



CABALLEROS GRISES

PACK DE FACCIÓN: VERSIÓN 1.0

En las siguientes páginas encontrarás reglas adicionales y aclaraciones que complementan tu Codex, desde nuevos Destacamentos y hojas de datos hasta fes de erratas y preguntas frecuentes.

La sección de FAQ y Fe de erratas informa de cambios en productos impresos. El texto nuevo o revisado figura **en rojo**, con un **resaltado** aplicado a revisiones anteriores (salvo en textos completamente nuevos o reemplazados).

Los valores en puntos para tu facción figuran en el Manual de campo Munitorum, y las mejoras grandes al equilibrio de Warhammer 40,000 (que pueden incluir cambios a las reglas de tu facción) figuran en las Actualizaciones de equilibrio. Todos los cambios en valores en puntos y reglas se actualizan también en la aplicación de Warhammer 40,000.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Esta es la primera versión de este pack de facción, que recopila documentos ya existentes en un mismo lugar para tu comodidad. La próxima vez que se actualice, esta caja resumirá qué se ha añadido o cambiado.

ÍNDICE

Destacamentos	2
Contingente Perdición disforme	2



CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME

Cuando los daemons corrompen el Imperium, los Caballeros Grises atacan para limpiar el terreno profano y restaurar la santidad. Tales formaciones se reúnen cuando solo los rituales de purgación más oscuros y esotéricos son capaces de expulsar la mancha del Caos. Los Purificadores lideran el asalto, adentrándose sin miedo en paisajes infernales. El poder psíquico combinado de estos campeones se manifiesta en un fuego celeste que prende cuerpos y almas impuros y elimina la mancha de la brujería y la corrupción. En lugar de esta perversión, se crea un terreno sagrado, en el cual los Caballeros Grises se ven potenciados.

REGLA DE DESTACAMENTO



TERRENO SAGRADO

Al purgar la energía disforme corrupta, los Caballeros Grises crean una zona cada vez más amplia de terreno sagrado en la que sus poderes psíquicos y su determinación se ven enormemente potenciados.

Ciertas zonas del campo de batalla están en el Terreno sagrado de tu ejército, de esta manera:

- Tu zona de despliegue siempre está en el Terreno sagrado de tu ejército.
- Todo punto del campo de batalla a 6" o menos de alguna unidad **ESCUADRA DE PURIFICADORES** de tu ejército está en el Terreno sagrado de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas la mitad o más de los marcadores de objetivo en Tierra de nadie, hasta el final de esa fase, la Tierra de nadie está en el Terreno sagrado de tu ejército.
- Al inicio de cualquier fase, si controlas la mitad o más de los marcadores de objetivo en la zona de despliegue de tu oponente, hasta el final de esa fase, la zona de despliegue de tu oponente está en el Terreno sagrado de tu ejército.

Siempre que una miniatura de una unidad **CABALLEROS GRISES** de tu ejército de tu ejército ataque a distancia y tome como blanco un blanco visible o realice un ataque de combate, repite las tiradas para impactar de 1. Si esa unidad es **ESCUADRA DE PURIFICADORES** y/o está completamente en el Terreno sagrado de tu ejército, puedes, en su lugar, repetir cualquier tirada para impactar.

MEJORAS



RELICARIO DE MANDULIS

Este relicario contiene un hueso de dedo tomado del cuerpo del antiguo Gran Maestre Mandulis. Sirve como símbolo de unidad y deber.

Solo miniatura **CABALLEROS GRISES**. Suma 3 al atributo Control de Objetivos del portador mientras su unidad no esté acobardada.

CAMPEÓN RADIANTE

Este guerrero es un maestro asesino cuya espada ha encontrado los corazones de incontables enemigos. Cuando lucha en reinos purificados por el poder arcano, su poder psíquico se manifiesta en un nimbo de luz abrasadora, y sus golpes causan terribles heridas en carne y alma.

Solo miniatura **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES**. Las armas de combate del portador tienen la habilidad **[PRECISIÓN]**, y mientras el portador esté completamente dentro del Terreno sagrado de tu ejército, siempre que cualquiera de sus ataques hiera, el blanco de ese ataque sufre 1 herida mortal además del daño normal.

VIAL DEL ABISMO

Creado por los Pronosticadores del Augurium, esta ampolla contiene energías cósmicas del horizonte de sucesos de una singularidad disforme. A la hora profetizada, se rompe y su contenido rodea al portador, envolviéndolo en un campo localizado de distorsión de tiempo y luz.

Solo miniatura **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES**. La miniaturas de la unidad del portador tienen la habilidad Sigilo.

EJEMPLO DE SANTIDAD

Este hechicero guerrero presta su fuerza espiritual a los aliados que luchan en medio de la corrupción impía, reforzando su determinación.

Solo miniatura **CABALLEROS GRISES**. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, el portador puede elegir 1 unidad **CABALLEROS GRISES** amiga visible para el portador y a 18" o menos de él. Si lo hace, hasta el final de la fase, esa unidad se considera en el Terreno sagrado de tu ejército.



ZONA DE ANIQUILACIÓN SANTIFICADA

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
TÁCTICA DE BATALLA

Según se conquista y consagra nuevo terreno, los Caballeros Grises adquieren mayor ferocidad y determinación.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate.

1PM

BLANCO: 1 unidad **CABALLEROS GRISES** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir en esta fase y que esté completamente en el Terreno sagrado de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu unidad ataque, repite las tiradas para herir de 1 o, en su lugar, repite cualquier tirada para herir si tu unidad es **ESCUADRA DE PURIFICADORES**.

LLAMAS DE SANTIDAD

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
ARDID ESTRATÉGICO

Cuando los Purificadores luchan, su poder psíquico se manifiesta en una corona de llamas que es anatema para los impuros.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **ESCUADRA DE PURIFICADORES** de tu ejército que podía elegirse para combatir en esta fase.

EFEECTO: Tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de tu unidad, sumando 1 al resultado si tu unidad incluye al **CASTELLANO CROWE**: con 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

BALIZA SAGRADA

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
TÁCTICA DE BATALLA

El suelo recién santificado sirve de faro luminiscente para guiar a los hermanos de batalla por resplandecientes portales empíreos.

CUÁNDO: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES** (salvo unidades **EXTERMINADOR**) que llegue mediante las habilidades **Despliegue rápido** o **Asalto** teleportado en esta fase.

EFEECTO: Despliega tu unidad completamente en el Terreno sagrado de tu ejército y a más de 6" en horizontal de toda unidad enemiga.

FUEGO DE LA ALIANZA

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
TÁCTICA DE BATALLA

Cuando el enemigo se acerca, estos guerreros recurren a sus promesas y a los lazos de su hermandad para desatar una ardiente conflagración de muerte arcana.

CUÁNDO: Al inicio de la fase de movimiento de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una unidad enemiga sea desplegada o acabe un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 6" o menos de tu unidad, tira 1D6, sumando 2 al resultado si tu unidad está completamente en el Terreno sagrado de tu ejército: con 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

AEGIS ETERNA

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
TÁCTICA DE BATALLA

Canalizando su potencial psíquico común, estos guerreros forman una aurora abrasadora desde los sellos protectores de sus armaduras, haciéndolas resplandecer con poder protector.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES** de tu ejército tomada como blanco de algún ataque de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad que estén completamente en el Terreno sagrado de tu ejército tienen una salvación invulnerable de 4+.

ESFERA DE RECHAZO

ESTRATEGEMA CONTINGENTE PERDICIÓN DISFORME –
TÁCTICA DE BATALLA

Con un coro de hechizos de protección, los Caballeros Grises crean un campo de fuerzas empíreas que repele a sus enemigos.

CUÁNDO: Al inicio de la fase de carga de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA CABALLEROS GRISES** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una unidad enemiga declare una carga y tu unidad sea uno de los blancos de esa carga, resta 1 a la tirada de carga, o resta 2 en su lugar si tu unidad está completamente en el Terreno sagrado de tu ejército.