



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: GREY KNIGHTS

ESILIANTI DI AURELLIOS

I Grey Knights combattono guerre in cui spesso si trovano in netta inferiorità numerica, ma di rado vengono surclassati. La forza d'attacco del Bibliotecario Aurellios non fa eccezione: per quanto i suoi guerrieri sembrano pochi, la possanza marziale e spirituale che mostrano sul campo di battaglia basta e avanza per abbattere i più grandi abomini alieni e demoniaci.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso. Prima della partita, nel passo Scegliere la Pattuglia da Combattimento e i Potenzamenti, devi selezionare l'unità Squadra Terminator della Confraternita o l'unità Dreadknight Nemesis in modo da includerla nella tua Pattuglia da Combattimento per la battaglia.

A Bibliotecario Aurellios

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: Epura Anima; arma psionica Nemesis.

B Squadra d'Attacco

(5 modelli)

- 1 Justicar è equipaggiato con: requiem Tempesta; arma psionica Nemesis.
- 3 Grey Knights sono equipaggiati con: requiem Tempesta; arma psionica Nemesis.
- 1 Grey Knight è equipaggiato con: psiosilenziatore; arma da corpo a corpo.

POI, A SCELTA:

C Squadra Terminator della Confraternita

(5 modelli)

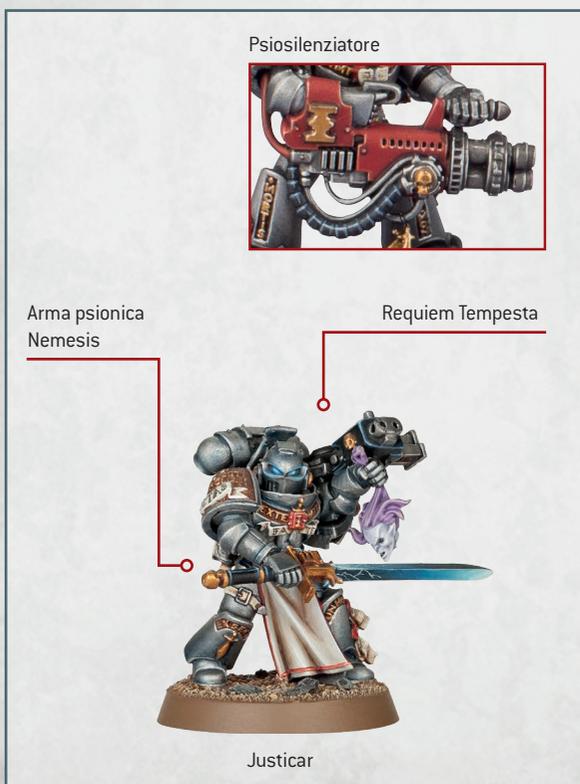
- 1 Justicar Terminator è equipaggiato con: requiem Tempesta; arma psionica Nemesis.
- 3 Terminator della Confraternita sono equipaggiati con: requiem Tempesta; arma psionica Nemesis.
- 1 Terminator della Confraternita è equipaggiato con: psiocannone; arma psionica Nemesis.

OPPURE:

D Dreadknight Nemesis

(1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: psiocannone pesante; grandespada Nemesis.





D

B

C

A

PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: GREY KNIGHTS ESILIANTI DI AURELLIOS

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare gli Esilianti di Aurellios nelle prossime pagine; esse sono state ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Assalto Teletrasportato, menzionata sulle schede tecniche di molte unità e descritta in basso.

ASSALTO TELETRASPORTATO

L'anima dei Grey Knights è inviolabile e la loro purezza incorruttibile. Le armature argentate del Capitolo sono pervase di incantamenti e istoriate di sigilli protettivi. La santa luce interiore di questi Space Marines fa riflettere le lame che brandiscono, poiché ognuno è un combattente psichico in comunione empyrica con i confratelli. Sospinti dalla forza di menti sempre all'erta, possono tagliare l'acciaio a mani nude e, mentre gli occhi diventano pire ardenti, possono scorticare le carni ultraterrene dei demoni con una sola parola di potere. Per l'Imperium i Grey Knights rappresentano l'arma e la difesa suprema contro l'empietà del Warp. Guidati dalla profetica lungimiranza dei Prognosticar, i guerrieri del Capitolo possono adattarsi per affrontare i nemici più inconcepibili e, fra i lampi dei teletrasporti, comparire esattamente nel punto più adatto per scatenare la propria forza devastante.

Alla fine del turno dell'avversario puoi scegliere un'unità dei **GREY KNIGHTS** della tua armata con questa abilità (escluse le unità che si trovano entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche). Rimuovi quell'unità dal campo.

Nel passo Rinforzi della tua prossima fase di Movimento schiera quell'unità ovunque sul campo a più di 9" in orizzontale da tutti i modelli nemici. Qualsiasi unità che non si trova sul campo alla fine della battaglia conta come distrutta.

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **BIBLIOTECARIO** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Pietra dell'Esilio. Puoi sostituirlo con Aura Dominatrice.

POTENZIAMENTO STANDARD

PIETRA DELL'ESILIO (PSICHICA)

Questo raro cristallo psicoreattivo è incastonato in un alloggiamento di theldrite collegato direttamente alla base del cranio del portatore. Quando il guerriero abbatte un leader nemico, al momento della morte la psiche disperata della preda viene amplificata dalla gemma producendo un'ondata d'urto di sgomento capace di paralizzare le menti e i cuori dei suoi seguaci. I Grey Knights sono esperti nello sfruttare questi momenti di scompiglio tra i rivali.

Ogni volta che il portatore distrugge un modello di **PERSONAGGIO** nemico tira un D6: con 2+ ottieni 1PC.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

AURA DOMINATRICE (PSICHICA)

La mera presenza psichica di questo guerriero è come un minaccioso banco di nubi che si illumina di fulmini argentei e flagella le menti spaventate dei nemici. Persino gli avversari più tenaci indietreggiano terrorizzati di fronte alla sua avanzata, concedendo aree di terreno conquistate a caro prezzo.

Il portatore ha una caratteristica Controllo degli Obiettivi di 3.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Campione di Titano. Puoi sostituirlo con Nessuna Via di Fuga.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

CAMPIONE DI TITANO

Partito dalla fortezza monastero nascosta dei Grey Knights, questo guerriero viaggia tra le stelle alla ricerca dei campioni eretici più terribili e mostruosi da abbattere nel nome dell'Imperatore.

Otteni 6PV ogni volta che il tuo **GENERALE** distrugge un modello di **PERSONAGGIO** nemico.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

NESSUNA VIA DI FUGA

I Grey Knights non vengono inviati in battaglia a cuor leggero. Quando colpiscono lo fanno contro nemici la cui sola esistenza mette a rischio la sanità mentale del Genere Umano o il tessuto della realtà. Che gli avversari siano una manifestazione dell'eresia oppure la causino con le loro azioni, il rimedio è sempre lo stesso: devono essere aggirati, privati di qualsiasi via di fuga, e poi massacrati.

Alla fine di qualsiasi turno dell'avversario ottieni 10PV se controlli il segnalino obiettivo più vicino al bordo del campo dell'avversario e controlli il segnalino obiettivo più vicino al tuo bordo del campo.

Puoi ottenere PV da questo obiettivo solo una volta per battaglia.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



ARMATURA CON SIGILLI

ESILIANTI DI AURELIIOS – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Antichi e potenti sigilli di protezione rendono le ornate armature dei Grey Knights incredibilmente resistenti.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **GREY KNIGHTS** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un attacco ha come bersaglio la tua unità, se la caratteristica Forza di quell'attacco è superiore alla caratteristica Resistenza della tua unità, sottrai 1 dal tiro per Ferire.



1PC



INCROLLABILI DAL PRIMO ALL'ULTIMO

ESILIANTI DI AURELIIOS – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

La missione dei Grey Knights è talmente cruciale che neanche le ferite mortali riescono a fermarli.

QUANDO: nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **GREY KNIGHTS** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità viene distrutto, se quel modello non ha combattuto in questa fase tira un D6: con 4+ non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i suoi attacchi, poi viene rimosso dal gioco.

1PC



TELETRASPORTO D'EMERGENZA

ESILIANTI DI AURELIIOS – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

I Grey Knights sono così addestrati e i loro dispositivi di teletrasporto talmente ben schermati da permettere loro di rischiare brevi balzi localizzati se la situazione lo richiede.

QUANDO: nella fase di Combattimento dell'avversario.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dei **GREY KNIGHTS** della tua armata che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.

EFFETTO: fino alla fine del turno la tua unità è idonea ad essere scelta per l'abilità Assalto Teletrasportato, anche se si trova entro la Distanza di Ingaggio di unità nemiche.

2PC

BIBLIOTECARIO AURELIOS

M	R	S	Fe	D	CO
5"	5	2+	5	6+	1
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il Bibliotecario Aurelios ha trasformato l'eterna fame del Warp in un'arma da impiegare contro i nemici, poiché è in grado di scatenare le correnti empyriche sui bersagli, rispedendoli nel vuoto infernale. Guerriero impareggiabile e magistrale stratega, Aurelios è veramente un avversario imbattibile per chiunque l'affronti.

ARMATE	TIPO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
☯	Armi da tiro						
	Epura Anima – fuoco stregato [PSICHICA]	24"	1	3+	6	-2	3
	Epura Anima – fuoco stregato concentrato [PRECISIONE, PSICHICA, PERICOLOSA]	24"	1	3+	6	-2	3
⚔	Armi da mischia						
	Arma psionica Nemesis [PSICHICA]	Mischia	4	2+	6	-1	2

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **SQUADRA TERMINATOR DELLA CONFRATERNITA**

► Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, TERMINATOR, PSIONICO, IMPERIUM, BIBLIOTECARIO, AURELIOS

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità, Leader

FAZIONE: Assalto Teletrasportato

Calotta Consacrata: fintanto che questo modello guida un'unità, i modelli di quell'unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 4+ contro gli Attacchi Psichici.



KEYWORD DI FAZIONE: GREY KNIGHTS

SQUADRA D'ATTACCO

M	R	S	Fe	D	CO
6"	4	2+	2	6+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Squadre d'Attacco fanno spesso da avanguardia, colpendo rapidamente e scivolando nei varchi fra le linee demoniache per chiudere portali warp o impedire la fuga agli evocatori. Attaccano spesso da teleportarium fissi o trasporti rapidi e compiono ricognizioni fondamentali, disturbano i fianchi e bloccano offensive con assalti chirurgici.

ARMATE	TIPO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
☯	Armi da tiro						
	Psiosilenziatore [PSICHICA, SCARICA DI COLPI 1]	24"	6	3+	5	0	1
	Requiem Tempesta [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	1
⚔	Armi da mischia						
	Arma da corpo a corpo	Mischia	3	3+	4	0	1
	Arma psionica Nemesis [PSICHICA]	Mischia	3	3+	6	-2	2

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, PSIONICO, IMPERIUM, SQUADRA D'ATTACCO



KEYWORD DI FAZIONE: GREY KNIGHTS

SQUADRA TERMINATOR DELLA CONFRATERNITA

M	R	S	Fe	D	CO
5"	5	2+	3	6+	2
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Terminator della Confraternita formano il cuore d'acciaio di molte armate dei Grey Knights. Protetti da spesse armature, sono guerrieri dall'enorme resistenza fisica e mentale. Spesso si teletrasportano direttamente in battaglia sparando proiettili consacrati per poi fare a pezzi le progenie del Warp con le lucenti armi psioniche Nemesis.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Psiocannone [PSICHICA]	24"	3	3+	8	-1	2
Requiem Tempesta [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma psionica Nemesis [PSICHICA]	Mischia	4	3+	6	-2	2

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Assalto Teletrasportato

Colpo di Maglio (Psichica): ogni volta che un modello di questa unità effettua un movimento di Carica, fino alla fine del turno le armi da mischia dei modelli di questa unità hanno l'abilità [COLPO FATALE].

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, PSIONICO, TERMINATOR, IMPERIUM, SQUADRA TERMINATOR DELLA CONFRATERNITA

KEYWORD DI FAZIONE: GREY KNIGHTS

DREADKNIGHT NEMESIS

M	R	S	Fe	D	CO
8"	8	2+	13	6+	4
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Il pilota di un Dreadknight Nemesis comanda un enorme esoscheletro corazzato con ceramite tre volte benedetta. Alimentate dalla sua possanza psichica, le armi pesanti falchiano le orde generate dal Warp, mentre i magli o le armi psioniche enormi distruggono veicoli posseduti da demoni e orrori titanici.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Psiocannone pesante [PSICHICA]	24"	6	3+	10	-1	3

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Grandespada Nemesis – fendente [PSICHICA]	Mischia	5	3+	10	-2	D6
Grandespada Nemesis – spazzata [PSICHICA]	Mischia	10	3+	5	-1	1

DANNEGGIATO: 1-4 FERITE RIMANENTI

Fintanto che a questo modello rimangono 1-4 ferite, ogni volta che esso effettua un attacco sottrai 1 dal tiro per Colpire.

Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, PSIONICO, IMPERIUM, DREADKNIGHT NEMESIS

KEYWORD DI FAZIONE: GREY KNIGHTS