

GREY KNIGHTS

RÈGLE D'ARMÉE

L'âme des Grey Knights est sacro-sainte, et leur pureté incorruptible. Les armures argentées des guerriers de ce Chapitre sont filigranées d'incantations et gravées de sceaux de protection. Leurs lames irradient d'une lumière intérieure sacrée, car chacun de ces Space Marines est un guerrier psychique en communion empyréenne avec ses frères de bataille. Renforcés par leur esprit, ils peuvent fendre l'acier à mains nues, leurs yeux brûlent d'un feu blanc et même leurs paroles sont empreintes d'une force qui écorche le corps des créatures du warp. Ils sont l'épée et le bouclier de l'Imperium contre le démoniaque. Guidé par la clairvoyance et les prophéties des Prognosticars du Chapitre, un Grey Knight peut s'adapter aux adversaires les plus irréels et, dans un éclair d'énergie téléportrice, il émerge exactement à l'endroit souhaité pour libérer sa puissance dévastatrice.

ASSAUT TÉLÉPORTÉ

Si votre Faction d'Armée est **GREY KNIGHTS**, à la fin du tour adverse, vous pouvez choisir un certain nombre d'unités **GREY KNIGHTS** de votre armée avec cette aptitude (hormis les unités qui sont à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis). Le nombre maximum d'unités que vous pouvez choisir dépend du format de la bataille, comme suit :

PATROUILLE	JUSQU'À 1 UNITÉ
INCURSION	JUSQU'À 2 UNITÉS
FORCE DE FRAPPE	JUSQU'À 3 UNITÉS
OFFENSIVE	JUSQU'À 4 UNITÉS

Une fois votre sélection faite, retirez ces unités du champ de bataille. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez chacune de ces unités n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemis. Les unités qui ne sont pas sur le champ de bataille à la fin de la bataille comptent comme détruites.



GREY KNIGHTS – FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **GREY KNIGHTS**, vous pouvez utiliser cette règle de Département de Force de Frappe Téléportée.

TRANSLATION TÉLÉPORTÉE

Imperméables à la corruption du Chaos, protégés par des sceaux d'argent et leur propre pureté spirituelle, les Grey Knights sont capables de supporter des submersions brèves et répétées dans le warp. Lorsqu'une purge foudroyante est requise, les croiseurs d'attaque en orbite verrouillent psychiquement leurs frères de bataille, permettant aux Grey Knights d'effectuer des téléportations à courte portée. Cette mobilité intermittente dans et hors de la réalité leur permet de prendre à revers les ennemis les plus contre-nature.

Chaque fois qu'Avance une unité **GREY KNIGHTS** avec l'aptitude Frappe en Profondeur, ne faites pas de jet d'Avance. À la place, jusqu'à la fin de la phase, cette unité a le mot-clé **VOL** et ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement de cette unité.



GREY KNIGHTS – FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force de Frappe Téléportée, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force de Frappe Téléportée.

FRAPPE RAYONNANTE

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRAT. DE TACTIQUE DE BATAILLE

Un feu psychique nimbe l'armure et les lames des Grey Knights lorsqu'ils chargent l'ennemi, attisés par leur fureur. À l'impact, la charge empyréenne est libérée dans un éclat de lumière azuré.

2PC

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **PSYKER GREY KNIGHTS** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée ayant l'aptitude [PSYCHIQUES] dont sont équipées les figurines de votre unité ont également l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

ARRIVÉE PRÉDITE

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Grâce à une vision transmise par les Prognosticars du Chapitre, les Grey Knights distinguent les voies cachées du champ de bataille et des bribes des intentions de l'ennemi. Cette conscience prophétique les aide à prendre leurs dispositions stratégiques.

1PC

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **PSYKER GREY KNIGHTS** de votre armée qui est arrivée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ou Assaut Téléporté à cette phase.

EFFET : Votre unité peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des figurines ennemis.

RESTRICTIONS : Une unité ciblée par ce Stratagème n'est pas éligible pour déclarer une charge au même tour.

LA MORT VENUE DU WARP

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRAT. DE TACTIQUE DE BATAILLE

Grâce à leurs sens affûtés en harmonie avec le warp au moment intemporel de la téléportation, les Grey Knights savent exactement où se trouve l'ennemi avant d'arriver. Ils émergent ainsi de la lueur aveuglante de l'immaterium en faisant feu de leurs armes.

1PC

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **PSYKER GREY KNIGHTS** de votre armée qui a Avancé à ce tour ou est arrivée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ou Assaut Téléporté à ce tour.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [ASSAUT] et à chaque attaque d'une figurine de votre unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

NIMBÉS DU FEU DE L'ÂME

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRAT. DE RUSE STRATÉGIQUE

L'éclat aveuglant d'une technologie antique et les replis de l'immaterium s'attardent de sorte à dissimuler les Grey Knights.

2PC

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **PSYKER GREY KNIGHTS** de votre armée qui est arrivée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ou Assaut Téléporté à cette phase.

EFFET : Jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, votre unité ne peut pas être ciblée par des attaques de tir sauf si la figurine qui attaque est à 12".

GREY KNIGHTS – FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force de Frappe Téléportée, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Force de Frappe Téléportée.

BRUME DE DEIMOS

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRAT. DE RUSE STRATÉGIQUE

Quand l'ennemi se rapproche, les Grey Knights s'entourent d'une brume psychique qui confond l'ennemi pendant qu'eux-mêmes se repositionnent pour riposter.

1PC

QUAND : La phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 unité **PSYKER GREY KNIGHTS** de votre armée qui est à 9" de cette unité ennemie.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" comme si c'était votre phase de Mouvement ou, si elle a l'aptitude Frappe en Profondeur, elle peut être placée en Réserves Stratégiques.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis.

ARMURE D'ARGENT VÉRITABLE

FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Les armures des Grey Knights incorporent des litanies de pureté, des éclats d'argent sanctifié et d'autres protections sacrées, qu'on peut encore amplifier grâce à des mantras.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **GREY KNIGHTS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de cette unité ennemie.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.



GREY KNIGHTS – FORCE DE FRAPPE TÉLÉPORTÉE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Force de Frappe Téléportée, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Force de Frappe Téléportée.

PREMIER DANS LA MÊLÉE

Qu'il procède à des assauts téléportés aussi précoces qu'audacieux où qu'il jaillisse de la trappe de son véhicule à la caque encore brûlante après son entrée dans l'atmosphère, ce commandant sanctifié est un combattant ardent, toujours en pointe des assauts. Inspirés par son zèle, ses frères de bataille le suivent de près.

Figurine **GREY KNIGHTS** avec l'aptitude Frappe en Profondeur seulement. L'unité du porteur doit commencer la bataille en Réserves, mais ni elle ni le moindre **TRANSPORT** dans lequel elle est embarquée ne compte dans les limites qu'impose la mission au nombre d'unités de Réserves Stratégiques que vous pouvez avoir. Cette unité peut être placée en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur à l'étape des Renforts de votre premier, votre deuxième ou votre troisième phase de Mouvement, quelles que soient les règles de la mission.

DOMINA LIBER DAEMONICA

Ce grimoire est une relique du Grand Maître Suprême Janus, le seul Grey Knight qui ait jamais maîtrisé les 666 imprécations de bannissement calligraphiées avec soin dans ses pages. Face à un grand péril, un héros du Chapitre se munit de ce livre crépitant d'énergie psychique, et en prononce les mots de sorte que ses frères de bataille bannissent sans rémission les démons dans le warp.

Figurine **GREY KNIGHTS** seulement. À chaque attaque de mêlée du porteur, ajoutez 1 au jet de Blessure, et, si cette attaque cible une unité **DÉMON**, ajoutez 1 à sa caractéristique de Dégâts également.

SCEAU D'EXIGENCE

Forgée par le Techmarine Dorvel urThann, cette icône de chor-bronze à l'apparence modeste contient une puissante matrice de téléportation personnelle et un trio d'esprits de la machine vigilants. Grâce à leurs psyrotunes précognitives, ils anticipent les attaques de tir, et le sceau écarte son porteur du danger dans un vif éclat lumineux.

Figurine **GREY KNIGHTS** seulement. Une fois par bataille, à la phase de Tir adverse, quand l'unité du porteur est choisie comme cible d'une attaque de tir, vous pouvez retirer l'unité du porteur du champ de bataille et la replacer n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemis. Si le porteur n'est plus une cible éligible, votre adversaire peut alors choisir une nouvelle cible pour les attaques qui ciblaient l'unité du porteur.

COLÈRE INÉVITABLE

Quand ce guerrier mène ses frères de bataille, ceux-ci frappent comme autant de lances de foudre argentées. En concentrant ses pouvoirs au moment critique, il se lie à ses ennemis via un conduit d'inéluctabilité. Remontant cette ligne, il fond sur eux à une vitesse inconcevable, s'assurant que personne n'échappe à sa colère et à celle de ses guerriers.

Figurine **GREY KNIGHTS** seulement. Ajoutez 1 aux jets de Charge pour l'unité du porteur.





KALDOR DRAIGO

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 7 6+ 1



ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Expuration [ANTI-DÉMON 2+, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	3	2+	6	-2	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

PORTEE A CC F PA D

L'Épée de Titan [ANTI-DÉMON 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	6	2+	8	-4	3
--	-------	---	----	---	----	---

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Pureté Intouchable : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles.

Union avec le Warp (Psychique) : Une fois par bataille, quand l'unité de cette figurine déclare une charge au tour où elle a été placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur ou Assaut Téléporté, ajoutez 3 au jet de Charge.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, KALDOR DRAIGO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

KALDOR DRAIGO

Grand Maître Suprême des Grey Knights, le Seigneur Kaldor Draigo entre en lice directement depuis le warp, et sa détermination pousse ses guerriers à accomplir des actes de grande valeur. Il traque et fauche les rejetons du Chaos avec le feu psychique et les coups de la légendaire Épée de Titan, sa lame reforgée avec une arme démon purifiée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kaldor Draigo – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Expurgation ; bolter Storm ; l'Épée de Titan.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

COMMANDANT SUPRÊME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, KALDOR DRAIGO



MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE VOLDUS

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 6 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Malleus Argyrum [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	10	-2	3

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Sanctuaire (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

Marteau Enflammé (Psychique) : Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine et jeter 1 D6, en ajoutant 2 au résultat si l'unité ennemie a le mot-clé DÉMON : sur 4-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6+, elle subit D3+3 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM, GRAND MAÎTRE VOLDUS

MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE VOLDUS

Grand Maître de la 3^e Confrérie, Aldrik Voldus allie une immense puissance psychique à une humble pureté. Les Démons brûlent et se dispersent devant les flammes purgatrices qui jaillissent de son énorme marteau, Malleus Argyrum, avant qu'il broie ceux qui s'obstinent dans un fracas d'énergie empyréenne.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Maître Voldus – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; Malleus Argyrum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM, GRAND MAÎTRE VOLDUS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 7 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	2+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	2+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Force de la Pureté [Psychique] : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques des figurines de cette unité et à tous les jets et tests pour les figurines de cette unité (à l'exclusion des modificateurs aux jets de sauvegarde).

Maître Stratège : Une fois par bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée par un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, TERMINATOR, IMPERIUM,
GRAND MAÎTRE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE

Les Grands Maîtres dirigent les confréries de Grey Knights. Chacun d'eux est un éminent stratège, un guerrier accompli et un terrifiant psyker de bataille au savoir occulte. Sous la tutelle d'un Grand Maître est poursuivie la guerre sans fin contre des adversaires démoniaques, au cours de laquelle son âme immaculée scintille tel un fanal de pureté.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 incinérator
 - 1 expurgateur
 - 1 psycanon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Maître

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; arme de force Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, TERMINATOR, IMPERIUM,
GRAND MAÎTRE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE EN CUIRASSE NÉMÉSIS

M E SV PV CD CO
8" 8 2+ 13 6+ 4



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Expurgateur gatling [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	12	3+	6	0	1
Incinerator lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
Psycanon lourd [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	24"	6	3+	10	-2	3

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Poings de Cuirassier	Mêlée	6	3+	6	-1	1
Grand marteau tueur de démon Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	14	-3	D6+1
▶ Espadon Némésis – frappe [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	10	-2	D6
▶ Espadon Némésis – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	10	2+	5	-1	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, PERSONNAGE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM, GRAND MAÎTRE EN CUIRASSE NÉMÉSIS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Accès de Colère [Psychique] : Une fois par round de bataille, à la phase de Combat, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser avant de résoudre ses attaques.

En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de la figurine ciblant une unité MONSTRE ou VÉHICULE, vous pouvez relancer le jet de Touche, vous pouvez relancer le jet de Blessure et vous pouvez relancer le jet de Dégât.

Faveur de l'Héroïsme : Chaque fois que vous ciblez cette figurine avec un Stratagème, il ne coûte que 1PC pour être utilisé, même si son coût en PC est supérieur.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

GRAND MAÎTRE EN CUIRASSE NÉMÉSIS

Lorsqu'ils se déplacent au combat engoncés dans une Cuirasse Némésis, les Grand Maîtres sont capables d'affronter en duel les démons majeurs sur un pied d'égalité. Ainsi équipés, leur puissance psychique et leur acuité tactique sont appuyées par la force physique exceptionnelle d'une immense cuirasse Némésis aux protections renforcées.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les poings de Cuirassier de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 grand marteau tueur de démon Némésis
 - 1 espadon Némésis
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, mais ne peut pas en avoir en plusieurs exemplaires:
 - 1 expurgateur gatling
 - 1 incinerator lourd
 - 1 psycanon lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Maître en Cuirasse Némésis

Cette figurine est équipée de : poings de Cuirassier.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, PERSONNAGE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM,
GRAND MAÎTRE EN CUIRASSE NÉMÉSIS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

CASTELLAN CROWE

M E SV PV CD CO
6" 4 2+ 5 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Flamme Purificatrice [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	3	2+	4	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Épée Noire d'Antwyr [BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Champion de l'Ordre des Purificators (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique d'Atttaques des Flammes Purificatrices de cette unité.

Prévisions des Prognosticars (Psychique) : Une fois par tour, la première fois qu'un jet de sauvegarde est raté pour cette figurine, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 0.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, CASTELLAN CROWE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

CASTELLAN CROWE

Le Castellan Garran Crowe est le Champion de l'Ordre des Purificators ; et son âme immaculée irradie une aura psychique cuisante. Il est le gardien de l'Épée Noire d'Antwyr, une lame-démon qui murmure promesses et menaces. Crowe rejette la vilenie de l'épée, en comptant exclusivement sur ses propres capacités martiales.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Castellan Crowe – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Flamme Purificatrice ; bolter Storm ; Épée Noire d'Antwyr.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ESCOUADE PURIFICATOR

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM,
CASTELLAN CROWE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

FRÈRE-CAPITAINE STERN

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	6	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Épée de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Paragon de l'Ost Argenté : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, sur une Blessure Critique, la cible subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

Les Fils du Destin (Psychique) : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, replacez cette figurine sur le champ de bataille aussi près que possible de là où elle a été détruite et à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, avec tous ses PV initiaux.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, FRÈRE-CAPITAINE STERN

MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

FRÈRE-CAPITAINE STERN

Chef valeureux et dévoué, le Frère-Capitaine Arvann Stern a survécu à des combats d'une telle violence que bien souvent, lui et sa némésis étaient les derniers debout. Sa compréhension grandissante des faiblesses des rejetons du warp en fait l'anathème du démon et il manie son épée Némésis avec un talent rare.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Frère-Capitaine Stern – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; Épée de force Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, FRÈRE-CAPITAINE STERN



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

FRÈRE-CAPITAINE

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 6 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	06	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	2+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	2+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Amplification Empyréenne (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les armes Psychiques dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Esprit Concentré (Psychique) : À chaque attaque de cette figurine avec une arme Psychique, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM, FRÈRE-CAPITAINE

MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS

FRÈRE-CAPITAINE

Comptant parmi les combattants les plus redoutables du Chapitre, chaque Frère-Capitaine a prouvé sa valeur en tant que chef et paragon martial. Sa place est au cœur des combats, aux côtés de ses frères de bataille afin de concentrer leurs attaques grâce à la communion psychique, et cela même en pleine guerre infernale.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 incinérator
 - 1 expurgateur
 - 1 psycanon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Frère-Capitaine

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; arme de force Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM, FRÈRE-CAPITaine



MOTS-CLÉS DE FACTION: GREY KNIGHTS

CHAMPION DE CONFRÉRIE

M E SV PV CD CO
6" 4 2+ 4 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PRÉCISION, PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Combat en Premier, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Punitio Éthérée (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Combat en Premier.

Fureur Martiale : À chaque attaque de mêlée de cette figurine ciblant une unité PERSONNAGE, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM,
CHAMPION DE CONFRÉRIE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

CHAMPION DE CONFRÉRIE

Un Champion de Confrérie est un paragon martial que tous les Grey Knights aspirent à imiter. En vertu de son talent hors pair, il supervise les recrues sur la voie de la lame. Sur le champ de bataille, il défend la vie d'autrui ainsi que l'honneur de sa confrérie avec une expertise mortelle.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion de Confrérie

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE PURGATOR
- ESCOUADE D'INCURSION

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM, CHAMPION DE CONFRÉRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 5 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Arme Combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
▶ Purge de l'Âme – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	1	3+	6	-2	3
▶ Purge de l'Âme – feu sorcier focalisé [PRÉCISION, PSYCHIQUE, À RISQUE]	24"	1	3+	6	-2	3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	2+	6	-1	2

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, PSYKER, IMPERIUM
ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION: Assaut Téléporté

Coiffe Séraphique: Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les Attaques Psychiques.

Vortex Funeste (Psychique): À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de ce PSYKER (hormis les unités avec l'aptitude Agent Solitaire qui ne font pas partie d'une unité Attachée et qui sont à plus de 12" de ce PSYKER). En ce cas, et jeter 1 D6 : sur 1, l'unité de ce PSYKER subit D6 blessures mortelles ; sur 2-5, l'unité ennemie subit 2D3 blessures mortelles ; sur 6, l'unité ennemie subit 2D6 blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE

Les Archivistes ont une force d'âme plus grande encore que celle de la plupart de leurs puissants frères de bataille. L'étendue de leur connaissance empyréenne est si vaste qu'ils bravent les dangereux tréfonds du warp, et ils exécutent des rites psychiques pour protéger leurs compagnons ou lacérer les démons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 arme combinée
 - 1 bolter Storm

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Archiviste de Confrérie

Cette figurine est équipée de : Purge de l'Âme ;
arme de force Némésis.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, PSYKER, IMPERIUM
ARCHIVISTE DE CONFRÉRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

TECHMARINE DE CONFRÉRIE

M E SV PV CD CO
 5" 4 2+ 4 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache énergétique de l'Omnimessie	Mêlée	4	3+	6	-2	2
▶ Découpeur à plasma – standard [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	7	-2	1
▶ Découpeur à plasma – surcharge [ATTAQUES BONUS, À RISQUE]	Mêlée	2	3+	8	-3	2
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM,
TECHMARINE DE CONFRÉRIE

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Éveiller l'Esprit de la Machine : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine VÉHICULE GREY KNIGHTS amie à 6" de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque de cette figurine VÉHICULE, ajoutez 1 au jet de Touche.

Bénédiction de l'Omnimessie : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine VÉHICULE GREY KNIGHTS amie à 3" de cette figurine. Cette figurine VÉHICULE récupère jusqu'à D3 PV perdus. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une fois par tour.

Techmarine : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités VÉHICULE GREY KNIGHTS amies, sauf si elle mène une unité, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

TECHMARINE DE CONFRÉRIE

Guerriers-forgeons psychiques possédant une connaissance ésotérique des mystères de la machine, les Techmarines entretiennent et réparent les armes, les armures et les véhicules des Grey Knights. Avec leurs servobras mécaniques, et grâce aux rites de l'Omnimessie, ils renforcent les esprits des machines blessées pour résister aux griffes des démons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 pistolet bolter.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Techmarine de Confrérie

Cette figurine est équipée de : bolter; lance-flammes; découpeur à plasma; hache énergétique de l'Omnimessie; servobras.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- SERVITORS
- ESCOUADE D'INCURSION

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, IMPERIUM,
TECHMARINE DE CONFRÉRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

CHAPELAIN DE CONFRÉRIE

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 5 5+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Crozius arcum	Mélee	5	2+	6	-1	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

Allure Effrayante (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, chaque fois que l'unité fait un test d'Ébranlement ou de Commandement, soustrayez 1 à ce test.

Mots de Pouvoir (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM,
CHAPELAIN DE CONFRÉRIE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

CHAPELAIN DE CONFRÉRIE

Les Chapelains entonnent des litanies psychiques de sainteté et de mépris, répandant la parole de l'Empereur auprès de leurs frères d'une voix de stentor. Ce sont des symboles de mortalité brutale et de zèle indiscutable. Au combat, ils abattent l'ennemi à coups de crozius arcanum tandis qu'ils protègent l'âme de leurs frères grâce à leurs cantiques passionnés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chapelain de Confrérie

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; crozius arcanum.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE
- ESCOUADE PALADIN

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, TERMINATOR, IMPERIUM,
CHAPELAIN DE CONFRÉRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE

M E SV PV CD CO
 5" 5 2+ 3 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Poing d'Acier (Psychique) : Chaque fois qu'une figurine de cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bannière de Doyen : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

Narthecium : À votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine détruite (hormis les PERSONNAGES) à l'unité du porteur.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA TERMINATOR DE CONFRÉRIE

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE

Les Terminators de confrérie forment le cœur d'acier de nombreuses forces de frappe de Grey Knights. Protégé par une armure épaisse, chacun est un guerrier à l'immense force physique et mentale. Ils se téléportent souvent au combat, déchaînant des salves de bolts sanctifiés avant de tailler en pièces les engueances du warp avec leurs armes de force Némésis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le bolter Storm de 1 Terminator de Confrérie peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 incinerator
 - 1 expurgateur
 - 1 psycanon
- 1 Terminator de Confrérie équipé d'un bolter Storm peut être équipé de 1 bannière de Doyen.*
- 1 Terminator de Confrérie peut avoir son bolter Storm remplacé par 1 narthecium.*

*Vous ne pouvez pas choisir ces deux options pour la même figurine.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Justicar Terminator
- 4-9 Terminators de Confrérie

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, LIGNE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA TERMINATOR DE CONFRÉRIE



MOTS-CLÉS DE FACTION: GREY KNIGHTS

ESCOUADE D'INCURSION

M E SV PV CD CO
6" 4 2+ 2 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	06	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Éclaireurs 6"

FACTION : Assaut Téléporté

Rituel de Sanctification (Psychique) : Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement et si cette unité est à portée de ce pion d'objectif, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM,
ESCOUADE D'INCURSION

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE D'INCURSION

Les escouades d'incursion forment souvent une avant-garde, se glissant dans les lignes des démons pour sceller les portails warp ou empêcher les invokeurs de s'échapper. Attaquant fréquemment depuis des téléportariums ou dans des transports, ils effectuent une reconnaissance cruciale, perturbent les flancs et endiguent les incursions par des frappes chirurgicales.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le bolter Storm et l'arme de force Némésis de 1 Grey Knight peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
 - 1 incinerator et 1 arme de corps à corps
 - 1 expurgateur et 1 arme de corps à corps
 - 1 psycanon et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Justicar
- 4-9 Grey Knights

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, LIGNE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM,
ESCOUADE D'INCURSION



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE PALADIN

M E SV PV CD CO
5" 5 2+ 3 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	2+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	2+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	2+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Force Intérieure (Psychique) : Chaque fois qu'une attaque cible cette unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bannière de Doyen : Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA PALADIN

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE PALADIN

Comptés parmi les plus grands combattants de l'Imperium, les Paladins se jettent au combat contre de monstrueux adversaires démoniaques. Ce sont les plus talentueux et dévoués des guerriers Grey Knights, d'authentiques parangons martiaux, et chacun d'eux a banni un des plus redoutables démons jamais manifestés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Paladins peuvent avoir chacun leur bolter Storm remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 incinerator
 - 1 expurgateur
 - 1 psycanon
- 1 Paladin équipé d'un bolter Storm et d'une arme de force Némésis peut être équipé de 1 bannière de Doyen. Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 incinerator
 - 1 expurgateur
 - 1 psycanon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Paragon
- 4-9 Paladins

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PSYKER, TERMINATOR, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA PALADIN



MOTS-CLÉS DE FACTION: GREY KNIGHTS

ESCOUADE PURIFICATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	2+	2	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Flamme Purificatrice [ANTI-INFANTERIE 2+, IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	18"	1	3+	4	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Détermination Séraphique : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche si cette unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si cette unité est En Dessous de son Demi-effectif.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE PURIFICATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE PURIFICATOR

L'Ordre des Purificateurs incarne la pureté d'action des Grey Knights. Ils sont incorruptibles et fanatiques, et possèdent un esprit immaculé. Téléportés au cœur des légions démoniaques, ils combattent souvent en tant que fer de lance depuis lequel ils déchaînent un feu cuisant qui réduit les corrompus en cendres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, jusqu'à 2 Purifiers peuvent avoir chacun leur bolter Storm et leur arme de force Némésis remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 incinerator et 1 arme de corps à corps
 - 1 expurgateur et 1 arme de corps à corps
 - 1 psycanon et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier de la Flamme
- 4-9 Purifiers

Chaque figurine est équipée de : Flamme Purificatrice ; bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE PURIFICATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

SERVITORS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	4+	1	8+	0



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Servobras de Servitor	Mêlée	1	5+	6	-2	3
Outils de Servitor	Mêlée	1	5+	3	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, IMPERIUM, SERVITORS

APTITUDES

Blocage Mental: Tant qu'une figurine TECHMARINE DE CONFRÉRIE mène cette unité, améliorez de 1 les caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat des armes de tir et de mêlée dont sont équipées les figurines SERVITOR de cette unité.

Suite: Tant qu'une figurine TECHMARINE DE CONFRÉRIE mène cette unité, les figurines de cette unité ont les aptitudes Frappe en Profondeur et Assaut Téléporté.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

SERVITORS

Certains servitors étaient jadis des serfs, des aspirants recalés ou d'anciens alliés, à présent cybernétisés. La plupart ont leurs membres remplacés par des servobras ou des armes lourdes, afin de défendre ou aider leurs maîtres Techmarine lors des réparations. Le lavage de cerveau garantit qu'aucun d'eux ne révèle ce dont il a été témoin.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 figurines peuvent avoir chacune leur Servobras de Servitor remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd et 1 outils de Servitor
 - 1 multi-fuseur et 1 outils de Servitor
 - 1 canon à plasma et 1 outils de Servitor

COMPOSITION D'UNITÉ

- 4 Servitors

Chaque figurine est équipée de : Servobras de Servitor.

SUITE DE SERVITORS

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut rejoindre 1 autre unité de votre armée qui est menée par un **TECHMARINE DE CONFRÉRIE** (une unité ne peut pas avoir plus de 1 unité **SERVITORS** jointe). En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, toutes les figurines de cette unité comptent comme faisant partie de l'unité de Gardes du Corps, et l'Effectif Initial de cette unité de Gardes du Corps est augmenté en conséquence.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, IMPERIUM, SERVITORS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

DREADNOUGHT VÉNÉRABLE DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
 6" 9 2+ 8 6+ 3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Lance-flammes lourd [TORRENT, IGNORE LE COUVERT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Canon à plasma lourd – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	7	-2	2
Canon à plasma lourd – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	1
Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	D6
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds blindés	Mêlée	5	3+	6	0	1
Arme de mêlée de Dreadnought	Mêlée	5	3+	12	-2	3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT VÉNÉRABLE

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

Sagesse des Anciens [Aura] : Tant qu'une unité INFANTRIE GREY KNIGHTS amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

DREADNOUGHT VÉNÉRABLE DES GREY KNIGHTS

Les Dreadnoughts Vénérables abritent des champions ancestraux qui résistent guerre après guerre. Leur acuité stratégique et leur connaissance des horreurs bannies lors de batailles passées sont recherchées, mais ils se rendront à la bataille avec calme détermination, et c'est un grand honneur que de combattre aux côtés de ces légendes vivantes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 canon à plasma lourd
 - 1 multi-fuseur
 - 1 canon laser jumelé
- Le bolter Storm et arme de mêlée de Dreadnought de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles et 1 pieds blindés
 - 1 lance-flammes lourd et 1 arme de mêlée de Dreadnought

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought Vénérable

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut; bolter Storm ; arme de mêlée de Dreadnought.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, FUMÉE, IMPERIUM,
DREADNOUGHT VÉNÉRABLE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE INTERCEPTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	2+	2	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Téléporteurs Personnels : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" comme si c'était votre phase de Mouvement. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PSYKER, VOL, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDADE INTERCEPTOR

MOTS-CLÉS DE FACTION: GREY KNIGHTS

ESCOUADE INTERCEPTOR

Équipés de téléporteurs portatifs, les Interceptors traversent le champ de bataille dans une série de rapides sauts warp, se redéployant promptement ou abattant les ennemis véloces. Dans un éclat de lumière, ils arrivent et pointent leurs armes sur des ennemis abasourdis avant de déchaîner une tempête de mort, puis ils disparaissent tout aussi furtivement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, le bolter Storm et l'arme de force Némésis de 1 Interceptor peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 incinerator et 1 arme de corps à corps
 - 1 expurgateur et 1 arme de corps à corps
 - 1 psycanon et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Interceptor Justicar
- 4-9 Interceptors

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PSYKER, VOL, GRENADES, IMPERIUM,
ESCOUADE INTERCEPTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE PURGATOR

M E SV PV CD CO
6" 4 2+ 2 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Incinerator [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	06	N/A	6	-1	1
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Psycanon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	3	3+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Visée Astrale (Psychique) : À votre phase de Tir, les armes de tir dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TIR INDIRECT], à condition que la cible de l'arme soit visible d'une ou plusieurs autres unités PSYKER GREY KNIGHTS amies.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE PURGATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCOUADE PURGATOR

Les Escouades Purgator avancent au rythme de l'attaque principale en appuyant leurs frères par les torrents de projectiles occultes de leurs armes lourdes. Leurs sens psychiques percent le warp pour débusquer leurs ennemis, les rendant capables de tirs censément impossibles qui nettoient les tanières dissimulées et les cachettes fortifiées des démons.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 4 Purgators peuvent avoir chacun leur bolter Storm et arme de force Némésis remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 incinerator et 1 arme de corps à corps
 - 1 expurgateur et 1 arme de corps à corps
 - 1 psycanon et 1 arme de corps à corps

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Purgator Justicar
- 4-9 Purgators

Chaque figurine est équipée de : bolter Storm ; arme de force Némésis.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PSYKER, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDADE PURGATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

CUIRASSIER NÉMÉSIS

M E SV PV CD CO
 8" 8 2+ 13 6+ 4



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Expurgateur gatling [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	12	3+	6	0	1
Incinerator lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
Psycanon lourd [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE]	24"	6	3+	10	-2	3

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Poings de Cuirassier	Mêlée	6	3+	6	-1	1
Grand marteau tueur de démon Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	14	-3	D6+1
Espadon Némésis – frappe [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	2+	10	-2	D6
Espadon Némésis – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	10	2+	5	-1	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM, CUIRASSIER NÉMÉSIS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : Assaut Téléporté

Représailles Empyréennes (Psychique) : Cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

CUIRASSIER NÉMÉSIS

Un Grey Knight revêtu d'une cuirasse Némésis commande un immense exosquelette constitué de céramite trois fois bénite. Alimentées par sa puissance psychique, ses armes lourdes fauchent les hordes engendrées par le warp, tandis que grâce à des poings géants ou des armes de force démesurées, il broie les véhicules possédés et les horreurs titaniques.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les poings de Cuirassier de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
 - 1 Grand marteau tueur de démon Némésis
 - 1 Espadon Némésis
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants, mais ne peut en avoir aucun en plusieurs exemplaires:
 - 1 expurgateur gatling
 - 1 incinerator lourd
 - 1 psycanon lourd

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Cuirassier Némésis

Cette figurine est équipée de : poings de Cuirassier.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, PSYKER, IMPERIUM, CUIRASSIER NÉMÉSIS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
 10" 12 2+ 16 6+ 5



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Canon laser Godhammer	48"	2	3+	12	-3	D6+1
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Nefaste D6

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, IMPERIUM, LAND RAIDER

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER DES GREY KNIGHTS

Le Land Raider est un char de transport quasi invulnérable. Assez spacieux pour accueillir des Grey Knights en armure Terminator, ce n'est pas qu'un simple moyen d'acheminer des guerriers. Sur sa coque sont montés des canons laser modèle Godhammer aux rayons mortels, tandis que pour son équipage, le rugissement de ses bolters est celui de son esprit de la machine.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider

Cette figurine est équipée de : 2 canons laser Godhammer; bolter lourd jumelé; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTRIE GREY KNIGHTS. Chaque figurine TERMINATOR occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, IMPERIUM, LAND RAIDER

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER CRUSADER DES GREY KNIGHTS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	12	2+	16	6+	5



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM, LAND RAIDER, CRUSADER

MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER CRUSADER DES GREY KNIGHTS

Grâce à son compartiment passager optimisé, le Land Raider Crusader dépose un contingent conséquent de guerriers au beau milieu des démons les plus abjects. Ce faisant, les bolters Hurricane et le canon d'assaut du char criblent des groupes entiers de serviteurs des Dieux du Chaos.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider Crusader

Cette figurine est équipée de : 2 bolters Hurricane ; canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 16 figurines INFANTRIE GREY KNIGHTS. Chaque figurine TERMINATOR occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM, LAND RAIDER, CRUSADER



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER REDEEMER DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
12" 12 2+ 16 6+ 5

ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Canon Flamestorm [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6+3	N/A	6	-2	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Nefaste D6

Rampe d'Assaut : Chaque fois qu'une unité débarque de cette figurine après qu'elle a fait un mouvement Normal, l'unité est quand même éligible pour déclarer une charge à ce tour.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM,
LAND RAIDER, REDEEMER

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

LAND RAIDER REDEEMER DES GREY KNIGHTS

Le Land Raider Redeemer calcine la souillure du démon avec ses canons Flamestorm. Ce brutal véhicule d'assaut est infernal en combat urbain, où il projette des gerbes de prométhium par des canons Flamestorm et des rafales de projectiles par ses canons d'assaut, avant de débarquer des Grey Knights afin qu'ils éliminent les survivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 multi-fuseur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Land Raider Redeemer

Cette figurine est équipée de : 2 canons Flamestorm ; canon d'assaut jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 14 figurines INFANTRIE GREY KNIGHTS. Chaque figurine TERMINATOR occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FUMÉE, GRENADES, IMPERIUM, LAND RAIDER, REDEEMER



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

RHINO DES GREY KNIGHTS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	6+	2



ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Missile traqueur [TIR UNIQUE] 48" 1 2+ 14 -3 D6

Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Bolter Storm [TIR RAPIDE 2] 24" 2 3+ 4 0 1

ARMES DE MÈLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Chenilles blindées Mêlée 3 4+ 6 0 1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

Autoréparation : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, IMPERIUM, RHINO

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

RHINO DES GREY KNIGHTS

Le Rhino est un modèle de transport ancien qui épaulé les Space Marines depuis des millénaires. Ses systèmes robustes et fiables sont cruciaux pour survivre aux paysages mutants des mondes-démons sur lesquels les Grey Knights se battent parfois, tandis que les guerriers à l'intérieur sont protégés par un épais blindage au treillis d'argent véritable.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm additionnel.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTRIE GREY KNIGHTS. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines TERMINATOR.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, IMPERIUM, RHINO



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

RAZORBACK DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO

12" 9 3+ 10 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie contre laquelle elle a causé une ou plusieurs touches à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce TRANSPORT à ce tour fait une attaque ciblant l'unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, IMPERIUM, RAZORBACK

MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

RAZORBACK DES GREY KNIGHTS

Les Razorback sont de solides véhicules de transport qui combinent la vitesse et l'appui d'armes lourdes, idéal pour les frappes chirurgicales et les feintes. Abritée derrière sa coque d'adamantium, une escouade de Grey Knights peut avancer rapidement et frapper les ennemis exposés, tandis que la tourelle du char se charge de cibles supplémentaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.
- Le bolter lourd jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon d'assaut jumelé
 - 1 canon laser jumelé

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Razorback

Cette figurine est équipée de : bolter lourd jumelé ; chenilles blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTRIE GREY KNIGHTS**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **TERMINATOR**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, IMPERIUM, RAZORBACK



MOTS-CLÉS DE FACTION :
GREY KNIGHTS

INTERCEPTEUR STORMHAWK DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
20+" **9** **3+** **10** **6+** **0**



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon Storm Icarus [ANTI-VOL 2+]	48"	6	3+	7	-1	2
Serre laser	24"	2	3+	10	-3	D6+1
Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
▶ Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNÉ, VOL, FUMÉE, IMPERIUM,
INTERCEPTEUR STORMHAWK

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

Intercepteur : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité qui a le mot-clé Vol, ajoutez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

INTERCEPTEUR STORMHAWK DES GREY KNIGHTS

Les escadrons d'Intercepteurs Stormhawk, tel le Vol d'Andaemus, opèrent à vitesse éclair même sous les cieux torturés par le warp. Conçus pour obtenir la suprématie aérienne en haute altitude, les pilotes psykers de ces appareils ne luttent pas une lame à la main, mais avec des batteries de missiles et des canons à grande cadence de tir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La serre laser de cette figurine peut être remplacée par 1 canon Storm Icarus.
- Le lance-missiles Skyhammer de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 lance-missiles Typhoon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Intercepteur Stormhawk

Cette figurine est équipée de : serre laser; lance-missiles Skyhammer; canon d'assaut jumelé; coque blindée.

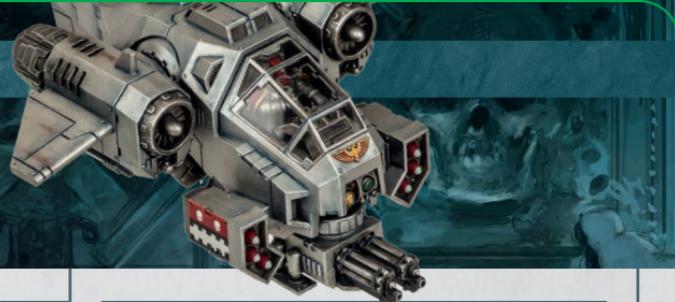
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNÉ, VOL, FUMÉE, IMPERIUM,
INTERCEPTEUR STORMHAWK



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCORTEUR STORMTALON DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
20+" **8** **3+** **10** **6+** **0**



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
▶ Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMTALON



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCORTEUR STORMTALON DES GREY KNIGHTS

Les Escorteurs Stormtalon sont des appareils à la maniabilité accrue dotés d'une grande polyvalence quant au choix de leurs cibles. Souvent chargés de protéger des appareils plus volumineux, ils abattent les chasseurs ennemis ou les terrifiants dracs engendrés par le warp. Grâce à leur propulsion vectorielle, leurs pilotes effectuent des attaques au sol en saturant de tir les zones de téléportation, afin de sécuriser l'arrivée de leurs frères de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-missiles Skyhammer de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
 - 1 lance-missiles Typhoon

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Escorteur Stormtalon

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Skyhammer; canon d'assaut jumelé; coque blindée.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODyne, VOL, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMTALON



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCORTEUR STORMRAVEN DES GREY KNIGHTS

M E SV PV CD CO
20+" **10** **3+** **14** **6+** **0**



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Hurricane [TIR RAPIDE 6, JUMELÉ]	24"	6	3+	4	0	1
Lance-missiles Stormstrike	48"	1	3+	10	-3	D6+2
Canon d'assaut jumelé [BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	6	3+	6	0	1
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
Canon à plasma lourd jumelé – standard [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	3	3+	7	-2	2
Canon à plasma lourd jumelé – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, JUMELÉ]	36"	3	3+	8	-3	3
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6
Lance-missiles Typhoon – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	2D6	3+	4	0	1
Lance-missiles Typhoon – Krak	48"	2	3+	9	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNÉ, TRANSPORT, VOL, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMRAVEN

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Stationnaire

Résilience Blindée : à chaque attaque ciblant cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION:
GREY KNIGHTS

ESCORTEUR STORMRAVEN DES GREY KNIGHTS

Puissants appareils de soutien, les Escorteurs Stormraven sont capables de déployer des Grey Knights et même un réveré Dreadnought aux endroits où les perturbations empyréennes interdisent la téléportation. Résistant et hérisse d'armes lourdes, le Stormraven excelle dans les assauts blindés et le nettoyage des zones d'atterrissement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 2 bolters Hurricane.
- Le canon d'assaut jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 canon à plasma lourd jumelé
 - 1 canon laser jumelé
- Le lance-missiles Typhoon de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 bolter lourd jumelé
 - 1 multi-fuseur jumelé

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Escorteur Stormraven

Cette figurine est équipée de : 2 lance-missiles Stormstrike ; canon d'assaut jumelé ; lance-missiles Typhoon ; coque blindée.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANERIE GREY KNIGHTS et 1 figurine DREADNOUGHT VÉNÉRABLE GREY KNIGHTS. Chaque figurine TERMINATOR occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNÉ, TRANSPORT, VOL, IMPERIUM, ESCORTEUR STORMRAVEN

MOTS-CLÉS DE FACTION: GREY KNIGHTS