

GREY KNIGHTS

ARMEEREGEL

Die Seele der Grey Knights ist hochheilig und in ihrer Reinheit unverderblich. Die silberne Rüstung der Krieger dieses Ordens ist mit Inschriften verziert und mit Schutzsiegeln graviert. Ihre Klingen schimmern im inneren Licht ihrer gesegneten Kräfte, denn jeder dieser Space Marines ist ein Meister psionischer Stärke, der in empyreischem Einklang mit seinen Brüdern agiert. Diese Krieger sind durch einen Geist ständiger Wachsamkeit geprägt; sie können Stahl mit bloßer Hand zerteilen, in ihren Augen lodert reinigendes Feuer und selbst mit der Macht ihrer Worte können sie die Essenz des Dämons zerschlagen. Sie sind Schwert und Schild des Imperiums gegen die widernatürlichen Schrecken des Warp. Die Prophezeiungen ihrer Prognosticarii leiten den Orden, und jeder Grey Knight kann sich selbst auf den irrwitzigsten Feind einstellen und aus knisternden Teleport-Energien zu genau dem richtigen Zeitpunkt am genau rechten Ort auf den Plan treten, um seine verheerende Macht mit maximalem Effekt zu entfesseln.

TELEPORT-ANGRIFF

Wenn die Fraktion deiner Armee **GREY KNIGHTS** ist, kannst du am Ende des Zuges deines Gegners eine Anzahl **GREY-KNIGHTS**-Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählen, die du abhängig von der Schlachtgröße der folgenden Tabelle entnimmst (ausgenommen sind Einheiten, die sich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befinden):

KAMPFPATROUILLE	BIS ZU 1 EINHEIT
AUFMARSCH	BIS ZU 2 EINHEITEN
EINSATZVERBAND	BIS ZU 3 EINHEITEN
GROSSAUFGEBOT	BIS ZU 4 EINHEITEN

Nachdem du deine Wahl getroffen hast, entferne jene Einheiten vom Schlachtfeld. Stelle im Schritt Verstärkungen deiner nächsten Bewegungsphase jede jener Einheiten irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Alle Einheiten, die am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld sind, zählen als zerstört.



GREY KNIGHTS – TELEPORT-EINSATZVERBAND

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee **GREY KNIGHTS** ist, kannst du die Teleport-Einsatzverband-Kontingentsregel verwenden.

WARPSPRUNG

Die Grey Knights sind gegen die Einflüsterungen des Chaos gefeit und werden von silbernen Siegeln und der stählernen Festung ihrer eigenen Reinheit beschützt, weshalb sie wiederholt schnelle Warpsprünge standhaft überdauern können, wo andere versagen würden. Ist ein blitzschneller Säuberungsschlag notwendig, so erhalten Angriffskreuzer im Orbit ein konstantes spirituelles Band zu den Brüdern am Boden aufrecht, was die Grey Knights zu Kurzstrecken-Teleports ermächtigt. Auf diese Weise treten sie an einer Stelle aus der Realität und an anderer wieder hinein, sodass sie selbst fremdartigste Feinde überlisten und ausmanövrieren.

Führe keinen Vorrückenwurf aus, wenn eine **GREY-KNIGHTS**-Einheit mit der Fähigkeit **Schocktruppen** vorrückt. Addiere stattdessen bis zum Ende der Phase 6⁷ zum Bewegungswert jener Einheit; jene Einheit kann außerdem **FLIEGEN**.



GREY KNIGHTS – TELEPORT-EINSATZVERBAND

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Teleport-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Teleport-Einsatzverband-Gefechtsoptionen verwenden.



STRAHLENDER ANGRIFF

TELEPORT-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

2 BP

Psionische Flammen winden sich um die Klingen der Grey Knights, angefangen von ihrer Kampfeslust, als sie den Feind angreifen. Im Augenblick ihrer Ankunft werden diese empyreischen Kräfte in einer Woge aus gleißend-blauem Licht entfesselt.

WANN: Nahkampfphase.

ZIEL: Eine GREY-KNIGHTS-PSIONIKER-Einheit deiner Armee.

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Nahkampfwaffen mit der Fähigkeit [PSIONISCH], mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, auch die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].



VORHERBESTIMMTE ANKUNFT

TELEPORT-EINSATZVERBAND – HELDENTAT

1 BP

Die Grey Knights greifen auf eine Vision der Prognosticarii des Ordens zu und nehmen so die verborgenen Pfade des Schlachtfelds und die Absichten ihrer Feinde wahr. Auf diese Weise erlangen sie eine nahezu prophetische Einsicht in die Gefechtsituation, die ihrem strategischen Vorgehen hilft.

WANN: Deine Bewegungsphase.

ZIEL: Eine GREY-KNIGHTS-PSIONIKER-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase mittels der Fähigkeit Schocktruppen oder Teleport-Angriff eintrifft.

EFFEKT: Deine Einheit kann irgendwo auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, jedoch horizontal weiter als 3 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

EINSCHRÄNKUNGEN: Eine Einheit, die als Ziel für diese Gefechtsoption gewählt wurde, kommt im selben Zug nicht für das Ansagen eines Angriffs infrage.



TOD AUS DEM WARP

TELEPORT-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

1 BP

Indem sie ihre warpgeschulten Sinne während des unwirklichen Moments der Teleportation schärfen, wissen die Grey Knights genau um die Position ihrer Feinde, wenn sie in die Realität eintreten. So entsteigen sie den wogenden Warpflammen bereits aus allen Rohren feuernd.

WANN: Deine Bewegungsphase.

ZIEL: Eine GREY-KNIGHTS-PSIONIKER-Einheit deiner Armee, die in diesem Zug entweder vorgerückt ist oder die in diesem Zug mittels der Fähigkeit Schocktruppen oder Teleport-Angriff eingetroffen ist.

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [STURM]; addiere zudem bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit 1 auf den Trefferwurf.



IN SEELENFEUER GEHÜLLT

TELEPORT-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

2 BP

Das Auflodern uralter Technologie und die unwirklichen Schwaden des Immateriums bleiben oft lange genug, um die wahre Position der Grey Knights zu verschleiern.

WANN: Deine Bewegungsphase.

ZIEL: Eine GREY-KNIGHTS-PSIONIKER-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase mittels der Fähigkeit Schocktruppen oder Teleport-Angriff eintrifft.

EFFEKT: Bis zu Beginn deiner nächsten Bewegungsphase kann deine Einheit nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, es sei denn, die attackierende Einheit befindet sich innerhalb von 12 Zoll.



GREY KNIGHTS – TELEPORT-EINSATZVERBAND

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Teleport-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Teleport-Einsatzverband-Gefechtsoptionen verwenden.



DER NEBEL VON DEIMOS

TELEPORT-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Wenn sich der Feind nähert, hüllen sich die Grey Knights in psionischen Dunst, um den Angreifer zu verwirren, sodass ihnen die Zeit bleibt, ihre Position zu verlegen und einen verheerenden Gegenschlag vorzubereiten.

1 BP

WANN: Die Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung beendet hat.

ZIEL: Eine **GREY-KNIGHTS-PSIONIKER**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 9 Zoll um jene feindliche Einheit befindet.

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll wie in deiner Bewegungsphase ausführen, oder sie kann, sofern sie die Fähigkeit *Schocktruppen* hat, in die Strategische Reserve versetzt werden.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst keine Einheit wählen, die sich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet.



WAHRSILBERPANZERUNG

TELEPORT-EINSATZVERBAND – AUSTRÜSTUNG

Die Servorüstungen der Grey Knights sind mit heiligen Litaneien, reinem Silber und anderen Schutzvorrichtungen durchwirkt, die durch rituelle Mantras erweckt werden können.

1 BP

WANN: Die Fernkampfphase deines Gegners oder die Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat.

ZIEL: Eine **GREY-KNIGHTS**-Einheit deiner Armee, die als Ziel für mindestens eine Attacke jener feindlichen Einheit gewählt wurde.

EFFEKT: Verschlechtere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit den Durchschlagswert um 1.



GREY KNIGHTS – TELEPORT-EINSATZVERBAND

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Teleport-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Teleport-Einsatzverband-Gefechtsoptionen verwenden.

DER ERSTE IM KAMPF

Dieser gesegnete Befehlshaber steht an der Spitze vorgezogener Teleport-Angriffe oder springt aus dem Passagier-Abteil eines Transporters, der noch vom Eintritt in die Atmosphäre glüht – er ist regelmäßig der Erste im Gefecht und schlägt meist aus unerwarteter Richtung zu. Sein fanatischer Mut inspiriert seine Ordensbrüder, die ihm furchtlos folgen.

Nur für ein **GREY-KNIGHTS**-Modell mit der Fähigkeit **Schocktruppen**. Die Einheit des Trägers muss die Schlacht in Reserve beginnen, doch weder die Einheit noch ein etwaiger **TRANSPORTER**, an dessen Bord sie sich befindet, zählen gegen die maximal erlaubten Einheiten in Strategischer Reserve, die durch die Mission vorgegeben werden. Jene Einheit kann unabhängig von etwaigen Missionsregeln mittels ihrer Fähigkeit **Schocktruppen** im Schritt Verstärkungen deiner ersten, zweiten oder dritten Bewegungsphase aufgestellt werden.

DOMINA LIBER DAEMONICA

Dieses Buch ist eine Reliquie des Obersten Großmeisters Janus, der alle sechshundertsechszundsechzig Worte der Verbannung erlernte und jedes von ihnen sorgsam auf diesen Seiten niederschrieb. In Zeiten der Not trägt ein Held des Ordens dieses Werk in die Schlacht, dessen Einband vor arkanen Kräften knistert, während die Worte darin Warpwesenheiten abschrecken und Dämonen kreischend in ihr Nimmerreich verbannen.

Nur für ein **GREY-KNIGHTS**-Modell. Addiere bei jeder Nahkampfattacke des Trägers 1 auf den Verwundungswurf; wenn jene Attacke gegen eine **DÄMON**-Einheit ausgeführt wird, addiere zudem 1 auf den Schadenswert jener Attacke.

NOTSIEGEL

Der Techmarine Dorvel urThann fertigte diese kleine, bronzefarbene Ikone, in deren Kern eine machtvolle Teleportmatrix zusammen mit drei wachsamem Maschinengeistern ruht. Ihre prophetischen Psischalkreise schützen vor feindlichen Angriffen aus der Ferne und lassen ihren Träger und seine Verbündeten angesichts unmittelbarer Gefahr in einem Lichtblitz verschwinden.

Nur für ein **GREY-KNIGHTS**-Modell. Einmal pro Schlacht, wenn die Einheit des Trägers in der Fernkampfphase deines Gegners als Ziel für eine Fernkampfattacke gewählt wird, kannst du die Einheit des Trägers vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt. Wenn der Träger nicht mehr länger als Ziel infrage kommt, kann dein Gegner dann neue Ziele für alle Attacken wählen, die die Einheit des Trägers zum Ziel hatten.

UNENTRINNBARER ZORN

Wenn dieser Krieger seine Brüder ins Herz der feindlichen Linien führt, gleicht sein Angriff einem silbernen Lanzenstoß. Indem er seine Kräfte auf einen alles entscheidenden Augenblick fokussiert, bindet er sich mit einem psionischen Strang der Unvermeidlichkeit an seine Feinde. Entlang dieses Strangs erzielt er eine ungeheuerliche Schnelligkeit, wenn er auf seine Feinde niederfährt, sodass nichts seinem Zorn und dem seiner Krieger entgegen kommen kann.

Nur für ein **GREY-KNIGHTS**-Modell. Addiere 1 auf Angriffswürfe für die Einheit des Trägers.





KALDOR DRAIGO

B

5"

W

5

RW

2+

LP

7

MW

6+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Geißelung [ANTI-DÄMON 2+, DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH]	18"	3	2+	6	-2	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Schwert des Titan [ANTI-DÄMON 2+, PSIONISCH]	Nahkampf	6	2+	8	-4	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Undurchdringliche Reinheit: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen tödliche Verwundungen.

Eins mit dem Warp (psionisch): Addiere einmal pro Schlacht, wenn die Einheit dieses Modells im selben Zug einen Angriff ansagt, in dem sie mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* oder *Teleport-Angriff* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, 3 auf den Angriffswurf.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, KALDOR DRAIGO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

KALDOR DRAIGO

Hochmeister Kaldor Draigo ist der Oberste Großmeister der Grey Knights. Er stürmt direkt aus dem Warp in die Schlacht und sein resoluter Geist inspiriert seine Krieger zu Taten von großer Tapferkeit. Er jagt und tötet die Brut des Chaos mit psionischem Feuer und Hieben mit dem legendären Schwert des Titan, dessen Klinge aus einer gereinigten Dämonenwaffe neu geschmiedet wurde.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kaldor Draigo – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Geißelung; Sturmbolter; dem Schwert des Titan.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

OBERBEFEHLSHABER

Wenn dieses Modell Teil deiner Armee ist, muss es dein **KRIEGSHERR** sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, KALDOR DRAIGO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER VOLDUS

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Malleus Argyrum [PSIONISCH]	Nahkampf	5	2+	10	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Zuflucht (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

Flammender Hammer (psionisch): Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells zum Kämpfen gewählt wird, kannst du eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um die Einheit dieses Modells wählen und einen W6 werfen; wobei du 2 auf das Ergebnis addierst, wenn jene feindliche Einheit das Schlüsselwort **DÄMON** hat: bei 4-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei 6+ erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, GROSSMEISTER VOLDUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER VOLDUS

Aldrik Voldus, der Großmeister der 3. Bruderschaft, gebietet mit demütiger Reinheit über immense psionische Kräfte. Dämonen brennen und zerstreuen sich vor dem reinigenden Feuer, das seinem gewaltigen Dämonenhammer entströmt, dem Malleus Argyrum, bevor er ihn geschickt schwingt und die verbleibenden Unholde mit einem donnernden Krachen reiner empyreischer Energien zerschmettert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Grand Master Voldus – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmboiler; Malleus Argyrum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, GROSSMEISTER VOLDUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER

B

5"

W

5

RW

2+

LP

7

MW

6+

MK

1

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	2+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	2+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	5	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Kraft der Reinheit (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du beliebige Modifikatoren auf die Profilverte der Modelle jener Einheit und auf beliebige Würfe oder Tests für jene Einheit ignorieren (ausgenommen Modifikatoren auf Schutzwürfe).

Meisterstrategie: Einmal pro Schlacht kann eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit als Ziel für eine Gefechtsoption für 0 BP gewählt werden, selbst wenn bereits eine andere Einheit deiner Armee in dieser Phase als Ziel für jene Gefechtsoption gewählt wurde.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GRANATEN, TERMINATOR, IMPERIUM, GROSSMEISTER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER

Großmeister führen die Bruderschaften der Grey Knights an. Jeder von ihnen ist ein meisterhafter Stratege, ein tödlicher Krieger und entsetzlicher Kampfpsioniker, der unheiliges Wissen besitzt. Die Seele eines jeden Großmeisters ist ein Leuchfeuer der Reinheit, und die Großmeister leiten die Grey Knights in den endlosen Kriegen gegen ihre dämonischen Widersacher.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Psipulser
 - 1 Psibolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Großmeister**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP**
- **PALADINTRUPP**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GRANATEN, TERMINATOR, IMPERIUM, GROSSMEISTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER IN NEMESIS-RITTER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	8	2+	13	6+	4



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schnellfeuer-Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	12	3+	6	0	1
Schwerer Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	18"	2W6	-	6	-1	1
Schwerer Psibolter [DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH]	24"	6	3+	10	-2	3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Großer Nemesis-Dämonenhammer [PSIONISCH]	Nahkampf	5	3+	14	-3	W6+1
➤ Nemesis-Langschwert – Stoß [PSIONISCH]	Nahkampf	5	2+	10	-2	W6
➤ Nemesis-Langschwert – Rundhieb [PSIONISCH]	Nahkampf	10	2+	5	-1	1
Ritterfäuste	Nahkampf	6	3+	6	-1	1

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, LÄUFER, PSIONIKER, IMPERIUM, GROSSMEISTER IN NEMESIS-RITTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Teleport-Angriff**

Woge des Zorns (psionisch): Einmal pro Schlachtrunde kann ein Modell deiner Armee diese Fähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, bevor es seine Attacken abhandelt. Wenn es dies tut, kannst du bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke jenes Modells gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit den Trefferwurf, den Verwundungswurf und den Schadenswurf wiederholen.

Gunst des Heldenmuts: Jedes Mal, wenn du dieses Modell als Ziel für eine Gefechtsoption wählst, kostet ihr Einsatz nur 1 BP, selbst wenn ihre BP-Kosten normalerweise höher sind.

SCHADEN: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

GROSSMEISTER IN NEMESIS-RITTER

Wenn ein Großmeister in einen Nemesis-Ritter gehüllt in die Schlacht zieht, kann er sich mit den größten Dämonenfürsten auf Augenhöhe duellieren. So gerüstet setzt er sein psionisches Können und seine taktische Geistesschärfe zusammen mit der gewaltigen körperlichen Kraft eines hoch aufragenden und geschützten Nemesis-Ritter-Anzugs ein.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Ritterfäuste dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Großer Nemesis-Dämonenhammer
 - 1 Nemesis-Langschwert
- Dieses Modell kann mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein, aber mit keiner Option doppelt:
 - 1 Schnellfeuer-Psipulser
 - 1 Schwere Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Schwere Psibolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Großmeister in Nemesis-Ritter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ritterfäusten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, LÄUFER, PSIONIKER, IMPERIUM, GROSSMEISTER IN NEMESIS-RITTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

KASTELLAN CROWE

B

6"

W

4

RW

2+

LP

5

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flamme der Läuterung [ANTI-INFANTERIE 2+, DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH]	18"	3	2+	4	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Schwarze Klinge des Antwyr [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]	Nahkampf	5	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Champion der Purificatoren (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere 1 auf den Attackenwert der Flamme der Läuterung von Modellen jener Einheit.

Prophezeiungen der Prognosticarii (psionisch): Ändere einmal pro Zug, wenn der erste Schutzwurf für dieses Modell misslingt, den Schadenswert jener Attacke zu 0.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, KASTELLAN CROWE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

KASTELLAN CROWE

Kastellan Garran Crowe ist der Seneschall des Ordenskapitels der Purificatoren und seine makellose Seele strahlt eine flammende psionische Aura aus. Er ist der Hüter der Schwarzen Klinge des Antwyr, eines Dämonenschwerts, das Versprechen und Drohungen flüstert. Crowe lehnt den Makel der Klinge ab und vertraut seinem meisterlichen Können im Kampf.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kastellan Crowe – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Flamme der Läuterung; Sturmbolter; der Schwarzen Klinge des Antwyr.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- PURIFICATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, KASTELLAN CROWE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDER-CAPTAIN STERN



B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1

🎯 FERNKAMPFWAFFEN

Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	24"	2	2+	4	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

Nemesis-Psichwert [PSIONISCH]	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Nahkampf	5	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Vorbild der Silbernen Schar: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, erleidet das Ziel bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit bei einer kritischen Verwundung zusätzlich zum normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.

Die Fäden des Schicksals [psionisch]: Wenn dieses Modell zum ersten Mal zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6. Stelle dieses Modell bei 2+ mit vollen Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an dem Ort, wo es zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, BRUDER-CAPTAIN STERN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDER-CAPTAIN STERN

Als tapferer und pflichtbewusster Anführer hat Bruder-Captain Arvann Stern Schlachten überlebt, die so brutal waren, dass nur er und sein Todfeind noch aufrecht standen. Sein wachsendes Verständnis der Schwächen von Warpausgeburten macht seine Anwesenheit zum Bannfluch der Dämonen, und er führt seine Nemesis-Klinge mit wildem Können, mit dem es nur wenige aufnehmen können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bruder-Captain Stern – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psischwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, BRUDER-CAPTAIN STERN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDER-CAPTAIN

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	2+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	2+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Empyreische Verstärkung (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben psionische Waffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Zielgerichteter Verstand (psionisch): Bei jeder Attacke dieses Modells mit einer psionischen Waffe kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, BRUDER-CAPTAIN

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDER-CAPTAIN

Ein Bruder-Captain gehört zu den besten Kämpfern des Ordens und hat seinen Wert als Anführer, großer Krieger und kämpferisches Vorbild bewiesen. Sein Platz ist im Herzen der Schlacht an der Seite seiner Ordensbrüder, wo er ihre Hiebe durch eine psionische Verbindung selbst im Krach höllischen Krieges koordinieren kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Psipulser
 - 1 Psibolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bruder-Captain

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, BRUDER-CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-SENESCHALL



B

6"

W

4

RW

2+

LP

4

MW

6+

MK

1

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PRÄZISION, PSIONISCH]	Nahkampf	5	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Erstschlag, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Ätherische Geißelung (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Erstschlag*.

Der Zorn des Kriegers: Bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells gegen eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit kannst du den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-SENESCHALL

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-SENESCHALL

Ein Bruderschaft-Seneschall handelt als Vorbild der Kampfkunst, an dem sich alle Grey Knights orientieren. Er ist ein Krieger von unerreichem Können, der als Mentor neue Rekruten in der Kunst der Klinge unterweist. Auf dem Schlachtfeld verteidigt er das Leben anderer und die Ehre seiner Bruderschaft mit tödlichem Geschick.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bruderschaft-Seneschall

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- PURGATORTRUPP
- ANGRIFFSRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-SENESCHALL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	5	6+	1



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
➤	Seelenreinigung – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	1	3+	6	-2	3
➤	Seelenreinigung – konzentriertes Hexenfeuer [PRÄZISION, PSIONISCH, RISKANT]	24"	1	3+	6	-2	3
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	2+	6	-1	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Heiligenmatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Vortex der Verdammnis (psionisch): In deiner Fernkampfphase kannst du eine für diesen **PSIONIKER** sichtbare feindliche Einheit wählen und einen W6 werfen: bei einer 1 erleidet die Einheit dieses **PSIONIKERS** W6 tödliche Verwundungen; bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit 2W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit 2W6 tödliche Verwundungen.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR

Scriptoren haben eine noch größere Seelenstärke als viele der mächtigen KampfpSIONIKER, an deren Seite sie streiten. Die Breite ihrer empyreischen Bildung ist gewaltig, und sie stellen sich mutig den tieferen und gefährlicheren Bereichen des Warp, während sie psionische Riten durchführen, um ihre Waffenbrüder zu schützen oder dämonische Gestalten zu zerreißen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Sturmbolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bruderschaft-Scriptor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Seelenreinigung; Nemesis-Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-TECHMARINE

B

5"

W

4

RW

2+

LP

4

MW

6+

MK

1

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Omnissiah-Energieaxt	Nahkampf	4	3+	6	-2	2
Plasmaschneider – Standard [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	7	-2	1
Plasmaschneider – Überladung [ZUSATZATTACKEN, RISKANT]	Nahkampf	2	3+	8	-3	2
Servoarme [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	3

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-TECHMARINE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Maschinengeist wecken: In deiner Befehlsphase kannst du ein befreundetes **GREY-KNIGHTS-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählen. Addiere bis zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUG**-Modells 1 auf den Trefferwurf.

Segen des Omnisiah: In deiner Befehlsphase kannst du ein befreundetes **GREY-KNIGHTS-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück.

Techmarine: Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete **GREY-KNIGHTS-FAHRZEUG**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*, es sei denn, es führt eine Einheit an.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-TECHMARINE

Als psionische Kriegerschmiede mit esoterischem Wissen über die Geheimnisse der Maschine warten und reparieren Techmarine die Waffen, Rüstungen und mächtigen Fahrzeuge der Grey Knights. Mit mechanischen Servoarmen und durch die Riten des Omnissiah stärken sie den Geist der verwundeten Maschine gegen die Klauen des Dämons.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter dieses Modells kann durch 1 Boltpistole ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Bruderschaft-Techmarine**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bolter; Flammenwerfer; Plasmaschneider; Omnissiah-Energieaxt; Servoarmen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **SERVITOREN**
- **ANGRIFFSTRUPP**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-TECHMARINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-ORDENSPRIESTER



B

5"

W

5

RW

2+

LP

5

MW

5+

MK

1

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozius Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Teleport-Angriff

Worte der Macht (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Finsteres Erscheinungsbild (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, ziehe bei jedem Erschütterungs- oder Moralwerttest jener Einheit 1 ab.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-ORDENSPRIESTER

Ordenspriester intonieren psionische Litaneien von Reinheit und Verachtung und verkünden mit strenger Stimme das Wort des Imperators. Sie sind Symbole des Todes und des bedenkenlosen Eifers. In der Schlacht schlagen sie mit ihrem Crozius Arcanum auf den Feind ein und schützen mit leidenschaftlichen Lobgesängen die Seelen ihrer Brüder.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bruderschaft-Ordenspriester

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP
- PALADINTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, TERMINATOR, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP

B

5"

W

5

RW

2+

LP

3

MW

6+

MK

2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	3+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Teleport-Angriff

Hammerhand (psionisch): Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Standarte von Titan: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle der Einheit des Trägers.

Narthecium: In deiner Befehlsphase kannst du der Einheit des Trägers 1 zerstörtes Modell wieder hinzufügen (ausgenommen CHARAKTERMODELLE).

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP

Bruderschaft-Terminatoren bilden das stählerne Herz vieler Angriffe der Grey Knights. Jeder von ihnen ist geschützt durch dicke Panzerplatten und verfügt über immense körperliche und mentale Kraft. Sie teleportieren sich oft direkt in die Schlacht und entfesseln gesegnete Boltgeschosse, bevor sie die Warpbruten mit flammenden Nemesis-Psiwaffen zerschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann der Sturmbolter von 1 Bruderschaft-Terminator durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Pspulser
 - 1 Psibolter
- 1 Bruderschaft-Terminator mit Sturmbolter kann mit 1 Standarte von Titan ausgerüstet sein.*
- 1 Bruderschaft-Terminator kann seinen Sturmbolter durch 1 Narthecium ersetzen.*

**Du kannst nicht beide Optionen auf dasselbe Modell anwenden.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Terminator-Justicar
- 4-9 Bruderschaft-Terminatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

ANGRIFFSTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	2+	2	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	3+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	3	3+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Teleport-Angriff

Rituelle Säuberung (psionisch): Wenn du am Ende deiner Befehlsphase einen Missionszielmarker kontrollierst und sich diese Einheit in Reichweite um jenen Missionszielmarker befindet, bleibt jener Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, auch wenn du keine Modelle in Reichweite um ihn hast, bis dein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende eines Zuges kontrolliert.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, ANGRIFFSSTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

ANGRIFFSTRUPP

Angriffstrupps bilden oft die Vorhut, schlagen flink zu und gleiten durch Risse in den Reihen der Dämonen, um Warpportale zu versiegeln oder die Flucht von Beschwörern zu verhindern. Sie greifen oft aus festen Teleportarien oder schnellen Transportern an und liefern wichtige Erkundungsdaten, stören Flanken und bremsen dämonische Einfälle mit chirurgischen Attacken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können der Sturmbolter und die Nemesis-Psiwaffe von 1 Grey Knight durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Psipulser und 1 Handwaffe
 - 1 Psibolter und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Justicar
- 4-9 Grey Knights

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter;
Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, PSIONIKER, GRANATEN,
IMPERIUM, ANGRIFSTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

PALADINTRUPP

B

5"

W

5

RW

2+

LP

3

MW

6+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	2+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	2+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Teleport-Angriff

Standhafter Geist (psionisch): Ziehe bei jeder Attacke gegen diese Einheit, deren Stärkewert höher als der Widerstandswert dieser Einheit ist, 1 vom Verwundungswurf ab.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Banner des Standartenträgers: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle der Einheit des Trägers.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, PALADINTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

PALADINTRUPP

Die Paladine gehören zu den größten Kriegern des Imperiums und werfen sich gegen die monströsesten Feinde in die Schlacht. Sie sind die geschicktesten und standhaftesten Krieger der Grey Knights und Vorbilder kriegerischer Macht; jeder Paladin hat einen der mächtigsten Dämonen verbannt, der sich jemals manifestiert hat.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können bis zu 2 Paladine ihren Sturmbolter je durch eine der folgenden Optionen ersetzen:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Psipulser
 - 1 Psibolter
- 1 Paladin mit Sturmbolter und Nemesis-Psiwaffe kann mit 1 Banner des Standartenträgers ausgerüstet sein. Der Sturmbolter jenes Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Psipulser
 - 1 Psibolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Paragon
- 4-9 Paladine

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, TERMINATOR, GRANATEN, IMPERIUM, PALADINTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

PURIFICATORTRUPP

B

6"

W

4

RW

2+

LP

2

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Flamme der Läuterung [ANTI-INFANTERIE 2+, DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH]	18"	1	3+	4	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
Pspulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	3+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	3	3+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Teleport-Angriff

Heiliges Bestreben: Addiere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit 1 auf den Trefferwurf, wenn sie sich unter Sollstärke befindet, und 1 zudem auf den Verwundungswurf, wenn sie sich unter halber Sollstärke befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, PURIFICATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

PURIFICATORTRUPP

Die Bruderschaft der Purificatoren ist der Inbegriff der Heiligkeit und Zielstrebigkeit der Grey Knights. Sie sind unkorruptierbar und fanatisch und besitzen einen unbefleckten Geist. Sie werden oft als Speerspitze in das Herz der dämonischen Legionen teleportiert, wo sie ein reinigendes Feuer entfesseln, das die Verdorbenen zu Asche verbrennt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können bis zu 2 Purificatoren ihren Sturmbolter und ihre Nemesis-Psiwaffe je durch eine der folgenden Optionen ersetzen:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Pspulser und 1 Handwaffe
 - 1 Psibolter und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ritter der Flamme
- 4-9 Purificatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Flamme der Läuterung; Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, PURIFICATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

SERVITOREN

B

6"

W

4

RW

4+

LP

1

MW

8+

MK

0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [SCHWER, EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [SCHWER, EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Servitor-Servoarm	Nahkampf	1	5+	6	-2	3
Servitor-Werkzeuge	Nahkampf	1	5+	3	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITOREN

FÄHIGKEITEN

Lobotomie: Solange ein BRUDERSCHAFT-TECHMARINE-Modell diese Einheit anführt, verbessere die Werte Ballistische Fertigkeit und Kampfgeschick von Fernkampfwaffen und Nahkampfwaffen, mit denen **SERVITOR**-Modelle in dieser Einheit ausgerüstet sind, um 1.

Gefolge: Solange ein BRUDERSCHAFT-TECHMARINE-Modell diese Einheit anführt, haben Modelle in dieser Einheit die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Teleport-Angriff*.

RETTUNGSWURF

6+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

SERVITOREN

Manche Servitoren waren einst Ordensdiener, Aspiranten, die es nicht geschafft haben, oder frühere Verbündete, die mit mechanischen Verbesserungen zu Cyborgs gemacht wurden. Bei vielen wurden Gliedmaßen durch Servoarme oder schwere Waffen ersetzt, um den Techmarine während seiner Arbeit zu schützen oder zu unterstützen. Eine brutale Geisteslöschung sorgt dafür, dass keiner jemals verrät, was er gesehen hat.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Bis zu 2 Modelle können ihren Servitor-Servoarm je durch eine der folgenden Optionen ersetzen:
 - 1 Schwerer Bolter und 1 Servitor-Werkzeuge
 - 1 Multimelter und 1 Servitor-Werkzeuge
 - 1 Plasmakanone und 1 Servitor-Werkzeuge

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 4 Servitoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Servitor-Servoarm.

SERVITOR-GEFOLGE

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann diese Einheit einer anderen Einheit deiner Armee hinzugefügt werden, die ein **BRUDERSCHAFT-TECHMARINE** anführt (einer Einheit kann nicht mehr als eine **SERVITOREN**-Einheit hinzugefügt werden). Wird sie dies, zählt jedes Modell dieser Einheit bis zum Ende der Schlacht als Teil jener Leibwächter-Einheit und die Sollstärke jener Leibwächter-Einheit wird entsprechend erhöht.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT DER GREY KNIGHTS

B

6"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

6+

MK

3



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
➤ Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
➤ Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	W6
➤ Schwere Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	7	-2	2
➤ Schwere Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	3
Schwerer Flammenwerfer [SCHWAL, DECKUNG IGNORIEREN]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1
Sturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	5	3+	12	-2	3
Gepanzerte FüÙe	Nahkampf	5	3+	6	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, PSIONIKER, RAUCH, IMPERIUM, EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1

Weisheit der Alten [Aura]: Solange sich eine befreundete **GREY KNIGHTS-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT DER GREY KNIGHTS

Ehrwürdige Dreadnoughts beherbergen wahrlich alte Helden, deren verehrte Kampflust Krieg um Krieg überdauert. Ihr strategisches Können und das Wissen über uralte Schrecken, die in früheren Schlachten verbannt wurden, ist gefragt, aber sie ziehen immer noch mit stoischer Entschlossenheit in die Schlacht. Neben einer dieser lebenden Legenden zu kämpfen, ist eine große Ehre.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Plasmakanone
 - 1 Multimeter
 - 1 Zwillingslaserkanone
- Der Sturmbolter und die Dreadnought-Nahkampfwaffe dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Raketenwerfer und 1 Gepanzerte Füße
 - 1 Schwere Flammenwerfer und 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ehrwürdiger Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, PSIONIKER, RAUCH, IMPERIUM, EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

INTERCEPTORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	2+	2	6+	1



☒ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	3+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	3	3+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Teleport-Angriff

Teleportmodule: In deiner Fernkampfphase kann diese Einheit, nachdem sie geschossen hat, sofern sie sich nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll wie in deiner Bewegungsphase ausführen. Wenn sie dies tut, kommt diese Einheit bis zum Ende des Zuges nicht zum Ansagen eines Angriffs infrage.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, INTERCEPTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

INTERCEPTORTRUPP

Interceptoren tragen Teleportmodule, mit denen sie das Schlachtfeld in Seriensprüngen überqueren, schnell ihre Position ändern oder flinke Feinde jagen können. Wenn sie mit einem Lichtblitz auftauchen, wenden sie als Sturm des Todes ihre Waffen gegen die betäubten Feinde, bevor sie so schnell verschwinden, wie sie gekommen sind.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können der Sturmbolter und die Nemesis-Psiwaffe von 1 Interceptor durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Pspulser und 1 Handwaffe
 - 1 Psibolter und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Interceptor-Justicar
- 4-9 Interceptoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, INTERCEPTORTUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

PURGATORTRUPP

B

6"

W

4

RW

2+

LP

2

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	6	3+	5	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	3	3+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Teleport-Angriff

Astralsicht (psionisch): In deiner Fernkampfphase haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [INDIREKTES FEUER], sofern das Ziel jener Waffe für mindestens eine andere befreundete GREY-KNIGHTS-PSIONIKER-Einheit sichtbar ist.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, PURGATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

PURGATORTRUPP

Purgatortruppen halten mit dem Hauptangriff Schritt und unterstützen ihre Ritterbrüder mit furchterregenden Feuerwalzen aus schweren und arkanen Waffen. Ihre psionischen Sinne spalten den Warp, um ihre Feinde zu erkennen, was ihnen scheinbar unmögliche Schüsse ermöglicht, die schattige Unterschlupfe und befestigte Verstecke von Dämonen reinigen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter und die Nemesis-Psiwaffe von bis zu 4 Purgatoren können je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Erlöser-Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Psipulser und 1 Handwaffe
 - 1 Psibolter und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Purgator-Justicar
- 4-9 Purgatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, PURGATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

NEMESIS-RITTER

B

8"

W

8

RW

2+

LP

13

MW

6+

MK

4



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schnellfeuer-Psipulser [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 1]	24"	12	3+	6	0	1
Schwerer Erlöser-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	18"	2W6	-	6	-1	1
Schwerer Psibolter [DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH]	24"	6	3+	10	-2	3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Großer Nemesis-Dämonenhammer [PSIONISCH]	Nahkampf	5	3+	14	-3	W6+1
➤ Nemesis-Langschwert – Stoß [PSIONISCH]	Nahkampf	5	2+	10	-2	W6
➤ Nemesis-Langschwert – Rundhieb [PSIONISCH]	Nahkampf	10	2+	5	-1	1
Ritterfäuste	Nahkampf	6	3+	6	-1	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, PSIONIKER, IMPERIUM, NEMESIS-RITTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Teleport-Angriff**

Empyreische Vergeltung (psionisch): Dieses Modell kommt auch dann infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen, wenn es sich im selben Zug zurückgezogen hat.

SCHADEN: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

NEMESIS-RITTER

Der Pilot eines Nemesis-Ritters verfügt über ein gewaltiges Exoskelett, das mit dreifach gesegnetem, legiertem Ceramit gepanzert ist. Angetrieben von seiner psionischen Macht schneiden seine schweren Waffen durch die Horden der Warpausgeburten, während er mit gewaltigen Fäusten oder vergrößerten Psiwaffen dämonenbesessene Fahrzeuge und titanische Schrecken zertrümmert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Ritterfäuste dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Großer Nemesis-Dämonenhammer
 - 1 Nemesis-Langschwert
- Dieses Modell kann mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein, aber mit keiner Option doppelt:
 - 1 Schnellfeuer-Psipulser
 - 1 Schwere Erlöser-Flammenwerfer
 - 1 Schwere Psibolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Nemesis-Ritter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ritterfäusten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, PSIONIKER, IMPERIUM, NEMESIS-RITTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER DER GREY KNIGHTS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	12	2+	16	6+	5



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Götterhammer-Laserkanone	48"	2	3+	12	-3	W6+1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Zwillingbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6

Sturmrampe: Wenn eine Einheit in einem Zug aus diesem Modell aussteigt, nachdem es eine normale Bewegung ausgeführt hat, kommt jene Einheit in diesem Zug dennoch zum Ansagen eines Angriffs infrage.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, LAND RAIDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER DER GREY KNIGHTS

Der Land Raider ist ein nahezu undurchdringlicher Transportpanzer. Er ist groß genug, um Grey Knights in Terminorrüstung zu tragen, aber er ist kein bloßes Transportmittel. Aus gepanzerten Kuppeln strahlen seine Götterhammer-Laserkanonen tödliche Energiespeere aus, und seine Besatzung sieht das Donnern seiner schweren Bolter als das Grollen seines Maschinengeists an.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Land Raider**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Götterhammer-Laserkanonen; Schwerem Zwillingsbolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von **12 GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **TERMINATOR**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, LAND RAIDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER CRUSADER DER GREY KNIGHTS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	12	2+	16	6+	5



🎯 FERNKAMPFWAFFEN REICHW. A BF S DS SW

Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN REICHW. A KG S DS SW

Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1
--------------	----------	---	----	---	---	---

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

Sturmrampe: Wenn eine Einheit in einem Zug aus diesem Modell aussteigt, nachdem es eine normale Bewegung ausgeführt hat, kommt jene Einheit in diesem Zug dennoch zum Ansagen eines Angriffs infrage.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, LAND RAIDER, CRUSADER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

LAND RAIDER CRUSADER DER GREY KNIGHTS

In seinem vergrößerten Transportraum trägt der Land Raider Crusader eine mächtige Kriegerfracht in die Nähe der schlimmsten Dämonen. Währenddessen zerfetzen die Hurricane-Bolter und Sturmkanonen des Panzers ganze Horden der Diener der Chaosgötter.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimeter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Raider Crusader

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Bolter; Zwillingsturmkanoone; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 16 GREY-KNIGHTS-INFANTERIE-Modellen. Jedes TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, LAND RAIDER, CRUSADER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER REDEEMER DER GREY KNIGHTS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	12	2+	16	6+	5

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammensturmkanoone [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-2	2
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

Sturmrampe: Wenn eine Einheit in einem Zug aus diesem Modell aussteigt, nachdem es eine normale Bewegung ausgeführt hat, kommt jene Einheit in diesem Zug dennoch zum Ansagen eines Angriffs infrage.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, LAND RAIDER, REDEEMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

LAND RAIDER REDEEMER DER GREY KNIGHTS

Der Land Raider Redeemer ist mit Flammensturmkanonen bewaffnet, mit denen er den Schmutz des Dämonischen verbrennt. Dieses brutale Angriffsfahrzeug beherrscht den Stadtkampf mit Promethiumstrahlen aus seinen Flammensturmkanonen und Feuerstößen seiner Sturmkanonen, und falls nötig sitzen die transportierten Grey Knights ab, um jegliche Überlebenden auszulöschen.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Land Raider Redeemer**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Flammensturmkanonen; Zwillingssurmkonone; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 14 GREY-KNIGHTS-INFANTERIE-Modellen. Jedes TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, LAND RAIDER, REDEEMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

RHINO DER GREY KNIGHTS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	3+	10	6+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 2**

Autoreparatur: Zu Beginn deiner Befehlsphase erhält dieses Modell 1 zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, RHINO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

RHINO DER GREY KNIGHTS

Das Rhino ist ein uraltes Transporterschema, das seit Jahrtausenden die Space Marines unterstützt. Seine widerstandsfähigen und verlässlichen Systeme sind unerlässlich, um die mutierenden Landschaften von Dämonenwelten zu überleben, auf denen die Grey Knights manchmal kämpfen, während die Krieger im Inneren durch dicke Panzerung und ein Wahrsilbergeflecht geschützt sind.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 zusätzlichem Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Rhino

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 GREY-KNIGHTS-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine TERMINATOR-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, RHINO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

RAZORBACK DER GREY KNIGHTS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	3+	10	6+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Feuerunterstützung: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit, die mindestens eine jener Attacken getroffen hat. Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines befreundeten Modells, das in diesem Zug aus diesem **TRANSPORTER** ausgestiegen ist, gegen jene feindliche Einheit den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, RAZORBACK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

RAZORBACK DER GREY KNIGHTS

Razorbacks sind widerstandsfähige gepanzerte Transporter, die Schnelligkeit mit der Unterstützung durch mächtige schwere Waffen verbinden und ideal geeignet sind für chirurgische Schläge oder schnelle Finten. Geborgen in seinem Adamantiumrumpf kann ein Trupp Grey Knights schnell vorrücken und exponierte Feinde angreifen, während der Turm des Razorbacks weitere Ziele bekämpft.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.
- Der Schwere Zwillingsbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Zwillingssturmkanone
 - 1 Zwillingslaserkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Razorback

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Zwillingsbolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 GREY-KNIGHTS-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine TERMINATOR-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, IMPERIUM, RAZORBACK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

STORMHAWK-ABFANGJÄGER DER GREY KNIGHTS



B

20+''

W

9

RW

3+

LP

10

MW

6+

MK

0

🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Icarus-Sturmkanone [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	6	3+	7	-1	2
Laserklaue	24''	2	3+	10	-3	W6+1
Schwerer Zwillingbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	3	3+	8	-1	W3
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
Zwillingsturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, RAUCH, IMPERIUM, STORMHAWK-ABFANGJÄGER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schwerer**

Abfangjäger: Addiere bei jeder Fernkampfatacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit, die **FLIEGEN** kann, 1 auf den Trefferwurf.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

STORMHAWK-ABFANGJÄGER DER GREY KNIGHTS

Schwadronen von Stormhawk-Abfangjägern, wie der Andaemus-Schwarm, operieren selbst in einem von den Mächten des Warp gebeinigten Himmel mit blitzartiger Geschwindigkeit. Diese Flugzeuge wurden zur Erringung der Luft-höhe in großer Höhe entwickelt, und ihre psionisch begabten Piloten duellieren sich nicht mit Klingen, sondern mit Raketenwerferbatterien und Schnellfeuerkanonen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserklaue dieses Modells kann durch 1 Icarus-Sturmkanone ersetzt werden.
- Der Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Typhoon-Raketenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormhawk-Abfangjäger

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserklaue; Skyhammer-Raketenwerfer; Zwillingsturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, RAUCH, IMPERIUM, STORMHAWK-ABFANGJÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

STORMTALON-GELEITSCHIFF DER GREY KNIGHTS



B

20+''

W

8

RW

3+

LP

10

MW

6+

MK

0

🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	3	3+	8	-1	W3
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
Zwillingssturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORMTALON-GELEITSCHIFF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Schwebler

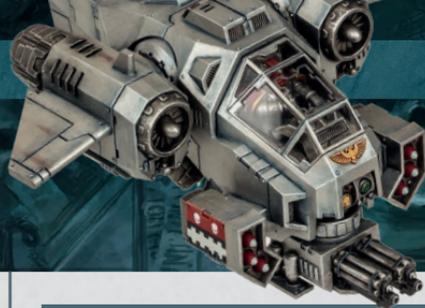
Tieflugangriff: Addiere bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit, die nicht **FLIEGEN** kann, 1 auf den Trefferwurf.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

STORMTALON-GELEITSCHIFF DER GREY KNIGHTS

Stormtalon-Geleitschiffe sind hochgradig manövrierfähige Flugzeuge, die viele Rollen einnehmen und diverse Ziele bekämpfen können. Sie dienen oft als Eskorte für größere Flieger und jagen feindliche Jagdflugzeuge oder entsetzliche Warpdrachen. Mit Vektorschubnachbrennern greifen ihre Piloten in den Bodenkampf ein, überschütten Teleportationszonen mit Feuer und räumen sie für ihre Brüder.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Zwilling-Laserkanone
 - 1 Typhoon-Raketenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormtalon-Geleitschiff

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Skyhammer-Raketenwerfer; Zwillingsturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORMTALON-GELEITSCHIFF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF DER GREY KNIGHTS

B

20+''

W

10

RW

3+

LP

14

MW

6+

MK

0



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	4	0	1
▶	Schwere Zwillingssplasmakanone – Standard [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	7	-2	2
▶	Schwere Zwillingssplasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	8	-3	3
	Schwerer Zwillingssbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
	Sturmschlag-Raketenwerfer	48''	1	3+	10	-3	W6+2
▶	Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
▶	Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
	Zwillingsslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
	Zwillingssmultimelter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	18''	2	3+	9	-4	W6
	Zwillingsssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	6	4+	8	0	1

▶ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, IMPERIUM, STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6, Schwebler

Gepanzerte Widerstandskraft: Ziehe bei jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke 1 vom Schadenswert ab.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS

STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF DER GREY KNIGHTS

Stormraven-Landungsschiffe sind mächtige Nahunterstützungsflugzeuge, die Grey Knights und sogar einen verehrten Deadnought absetzen können, wo empfindliche Störungen Teleportation verhindern. Stormravens sind zäh und mit schweren Waffen übersät und tun sich besonders bei gepanzerten Sturmangriffen und der feurigen Räumung von Landezonen hervor.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 2 Hurricane-Boltern ausgerüstet sein.
- Die Zwillingssturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Zwillingsplasmakanone
 - 1 Zwillingslaserkanone
- Der Typhoon-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Zwillingsbolter
 - 1 Zwillingsmultimeter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormraven-Landungsschiff

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Sturmschlag-Raketenwerfern; Zwillingssturmkanone; Typhoon-Raketenwerfer; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modellen und 1 **EHRWÜRDIGER-DREADKNOUGHT-DER-GREY-KNIGHTS**-Modell. Jedes **TERMINATOR**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, IMPERIUM, STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
GREY KNIGHTS