CAZADORES DE DEMONIOS: SUMARIO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gran Inquisidor	4	4	3	3	3	4	3	10	3+
Inquisidor	4	4	3	3	2	4	2	8	4+
Gran Maestre	5	5	4	4	3	5	4	10	2+/5+*
Hermano Capitán	5	4	4	4	1	4	3	10	2+/5+*
Exterminador Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	2	10	2+/5+*
Juez	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Huésped demoníaco	4	4	6	4	4	4	D6	9	4+*
Asesino imperial	5	5	4	4	2	5	3	10	4+*
Asesino Cultos de la Muerte	5	4	4	3	2	5	2	8	5+*
Comando	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Veterano	3	4	3	3	1	3	2	8	4+
Cofrade	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Guerrero	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

** Tirada de salvación invulnerable*

	HA	HP	F	Blindaje:	frontal	lateral	posterior	I	A
Land Raider	-	4	-		14	14	14	-	-
Land Raider Cruzado	-	4	-		14	14	14	-	-
Rhino	-	4	-	11	11	10	-	-	
Chimera	-	3	-	12	10	10	-	-	
Dreadnought	5	4	6(10)		12	12	10	4	2

Arma	Alcance	F	FP	Notas
Cañón de asalto	60 cm	6	4	pesada 3
Cañón automático	120 cm	7	4	pesada 2
Pistola bólter	30 cm	4	5	pistola
Bólter	60 cm	4	5	fuego rápido
Lanzallamas	plantilla	4	5	asalto 1, ignora tirada de salvación por cobertura
Lanzagranadas (fragm.)	60 cm	3	6	asalto 1, área
Lanzagranadas (penet.)	60 cm	6	4	asalto 1
Bólter pesado	90 cm	5	4	pesada 3
Lanzallamas pesado	plantilla	5	4	pesada 1, ignora tirada de salvación por cobertura
Rifle infernal	60 cm	3	5	fuego rápido
Pistola infernal	30 cm	3	5	pistola
Incinerador	plantilla	5	4	asalto 1, solo salvación invulnerable
Cañón láser	120 cm	9	2	pesada 1
Rifle láser	60 cm	3	-	fuego rápido
Pistola láser	30 cm	3	-	pistola
Rifle de fusión	30 cm	8	1	asalto 1, penetración de blindaje 2D6 a 15 cm
Lanzamisiles (fragm.)	120 cm	4	6	pesada 1, área
Lanzamisiles (penet.)	120 cm	8	3	pesada 1
Multiláser	90 cm	6	6	pesada 3
Cañón de fusión	60 cm	8	1	pesada 1; penetración de blindaje 2D6 a 30 cm
Pistola de agujas	30 cm	X	6	pistola, hiere con 4+
Cañón de plasma	90 cm	7	2	pesada 1, área, sobrecalentamiento.
Rifle de plasma	60 cm	7	2	fuego rápido, sobrecalentamiento
Pistola de plasma	30 cm	7	2	pistola, sobrecalentamiento..
Cañón psíquico	45 cm	6	4	asalto 3, ignora tirada de salvación invulnerables
	90 cm	6	4	pesada 3, ignora tirada de salvación invulnerables
Escopeta	30 cm	3	–	asalto 2
Bólter de asalto	60 cm	4	5	asalto 2

Ataques orbitales	F	FP	Notas
Batería de lanzas	10	1	plantilla artillería pesada
Torpedeo de fusión	8	3	plantilla artillería pesada; penetración de blindaje 2D6.
Bombardeo ultrapesado	6	4	plantilla artillería pesada

REGLAS ESPECIALES DE LOS CABALLEROS GRISES

Coraje: superan automáticamente los *chequeos de desmoralización* y no pueden *acobardarse*.

Tropas de despliegue rápido: los exterminadores siempre pueden utilizar esta regla especial.

Disparar con una mano: los que lleven servoarmadura pueden utilizar el bólter de asalto como arma de combate cuerpo a cuerpo adicional si no han asaltado en esa misma fase de asalto.

Panoplia Aegis: cuando un psíquico enemigo apunte a una escuadra de Caballeros Grises con un poder que requiera un *chequeo psíquico*, tira 1D6 + Liderazgo contra 1D6 + el Liderazgo del psíquico enemigo. Si el resultado de los Caballeros Grises es superior, el poder no ha tenido efecto y no puede utilizarse durante ese turno. Los poderes psíquicos menores usados por el enemigo no tendrán efecto sobre los Caballeros Grises.

El Velo: toda unidad enemiga que quiera disparar a una unidad de Caballeros Grises debe tirar 8D6 y multiplicar por 3 el resultado. Esta es la distancia máxima en centímetros a la que la unidad de Caballeros Grises puede ser vista. Si resulta que la unidad no puede ver a la unidad de Caballeros Grises, tampoco podrá elegir otro objetivo al que disparar. Las armas de estimación y de plantilla doblan la distancia de dispersión del disparo si la unidad está fuera de su alcance. Ni el equipo ni la habilidad de *combate nocturno* tienen efecto sobre esta regla especial. Las unidades que incluyan un psíquico pueden repetir la tirada de dados, pero deberán aceptar el segundo resultado. Las condiciones de *combate nocturno* propiamente dicho invalidan esta regla.

Ritos de exorcismo: los *chequeos de inestabilidad* tienen un modificador de -1 al Liderazgo mientras haya Caballeros Grises en el campo de batalla. Los demonios que quieran asaltar a los Caballeros Grises deben efectuar un *chequeo de terreno difícil*.

Infestación demoníaca: puedes utilizar las regla *ofensiva total* en cualquier partida en la que haya Caballeros Grises, Hordas de Demonios, Nurgletes o Jaurías de Bestias Demoníacas. Los demonios que vuelven al terreno de juego no tienen que ser invocados (entran en juego por los bordes, tal y como especifica la regla *ofensiva total*) y no contarán como puntos de victoria, no pueden capturar objetivos ni cuadrantes, etc.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Desvanecer: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. Los demonios en contacto peana con peana con el psíquico tiran 3D6 en los *chequeos de inestabilidad* y se quedan los dos resultados mayores. Los efectos duran hasta el final de la fase de asalto.

Letanía de destrucción: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. El personaje puede repetir todas las tiradas contra demonios para impactar o para herir durante ese turno.

El puño divino: úsalo al principio de cualquier fase de asalto. Dobla la Fuerza básica de la unidad hasta el final del turno. Se considera que el psíquico tiene un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional. El psíquico no puede utilizar otras armas hasta el inicio de su próximo turno. No tiene efectos sobre la iniciativa ni las tiradas de salvación.

Holocausto: úsalo en la fase de asalto de los Cazadores de Demonios, con Iniciativa 1. Pon la plantilla de artillería pesada en contacto con el psíquico. Todas las miniaturas bajo la peana sufren un impacto de F5 y FP - . Las miniaturas situadas parcialmente bajo la plantilla recibirán el impacto con un resultado de 4+. Estas heridas cuentan a la hora de determinar la resolución del combate. Si una escuadra de exterminadores utiliza este poder y sufre el ataque Peligros de la disformidad, todos los miembros de la escuadra sufrirán un impacto con el mismo valor de Fuerza.

Santuario: úsalo al inicio del turno del psíquico. Los demonios no se pueden acercar al psíquico en un radio de 8 cm; esta zona es impasable para ellos y no tienen línea de visión a través de ella. Los demonios que ya estuvieran dentro de este radio de 8 cm deben ser empujados hasta estar fuera de él y deben mantener, si es posible, la coherencia de escuadra. Un combate puede terminar como resultado de la utilización de este poder. Los demonios que entren en juego en un radio de 8 cm cuando el psíquico esté utilizando este poder son destruidos. Sus efectos duran hasta que el psíquico mueve, dispara o utiliza algún otro poder.

Azote psíquico: úsalo en la fase de disparo del psíquico en vez de que dispare con otra arma. Cuenta como un arma con el siguiente perfil:

Alcance 45 cm F5 FP 5 Asalto 1D6

Efectúa las tiradas para impactar, para herir y de salvación de la forma habitual. Omite las *tiradas de salvación invulnerable*.

Palabra del Emperador: úsalo al principio de la fase de asalto enemiga. Las unidades que intenten asaltar al psíquico o a su unidad deben someterse a un *chequeo de liderazgo*. Si lo fallan, no podrán llevar a cabo ningún asalto durante ese turno.

ARMAMENTO NÉMESIS

Rango	Bonificador de Fuerza	Arma de energia	Arma psíquica
Caballero Gris	+2	No	No
Juez	+2	Sí	No
Exterminador	+2	Sí	No
Hermano Capitán	+2	Sí	No
Gran Maestre	+2	Sí	Sí

QUEST CUSTODIET CUSTODES:FORS CLAVIGERA:VICTORUM AUT MORTIS:MORTIS VIRTUS:
MORTIS DAEMONICUS:NEMESIS HUMANUS:IMPERATOR ILLUMINATIO:MEA VIRTUS: