



Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

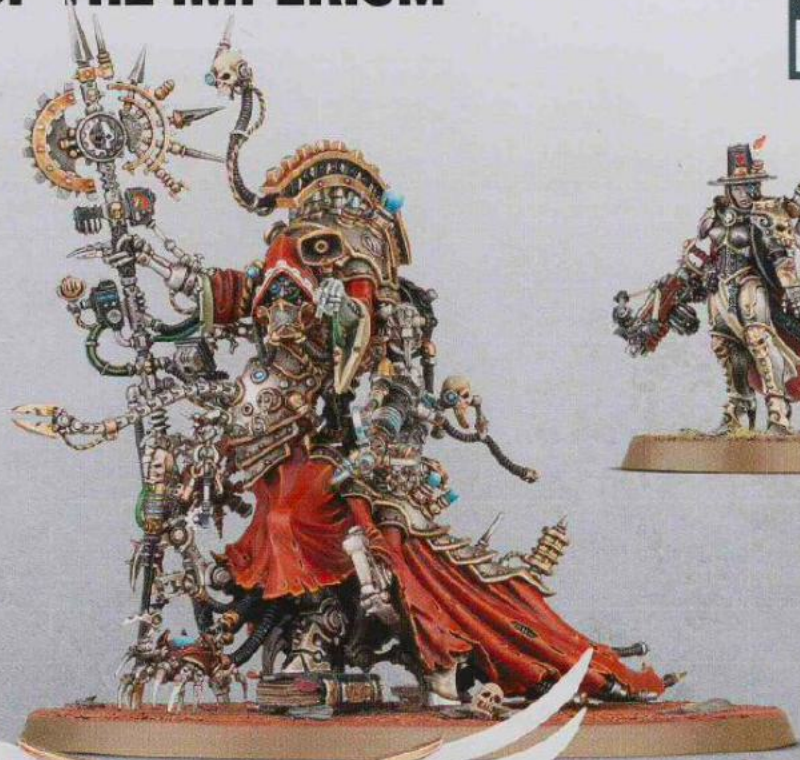
**BuildInstructions.com**

# GATHERING STORM

## TRIUMVIRATE OF THE IMPERIUM

STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

**1 - 8**





**READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO**

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pincés de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

**Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de símbolos • Erläuterung der Symbole • Legenda dei simboli**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje
- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje
- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje
- Baureihenfolge
- Sequenza di assemblaggio

16+



- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel

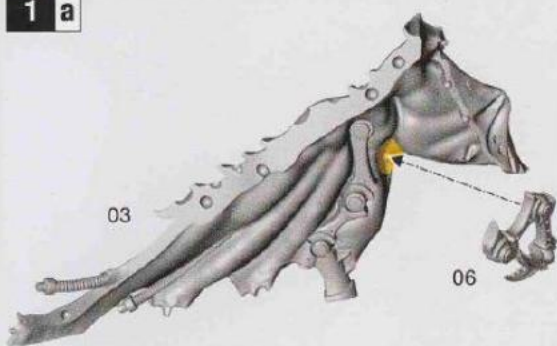
- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel

- Citadel fine detail cutters
- Pincés de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

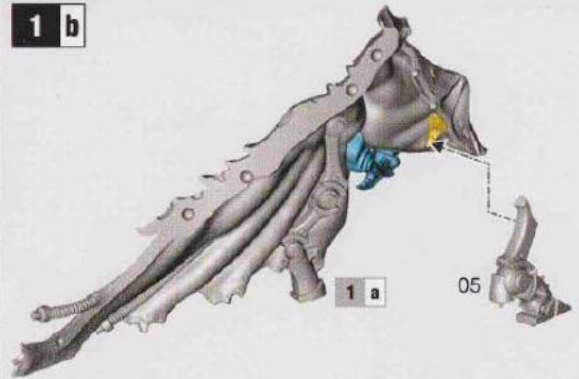
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

# 1 BELISARIUS CAWL

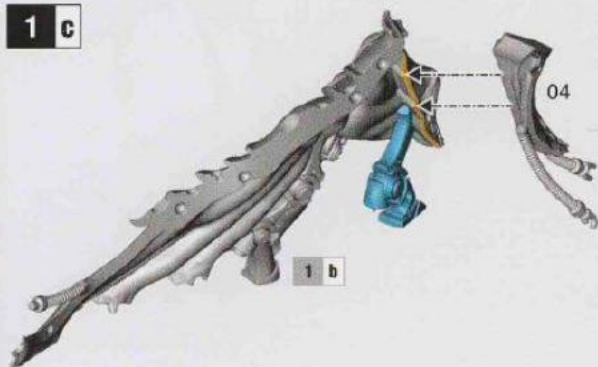
1 a



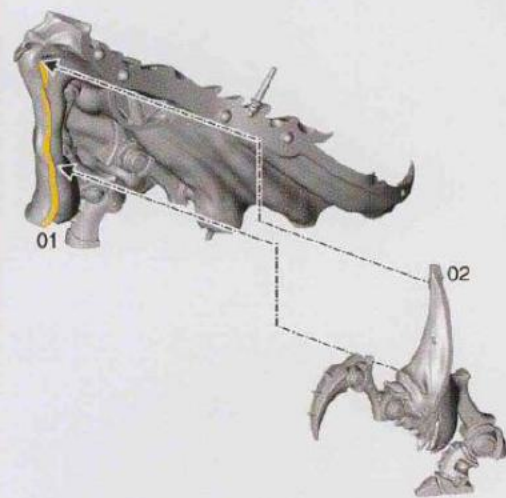
1 b



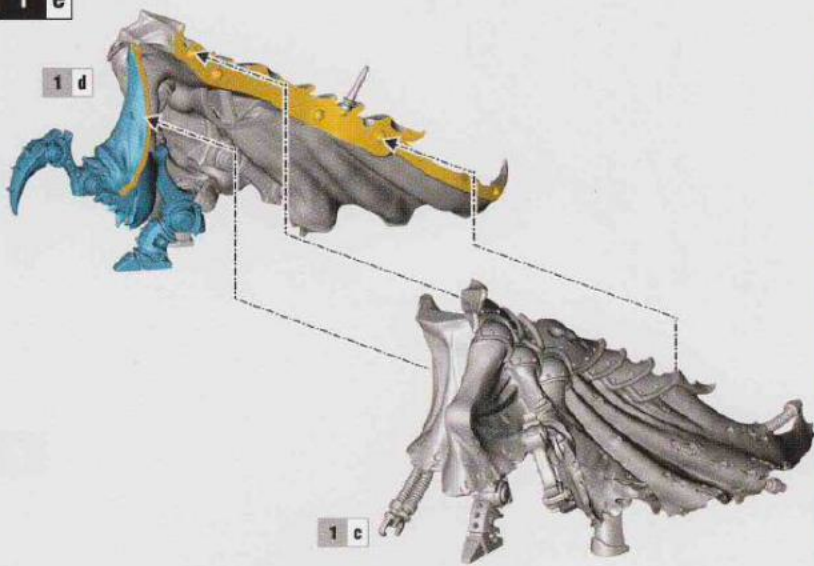
1 c

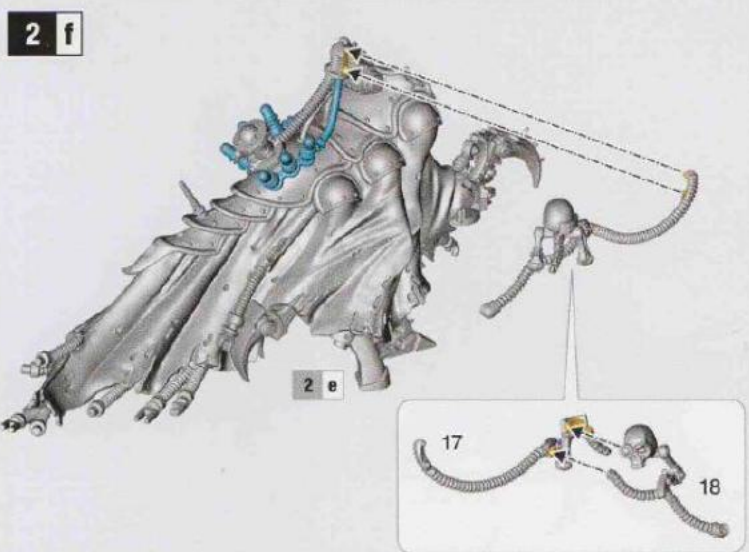
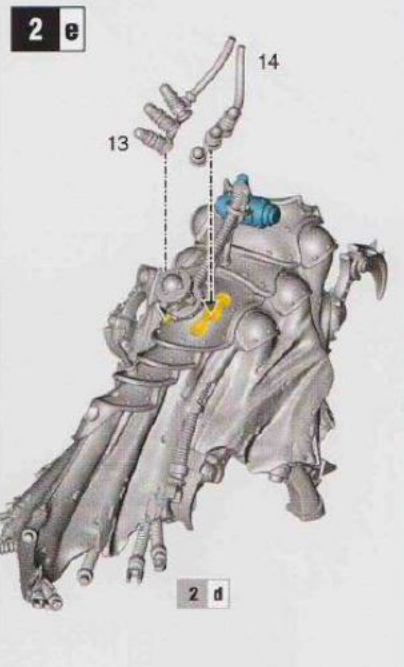
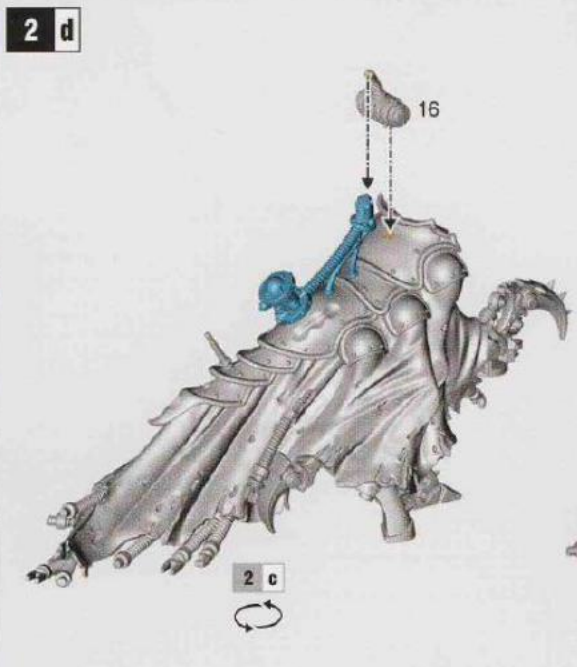
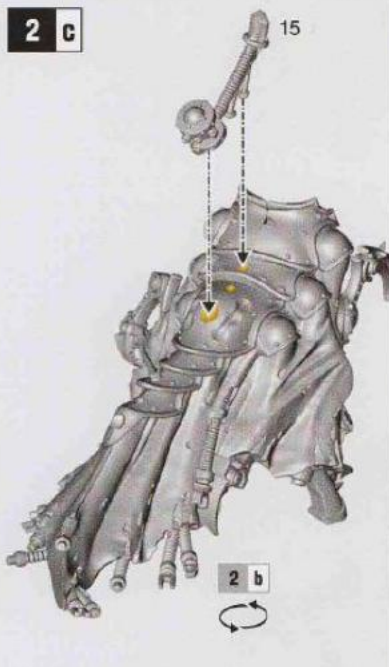
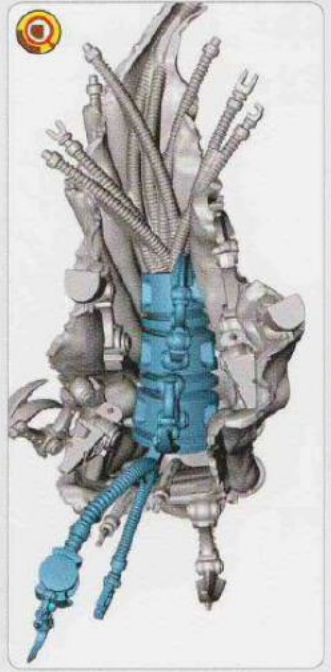
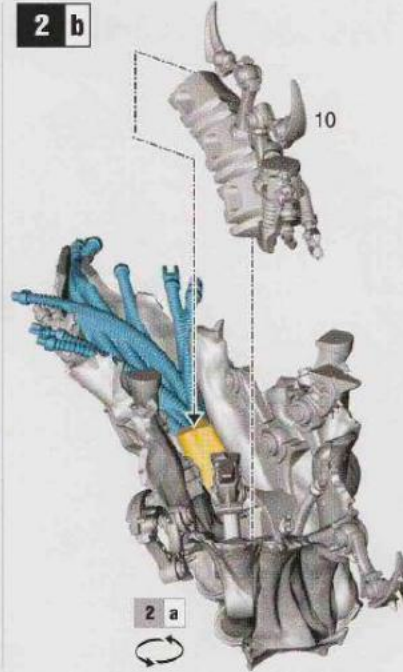
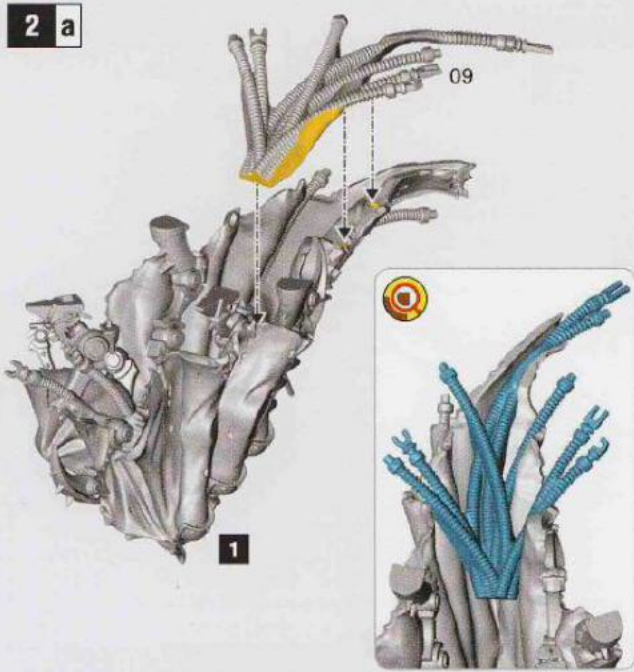


1 d

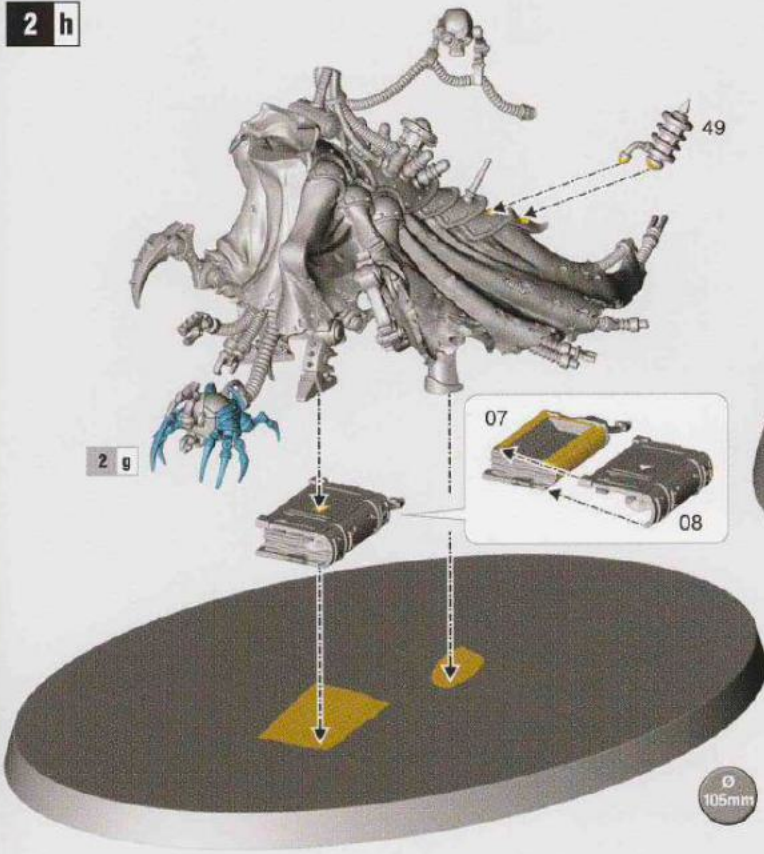


1 e

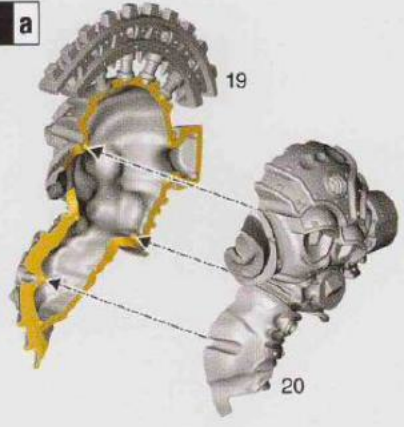




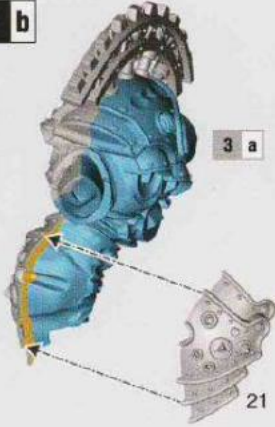
2 h



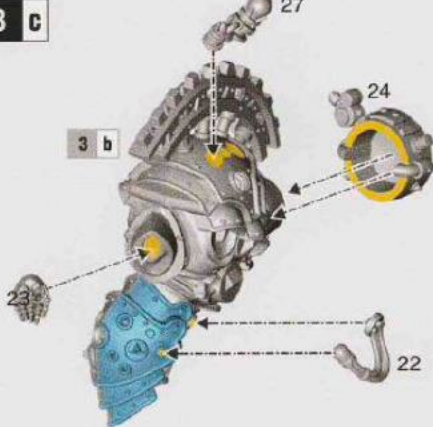
3 a



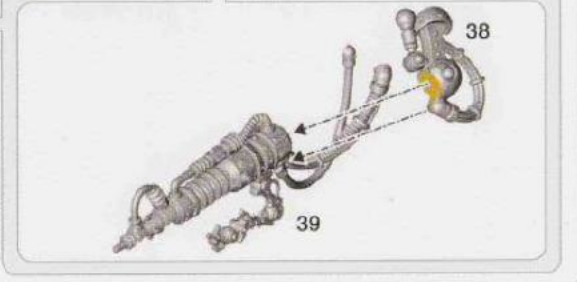
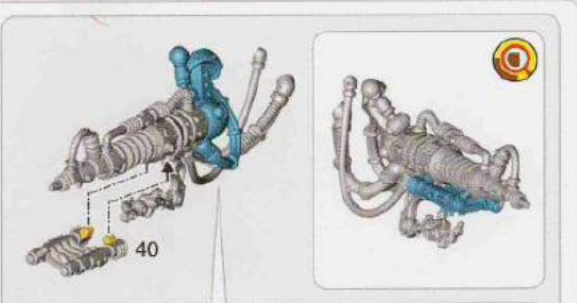
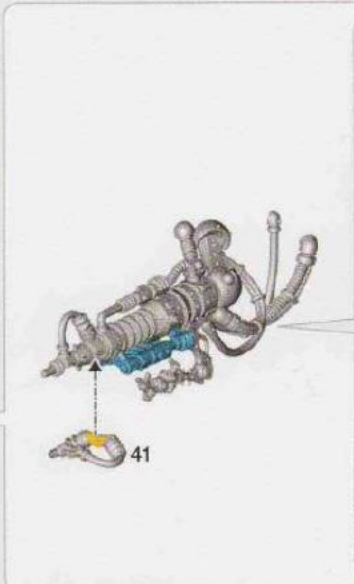
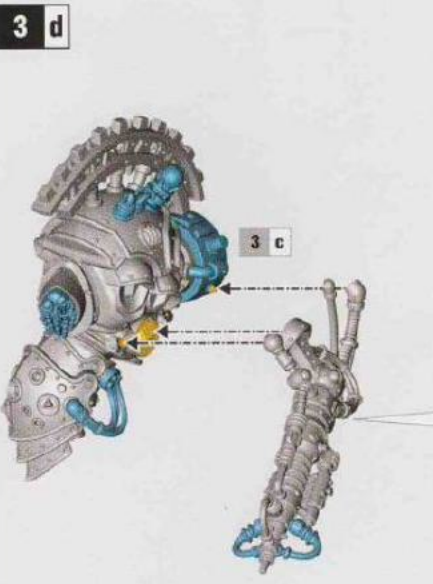
3 b



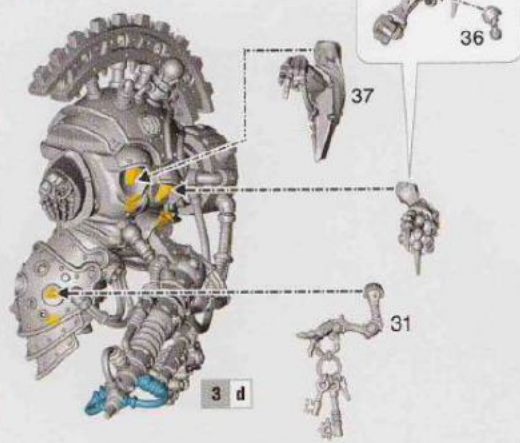
3 c



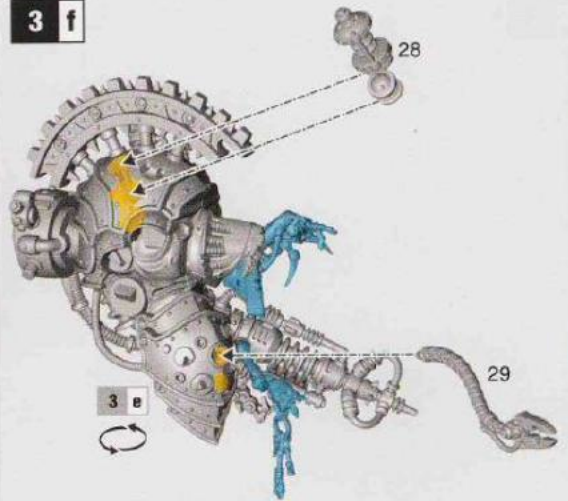
3 d



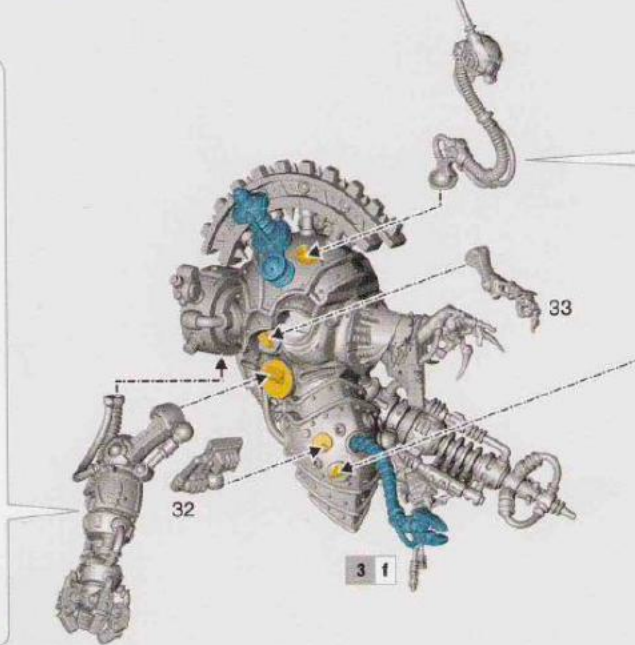
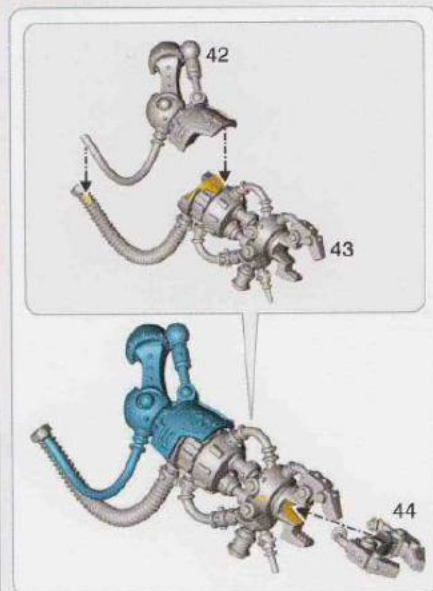
3 e



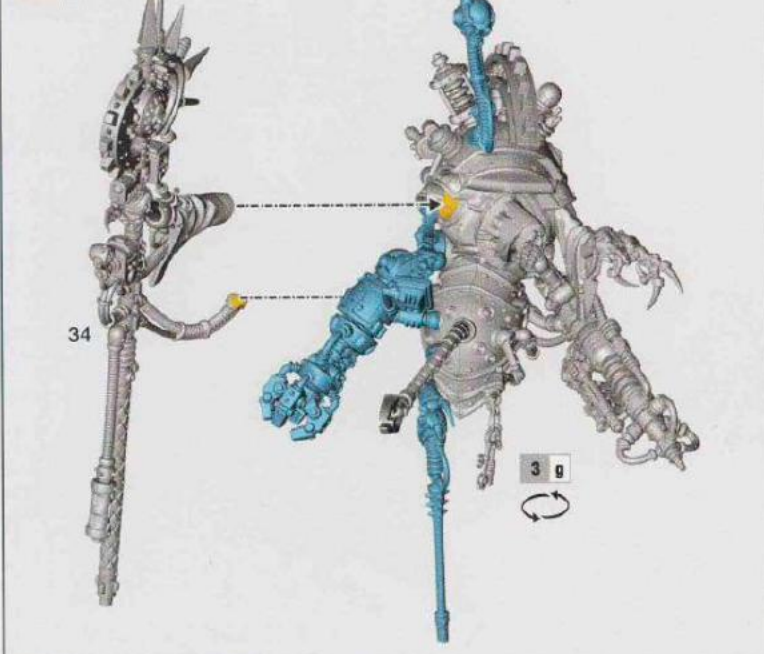
3 f



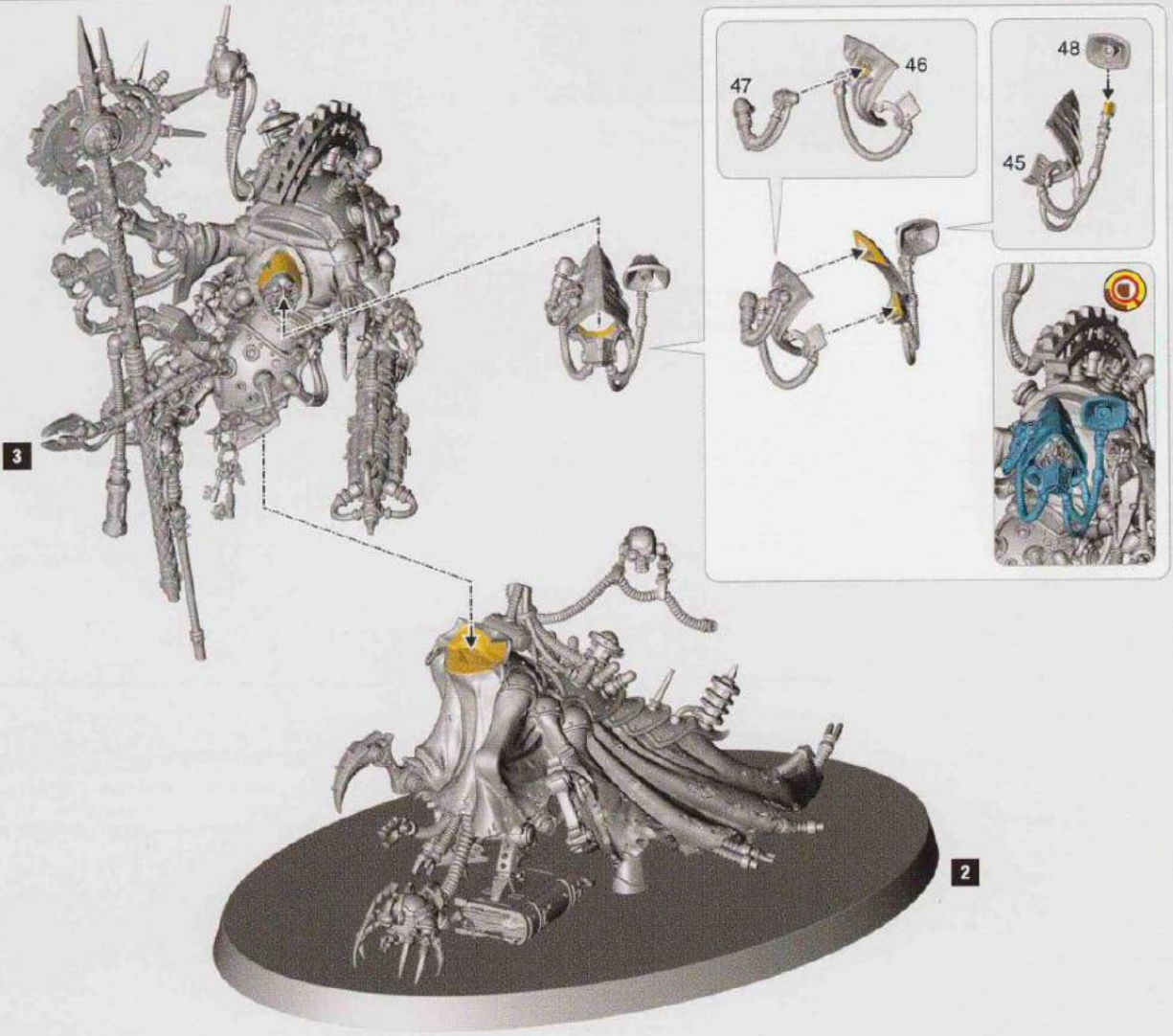
3 g



3 h



4 a





	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Belisarius Cawl	5	5	5	6	5	3	3	10	2+	Infantry (Character)	1 (Unique)

### WARGEAR:

- Arc scourge
- Master-crafted power axe
- Mehadendrite hive
- Scryerskull
- Refractor field

**Artificer Self-repair Mechanisms:** At the start of each of your turns, Belisarius Cawl recovers D3 Wounds lost earlier in the battle.

### WARLORD TRAIT:

**Masterwork Bionics:** Belisarius Cawl can re-roll failed Feel No Pain rolls.

### SPECIAL RULES:

- Canticles of the Archmagos
- Canticles of the Omnissiah
- Feel No Pain
- Independent Character
- Very Bulky

### ARCANA MECHANICUM

**Solar Atomiser:** Using a complex focussing array of Cawl's own design, this weapon concentrates thermic energy and melta-waves into a short-ranged but utterly unstoppable blast that can melt through an enemy war engine in seconds.

Range	S	AP	Type
12"	10	1	Assault D3, Master-crafted, Melta

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Belisarius Cawl	5	5	5	6	5	3	3	10	2+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

### ÉQUIPEMENT:

- Augurocrâne
- Champ Réfracteur
- Electro-fléau
- Hache énergétique de maître
- Ruche de Mécavrilles

**Mécanismes d'Autoréparation d'Artificier:** Au début de chacun de vos tours, Belisarius Cawl regagne 1D3 PV perdus précédemment pendant la bataille.

### TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

**Bioniques de Maître:** Belisarius Cawl peut relancer les jet d'Insensible à la Douleur ratés.

### ARCANA MECHANICUM

**Atomisateur Solaire:** Utilisant un dispositif complexe conçu par Belisarius Cawl lui-même, cette arme concentre les ondes de fusion et l'énergie thermique en une décharge de courte portée si inexorable qu'elle peut traverser de part en part une machine de guerre ennemie en quelques secondes.

Portée	F	PA	Type
12"	10	1	Assaut 1D3, Arme de Maître, Fusion

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Bellisarius Cawl	5	5	5	6	5	3	3	10	2+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

### AUSRÜSTUNG:

- Bogengeißel
- Meisterhafte Energieaxt
- Mehadendritenschwarm
- Seherschädel
- Refraktorfeld

**Meisterhafte Autoreparaturmechanismen:** Zu Beginn jedes deiner Züge erhält Belisarius Cawl W3 Lebenspunkte zurück, die er zuvor in der Schlacht verloren hat.

### BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

**Meisterhafte Bionik:** Belisarius Cawl kann misslungene Würfe für Verletzungen ignorieren wiederholen.

### SONDERREGELN:

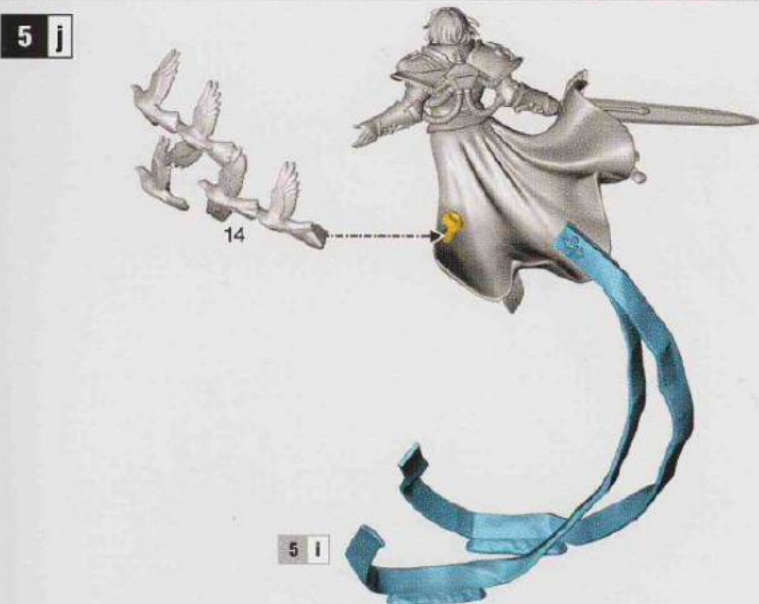
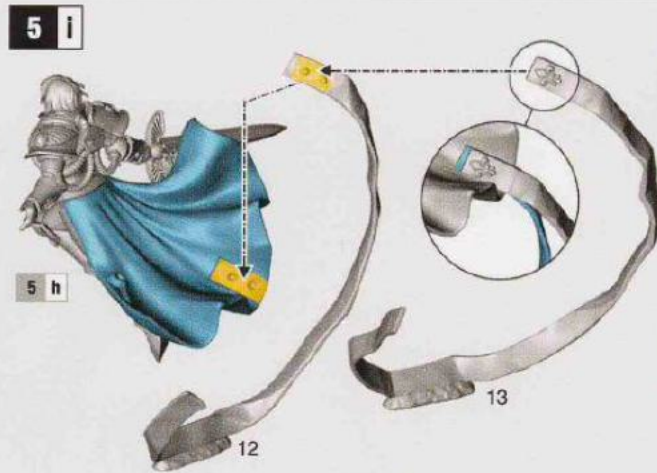
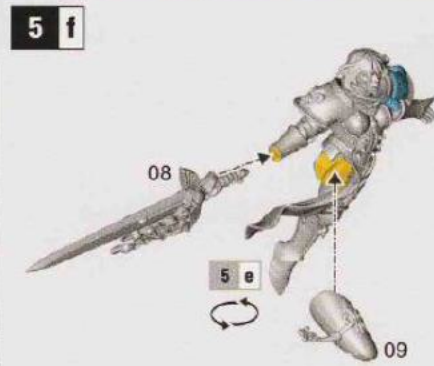
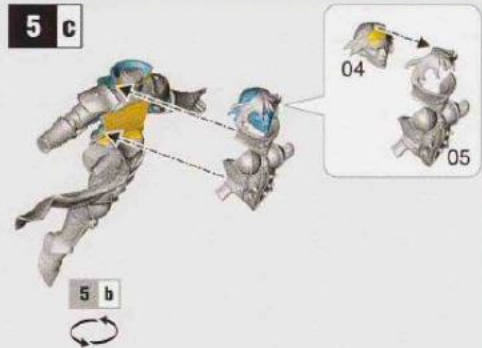
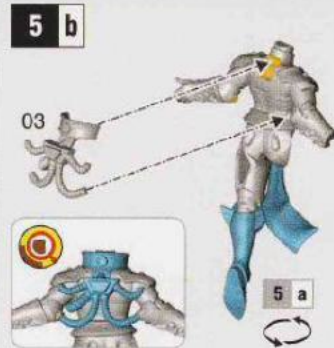
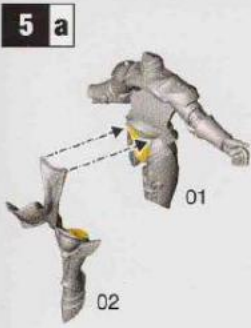
- Lobgesänge des Archmagos
- Lobgesänge des Omnissiah
- Sehr massiv
- Unabhängiges Charaktermodell
- Verletzungen ignorieren

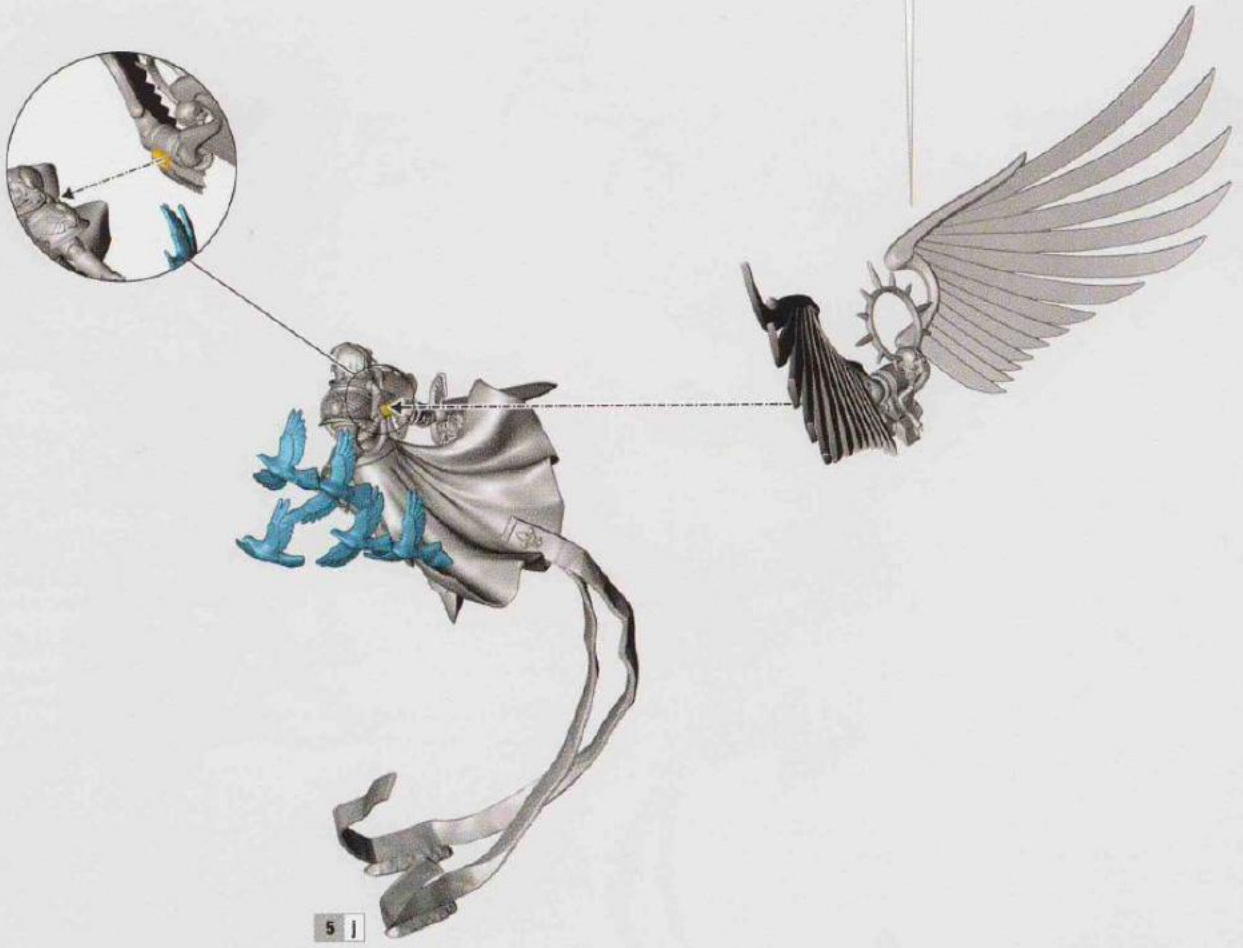
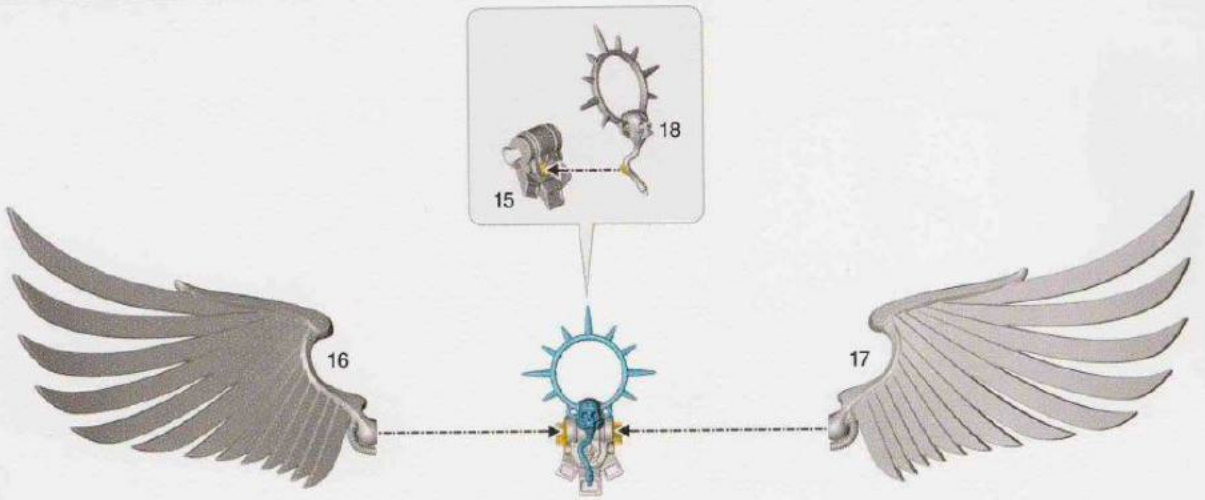
### ARCANA MECHANICUM

**Solar-Atomisator:** Durch eine komplexe Fokussiervorrichtung, die Cawl selbst entworfen hat, konzentriert diese Waffe thermische Energie und Melterwellen zu einem nicht weit reichenden, jedoch vollkommen unaufhaltsamen Schuss, der sich in Sekunden durch einen gegnerischen Panzer schmelzen kann.

Reichw.	S	DS	Typ
12 Zoll	10	1	Sturm W3, Meisterhaft, Melter

5 CELESTINE

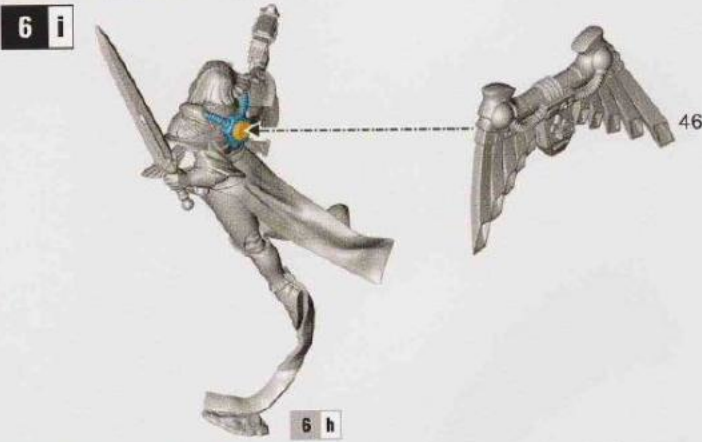
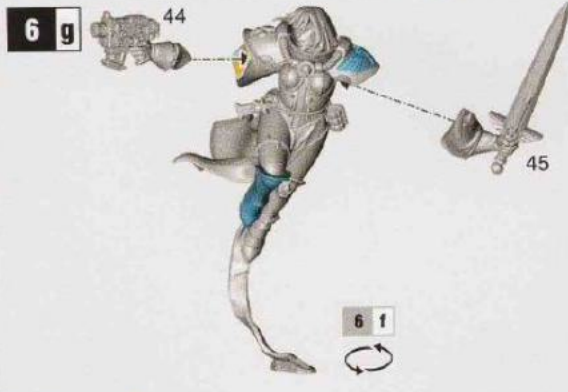
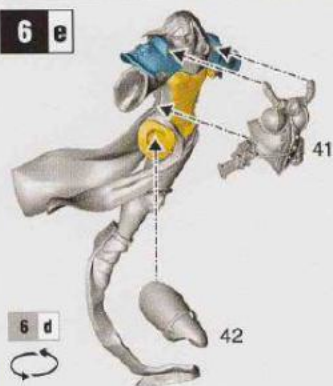
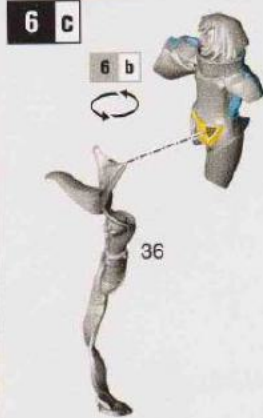




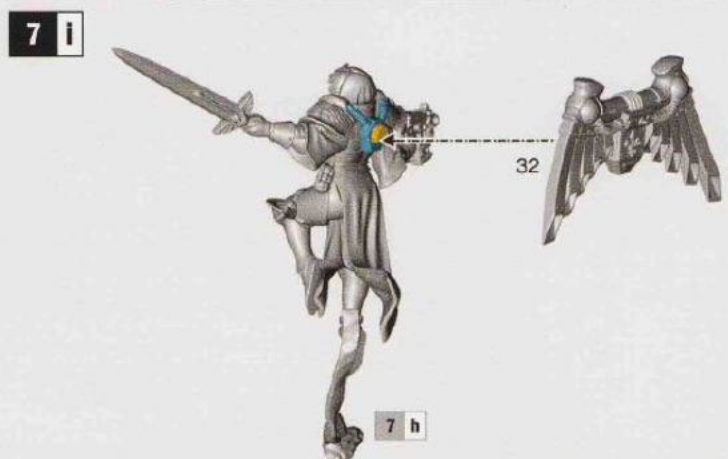
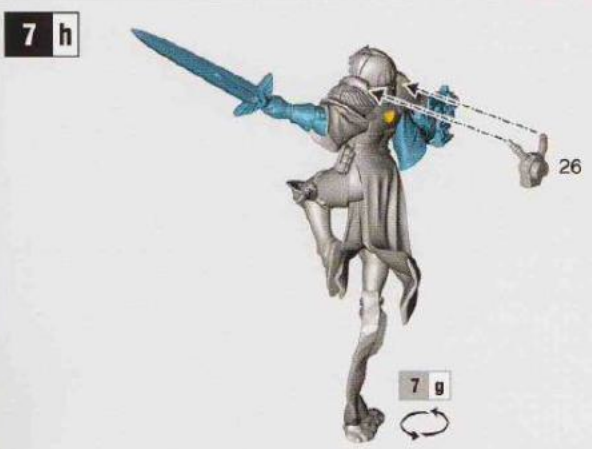
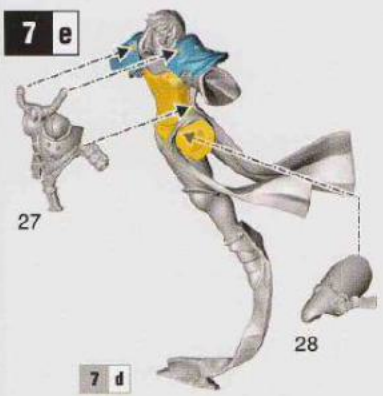
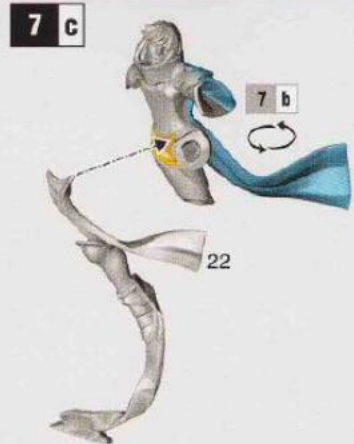
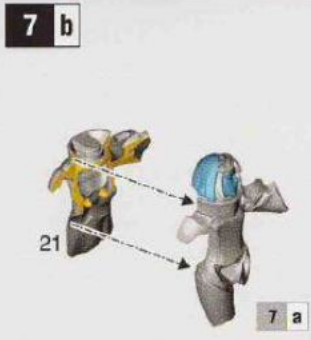
5 1



# 6 ELEANOR



# 7 GENEVIEVE



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Saint Celestine	7	7	3	3	5	7	5	10	2+	Jump Infantry (Character)	1 (Unique)
Geminae Superia	5	4	3	3	2	4	2	10	3+	Jump Infantry (Character)	2 Geminae Superia

### WARGEAR:

- Bolt pistol and power sword (Geminae Superia only)
- Frag grenades
- Krak grenades

### SPECIAL RULES:

- Adamantium Will
- Eternal Warrior (Saint Celestine only)
- Fearless
- Hit and Run
- Independent Character (Saint Celestine only)
- Sainly Blessings

**Divine Guardians:** The Geminae Superia both have a 4+ invulnerable save. In addition, whilst at least one Geminae Superia is still alive, resolve any wounds suffered by Celestine against the Geminae Superia closest to her instead. Saint Celestine is permitted to join other units, in which case both Celestine and her Geminae Superia join the unit. If Celestine then leaves the unit, her Geminae Superia also leave the unit, forming a separate unit with her.

**The Emperor's Vengeance:** Once per battle, Saint Celestine can make a shooting attack with the following profile:

Range	S	AP	Type
Unlimited	8	3	Assault 1, Barrage, Large Blast, Orbital

**Orbital:** If an arrow is rolled on the scatter dice when firing a weapon that has this special rule, the shot always scatters the full 2D6" regardless of Celestine's Ballistic Skill.

**Healing Tears:** At the start of each of your turns, set up a single slain Geminae Superia anywhere within 2" of Celestine (or as close to her as possible).

**Martyrdom:** If a model with the Martyrdom special rule is your Warlord, and that model is removed as a casualty during the battle, all friendly units wholly comprised of models with the Act of Faith special rule (see *Codex: Imperial Agents*) automatically pass all Leadership tests until the end of your next turn.

**Miraculous Intervention:** The first time Saint Celestine is removed as a casualty, she must take a Leadership test. If this test is failed, she is slain as normal; if successful, leave a suitable counter on the spot where Saint Celestine lost her last wound. At the start of your next turn, place Saint Celestine back on the battlefield, with all her Wounds restored, within 1" of the counter (or as close to it as possible). Saint Celestine can act normally in a turn in which she 'resurrects', and can even use her Healing Tears special rule to restore one of her slain Geminae Superia. If Saint Celestine is your Warlord, her Martyrdom special rule will only take effect – and she will only award Victory Points for objectives such as Slay the Warlord – if she fails her Leadership test to resurrect or if she has been removed as a casualty for a second time. However, if Saint Celestine has been slain and the game ends before she can return to the battlefield, she counts as destroyed. Miraculous Intervention has no effect if Saint Celestine is removed as a casualty a second time.

### WARLORD TRAIT:

**Beacon of Faith:** All friendly models that are within 12" of Saint Celestine use her Leadership value when taking Act of Faith or War Hymns tests.

### ECCLESIArchY RELICS

**The Ardent Blade:** *This flame-wreathed blade is said to be the Emperor's wrath made manifest.*

Range	S	AP	Type
Template	5	4	Assault 1
-	+2	3	Melee, Armourbane, Master-crafted

**The Armour of Saint Katherine:** *This revered suit of golden power armour was worn into righteous battle by the canonised Sister Katherine Elysium.*

The Armour of Saint Katherine confers Saint Celestine a 2+ Armour Save and 4+ invulnerable save.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Celestine	7	7	3	3	5	7	5	10	2+	Infanterie de Saut (Personnage) 1 (Unique)	
Geminae Superia	5	4	3	3	2	4	2	10	3+	Infanterie de Saut (Personnage) 2 Geminae Superia	

## ÉQUIPEMENT :

- **Pistolet bolter et épée énergétique** (Geminae Superia seulement)
- **Grenades Frag**
- **Grenades Krak**

## RÈGLES SPÉCIALES :

- **Volonté d'Adamantium**
- **Guerrier Éternel** (Celestine seulement)
- **Sans Peur**
- **Désengagement**
- **Personnage Indépendant** (Celestine seulement)
- **Saints Bienfaits** (voir ci-contre)

**Gardiennes Divines :** Les Geminae Superia ont chacune une sauvegarde invulnérable de 4+. En outre, tant qu'au moins une Geminae Superia est en vie, toutes les blessures subies par Celestine sont à la place allouées à sa plus proche Geminae Superia. Celestine peut rejoindre d'autres unités, auquel cas Celestine et ses Geminae Superia rejoignent l'unité. Si Celestine quitte l'unité par la suite, ses Geminae Superia la quittent également, en formant une unité séparée avec Celestine.

**La Vengeance de l'Empereur :** Une fois par bataille, Celestine peut effectuer une attaque de tir avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
∞	8	3	Assaut 1, Barrage, Grande Explosion, Orbital

**Orbital :** Si une flèche est obtenue sur le dé de déviation lorsque vous faites tirer une arme avec cette règle spéciale, le tir dévie toujours de 2D6° sans tenir compte de la Capacité de Tir de Celestine.

**Larmes Guérisseuses :** Au début de chacun de vos tours, placez une Geminae Superia qui avait été tuée, n'importe où à 2" ou moins de Celestine (ou aussi près d'elle que possible).

**Martyre :** Si une figurine avec la règle spéciale Martyre est votre Seigneur de Guerre, et que cette figurine est retirée comme perte pendant la bataille, toutes les unités amies composées entièrement de figurines avec la règle spéciale Acte de Foi (voir Codex: Imperial Agents) réussissent automatiquement tous les tests de Commandement jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Intervention Miraculeuse :** La première fois que Celestine est retirée comme perte, elle doit effectuer un test de Cd. Si le test est raté, elle est tuée comme d'ordinaire; si le test est réussi, laissez un pion à l'endroit où Celestine a perdu son dernier Point de Vie. Au début de votre prochain tour, remplacez Celestine sur le champ de bataille, avec tous ses PV restaurés, à 1" ou moins du pion (ou aussi près que possible). Celestine peut agir normalement lors d'un tour où elle "ressuscite", et peut même utiliser sa règle spéciale Larmes Guérisseuses pour faire revenir une de ses Geminae Superia tuée. Si Celestine est votre Seigneur de Guerre, sa règle spéciale Martyre ne prendra effet – et elle n'accordera de Points de Victoire pour des objectifs comme Tuez le Seigneur de Guerre – que si elle rate le test de Cd pour ressusciter ou si elle est retirée comme perte une seconde fois. Cependant, si Celestine a été tuée et que la partie s'achève avant son retour sur le champ de bataille, elle compte comme détruite. Intervention Miraculeuse n'a aucun effet si Celestine est retirée comme perte une seconde fois.

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

**Fanal de Foi :** Les figurines amies à 12" ou moins de Celestine utilisent sa valeur de Commandement pour les tests d'Actes de Foi ou d'Hymnes de Guerre.

## RELIQUES DE L'ECCLÉSARCHIE

**La Lame Ardente :** Cette lame nimbée de flammes est décrite comme la manifestation de la colère de l'Empereur.

Portée	F	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1
-	+2	3	Mêlée, Arme de Maître, Fléau des Blindages

**L'Armure de Sainte Katherine :** Cette armure révéérée a été portée lors de pieuses batailles par la sœur canonisée Katherine Elysus.

L'Armure de Sainte Katherine confère à Celestine une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 4+.



	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Saint Celestine	7	7	3	3	5	7	5	10	2+	Infanterie mit Sprungmodul (C)	1 (einzigartig)
Geminae Superia	5	4	3	3	2	4	2	10	3+	Infanterie mit Sprungmodul (C)	2 Geminae Superia

## AUSRÜSTUNG

- **Boltpistole und Energieschwert** (nur Geminae Superia)
- **Fragmentgranaten**
- **Sprenggranaten**

## SONDERREGELN

- **Adamantener Wille**
- **Ewiger Krieger** (nur Saint Celestine)
- **Furchtlos**
- **Segen der Heiligen** (siehe gegenüber)
- **Unabhängiges Charaktermodell** (nur Saint Celestine)
- **Zurückfallen**

**Himmliche Beschützer:** Die Geminae Superia besitzen beide einen Rettungswurf von 4+. Handle außerdem alle Verwundungen, die Celestine erleidet, gegen das ihr nächste Modell der Geminae Superia ab anstatt gegen sie, solange wenigstens noch eine der Geminae Superia am Leben ist. Saint Celestine darf sich anderen Einheiten anschließen, in diesem Fall schließen sich sowohl Celestine als auch ihre Geminae Superia der Einheit an. Wenn Celestine die Einheit verlässt, verlassen auch ihre Geminae Superia die Einheit und bilden mit ihr eine separate Einheit.

**Die Vergeltung des Imperators:** Einmal in der Schlacht kann Saint Celestine eine Schussattacke mit dem folgenden Profil ausführen:

Reichw.	S	DS	Typ
unbegrenzt	8	3	Sturm 1, Explosiv (5 Zoll), Orbital, Sperrfeuer

**Orbital:** Wenn der Abweichungswürfel ein Pfeilsymbol zeigt, wenn eine Waffe mit dieser Sonderregel abgefeuert wird, weicht der Schuss immer die vollen 2W6 Zoll ab; Celestines Ballistische Fertigkeit spielt dabei keine Rolle.

**Heilende Tränen:** Stelle zu Beginn jedes deiner Züge ein einzelnes Modell der Geminae Superia, das getötet wurde, irgendwo innerhalb von 2 Zoll um Celestine auf (oder so nahe an ihr wie möglich).

**Martyrium:** Wenn ein Modell mit der Sonderregel Martyrium dein Kriegsherr ist und das Modell während der Schlacht als Verlust entfernt wird, bestehen alle befreundeten Einheiten, die ausschließlich aus Modellen mit der Sonderregel Glaubensakt (siehe Codex: Imperial Agents) bestehen, automatisch alle Moralwerttests bis zum Ende deines nächsten Spielerzugs.

**Wundersame Intervention:** Das erste Mal, wenn Saint Celestine als Verlust entfernt wird, muss sie einen Moralwerttest ablegen. Wenn dieser Test misslingt, wird sie normal getötet. Ist er erfolgreich, lege einen passenden Marker an den Punkt, an dem Saint Celestine ihren letzten Lebenspunktverlust erlitten hat. Zu Beginn deines nächsten Zugs platziere Saint Celestine mit vollen Lebenspunkten innerhalb von 1 Zoll um den Marker wieder auf dem Spielfeld (oder so nahe daran wie möglich). Saint Celestine kann in einem Zug, in dem sie „auferstanden“ ist, normal handeln und kann sogar ihre Sonderregel Heilende Tränen einsetzen, um eine ihrer getöteten Geminae Superia zurückzubringen. Wenn Saint Celestine dein Kriegsherr ist, wirkt ihre Sonderregel Martyrium nur – und es werden nur dann Siegespunkte für Missionsziele wie Töte den Kriegsherrn vergeben –, wenn der Moralwerttest für die Wiederauferstehung misslingt oder sie zum zweiten Mal als Verlust entfernt wird. Wenn Saint Celestine jedoch getötet wird und das Spiel endet, bevor sie auf das Spielfeld zurückkehren kann, zählt sie als vernichtet. Wundersame Intervention hat keine Wirkung, wenn sie ein zweites Mal als Verlust entfernt wird.

## BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

**Leuchfeuer des Glaubens:** Alle befreundeten Modelle innerhalb von 12 Zoll um Saint Celestine verwenden ihren Moralwert für Glaubensakt- oder Kriegshymnen-Tests.

## RELIQUIEN DER EKKLESIAIRCHIE

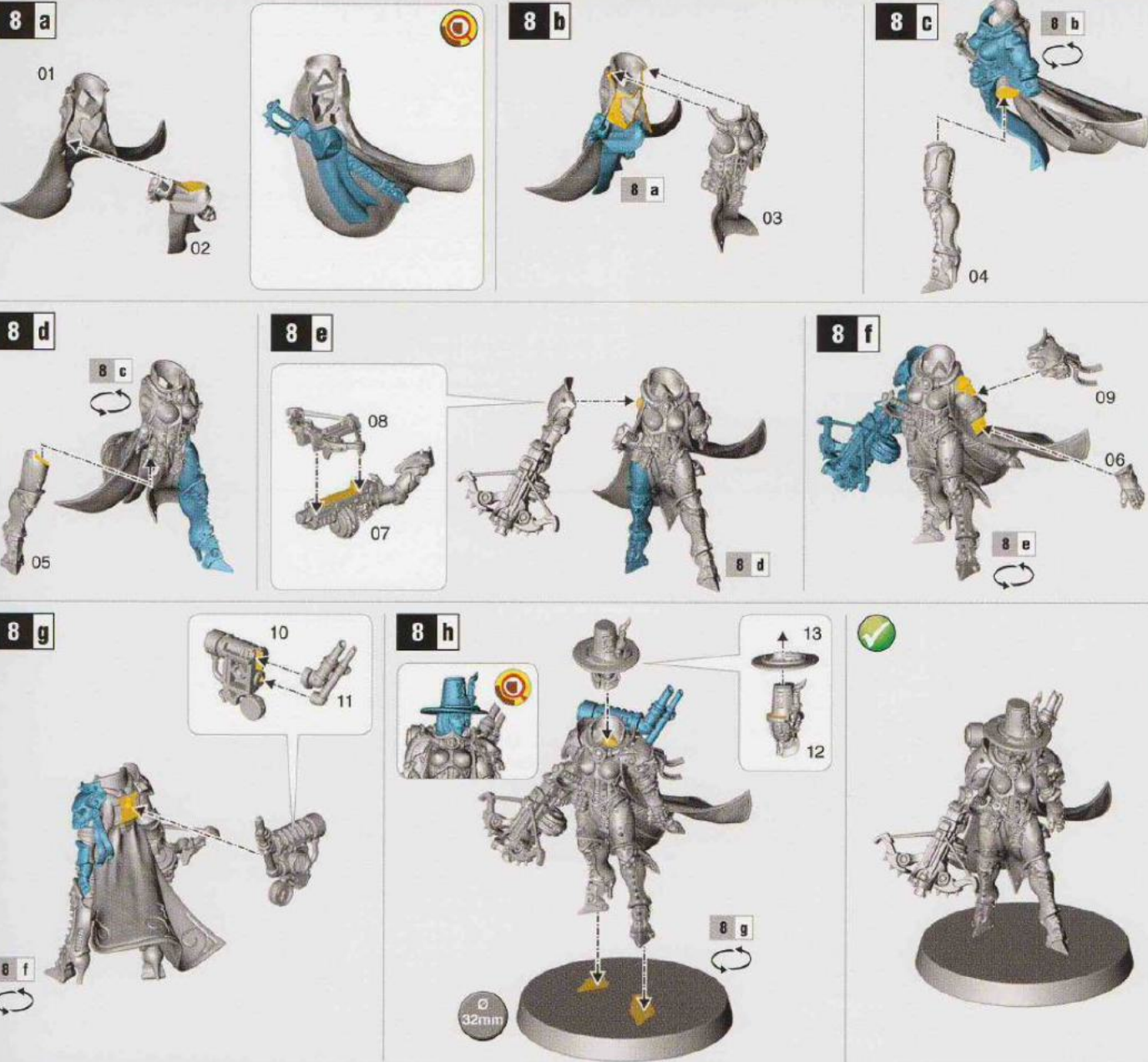
**Die Flammenklinge:** Es heißt, diese von Flammen umzüngelte Klinge sei der manifestierte Zorn des Imperators.

Reichw.	S	DS	Typ
Flammen	5	4	Sturm 1
-	+2	3	Nahkampf, Meisterhaft, Panzerfluch

**Die Rüstung der Heiligen Katherine:** Diese verehrte goldene Servorüstung wurde von der heiliggesprochenen Sister Katherine Elysium im rechtschaffenen Kampf getragen.

Die Rüstung der Heiligen Katherine verleiht Saint Celestine einen Rüstungswurf von 2+ und einen Rettungswurf von 4+.

# 8 INQUISITOR GREYFAX



## INQUISITOR GREYFAX ..... 150 POINTS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Inquisitor Greyfax	4	4	3	3	3	4	3	10	3+	Infantry (Character)	1 (Unique)

### WARGEAR:

- Master-crafted condemnor boltgun
- Master-crafted power sword
- Frag grenades
- Krak grenades
- Psyk-out grenades
- Psyoculum

### WARLORD TRAIT:

**Master of Interrogation:** Enemy Infiltrators cannot be set up anywhere within 24" of Inquisitor Greyfax.

### SPECIAL RULES:

- Independent Character
- Preferred Enemy (Psykers)
- Psyker (Mastery Level 2)
- Stubborn

**Indomitable Will:** When making a Deny the Witch test, Inquisitor Greyfax always counts as having a higher Mastery Level than the Psyker manifesting the power.

### PSYKER:

Inquisitor Greyfax always knows the *Aura of Oppression* psychic power. She may generate two more powers from the **Telepathy** discipline.

**AURA OF OPPRESSION** ..... WARP CHARGE 1 OR 3  
Greyfax crushes her foes with the unyielding force of her will.

*Aura of Oppression* is a **malediction** that targets a single non-vehicle enemy unit within 12". The target unit must immediately take a Pinning test. Even if this test is passed, whilst this power is in effect, the target unit cannot Run, Turbo-boost, perform Sweeping Advances or fire Overwatch. Alternatively, you can attempt to manifest this power at Warp Charge 3 (decide before rolling). If you do so, this power affects all enemy non-vehicle units within 12" of the caster.

# INQUISITOR GREYFAX

150 POINTS / PUNKTE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Inquisitor Greyfax	4	4	3	3	3	4	3	10	3+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

## ÉQUIPEMENT :

- Bolter Condemnor de maître
- Épée énergétique de maître
- Grenades anti-psy
- Grenades Frag
- Grenades Krak
- Psyoculum

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

**Maître Interrogateur :** Les unités ennemies en Infiltration ne peuvent pas se déployer à 24" ou moins de l'Inquisitor Greyfax.

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Ennemi Juré (Psykers)
- Obstiné
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)

**Volonté Inflexible :** Lorsqu'elle tente d'Abjurer le Sorcier, Inquisitor Greyfax compte toujours comme ayant un Niveau de Maîtrise supérieur au Psyker qui manifeste le pouvoir.

## PSYKER :

Inquisitor Greyfax connaît toujours le pouvoir psychique *Aura d'Oppression*. Elle peut générer deux pouvoirs supplémentaires dans la discipline de **Télépathie**.

## AURA D'OPPRESSION..... CHARGE WARP 1 OU 3

*Greyfax brise ses ennemis par la force irrésistible de sa volonté.*

*Aura d'Oppression* est une **malédiction** ciblant une seule unité ennemie autre qu'un véhicule à 12" ou moins. L'unité ciblée doit aussitôt effectuer un test de Pilonnage. Même si le test est réussi, tant que ce pouvoir est en jeu, la cible ne peut pas Sprinter, ni effectuer de Turbo-boost, ni de Percée, ni tirer en État d'Alerte. Vous pouvez tenter de manifester ce pouvoir avec 3 Charges Warp (décidez avant de jeter les dés). Si vous le faites, ce pouvoir affecte toutes les unités ennemies autres que des véhicules à 12" ou moins du lanceur.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Inquisitor Greyfax	4	4	3	3	3	4	3	10	3+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigtig)

## AUSRÜSTUNG

- Meisterhafter Condemnor-Bolter
- Meisterhaftes Energieschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Anti-Psi-Granaten
- Psiokular

## BEGABUNG DES KRIEGSHERRN :

**Meister des Verhör :** Feindliche Infiltratoren dürfen nicht innerhalb von 24 Zoll um Inquisitor Greyfax aufgestellt werden.

## SONDERREGELN :

- Erzfeind (Psioniker)
- Psioniker (Meisterschaftsgrad 2)
- Unabhängiges Charaktermodell
- Unnachgiebig

**Unbeugsamer Wille :** Wenn sie einen Psiresistenztest ablegt, wird Inquisitor Greyfax immer so behandelt, als habe sie einen höheren Meisterschaftsgrad als der Psioniker, der die Psikraft freisetzt.

## PSIONIKER :

Inquisitor Greyfax kennt immer die Psikraft *Aura der Unterdrückung*. Sie darf zwei weitere Kräfte aus der Disziplin der **Telepathie** generieren.

## AURA DER UNTERDRÜCKUNG ..... WARPENERGIE 1 ODER 3

*Greyfax bricht ihre Gegner mit der unnachgiebigen Kraft ihres Willens.*

**Fluch.** *Aura der Unterdrückung* hat eine einzelne feindliche Nichtfahrzeugeinheit innerhalb von 12 Zoll zum Ziel. Die Zieleinheit muss sofort einen Niederhaltentest ablegen. Auch wenn der Test bestanden wird, kann die Zieleinheit nicht rennen, Turbo-boost-Bewegungen durchführen, nachsetzen oder Abwehrfeuer abgeben. Alternativ kannst du versuchen, diese Kraft mit Warpenergie 3 freizusetzen (entscheide vor dem Würfeln). Wenn du dies tust, beeinflusst diese Psikraft alle feindlichen Nichtfahrzeugeinheiten innerhalb von 12 Zoll um den Psioniker.

CITADEL  
PAINT SYSTEM



BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER IRONBREAKER

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE BALTHASAR GOLD

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER LIBERATOR GOLD

BASE KHORNE RED

SHADE NULN OIL

LAYER SQUIG ORANGE



**BASE** LEADBELCHER

**SHADE** NULN OIL

**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** CELESTRA GREY

**SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE

**LAYER** ULTHUAN GREY

**LAYER** WHITE SCAR

**BASE** BUGMAN'S GLOW

**LAYER** CADIAN FLESHSTONE

**LAYER** KISLEV FLESH

**LAYER** FLAYED ONE FLESH

**BASE** SOTEK GREEN

**LAYER** TEMPLE GUARD BLUE

**LAYER** ULTHUAN GREY

**BASE** RETRIBUTOR ARMOUR

**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE

**LAYER** GEHENNA'S GOLD

**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** KHORNE RED

**LAYER** EVIL SUNZ SCARLET

**LAYER** TROLL SLAYER ORANGE

**LAYER** TAU LIGHT OCHRE

**BASE** ZANDRI DUST

**SHADE** SERAPHIM SEPIA

**LAYER** USHABTI BONE

**LAYER** SCREAMING SKULL

**BASE** BALTHASAR GOLD

**SHADE** REIKLAND FLESHSHADE

**LAYER** GEHENNA'S GOLD

**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** LEADBELCHER

**SHADE** AGRAX EARTHSHADE

**LAYER** IRONBREAKER

**LAYER** RUNEFANG STEEL

**BASE** ABADDON BLACK

**LAYER** ESHIN GREY

**LAYER** DAWNSTONE

**BASE** SOTEK GREEN

**LAYER** TEMPLE GUARD BLUE

**EDGE** BAHARROTH BLUE

**BASE** KHORNE RED

**LAYER** EVIL SUNZ SCARLET

**LAYER** TROLL SLAYER ORANGE

**LAYER** TAU LIGHT OCHRE



