



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

BuildInstructions.com

GREY KNIGHTS

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

PALADINS



TERMINATORS





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

- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES 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 D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, 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 Pinces 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.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** 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.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** 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 LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** 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



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



- 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



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



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



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



Choose to assemble either a Grey Knight Terminator Squad or a Paladin Squad.

Choisissez entre assembler une escouade de Terminators Chevaliers Gris ou de Paladins.

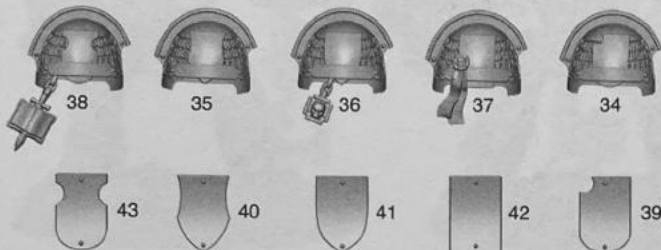
Decide si montarás una escuadra de Terminators o una escuadra de Paladins de los Grey Knights.

Entscheide dich, ob du ein Grey Knight Terminator Squad oder ein Paladin Squad bauen möchtest.

Scegli se assemblare una Grey Knight Terminator Squad o una Paladin Squad.

グレイナイト・ターミネーター・スカッドかパラディン・スカッドのどちらを組み立てるかを選択

**RIGHT SHOULDER PADS & TILT SHIELDS • ÉPAULIÈRES DROITES & ÉCUS • HOMBRENAS DERECHAS Y ESCUDOS HERÁLDICOS
RECHTE SCHULTERPANZER & SCHULTERSCHILDE • SPALLACCI DESTRI E SCUDI • 右のショルダーガードと紋章盾**



Use the tilt shield that matches the shoulder design.

Utilisez un écu qui corresponde au symbole de l'épaulière.

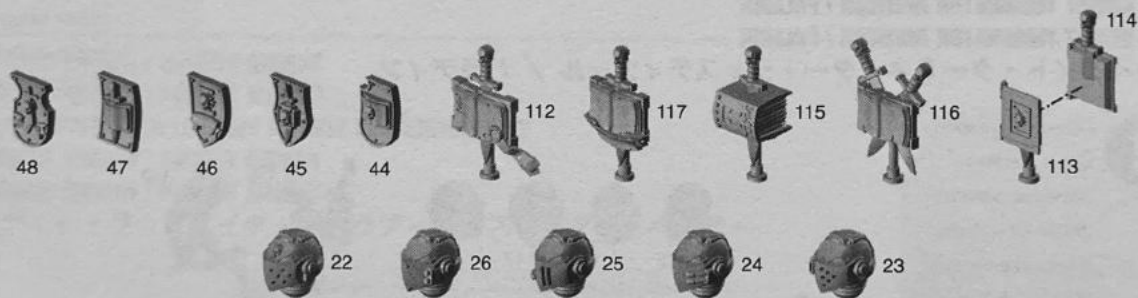
Utiliza el escudo heráldico que encaje con el diseño de la hombrera.

Benutze den Schulterschild, der zum Design des Schulterpanzers passt.

Usa lo scudo corrispondente al disegno sullo spallaccio.

ショルダーガードのデザインとマッチする紋章盾を使用すること

**PALADIN SQUAD SPECIFIC PARTS • ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES DE L'ESCOUADE DE PALADINS
PIEZAS ESPECÍFICAS DE LOS PALADINS • FÜR PALADINS VORGESEHENE TEILE
COMPONENTI SPECIFICI DELLA PALADIN SQUAD • パラディン・スカッドの専用パーツ**



**PALADIN SQUAD EXAMPLE MODELS • EXEMPLES DE FIGURINES DE PALADINS • MUESTRAS DE LA ESCUADRA DE PALADINS
BEISPIELMODELLE PALADIN SQUAD • ESEMPI DI MODELLI DELLA PALADIN SQUAD**

パラディン・スカッドのミニチュア作例



**GREY KNIGHT TERMINATOR SQUAD EXAMPLE MODELS • EXEMPLES DE TERMINATORS GREY KNIGHTS
MUESTRAS DE MINIATURAS DE TERMINATORS DE LOS GREY KNIGHTS • BEISPIELMODELLE GREY KNIGHT TERMINATOR SQUAD
ESEMPLI DI MODELLI DELLA GREY KNIGHT TERMINATOR SQUAD**

グレイナイト・ターミネーター・スカッドのミニチュア作例



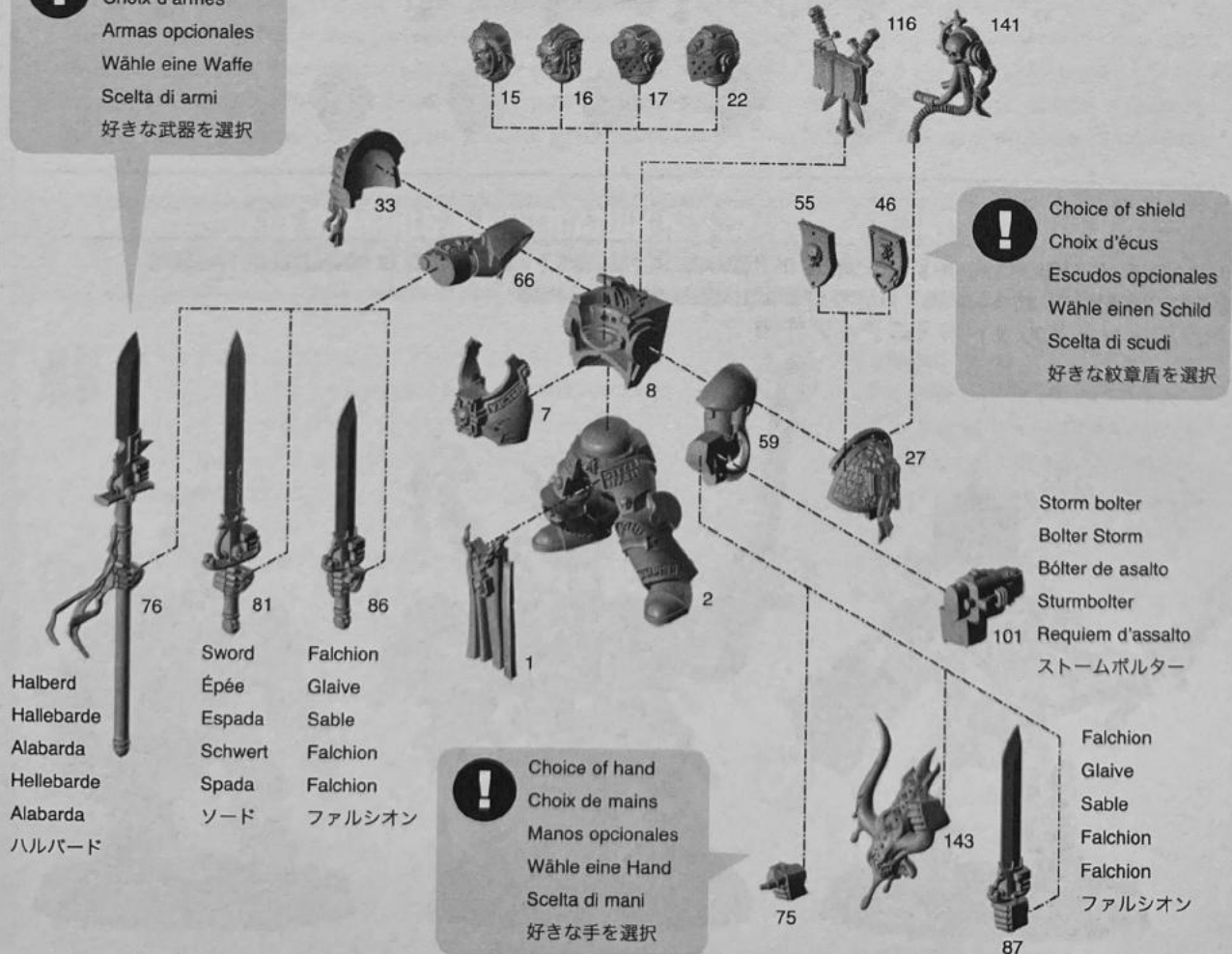
**GREY KNIGHT TERMINATOR JUSTICAR / PALADIN
TERMINATOR JUSTICAR GREY KNIGHT / PALADIN
TERMINATOR JUSTICAR / PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS
GREY KNIGHT TERMINATOR JUSTICAR / PALADIN
GREY KNIGHT TERMINATOR JUSTICAR / PALADIN
グレイナイト・ターミネーター・ジャスティカール / パラディン**

! Choice of weapon
Choix d'armes
Armas opcionales
Wähle eine Waffe
Scelta di armi
好きな武器を選択

! Choice of head
Choix de têtes
Cabezas opcionales
Wähle einen Kopf
Scelta di teste
好きな頭部を選択

! Choice of shield
Choix d'écus
Escudos opcionales
Wähle einen Schild
Scelta di scudi
好きな紋章盾を選択

! Choice of hand
Choix de mains
Manos opcionales
Wähle eine Hand
Scelta di mani
好きな手を選択



Halberd
Hallebarde
Alabarda
Hellebarde
Alabarda
ハルバード

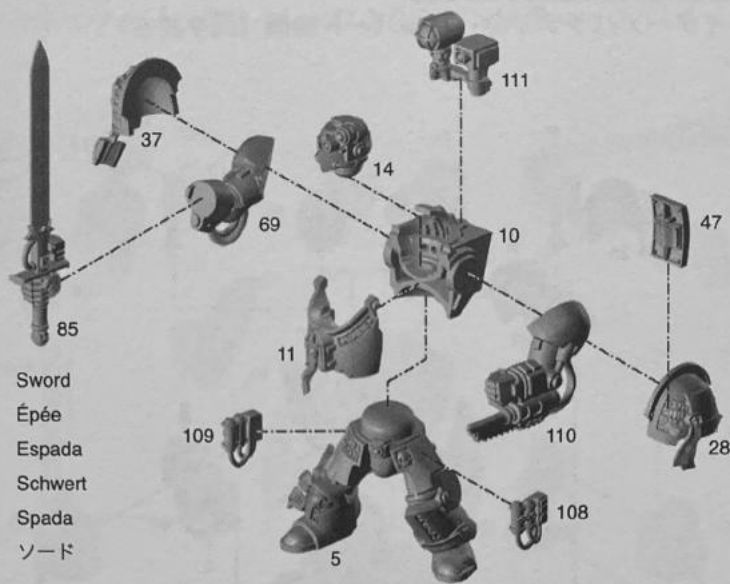
Sword
Épée
Espada
Schwert
Spada
ソード

Falchion
Glaive
Sable
Falchion
Falchion
ファルシオン

Storm bolter
Bolter Storm
Bólter de asalto
Sturmbolter
Requiem d'assalto
ストームボルター

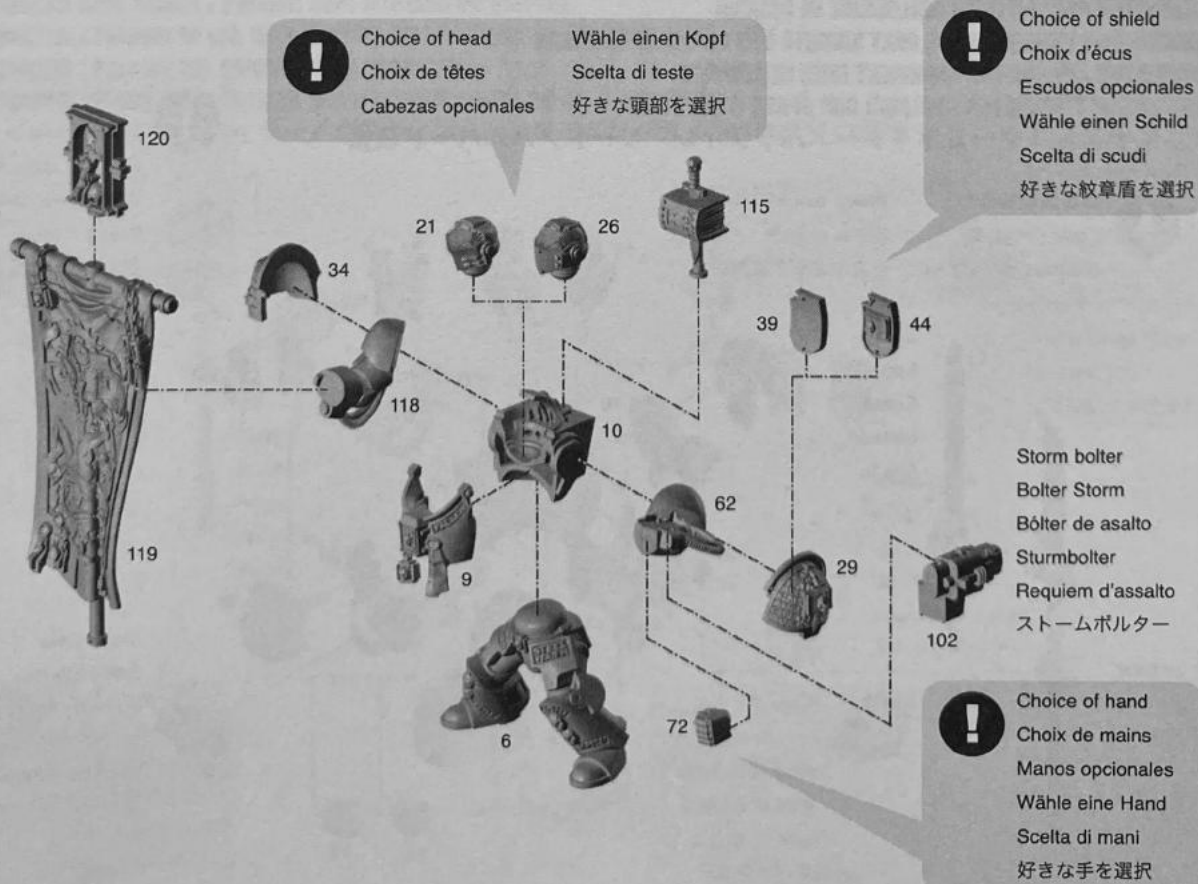
Falchion
Glaive
Sable
Falchion
Falchion
ファルシオン

PALADIN APOTHECARY • PALADIN APOTHECARY • PALADÍN APOTECARIO
PALADIN APOTHECARY • PALADIN APOTHECARY • パラディン アポシカリー



Sword
 Épée
 Espada
 Schwert
 Spada
 ソード

BROTHERHOOD ANCIENT / PALADIN ANCIENT
BROTHERHOOD ANCIENT / PALADIN ANCIENT
TERMINATOR / PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS PORTAESTANDARTE
BROTHERHOOD ANCIENT / PALADIN ANCIENT
BROTHERHOOD ANCIENT / PALADIN ANCIENT
グレイナイト・ターミネーター/パラディン スタンダードベアラー



GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN DOUBLE-HANDED HALBERD**TERMINATOR GREY KNIGHT / HALLEBARDE DE PALADIN****TERMINATOR/PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS****TERMINATOR / PALADIN MIT ZWEIHÄNDIG GEFÜHRTER HELLEBARDE****GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN CON ALABARDA A DUE MANI****グレイナイト・ターミネーター/パラディン ハルバード装備 (両手持ち)**

Choice of shield
Choix d'écus
Escudos opcionales
Wähle einen Schild
Scelta di scudi
好きな紋章盾を選択



Choice of head
Choix de têtes
Cabezas opcionales
Wähle einen Kopf
Scelta di teste
好きな頭部を選択

Use A arms 60, 67 with Halberd 77. Use B arms 61, 68 with Halberd 78.

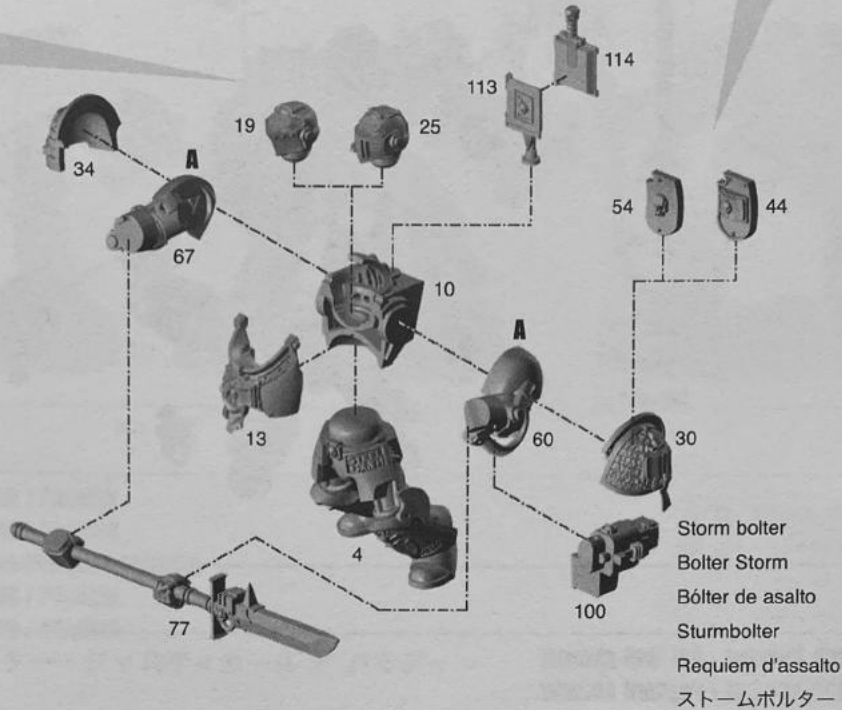
Utilisez les bras A 60, et 67 avec la hallebarde 77. Utilisez les bras B 61 et 68 avec la hallebarde 78.

Utiliza los brazos A 60, 67 con la Alabarda 77. Utiliza los brazos B 61, 68 con la Alabarda 78.

Benutze A-Arme 60, 67 mit Hellebarde 77. Benutze B-Arme 61, 68 mit Hellebarde 78.

Usa le braccia A 60 e 67 con l'alabarda 77. Usa le braccia B 61 e 68 con l'alabarda 78.

60、67の腕Aには、77のハルバードを使用。61、68の腕Bには、78のハルバードを使用。



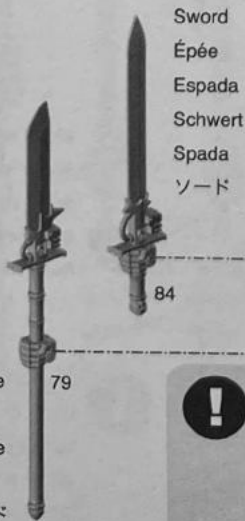
Storm bolter
Bolter Storm
Bólder de asalto
Sturmbolter
Requiem d'assalto
ストームボルター

GREY KNIGHT TERMINATOR/PALADIN WITH SWORD OR HALBERD**TERMINATOR GREY KNIGHT / HALLEBARDE DE PALADIN****TERMINATOR / PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS CON ESPADA O ALABARDA****TERMINATOR / PALADIN MIT SCHWERT ODER HELLEBARDE****GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN CON SPADA O ALABARDA****グレイナイト・ターミネーター/パラディン ソード/ハルバード装備**

Choice of shield
Choix d'écus
Escudos opcionales
Wähle einen Schild
Scelta di scudi
好きな紋章盾を選択



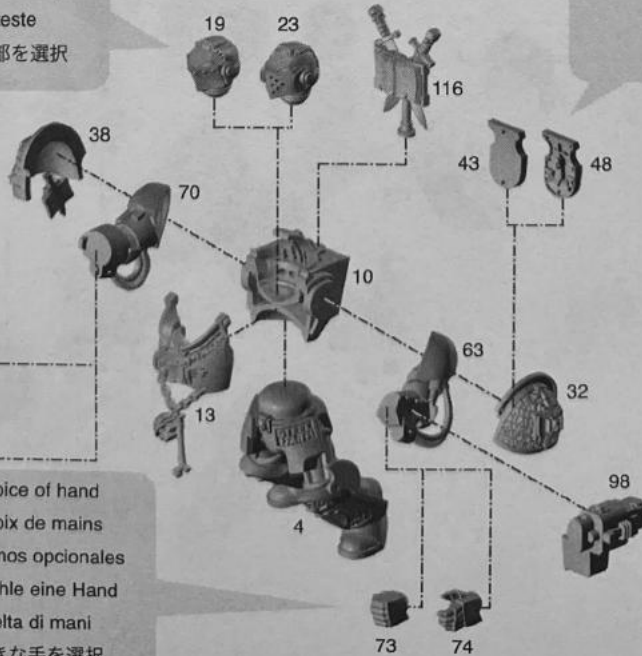
Choice of head
Choix de têtes
Cabezas opcionales
Wähle einen Kopf
Scelta di teste
好きな頭部を選択



Halberd
Hallebarde
Alabarda
Hellebarde
Alabarda
ハルバード



Choice of hand
Choix de mains
Manos opcionales
Wähle eine Hand
Scelta di mani
好きな手を選択

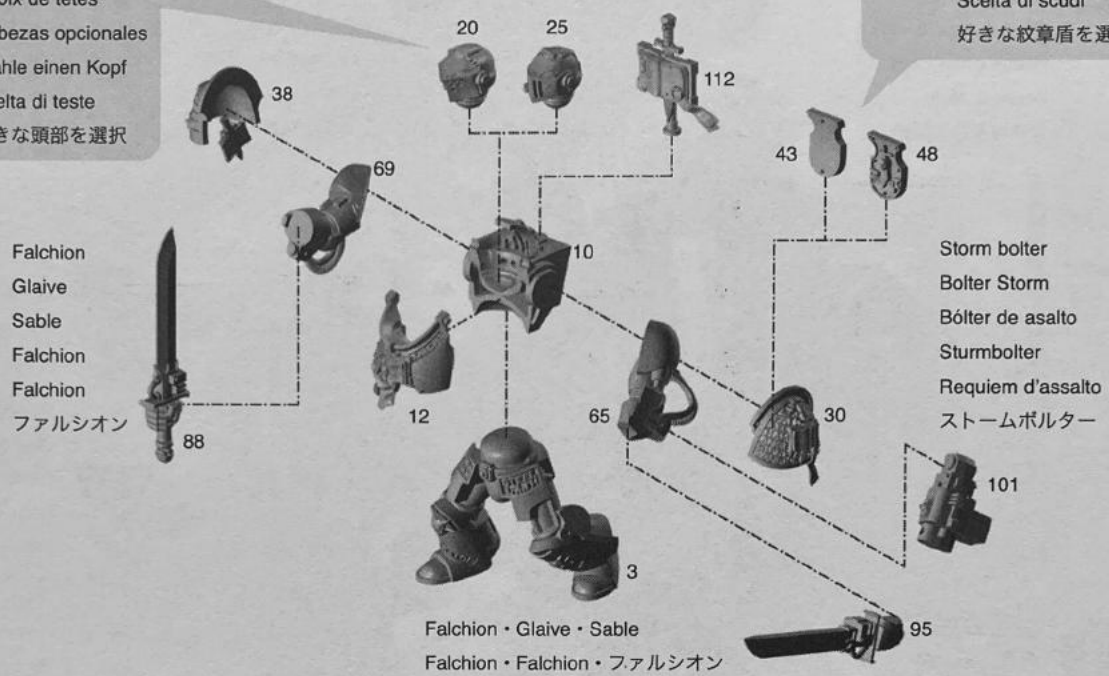


Storm bolter
Bolter Storm
Bólder de asalto
Sturmbolter
Requiem d'assalto
ストームボルター

GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN WITH FALCHIONS
TERMINATOR GREY KNIGHT / PALADIN AVEC ÉPÉE OU HALLEBARDE
TERMINATOR / PALADIN CON SABLES
TERMINATOR / PALADIN MIT FALCHIONS
GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN CON FALCHIONS
グレイナイト・ターミネーター/パラディン ファルシオン装備

! Choice of head
 Choix de têtes
 Cabezas opcionales
 Wähle einen Kopf
 Scelta di teste
 好きな頭部を選択

! Choice of shield
 Choix d'écus
 Escudos opcionales
 Wähle einen Schild
 Scelta di scudi
 好きな紋章盾を選択



Falchion
 Glaive
 Sable
 Falchion
 Falchion
 ファルシオン

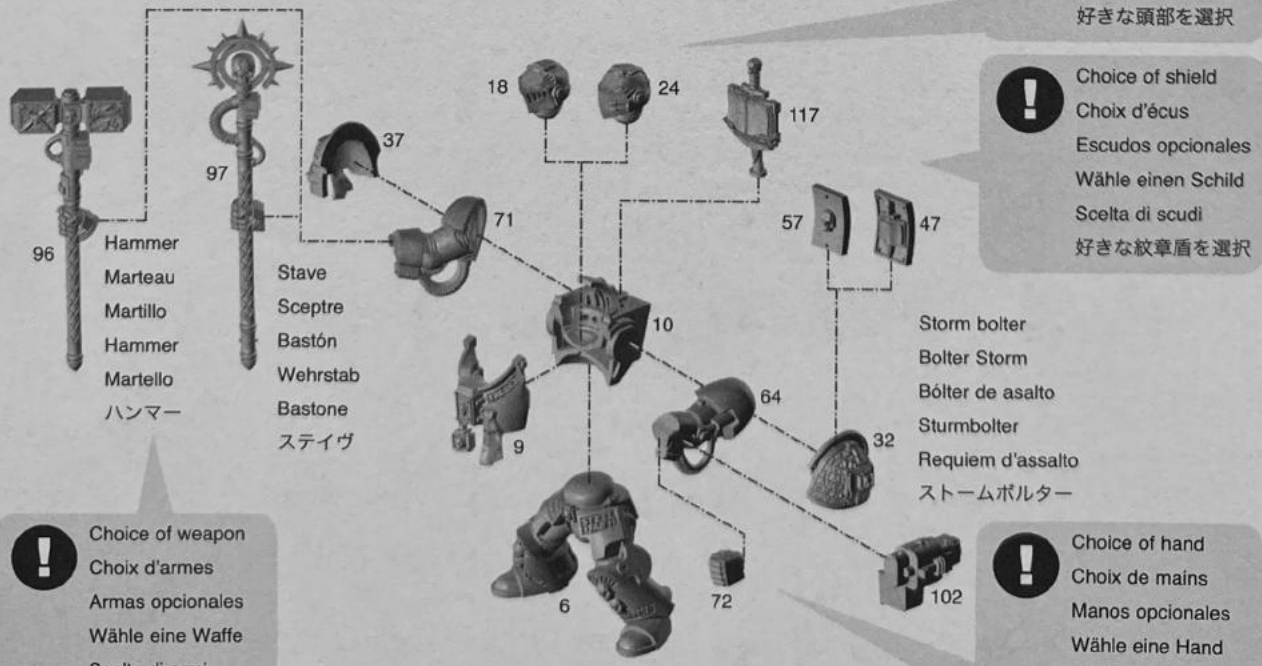
Storm bolter
 Bolter Storm
 Bólder de asalto
 Sturmbolter
 Requiem d'assalto
 ストームボルター

Falchion • Glaive • Sable
 Falchion • Falchion • ファルシオン

GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN WITH HAMMER OR WARDING STAVE
TERMINATOR GREY KNIGHT / PALADIN AVEC MARTEAU OU SCEPTRE
TERMINATOR / PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS CON MARTILLO O BASTÓN DE PROTECCIÓN
TERMINATOR / PALADIN MIT HAMMER ODER WEHRSTAB
GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN CON MARTELLO O BASTONE DELLA PROTEZIONE
グレイナイト・ターミネーター/パラディン ハンマー/ワーディングステイヴ装備

! Choice of head
 Choix de têtes
 Cabezas opcionales
 Wähle einen Kopf
 Scelta di teste
 好きな頭部を選択

! Choice of shield
 Choix d'écus
 Escudos opcionales
 Wähle einen Schild
 Scelta di scudi
 好きな紋章盾を選択



Hammer
 Marteau
 Martillo
 Hammer
 Martello
 ハンマー

Stave
 Sceptre
 Bastón
 Wehrstab
 Bastone
 ステイヴ

Storm bolter
 Bolter Storm
 Bólder de asalto
 Sturmbolter
 Requiem d'assalto
 ストームボルター

! Choice of weapon
 Choix d'armes
 Armas opcionales
 Wähle eine Waffe
 Scelta di armi
 好きな武器を選択

! Choice of hand
 Choix de mains
 Manos opcionales
 Wähle eine Hand
 Scelta di mani
 好きな手を選択

GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN SPECIAL WEAPON
TERMINATOR GREY KNIGHT / PALADIN AVEC ARME LOURDE
TERMINATOR / PALADIN DE LOS GREY KNIGHTS CON ARMA ESPECIAL
TERMINATOR / PALADIN MIT SPEZIALWAFFE

GREY KNIGHT TERMINATOR / PALADIN CON MARTELLLO O BASTONE DELLA PROTEZIONE
 グレイナイト・ターミネーター/パラディン ヘヴィウェポン装備



Choice of head
 Choix de têtes
 Cabezas opcionales
 Wähle einen Kopf
 Scelta di teste
 好きな頭部を選択

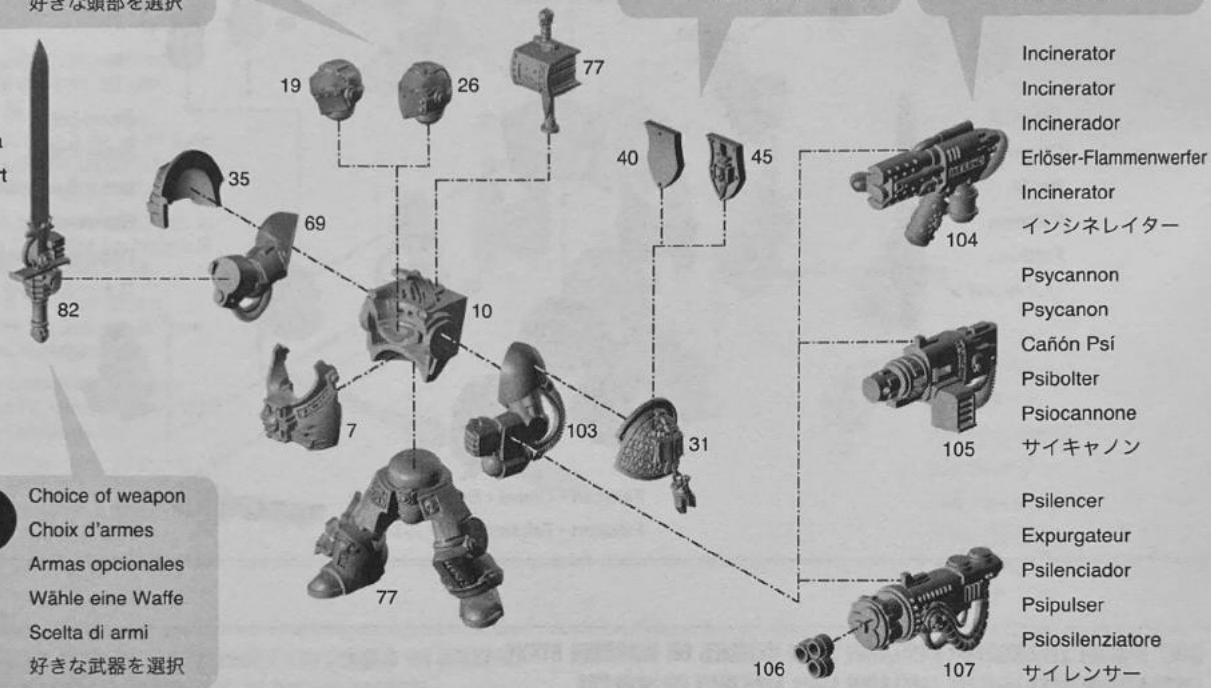


Choice of shield
 Choix d'écus
 Escudos opcionales
 Wähle einen Schild
 Scelta di scudi
 好きな紋章盾を選択



Choice of weapon
 Choix d'armes
 Armas opcionales
 Wähle eine Waffe
 Scelta di armi
 好きな武器を選択

Sword
 Épée
 Espada
 Schwert
 Spada
 ソード



Choice of weapon
 Choix d'armes
 Armas opcionales
 Wähle eine Waffe
 Scelta di armi
 好きな武器を選択

- Incinerator
- Incinerator
- Incinerador
- Erlöser-Flammenwerfer
- Incinerator
- インシネレーター
- 104
- Psycannon
- Psycanon
- Cañón Psi
- Psibolter
- Psiocannone
- サイキャノン
- 105
- Psilencer
- Expurgateur
- Psilenciador
- Psipulser
- Psiosilenziatore
- サイレンサー
- 106
- 107

OPTIONAL EXTRAS • ÉLÉMENTS ADDITIONNELS • EXTRAS OPCIONALES
OPTIONALES ZUBEHÖR • EXTRA OPZIONALI • オプションパーツ



Purity seals, relics, grenades and pouches can be attached to any figure.
 Les sceaux de pureté, les reliques, les grenades et les sacoches peuvent servir pour n'importe quelle figurine.
 Los sellos de pureza, reliquias, granadas y las bolsas puede pegarse en cualquier miniatura.
 Reinheitssiegel, Reliquien, Granaten und Taschen können an beliebigen Modellen angebracht werden.
 Sigilli di purezza, reliquie, granate e saccocce possono essere incollate su qualsiasi modello.
 純潔の印章、聖遺物、グレナード、弾薬ポーチはどのミニチュアにも取り付けられる。





These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

PALADIN SQUAD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Paladin	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Paragon	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

This unit contains 1 Paragon and 2 Paladins. It can include up to 2 additional Paladins (**Power Rating +9**), or up to 7 additional Paladins (**Power Rating +22**). Each model is armed with a Nemesis force sword, storm bolter, frag grenades, krak grenades and psyk-out grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Storm bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Nemesis force sword	Melee	Melee	User	-3	D3	-
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Psyk-out grenade	6"	Grenade D3	2	0	1	Each time you roll a hit roll of 6+ for this weapon when targeting a PSYKER or DAEMON , the target suffers a mortal wound instead of the normal damage.

WARGEAR OPTIONS

- Any model may replace his Nemesis force sword with an item from the *Grey Knights Melee Weapons* list.
- For every five models in the unit, two Paladins may replace their storm bolter with an item from the *Grey Knights Special Weapons* list.

ABILITIES

And They Shall Know No Fear, Daemon Hunters, Rites of Banishment, Teleport Strike
Crux Terminatus: Models in this unit have a 5+ invulnerable save.

Combat Squads: Before any models are deployed at the start of the game, a Paladin Squad containing 10 models may be split into two units, each containing 5 models.

PSYKER

This unit can attempt to manifest one psychic power in each friendly Psychic phase, and attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. It knows the *Smite* psychic power and one psychic power from the Sanctic discipline.

When manifesting or denying a psychic power, first select a model in the unit – measure range, visibility, etc. from this model. If this unit suffers Perils of the Warp, it suffers D3 mortal wounds as described in the core rules, but units within 6" will only suffer damage if the Perils of the Warp cause the last model in the manifesting unit to be slain.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS

INFANTRY, PALADIN, TERMINATOR, PSYKER, PALADIN SQUAD

**MELEE WEAPONS
WEAPON**

RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Melee	Melee	x2	-3	3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Melee	Melee	User	-2	D3	If a model is armed with two Nemesis falchions, each time it fights it can make 1 additional attack with them.
Melee	Melee	+1	-2	D3	-
Melee	Melee	User	-3	D3	-
Melee	Melee	+2	-1	D3	A model armed with this weapon has a 5+ invulnerable save against attacks made in the Fight phase. If it already has an invulnerable save, add 1 to invulnerable saving throws you make for it in the Fight phase instead.

**SPECIAL WEAPONS
WEAPON**

RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
8"	Assault D6	6	-1	1	This weapon automatically hits its target.
24"	Heavy 6	4	0	D3	-
24"	Heavy 4	7	-1	1	-

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

PALADIN SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Paladin	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Paragon	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

Cette unité contient 1 Paragon et 2 Paladins. Elle peut inclure jusqu'à 2 Paladins supplémentaires (**Puissance +9**), ou jusqu'à 7 Paladins supplémentaires (**Puissance +22**). Chaque figurine est armée d'une épée de force Némésis, d'un bolter Storm et de grenades Frag, Krak et anti-psy.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Épée de force Némésis	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	-
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Grenade anti-psy	6"	Grenade D3	2	0	1	Chaque fois que vous obtenez 6+ avec cette arme pour toucher un Psyker ou un Daemon, la cible subit une blessure mortelle au lieu des dégâts normaux.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toute figurine peut remplacer son épée de force Némésis par un objet de la liste *Armes de Mêlée Grey Knights*.
- Par tranche de cinq figurines de l'unité, deux Paladins peuvent remplacer leur bolter Storm par un objet de la liste *Armes Spéciales Grey Knights*.

APTITUDES

Frappe par Téléportation, Chasseurs de Démons, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Rites de Bannissement

Crux Terminatus: Toutes les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Escouades de Combat: Avant de déployer la moindre figurine au début de la partie, une Paladin Squad contenant 10 figurines peut se diviser en deux unités de 5 figurines chacune.

PSYKER

Cette unité peut tenter de manifester un pouvoir psychique à chaque phase Psychique amie, et tenter d'abjurer un pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et un pouvoir psychique de la Discipline Séraphique.

Avant de manifester ou d'abjurer un pouvoir psychique, choisissez une figurine de l'unité, et mesurez la portée, la visibilité, etc. depuis cette figurine. Si cette unité subit les Périls du Warp, elle subit D3 blessures mortelles comme selon les règles de base, mais les unités à 6" ou moins ne subissent de dégâts que si les Périls du Warp tuent la dernière figurine de l'unité qui manifeste le pouvoir.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, PALADIN, TERMINATOR, PSYKER, PALADIN SQUAD

ARMES DE MÊLÉE

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Marteau tueur de Démons Némésis	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Glaive Némésis	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	D3	Si une figurine est armée de deux glaives Némésis, elle peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec chaque fois qu'elle combat.
Hallebarde de force Némésis	Mêlée	Mêlée	+1	-2	D3	-
Épée de force Némésis	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	-
Sceptre de force Némésis	Mêlée	Mêlée	+2	-1	D3	Une figurine avec cette arme a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques effectuées en phase de Combat. Si elle dispose déjà d'une sauvegarde invulnérable, ajoutez 1 à ses jets de sauvegarde invulnérable en phase de Combat à la place.

ARMES SPÉCIALES

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Incinerator	8"	Assaut D6	6	-1	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
Expurgateur	24"	Lourde 6	4	0	D3	-
Psycanon	24"	Lourde 4	7	-1	1	-

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

PALADIN SQUAD



10
POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Paladin	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Paragon	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

Esta unidad consta de 1 Paragon y 2 Paladins. Puede incluir hasta 2 Paladins adicionales (**Potencia de unidad +9**), o hasta 7 Paladins adicionales (**Potencia de unidad +22**). Cada miniatura está armada con una espada de fuerza Némesis, un bólter tormenta, granadas frag, granadas perforantes y granadas antipsíquicos.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada psíquica Némesis	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Granada frag.	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granada perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-
Granada antipsíquicos	6"	Granada 1D3	2	0	1	Cada vez que obtienes un resultado de 6+ para impactar con esta arma contra blancos Psíquico o Daemon, el blanco sufre una herida mortal en lugar de daño normal.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar la espada de fuerza Némesis por un objeto de la lista de *Armas de combate Grey Knights*.
- Por cada cinco miniaturas en la unidad, dos Paladins puede cambiar su bólter tormenta por un objeto de la lista de *Armas especiales Grey Knights*.

HABILIDADES

Ataque teleportado, Cazadores de daemons, Ritos de destierro, Y no conocerán el miedo

Crux Terminatus. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

Escuadras de combate. Antes de desplegar ninguna miniatura al inicio del juego, cada Paladin Squad que conste de 10 miniaturas puede dividirse en dos unidades de 5 miniaturas cada una.

PSÍQUICO

Esta unidad puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina *Sacra*.

Antes de manifestar o negar un poder, elige una miniatura de la unidad; mide el alcance, visibilidad, etc. desde ella. Si la unidad sufre Peligros del warp, sufre 1D3 heridas mortales, tal como se describe en las reglas básicas, pero cada unidad a 6" o menos sólo sufre daño si los Peligros del warp han hecho que se elimine a la última miniatura de la unidad que manifiesta el poder.

CLAVES FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

CLAVES

INFANTERÍA, PALADIN, TERMINATOR, PSÍQUICO, PALADIN SQUAD

ARMAS DE COMBATE**ARMA****ALC.****TIPO****F****FP****D****HABILIDADES**

Martillo Daemon Némesis

Com.

Combate

x2

-3

3

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

Sable Némesis

Com.

Combate

Port.

-2

1D3

Si una miniatura está armado con dos sables Némesis, cada vez que luche puede realizar un ataque adicional con ellos.

Alabarda de fuerza Némesis

Com.

Combate

+1

-2

1D3

-

Espada psíquica Némesis

Com.

Combate

Port.

-3

1D3

-

Bastón de protección Némesis

Com.

Combate

+2

-1

1D3

Una miniatura armada con esta arma tiene una salvación invulnerable de 5+ contra los ataques hechos en la fase de ataque. Si ya tiene salvación invulnerable, añade 1 a las tiradas de salvación invulnerable que hagas por ella en la fase de combate.

ARMAS ESPECIALES**ARMA****ALC.****TIPO****F****FP****D****HABILIDADES**

Incinerador

8"

Asalto 1D6

6

-1

1

Esta arma impacta automáticamente a su blanco.

Psilenciador

24"

Pesada 6

4

0

1D3

-

Cañón psi

24"

Pesada 4

7

-1

1

-

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

PALADIN SQUAD



10
MACHT

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Paladin	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Paragon	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

Diese Einheit besteht aus 1 Paragon und 2 Paladins. Sie kann bis zu 2 zusätzliche Paladins (**Macht +9**) oder bis zu 7 zusätzliche Paladins (**Macht +22**) enthalten. Jedes Modell ist mit einem Nemesis-Psischwert, einem Sturmbolter, Fragmentgranaten, Sprenggranaten und Anti-Psi-Granaten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Nemesis-Psischwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	-
Anti-Psi-Granate	6"	Granate W3	2	0	1	Jedes Mal, wenn du einen Trefferwurf von 6 für diese Waffe mit einem Psioniker oder Daemon als Ziel würfelst, erleidet das Ziel eine tödliche Verwundung anstelle des normalen Schadens.
Fragmentgranate	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranate	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Jedes Modell darf sein Nemesis-Psischwert durch einen Gegenstand von der Liste der *Nahkampfwaffen der Grey Knights* ersetzen.
- Für jeweils fünf Modelle in der Einheit darf ein Paladin seinen Sturmbolter durch einen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen der Grey Knights* ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Die keine Furcht kennen, Dämonenjäger, Riten der Verbannung, Teleport-Angriff

Crux Terminatus: Alle Modelle in dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.

Kampftrupp: Bevor zu Beginn des Spiels Modelle aufgestellt werden, darf ein Paladin Squad, das aus 10 Modellen besteht, in zwei Einheiten aufgeteilt werden, die aus jeweils 5 Modellen bestehen.

PSIONIKER

Diese Einheit darf in jeder befreundeten Psiphase eine Psikraft zu manifestieren versuchen und in jeder gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Sie kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und eine Psikraft aus der Erhabenen Psidisziplin.

Wenn die Einheit eine Psikraft manifestiert oder bannt, wählst du zuerst ein Modell der Einheit aus – miss die Reichweite, Sicht usw. von diesem Modell aus. Wenn diese Einheit Gefahren des Warp erleidet, erleidet sie wie in den Grundregeln beschrieben W3 tödliche Verwundungen, aber Einheiten innerhalb von 6 Zoll erleiden nur Schaden, wenn die Gefahren des Warp das letzte Modell der manifestierenden Einheit töten.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, PALADIN, TERMINATOR, PSIONIKER, PALADIN SQUAD

**NAHKAMPFWAFFEN
WAFFE**

REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	3	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, musst du 1 vom Trefferwurf abziehen.
Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	W3	Wenn ein Modell mit zwei Nemesis-Falchions bewaffnet ist, darf es jedes Mal, wenn es kämpft, 1 zusätzliche Attacke mit ihnen durchführen.
Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	W3	-
Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	-
Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	Ein mit dieser Waffe bewaffnetes Modell hat einen Rettungswurf von 5+ gegen Attacken, die in der Nahkampfphase ausgeführt werden. Wenn es schon einen Rettungswurf hat, verbessern sich stattdessen Rettungswürfe, die in der Nahkampfphase abgelegt werden, um 1.

**SPEZIALWAFFEN
WAFFE**

REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
8"	Sturm W6	6	-1	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
24"	Schwer 4	7	-1	1	-
24"	Schwer 6	4	0	W3	-

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

PALADIN SQUAD



10
POTENZA

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Paladin	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Paragon	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

Questa unità include 1 Paragon e 2 Paladins. Può comprendere fino a 2 Paladins addizionali (**Valore di Potenza +9**) o fino a 7 Paladins addizionali (**Valore di Potenza +22**). Ciascun modello è armato con spada psichica Nemesis, requiem d'assalto, granate a frammentazione, perforanti e psioannullanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Requiem d'assalto	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Spada psichica Nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	-
Granata a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granata perforante	6"	Granata 1	6	-1	D3	-
Granata psioannullante	6"	Granata D3	2	0	1	Ogni volta che quest'arma ottiene un tiro per colpire di 6+ quando ha come bersaglio uno Psionico o un Daemon, il bersaglio subisce una ferita mortale invece del normale danno.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Qualsiasi modello può sostituire la spada psichica Nemesis con un oggetto della lista *Armi da mischia dei Grey Knights*.
- Ogni cinque modelli nell'unità, due Paladins possono sostituire il requiem d'assalto con un oggetto della lista *Armi speciali dei Grey Knights*.

ABILITÀ

Ed Essi Non Conosceranno la Paura, Cacciatori di Daemons, Riti di Esilio, Assalto Teletrasportato

Crux Terminatus: i modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

Squadre da Combattimento: prima che qualsiasi modello venga schierato all'inizio della partita, una Paladin Squad contenente 10 modelli può essere divisa in due unità, ciascuna da 5 modelli.

PSIONICO

Questa unità può provare a manifestare un potere psionico in ogni fase Psionica amica, e tentare di bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e un potere psionico della disciplina Consacrata

Quando manifesti o blocchi un potere psionico, scegli per prima cosa un modello dell'unità, e misura gittata, linea di vista ecc. da esso. Se questa unità subisce i Pericoli del Warp, subisce D3 ferite mortali come descritto nelle regole base, ma le unità entro 6" subiscono danni solo se i Pericoli del Warp causano la morte dell'ultimo modello dell'unità che ha manifestato il potere.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

KEYWORDS

FANTERIA, PALADIN, TERMINATOR, PSIONICO, PALADIN SQUAD

ARMI DA MISCHIA

ARMA	GITTATA	TIPO	F0	VP	DA	ABILITÀ
Maglio demonico Nemesis	Mischia	Mischia	x2	-3	3	Quando attacchi con quest'arma devi sottrarre 1 dal tiro per colpire.
Falchion Nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	-2	D3	Se un modello è armato con due falchions Nemesis ogni volta che combatte può effettuare 1 attacco addizionale con essi.
Alabarda psichica Nemesis	Mischia	Mischia	+1	-2	D3	-
Spada psichica Nemesis	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	-
Bastone della protezione Nemesis	Mischia	Mischia	+2	-1	D3	Un modello dotato di quest'arma ha un tiro invulnerabilità di 5+ contro gli attacchi effettuati nella fase di Combattimento. Se possiede già un tiro invulnerabilità, aggiungi invece 1 ai tiri invulnerabilità che effettui per esso nella fase di Combattimento.

ARMI SPECIALI

ARMA	GITTATA	TIPO	F0	VP	DA	ABILITÀ
Incinerator	8"	Assalto D6	6	-1	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
Psiosilenziatore	24"	Pesante 6	4	0	D3	-
Psiocannone	24"	Pesante 4	7	-1	1	-

