



PATROUILLE : GREY KNIGHTS

BANNISSEURS D'AURELLIOS

La nature même des guerres livrées par les Grey Knights les voit souvent submergés par leurs ennemis mais rarement surclassés. La force de frappe de l'Archiviste Aurellios ne fait pas exception à la règle, car si ses guerriers sont peu nombreux, la puissance martiale et spirituelle qu'ils apportent est plus que suffisante pour anéantir les pires abominations xénos ou démoniaques.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous. Avant la bataille, à l'étape Sélectionner la Patrouille et l'Optimisation, vous devez choisir soit l'Escouade Terminator de Confrérie soit le Cuirassier Némésis à inclure dans votre Patrouille pour la bataille.

A Archiviste Aurellios (1 figurine)

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

B Escouade d'Incursion (5 figurines)

- 1 Justicar est équipé de : bolter Storm ; arme de force Némésis.
- 3 Grey Knights sont équipés de : bolter Storm ; arme de force Némésis.
- 1 Grey Knight est équipé de : expurgateur ; arme de corps à corps.

PUIS

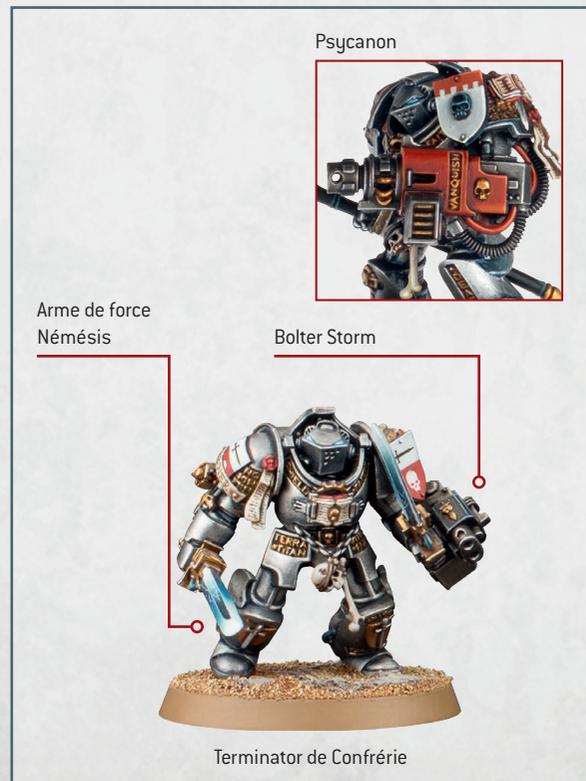
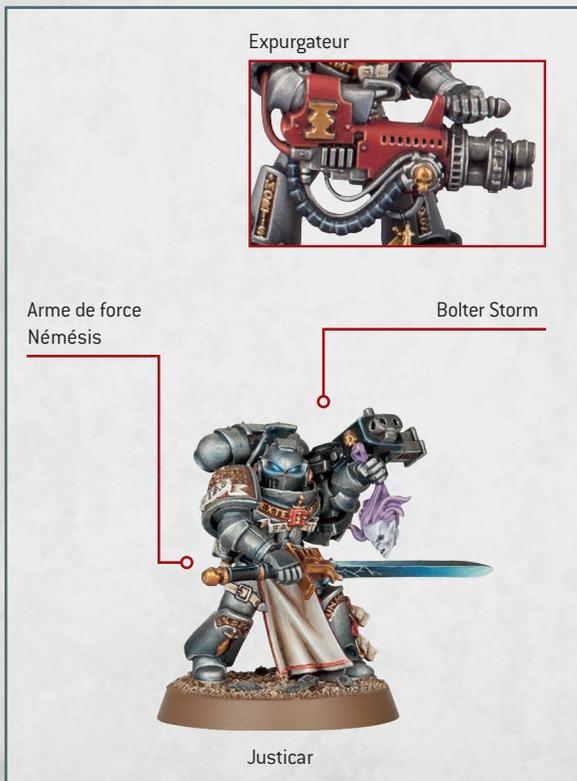
C Escouade Terminator de Confrérie (5 figurines)

- 1 Justicar Terminator est équipé de : Bolter Storm ; arme de force Némésis.
- 3 Terminators de Confrérie sont équipés de : Bolter Storm ; arme de force Némésis.
- 1 Terminator de Confrérie est équipé de : psycanon ; arme de force Némésis.

OU

D Cuirassier Némésis (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : psycanon lourd ; espadon Némésis.



Cuirassier Némésis

Psycanon lourd

Espadon Némésis



PATROUILLE : GREY KNIGHTS

BANNISSEURS D'AURELLIOS

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Bannisseurs d'Aurellios se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Assaut Téléporté, mentionnée sur la fiche technique de plusieurs unités, et décrite ci-dessous.

ASSAUT TÉLÉPORTÉ

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. Le corps renforcé par l'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 les créatures du warp. Ils sont l'épée et le bouclier de l'Imperium contre tout ce qui est 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.

À la fin du tour adverse, vous pouvez choisir 1 unité **GREY KNIGHTS** de votre armée ayant cette aptitude (hormis les unités qui sont à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies). Retirez l'unité choisie du champ de bataille.

À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez l'unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies. Les unités qui ne sont pas sur le champ de bataille à la fin de la bataille comptent comme détruites.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **ARCHIVISTE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Pierre de Bannissement. Vous pouvez la remplacer par Aura de Domination.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

PIERRE DE BANNISSEMENT (PSYCHIQUE)

Ce cristal psychoréactif rare est logé dans un étui de theldrite fixé à la base du crâne du porteur. Quand celui-ci fauche un chef guerrier adverse, à l'instant du trépas de ce dernier, le désespoir de sa psyché est amplifié par le cristal en une onde de choc qui paralyse les esprits et les âmes de ses partisans. Les Grey Knights ont tôt fait de tirer parti de ce désarroi chez l'ennemi.

Chaque fois que le porteur détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, jetez 1 D6 : sur 2+, vous gagnez 1PC.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

AURA DE DOMINATION (PSYCHIQUE)

La présence psychique de ce guerrier est tel un cumulonimbus crépitant d'éclairs argentés et qui flagelle l'esprit craintif de ses ennemis. Même les adversaires les plus audacieux reculent devant lui, en cédant sous l'effet de la terreur le terrain durement conquis.

Le porteur a une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 3.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Champion de Titan.
Vous pouvez le remplacer par Aucune Issue.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

CHAMPION DE TITAN

Ce guerrier arpente les étoiles depuis la forteresse-monastère secrète des Grey Knights, en cherchant les champions et monstres hérétiques les plus terribles afin de les occire au nom de l'Empereur-Dieu.

Vous marquez 6PdV chaque fois que votre **SEIGNEUR DE GUERRE** détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

AUCUNE ISSUE

Les Grey Knights ne sont pas envoyés au combat à la légère. Lorsqu'ils frappent, ils le font contre des ennemis dont l'existence même est un risque pour la santé mentale de l'Humanité et la trame de la réalité. Que l'ennemi soit une manifestation d'hérésie ou qu'il la déchaîne involontairement par ses actes, le remède reste le même. Il faut le cerner, lui couper toute échappatoire, puis le tuer.

À la fin de n'importe quel tour adverse, vous marquez 10PdV si vous contrôlez le pion d'objectif le plus proche du bord du champ de bataille adverse et si vous contrôlez le pion d'objectif le plus proche de votre propre bord du champ de bataille.

Vous pouvez marquer des PdV grâce à cet objectif une seule fois par bataille.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

PLATE PROTÉGÉE

BANNISSEURS D'AURELLIOS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Des protections anciennes et puissantes confèrent une résistance incroyable aux magistrales armures des Grey Knights.

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 **INFANTERIE GREY KNIGHTS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de votre unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

INFLEXIBLES JUSQU'AU BOUT

BANNISSEURS D'AURELLIOS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

La mission des Grey Knights est si cruciale que même des blessures mortelles ne les empêcheront pas de l'accomplir.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE GREY KNIGHTS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

TÉLÉPORTATION D'URGENCE

BANNISSEURS D'AURELLIOS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Grey Knights sont si entraînés et leur technologie de téléportation est si fortement verrouillée qu'ils se risquent à des sauts très proches de l'ennemi si la situation l'exige.

QUAND : À la phase de Combat adverse.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE GREY KNIGHTS** de votre armée qui est à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour être choisie pour l'aptitude Assaut Téléporté, même si elle est à Portée d'Engagement d'unités ennemies.

ARCHIVISTE AURELLIOS

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

L'Archiviste Aurellios a dompté le warp insatiable pour en faire une arme qu'il emploie contre ses ennemis. Il est ainsi capable de déchaîner les courants empyréens sur ses adversaires pour les propulser dans le néant infernal. Combattant hors pair et stratège magistral, Aurellios est le fléau de tous ceux qui l'affrontent.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de force Némésis [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	2+	6	-1	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE.

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, PSYKER, IMPERIUM, ARCHIVISTE, AURELLIOS

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Assaut Téléporté

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS

ESCOUADE D'INCURSION

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



Fiche Technique de Patrouille

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

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Expurgateur [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	3+	5	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS

Fiche Technique de Patrouille

ESCOUADE TERMINATOR DE CONFRÉRIE

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



Les Terminators de confrérie sont le cœur d'acier de maintes 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, déchainant des salves de bolts sanctifiés avant de tailler en pièces l'engeance du warp avec leurs armes de force Némésis.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Psy canon [PSYCHIQUE]	24"	3	3+	8	-1	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	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].

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS

CUIRRASSIER NÉMÉSIS

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



Fiche Technique de Patrouille

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 titanesques.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Psy canon lourd [PSYCHIQUE]	24"	6	3+	10	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Espadon Némésis – frappe [PSYCHIQUE]	Mêlée	5	3+	10	-2	D6
▶ Espadon Némésis – balayage [PSYCHIQUE]	Mêlée	10	3+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

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.

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

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : GREY KNIGHTS