



KAMPFPATROUILLE: GREY KNIGHTS

AURELLIOS' BANNKRIEGER

Die Grey Knights müssen meistens Kriege austragen, in denen ihnen ihr Feind zahlenmäßig weit überlegen ist, doch selten geht dies damit einher, dass sie auf verlorenem Posten kämpfen. Der Einsatzverband von Scriptor Aurellios bildet keine Ausnahme, denn auch wenn nur wenige Krieger unter seinem Befehl kämpfen, so vereinen sie in sich doch eine kriegerische und psionische Macht, die mehr als ausreichend ist, um die übelsten Abscheulichkeiten zu zerschlagen, egal ob Xenos oder Dämon.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den im Folgenden aufgeführten Einheiten. Vor der Schlacht musst du im Schritt Kampfpatrouille und Verbesserung wählen entscheiden, ob deine Kampfpatrouille in der Schlacht entweder den Bruderschaft-Terminatortrupp oder den Nemesis-Ritter enthält.

A Scriptor Aurellios (1 Modell)

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

B Angriffstrupp (5 Modelle)

- 1 Justicar ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.
- 3 Grey Knights sind ausgerüstet mit:
Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.
- 1 Grey Knight ist ausgerüstet mit:
Pspulser; Handwaffe.

UND ENTWEDER

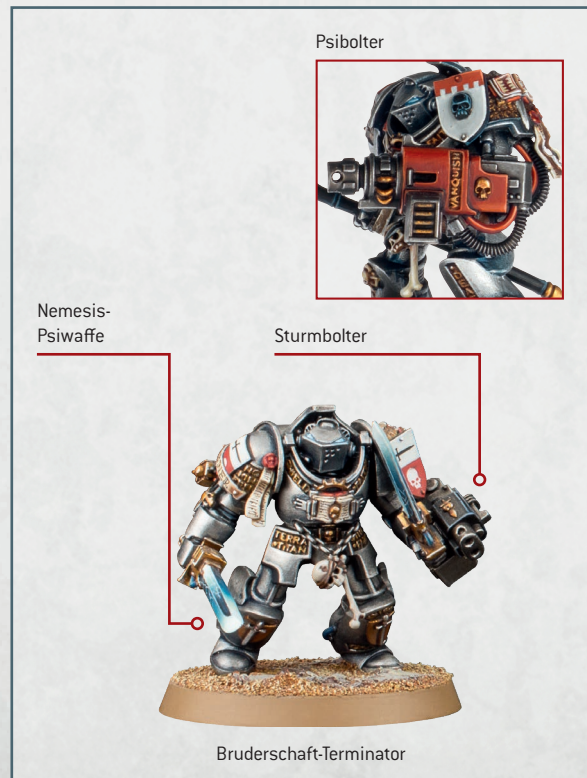
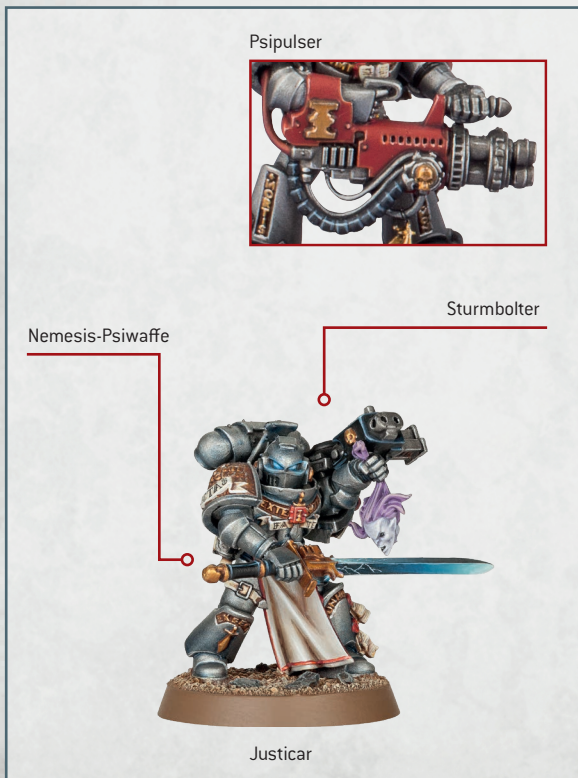
C Bruderschaft-Terminatortrupp (5 Modelle)

- 1 Terminator-Justicar ist ausgerüstet mit:
Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.
- 3 Bruderschaft-Terminatoren sind ausgerüstet mit:
Sturmbolter; Nemesis-Psiwaffe.
- 1 Bruderschaft-Terminator ist ausgerüstet mit:
Psbolter; Nemesis-Psiwaffe.

ODER

D Nemesis-Ritter (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Schwerem Psbolter; Nemesis-Langschwert.





KAMPFPATROUILLE: GREY KNIGHTS

AURELLIOS' BANNKRIEGER

FÄHIGKEITEN

Die für Aurellios' Bannkrieger erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden eigens für Kampfpatrouille-Spiele geschrieben. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Teleport-Angriff* –, die auf vielen Datenblättern aufgeführt wird und im Folgenden beschrieben ist.

TELEPORT-ANGRIFF

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 Klängen 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 Prognosticii 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.

Am Ende des Zugs deines Gegners kannst du eine **GREY-KNIGHTS**-Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählen (ausgenommen Einheiten in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten). Entferne jene Einheit vom Schlachtfeld.

Stelle jene Einheit im Schritt Verstärkungen deiner nächsten Bewegungsphase beliebig auf dem Schlachtfeld auf, wo sie horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist. Alle Einheiten, die am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld sind, gelten als zerstört.

VERBESSERUNGEN

Dein **SCRIPTOR**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Stein der Verbannung. Diese kannst du durch Dominanzaura ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

STEIN DER VERBANNUNG (PSIONISCH)

Diesen seltenen psireaktiven Kristall umgibt ein Theldritgehäuse, das mit der Schädelbasis des Trägers verbunden ist. Wenn der Träger einen feindlichen Anführer niederstreckt, wird die im Augenblick des Todes verzweifelnde Psyche durch den Kristall zu einer Schockwelle verstärkt, die Verstand und Seele der Gefolgsleute des Getöteten lähmt. Die Grey Knights sind mehr als fähig, einen derartigen Moment der Schwäche auszunutzen.

Wirf jedes Mal einen W6, wenn der Träger ein feindliches **CHARAKTERMODELL** zerstört: Bei 2+ erhältst du 1 BP.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

DOMINANZAURA (PSIONISCH)

Die psionische Präsenz dieses Kriegers gleicht einer tiefschwarzen Gewitterwolke, aus der silberne Blitze zucken, die den erbärmlichen Geist seiner Feinde geißeln. Selbst die entschlossensten Feinde weichen vor ihm zurück und geben mühsam erkämpftes Territorium preis.

Der Träger hat Missionszielkontrollwert 3.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Streiter des Titan. Dieses kannst du durch Kein Entkommen ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

STREITER DES TITAN

Von der verborgenen Ordensfestung der Grey Knights aus bereist dieser Krieger die Sterne und spürt die entsetzlichsten, monströsesten Champions des Feindes auf, um sie im Namen des Imperators niederzustrecken.

Du erhältst jedes Mal 6 SP, wenn dein **KRIEGSHERR** ein feindliches **CHARAKTERMODELL** zerstört.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

KEIN ENTKOMMEN

Die Grey Knights werden niemals leichtfertig in die Schlacht geschickt. Sie schlagen nur gegen Feinde zu, deren bloße Existenz bereits das Wohl der Menschheit und das Gefüge der Realität bedroht. Ob der Feind selbst manifeste Häresie ist oder durch seine Handlungen unwissentlich Häresie herbeiführt, spielt dabei keine Rolle, denn beides wird auf die gleiche Weise bestraft: Er wird ausmanövriert und ihm wird jeder Fluchtweg genommen, dann wird er getötet.

Du erhältst am Ende des Zugs deines Gegners 10 SP, wenn du den Missionszielmarker kontrollierst, der der Schlachtfeldkante deines Gegners am nächsten ist, und gleichzeitig den Missionszielmarker kontrollierst, der deiner eigenen Schlachtfeldkante am nächsten ist.

Du kannst durch dieses Missionsziel nur einmal pro Schlacht SP erhalten.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

RÜSTUNGSSCHUTZZEICHEN

AURELLIOS' BANNKRIEGER – KAMPFTAKTIK

Durch uralte, mächtige Schutzzeichen wird die meisterhafte Rüstung der Grey Knights unglaublich widerstandsfähig.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit, deren Stärkewert höher ist als der Widerstandswert deiner Einheit, 1 vom Verwundungswurf ab.

UNBEUGSAM BIS ZULETZT

AURELLIOS' BANNKRIEGER – KAMPFTAKTIK

Der Auftrag der Grey Knights ist von so großer Bedeutung, dass selbst tödliche Verwundungen sie nicht davon abhalten, den Kampf fortzusetzen und ihn auszuführen.

WANN: In der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal einen W6, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Bei 4+ entferne das zerstörte Modell nicht aus dem Spiel; es kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

NOTFALLELEPORTATION

AURELLIOS' BANNKRIEGER – STRATEGISCHE LIST

Die Grey Knights sind so umfassend ausgebildet und ihre Teleportationstechnik so wirkungsvoll abgeschirmt, dass sie auch in nächster Nähe zum Feind örtlich begrenzte Teleportation riskieren, sollte es die Situation erfordern.

WANN: In der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee in Nahkampfreichweite um eine feindliche Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit auch dann als Ziel der Fähigkeit **Teleport-Angriff** infrage, wenn sie in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist.

SCRIPTOR AURELIOS

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Scriptor Aurelios wendet den endlosen Hunger des lebensfeindlichen Warp als Waffe gegen seine Feinde, indem er empyreische Strömungen entfesselt, die diese mit sich in die höllische Leere reißen. Er ist ein nahezu unerreichter Krieger und ein meisterhafter Stratege, der Untergang jedes Feindes, der ihm gegenübersteht.

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶ Seelenreinigung – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	1	3+	6	-2	3
▶ Seelenreinigung – konzentriertes Hexenfeuer [PRÄZISION, PSIONISCH, RISKANT]	24"	1	3+	6	-2	3
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	2+	6	-1	2

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP**.

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, PSIONIKER, IMPERIUM, SCRIPTOR, AURELIOS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

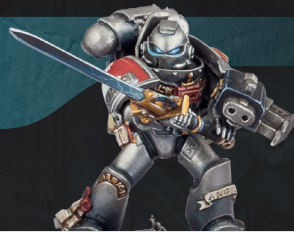
FRAKTION: Teleport-Angriff

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

ANGRIFFSTRUPP

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Angriffstrupps bilden oft die Vorhut, schlagen flink zu und gleiten durch Lücken 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.

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
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

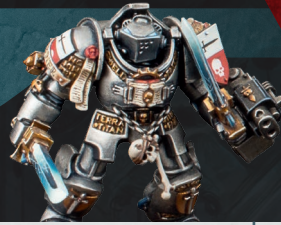
FRAKTION: Teleport-Angriff

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, PSIONIKER, IMPERIUM, ANGRIFSTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP

B 5" W 5 RW 2+ LP 3 MW 6+ MK 2
4+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

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 in die Schlacht und entfesseln gesegnete Boltgeschosse, bevor sie die Ausgeburten des Warp mit flammenden Nemesis-Psiwaffen zerschlagen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Psibolter [PSIONISCH]	24"	3	3+	8	-1	2
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 die Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS

NEMESIS-RITTER

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Der Pilot eines Nemesis-Ritters steuert ein gewaltiges Exoskelett, das mit dreifach gesegnetem, legiertem Ceramit gepanzert ist. Gestärkt durch seine psionische Macht schneidet sein Schwerer Psibolter durch die Horden der Ausgeburten des Warp, während seine vergrößerte Psiwaffe dämonenbesessene Fahrzeuge und titanische Schrecken zertrümmert.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Psibolter [PSIONISCH]	24"	6	3+	10	-1	3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nemesis-Langschwert – Stoß [PSIONISCH]	Nahkampf	5	3+	10	-2	W6
Nemesis-Langschwert – Rundumhieb [PSIONISCH]	Nahkampf	10	3+	5	-1	1

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

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

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: GREY KNIGHTS