



## PATRULLA: CABALLEROS GRISES

# DESTERRADORES DE AURELLIOS

La propia naturaleza de las guerras que libran los Caballeros Grises suele llevarlos a verse superados en número por sus enemigos, pero rara vez aventajados. La fuerza de choque del Bibliotecario Aurellios no es una excepción, pues mientras sus guerreros tal vez sean escasos en número, su poderío marcial y espiritual concentrado es más que suficiente para derribar a las mayores abominaciones alienígenas o daemónicas.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo. Antes de la batalla, en el paso de elegir patrulla y mejora, debes elegir o bien la unidad Escuadra de Exterminadores de la Hermandad unit o la unidad Servoterror Némesis para incluirla en tu Patrulla esta batalla.

### A Bibliotecario Aurellios (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Purgaalmas; arma de psicofuerza némesis.

### B Escuadra de Choque (5 miniaturas)

- 1 Justicar está equipado con: bólter tormenta; arma de psicofuerza némesis.
- 3 Caballeros Grises están equipados con: bólter tormenta; arma de psicofuerza némesis.
- 1 Caballero Gris está equipado con: psilenciador; arma cuerpo a cuerpo.

#### LUEGO ELIGE ENTRE

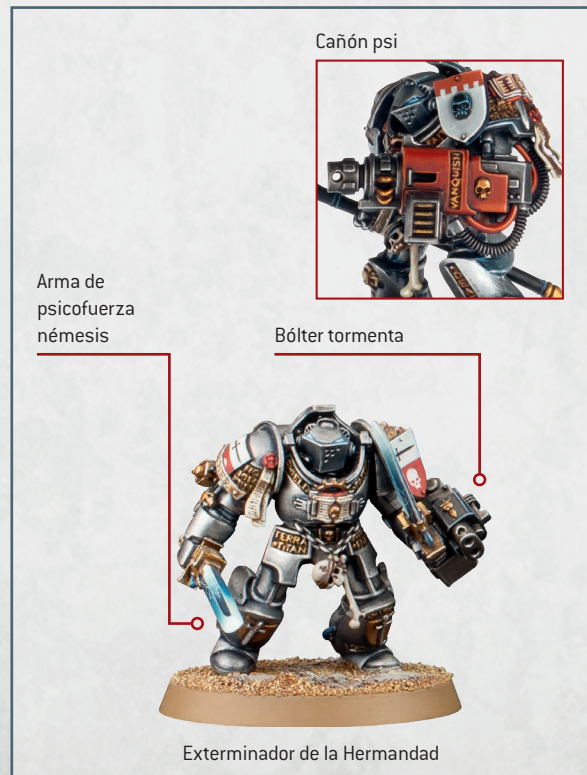
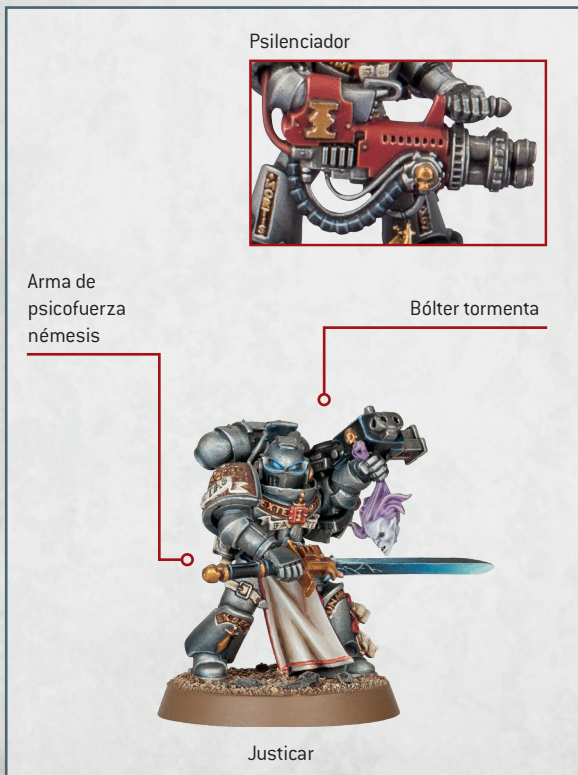
### C Escuadra de Exterminadores de la Hermandad (5 miniaturas)

- 1 Justicar Exterminador está equipado con: bólter tormenta; arma de psicofuerza némesis.
- 3 Exterminadores de la Hermandad están equipados con: bólter tormenta; arma de psicofuerza némesis.
- 1 Exterminador de la Hermandad está equipado con: cañón psi; arma de psicofuerza némesis.

Y

### D Servoterror Némesis (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: cañón psi pesado; mandoble némesis.

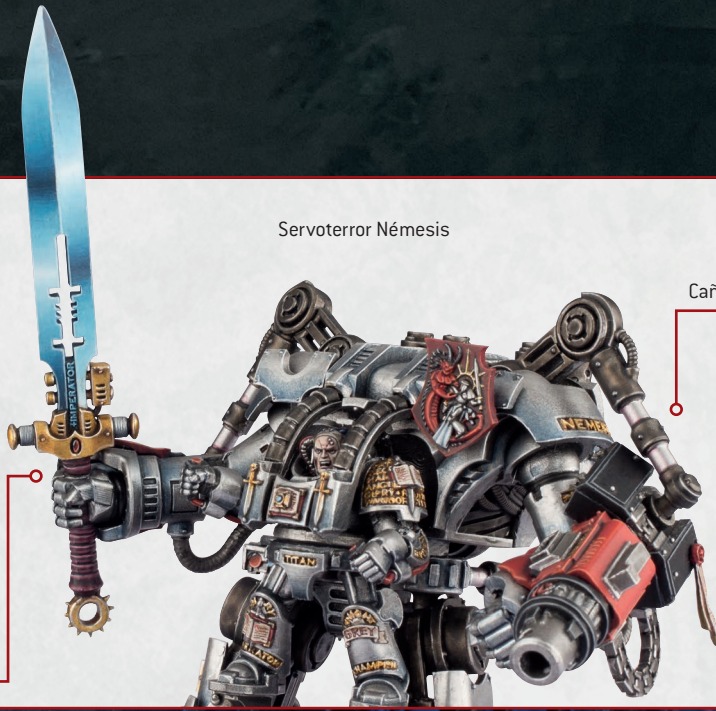




Servoterror Némesis

Cañón psi pesado

Mandoble némesis



D

B

C

A



# PATRULLA: CABALLEROS GRISES

## DESTERRADORES DE AURELLIOS

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar a los Desterradores de Aurellios se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Asalto teleportado) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

#### ASALTO TELEPORTADO

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

Al final del turno de tu oponente puedes elegir cierto número de unidades **CABALLEROS GRISES** de tu ejército con esta habilidad (excepto unidades que se encuentren dentro del alcance de una o más unidades enemigas). Retira esa unidad del campo de batalla.

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

### MEJORAS

Tu miniatura **BIBLIOTECARIO** tiene la mejora Piedra de destierro. Puedes reemplazarla por Aura dominadora.

#### MEJORA POR DEFECTO

##### PIEDRA DE DESTIERRO (PSÍQUICO)

*Este raro cristal psicorreactivo está engarzado en una carcasa de theldrita conectada a la base del cráneo del portador. Cuando el portador derriba a un líder de guerra enemigo, en el momento de su muerte, la psique desesperada del rival es amplificada por el cristal, de forma que una oleada de consternación paraliza las mentes y almas de sus seguidores. Los Caballeros Grises son más que capaces de aprovechar la confusión entre los enemigos.*

Cuando el portador elimina una miniatura **PERSONAJE** enemiga, tira 1D6: con un 2+, obtienes 1PM.,

0

#### MEJORA OPCIONAL

##### AURA DOMINADORA (PSÍQUICO)

*La mera presencia psíquica de este guerrero es como un trueno que destella con rayos plateados y aflige las mentes de sus enemigos. Hasta los enemigos más implacables retroceden ante su avance, rindiendo el terreno ganado con esfuerzo debido al terror.*

El portador tiene un atributo Control de Objetivos de 3.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Campeón de Titán. Puedes reemplazarlo por No hay escapatoria.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### CAMPEÓN DE TITÁN

*Viajando entre las estrellas desde el monasterio fortaleza oculto de los Caballeros Grises, este guerrero busca a los campeones herejes más terribles y monstruosos y los derriba en nombre del Emperador.*

Obtienes 6PV cada vez que tu **SEÑOR DE LA GUERRA** elimina una miniatura **PERSONAJE** enemiga.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### NO HAY ESCAPATORIA

*Los Caballeros Grises no salen a la batalla por asuntos menores. Cuando golpean, lo hacen contra enemigos cuya mera existencia arriesga la cordura de la humanidad y el tejido de la realidad. Sea su enemigo una manifestación de herejía o provocaría, con sus acciones inconscientes, que se desatara, el remedio es el mismo. Deben superarlo, eliminar cualquier ruta de escape y, después, acabar con él.*

Al final de cualquiera de los turnos de tu oponente, obtienes 10PV si controlas el marcador de objetivo más cercano al borde de batalla de tu oponente y controlar el marcador de objetivo más cercano a tu propio borde de batalla.

Solo puedes obtener PV gracias a este objetivo una vez por batalla.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



### CORAZA CON SALVAGUARDAS

ESTRATEGEMA DESTERRADORES DE AURELIOS – TÁCTICA DE BATALLA

*Glifos de salvaguarda antiguos y poderosos hacen increíblemente resistente la armadura de los Caballeros Grises.*

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

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRIS** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante enemiga.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, cuando un ataque tome como blanco a tu unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de tu unidad, resta 1 a la tirada para herir.



### AQUÍ NADIE SE RINDE

ESTRATEGEMA DESTERRADORES DE AURELIOS – TÁCTICA DE BATALLA

*La misión de los Caballeros Grises es tan crucial que, a menudo, las heridas mortales no les frenan en su lucha por cumplirla.*

**CUÁNDO:** La fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRIS** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante enemiga.

**EFECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad es eliminada, si esa miniatura no ha combatido esta fase, tira 1D6: con un 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después se retira del juego.



### TELEPORTACIÓN DE EMERGENCIA

ESTRATEGEMA DESTERRADORES DE AURELIOS – ARDID ESTRATÉGICO

*Los Caballeros Grises están tan bien entrenados y su tecnología de teleportación está tan bien protegida que se arriesgan a una teleportación localizada de alta proximidad si la situación lo exige.*

**CUÁNDO:** La fase de combate de tu oponente.

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRIS** de tu ejército que esté dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

**EFECTO:** Hasta el final del turno, tu unidad es elegible para ser elegida por la habilidad Asalto teleportado, aunque esté dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas.





## BIBLIOTECARIO AURELIOS

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



### Hoja de datos de Patrulla

El Bibliotecario Aurelios ha convertido el hambre incesante de la disformidad en un arma que empuñar contra sus enemigos, pues es capaz de desatar sus corrientes empíreas sobre sus enemigos y lanzarlos hacia el vacío infernal. Como guerrero sin par y estrategia maestro, Aurelios es la perdición de cualquier rival.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Purgaalmas – Fuego brujo [PSÍQUICO]	24"	1	3+	6	-2	3
Purgaalmas – Fuego brujo concentrado [PRECISION, PSÍQUICO, HAZARDOUS]	24"	1	3+	6	-2	3

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

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: **ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LA HERMANDAD.**

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, EXTERMINADOR, PSÍQUICO, IMPERIUM, BIBLIOTECARIO, AURELIOS

#### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: Asalto teleportado

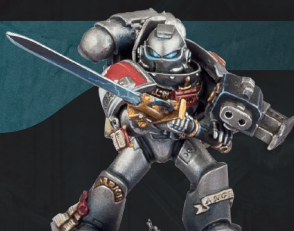
Capucha sacra: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.



CLAVES DE FACCIÓN: CABALLEROS GRISES

## ESCUADRA DE CHOQUE

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



### Hoja de datos de Patrulla

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Psilenciador [PSÍQUICO, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	3+	5	0	1
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, PSÍQUICO, IMPERIUM, ESCUADRA DE CHOQUE



CLAVES DE FACCIÓN: CABALLEROS GRISES



## ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LA HERMANDAD

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



## Hoja de datos de Patrulla

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón psi [PSÍQUICO]	24"	3	3+	8	-1	2
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Asalto teleportado

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

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

CLAVES DE FACCIÓN:  
CABALLEROS GRISES

## SERVOTERROR NÉMESIS

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



## Hoja de datos de Patrulla

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

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón psi pesado [PSÍQUICO]	24"	6	3+	10	-1	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Mandoble némesis – golpe [PSÍQUICO]	Combate	5	3+	10	-2	1D6
Mandoble némesis – barrido [PSÍQUICO]	Combate	10	3+	5	-1	1

### DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

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

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

CLAVES : VEHÍCULO, BÍPODE, PSÍQUICO, IMPERIUM, SERVOTERROR NÉMESIS

CLAVES DE FACCIÓN:  
CABALLEROS GRISES