

Les Aeldari sont au bord de l'extinction, si bien que leurs Grands Prophètes sont devenus des experts dans l'art de lire l'avenir et discerner les multiples fils du destin fractal qui guette leur peuple, et de déterminer les conséquences de chacun d'eux. Effectué au moment opportun, un simple geste peut éviter des calamités et aider les Aeldari dans leur lutte incessante pour la survie.

LES FILS DU DESTIN

Si votre Faction d'Armée est **AELDARI**, au début de la bataille, faites un jet de Fils du Destin en jetant douze D6.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite relancer tous ces dés, mais en ce cas, jetez 1 D6 de moins. Vous pouvez continuer de relancer tous les dés de cette manière, en jetant 1 D6 de moins chaque fois que vous le faites, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat (ou jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'un seul D6).

Quand le résultat de votre jet vous satisfait, ces dés deviennent vos dés de Destin pour la bataille. Ils ne peuvent plus être modifiés ni relancés, sauf si une règle stipule le contraire. Mettez vos dés de Destin de côté : il s'agit de votre réserve de dés de Destin.

Une fois par phase, avant de faire un jet pour une figurine ou une unité de votre armée ayant l'aptitude Les Fils du Destin, si vous avez un ou plusieurs dés dans votre réserve de dés de Destin, vous pouvez utiliser l'un de ces dés. En ce cas, choisissez 1 de ces dés de Destin à substituer pour ce jet de dés. Le dé substitué n'est pas jeté ; à la place, on utilise la valeur du dé de Destin choisi comme s'il avait été jeté (ceci compte comme un jet de dé non modifié de cette valeur au regard des règles). Chaque dé de Destin peut être utilisé ainsi une seule fois. Après avoir utilisé un dé de Destin, retirez-le de votre réserve et jetez les dés restants qui font partie de ce jet (le cas échéant). Vous pouvez utiliser un dé de Destin pour n'importe lequel de ces types de jets de dés :

- Jet d'Avance
- Test d'Ébranlement
- Jet de Charge
- Jet de Dégât
- Jet de Touche
- Jet de sauvegarde
- Jet de Blessure



RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **AELDARI**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement d'Ost de Bataille.

PRESCIENCE INÉGALÉE

Quand les Aeldari vont à la guerre, quiconque se dresse contre eux est stupéfait par leur grâce, leur élégance et leur habileté martiale. Là où n'importe qui d'autre fléchirait, les Aeldari avancent avec une résolution qui ne peut être que prédéterminée.

Chaque fois qu'une unité **AELDARI** de votre armée est choisie pour tirer ou combattre, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure quand vous résolvez ces attaques.

CORSAIRES ET COMÉDIENS ITINÉRANTS

Nombre de mercenaires impitoyables et de nomades issus d'autres souches de cette race antique fréquentent la Cité Crépusculaire. Troupes d'Arlequins et bandes de Corsaires accompagnent bien souvent les raids Drukhar, troquant les voies étriquées des Asuryani contre le profit matériel ou l'accomplissement de desseins plus cruciaux.

Si votre Faction d'Armée est **DRUKHARI**, vous pouvez inclure des unités **ARLEQUINS** et **ANHRATHE** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction **DRUKHARI**. La somme des valeurs en points des unités **ARLEQUINS** et/ou **ANHRATHE** que vous pouvez inclure à votre armée dépend du format de la bataille, comme suit :

- **Incursion** : Jusqu'à 250 pts
- **Force de Frappe** : Jusqu'à 500 pts
- **Offensive** : Jusqu'à 750 pts

Aucune figurine **ARLEQUINS** ou **ANHRATHE** incluse ainsi dans votre armée ne peut être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, et aucune ne peut recevoir d'Optimisations.

YNNARI

Chez les Aeldari, Yvraine divise autant qu'elle fédère. Pour certains de ses anciens alliés, ses idéaux ont creusé un fossé impossible à combler, et pourtant, son influence lui a permis de nouer des liens d'amitié avec certains de ses pires ennemis.

Si votre Faction d'Armée est **AELDARI** et si votre **SEIGNEUR DE GUERRE** est **YVRAINE**, vous pouvez inclure des unités **DRUKHARI** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de Faction **AELDARI**. La somme des valeurs en points des unités que vous pouvez ainsi inclure dépend du format de la bataille, comme suit :

- **Incursion** : Jusqu'à 500 pts
- **Force de Frappe** : Jusqu'à 1 000 pts
- **Offensive** : Jusqu'à 1 500 pts

Aucune figurine **DRUKHARI** incluse dans votre armée ainsi ne peut recevoir d'Optimisations. En utilisant ces règles, vous ne pouvez inclure dans votre armée aucune unité avec les mots-clés suivants : **SEIGNEURS PHÉNIX** ; **ANHRATHE** ; **AVATAR DE KHAINE** ; **SOLITAIRE** ; **COTERIES D'HÉMONCULES**.



AELDARI – OST DE BATAILLE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Ost de Bataille, vous pouvez utiliser ces Optimisations d'Ost de Bataille.

LA GEMME DU PHÉNIX

Au paroxysme de la Guerre Céleste, Isha draina la chaleur de cent étoiles dans une pierre scintillante pour sauver Asuryan. On dit que la Gemme du Phénix est le dernier fragment de cette pierre antique, et qu'elle a toujours le pouvoir de rendre la vie.

Figurine **AELDARI** seulement. La première fois que le porteur est détruit, jetez 1 D6 : sur 2+, mettez-le de côté. À la fin de la phase, remplacez le porteur, aussi près que possible de sa position précédente, à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie, avec tous ses PV initiaux.

LES PIERRES DE LARMES

Taillées dans des rubis psychoréactifs, ces pierres runiques sont telles les gouttes de sang qui coulent de la main de Khaine. Au combat, elles se recombinent pour révéler des événements à venir.

Figurine **AELDARI** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur détruit une unité ennemie, jetez 1 D6 et ajoutez-le à votre réserve de dés de Destin avec le résultat que vous venez d'obtenir.

LECTEUR DES RUNES

Utilisant sa prescience pour discerner les intentions du commandant ennemi, ce psyker peut réagir avant même que l'adversaire mette ses plans à exécution.

Figurine **PSYKER AELDARI** seulement. À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 dé de votre réserve de dés de Destin, le relancer, puis le remettre dans votre réserve de dés de Destin avec le résultat que vous venez d'obtenir.

MESSAGER DE LA DESTINÉE

Les fils du destin s'enroulent autour de ce guerrier, manipulant les événements à venir afin de le protéger et lui permettre de contre-attaquer.

Figurine **AELDARI** seulement. Une fois par tour, juste après avoir fait un jet de Touche, un jet de Blessure ou un jet de sauvegarde pour une figurine de l'unité du porteur, vous pouvez traiter le résultat comme un jet non modifié de 6 à la place.





AELDARI – OST DE BATAILLE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Ost de Bataille, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Ost de Bataille.



FEINTE DE REPLI

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Aeldari sont insaisissables et leurs actes sont aussi imprévisibles que trompeurs. Ce qui apparaît comme une retraite générale se révèle ensuite comme le prélude à une attaque dévastatrice.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **AELDARI** de votre armée a fait un mouvement de Retraite.

CIBLE : Cette unité **AELDARI**.

EFFET : Votre unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à ce tour même si elle a Battu en Retraite.



AGILITÉ HORS PAIR

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Grâce et efficacité sont des vertus prisées par les armées des vaisseaux-mondes. Telles les lames scintillantes de Khaine, les Asuryani taillent à travers les rangs ennemis.

QUAND : À votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **AELDARI** de votre armée qui n'a pas été choisie pour se déplacer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, si votre unité Avance, ne faites pas de jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de votre unité.



TIRER ET DISPARAÎTRE

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Maîtres des tactiques de harcèlement, les Aeldari savent porter un coup décisif avant d'échapper à toutes représailles.

QUAND : À la fin de votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **AELDARI** de votre armée.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal. Elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité **AÉRODYNE** ni une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, et jusqu'à la fin du tour, l'unité choisie n'est pas éligible pour déclarer une charge.



TEMPÊTE DE LAMES

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Bien entraînés, les Aeldari peuvent abattre un rideau de feu grâce à leurs armes à shurikens, leurs réflexes supérieurs leur permettant de suivre les mouvements mes plus subtils et de placer chaque tir avec exactitude.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **AELDARI** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité, sur une Blessure Critique, améliorez de 2 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



AELDARI – OST DE BATAILLE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Ost de Bataille, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Ost de Bataille.



PHANTASME

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Asuryani sont les maîtres de la diversion ; ils emploient des holo-émetteurs et des illusions psychiques pour tromper les éclaireurs ennemis.

QUAND : À la fin de la phase de Mouvement adverse.

CIBLE : 1 unité **AELDARI** de votre armée.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 7". Elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir une unité à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, et jusqu'à la fin du tour, vous ne pouvez pas cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque.

1PC



RÉACTIONS FOUROYANTES

OST DE BATAILLE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Aeldari appréhendent les aléas du champ de bataille à une vitesse étourdissante, et leurs réflexes sont tels qu'ils peuvent esquiver des attaques qui auraient dû faire mouche.

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 **AELDARI** de votre armée (hormis les unités **CHASSE FANTÔME**) qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

1PC



ASURMEN

M

7"

E

3

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Jumelles Sanglantes [ASSAUT, TOUCHES FATALES, PISTOLET]	24"	6	2+	4	-1	2
⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée d'Asur [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	6	2+	6	-3	3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Les Fils du Destin

Main d'Asuryan : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Génie Tactique : Une fois par tour, vous pouvez cibler l'unité de cette figurine avec le Stratagème Tir en État d'Alerte pour OPC, et vous pouvez même le faire si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

3+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, ASURMEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ASURMEN

Asurmen fait montre d'un talent martial tel que les Guerriers Aspects à proximité sont imprégnés de son génie tactique. Outre ses catapultes shuriken en brassards appelées Jumelles Sanglantes, le Seigneur Phénix manie l'Épée d'Asur, dont la garde abrite la pierre-esprit de Tethesis, le frère d'Asurmen.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Asurmen – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Jumelles Sanglantes ;
Épée d'Asur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- VENGEURS LUGUBRES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, ASURMEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

AUTARQUE

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	3+	4	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tisse-mort [BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à fusion de Dragon [ASSAUT, FUSION 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
Pistolet à fusion [ASSAUT, FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
Lanceur Faucheur – trait stellaire [LOURD]	48"	1	3+	8	-2	2
Lanceur Faucheur – amas étoilé [LOURD]	48"	2	3+	5	-1	2
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Banshee	Mêlée	5	2+	4	-3	1
Épée tronçonneuse de Scorpion [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	2+	5	0	1
Vouge stellaire	Mêlée	5	3+	6	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, AUTARQUE

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Stratège Inégalable : Une fois par tour, vous pouvez cibler l'unité de cette figurine avec un Stratagème même si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

Voie du Commandement : Au début de votre phase de Commandement, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Masque de Banshee Huante : L'unité du porteur a l'aptitude Combat en Premier.

Mandibules : Les armes de mêlée dont est équipé le porteur ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent les unités n'ayant pas le mot-clé **MONSTRE** ou **VÉHICULE**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI



AUTARQUE

Les Autarques sont adulés pour leur génie tactique, leurs talents martiaux exceptionnels et leur volonté inflexible. Ils ont longtemps arpenté la Voie du Guerrier sans jamais basculer dans le piège de l'obsession. À la place, ils appliquent tout ce qu'ils ont appris et maîtrisé pour diriger les osts de guerre des Asuryani.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 tisse-mort
 - 1 fusil à fusion de Dragon
 - 1 lanceur Faucheur
- Cette figurine peut remplacer son vouge stellaire par 1 épée tronçonneuse de Scorpion.
- Cette figurine peut être équipée de 1 masque de Banshee Huante.
- Si cette figurine n'est pas équipée de 1 masque de Banshee Huante, elle peut remplacer son pistolet shuriken et son vouge stellaire par tous les équipements suivants :
 - 1 pistolet à fusion
 - 1 lame de Banshee
 - 1 mandibules

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Autarque

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ; vouge stellaire.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARDIENS DÉFENSEURS
- GARDIENS DE CHOC

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, AUTARQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

AUTARQUE SAUTEVOIE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	3	3+	4	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tisse-mort [BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à fusion de Dragon [ASSAUT, FUSION 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
Pistolet à fusion [ASSAUT, FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
Lanceur Faucheur – trait stellaire [LOURD]	48"	1	3+	8	-2	2
Lanceur Faucheur – amas étoilé [LOURD]	48"	2	3+	5	-1	2
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Banshee	Mêlée	5	2+	4	-3	1
Épée tronçonneuse de Scorpion [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	2+	5	0	1
Vouge stellaire	Mêlée	5	3+	6	-2	2

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, AUTARQUE SAUTEVOIE

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Agent Solitaire

FACTION : Les Fils du Destin

Force de Volonté Indomptable [Aura] : Tant qu'une unité **AELDARI** amie est à 6" de cette figurine, à chaque test d'ébranlement ou de commandement pour l'unité, ajoutez 1 au test.

Voie du Commandement : Au début de votre phase de Commandement, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Masque de Banshee Huante : Le porteur a l'aptitude Combat en Premier.

Mandibules : Les armes de mêlée dont est équipé le porteur ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent les unités n'ayant pas le mot-clé **MONSTRE** ou **VÉHICULE**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

AUTARQUE SAUTIVOIE

Grâce à un *paquetage ailé* ou un *générateur de saut warp*, un *Autarque* devient un *chef de guerre d'une grande mobilité*. Ainsi *équipé*, il peut *apparaître en un clin d'œil* là où l'*ost de guerre* requiert sa *présence*, en *faisant parler ses armes élégantes* et son *génie stratégique*, avant de *disparaître hors d'atteinte de l'ennemi*.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son pistolet shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 tisse-mort
 - 1 fusil à fusion de Dragon
 - 1 lanceur Faucheur
- Cette figurine peut remplacer son vouge stellaire par 1 épée tronçonneuse de Scorpion.
- Cette figurine peut être équipée de 1 masque de Banshee Huante.
- Si cette figurine n'est pas équipée de 1 masque de Banshee Huante, elle peut remplacer son pistolet shuriken et son vouge stellaire par tous les équipements suivants :
 - 1 pistolet à fusion
 - 1 lame de Banshee
 - 1 mandibules

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Autarque Sautevoie

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ; vouge stellaire.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, AUTARQUE SAUTIVOIE



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

AUTARQUE COUREUR CÉLESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	5	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à fusion de Dragon [ASSAUT, FUSION 3]	12"	1	2+	9	-4	D6
Lance laser [ASSAUT]	6"	1	2+	6	-3	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	2+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Banshee	Mêlée	5	2+	4	-3	1
Lance laser [LANCE]	Mêlée	4	2+	4	-3	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Voie du Commandement : Au début de votre phase de Commandement, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous gagnez 1PC.

Chevauche le Vent : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité Avance, ne faites pas un jet d'Avance pour elle. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, AUTARQUE, AUTARQUE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

AUTARQUE COUREUR CÉLESTE

Les Autarques savent mener leurs osts en première ligne, et foncer en lice sur des motojets en tant que Coureurs Célestes. Animés d'une pulsion guerrière, ils puisent dans tout ce qu'ils ont appris dans les Temples Aspects pour diriger des fers de lance, affronter des chefs ennemis en duel et détruire les machines de guerre adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer sa lance laser par 1 des choix suivants :
 - 1 fusil à fusion de Dragon
 - 1 lame de Banshee

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Autarque Coureur Céleste

Cette figurine est équipée de : lance laser; catapulte shuriken jumelée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GARDIENS DU VENT

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, AUTARQUE, AUTARQUE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

AVATAR DE KHAINE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	14	6+	5



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Mort Hurlante [TOUCHES SOUTENUES D3]	12"	1	2+	16	-4	D6+2
⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➡️	Mort Hurlante – frappe	Mêlée	6	2+	14	-4	D6+2
➡️	Mort Hurlante – balayage	Mêlée	12	2+	7	-2	2

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, AVATAR DE KHAINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Corps en Fusion : À chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

La Main Sanglante (Aura) : Tant qu'une unité AELDARI amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour l'unité.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

AVATAR DE KHAINE

L'Avatar de Khaine est l'incarnation d'une antique déité guerrière, dont la présence instille une rage impitoyable chez les Asuryani qui l'entourent. Au combat, l'Avatar avance au mépris des tirs ennemis, sans ralentir, et il pousse un rire cruel quand son arme, la Mort Hurlante, mord la chair tiède et verse le sang à chaque coup de taille et d'estoc.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Avatar de Khaine – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Mort Hurlante

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, DÉMON, AVATAR DE KHAINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

BAHARROTH

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	3	2+	5	6+	1



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fureur de la Tempête [ASSAUT, TOUCHES FATALES]	24"	4	2+	6	-1	2

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Lame Scintillante [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	2+	5	-2	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Plainte du Vent : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Foulée Nébuleuse : À votre phase de Tir, après que l'unité de cette figurine a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6" comme si c'était votre phase de Mouvement. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, SEIGNEUR PHÉNIX, BAHARROTH



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ALDARI

BAHARROTH

*Baharroth se déplace avec la grâce du zéphyr et attaque avec la puissance d'un ouragan. Il brille au combat, plongeant à portée de tir, ouvrant le feu et s'éclipsant pour affronter sa proie suivante. Au corps à corps, il frappe avec la *Lame Scintillante*, coupant des têtes avec son fin tranchant recourbé.*



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Baharroth – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : *Fureur de la Tempête* ;
Lame Scintillante.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ÉPERVIERS VOLTIGEURS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, SEIGNEUR PHÉNIX, BAHARROTH



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI**

CORSAIRES NEANTARI

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	4+	1	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Disloqueur corsaire [ASSAUT]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Lacérateur corsaire [ASSAUT, TORRENT]	18"	D6	N/A	6	0	1
Neuro disrupteur [ANTI-INFANTERIE 2+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Fusil shuriken [ASSAUT, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	-1	1
Canon fantôme [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	3+	14	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique aeldari	Mêlée	2	3+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7"

Écumeurs de l'Espace : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier de Brume : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, ANHRATHE, CORSAIRES NEANTARI



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CORSAIRES NEANTARI

Les guerriers talentueux et agiles appelés Neantari constituent la majeure partie des bandes de Corsaires. Par des salves précises de shurikens acérés, ils peuvent faucher l'infanterie, ou tirer leurs épées énergétiques pour prendre d'assaut les positions adverses dans des corps à corps furieux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Felarque Neantari peut remplacer son pistolet shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 neuro disrupteur
 - 1 fusil shuriken
- Le Felarque Neantari peut être équipé de :
 - 1 bouclier de brume
- Tous les Corsaires Neantari de cette unité peuvent remplacer leur pistolet shuriken et leur épée énergétique aeldari par 1 fusil shuriken.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Corsaire Neantari peut remplacer son épée énergétique aeldari ou son fusil shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 disloqueur corsaire
 - 1 lacérateur corsaire
- Si cette unité inclut 10 figurines, 1 Corsaire Neantari peut remplacer son fusil shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 canon shuriken
 - 1 canon fantôme

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Felarque Neantari
- 4-9 Corsaires Neantari

Chaque figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
épée énergétique aeldari

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, ANHRATHE, CORSAIRES NEANTARI



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CORSAIRES NEANTI

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	4+	1	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Disloqueur corsaire [ASSAUT]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Lacérateur corsaire [ASSAUT, TORRENT]	18"	D6	N/A	6	0	1
Exécuteur [ANTI-INFANTRIE 2+, PSYCHIQUE]	18"	3	3+	6	-2	D3
Pistolet à fusion [ASSAUT, FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D6
Neuro disrupteur [ANTI-INFANTRIE 2+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Long fusil de Ranger [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-1	2
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Fusil shuriken [ASSAUT, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	-1	1
Canon fantôme [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	3+	14	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique aeldari	Mêlée	3	3+	4	-2	1
Paire de lames d'Hekatarii [JUMELÉ]	Mêlée	4	2+	3	-2	1
Bâton sorcier [ANTI-INFANTRIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	D3

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 7"

Pillards Invétérés : Au début de la bataille, choisissez 1 unité de l'armée adverse. À chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible l'unité choisie, l'attaque a les aptitudes [TOUCHES FATALES] et [PRÉCISION].

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Pierres Drainantes : Une fois par tour, la première fois qu'un jet de sauvegarde est raté pour l'unité du porteur, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 0.

Faolchú : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Bouclier de Brume : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, GRENADES, ANHRATHE, CORSAIRES NEANTI | ARPENTOILE : PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

CORSAIRES NEANTI

Les Neanti sont les vétérans endurcis d'une vie de pirate. Ces corsaires ont sillonné les étoiles pendant des siècles, et ont vu le meilleur et le pire de ce que la galaxie peut offrir. Beaucoup ont développé des talents et des styles de combat uniques au fil des ans, et portent un équipement spécialisé.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Corsaire Neanti (n'importe quel nombre) peut remplacer son pistolet shuriken et son épée énergétique aeldari par 1 fusil shuriken.
- Le Felarque Neanti peut remplacer son pistolet shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 neuro disrupteur
 - 1 fusil shuriken
- Le Felarque Neanti peut être équipé de 1 bouclier de brume.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Corsaire Neanti peut remplacer son fusil shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 disloqueur corsaire
 - 1 lacérateur corsaire
- Si cette unité inclut 10 figurines, 1 Corsaire Neanti peut remplacer son fusil shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 canon shuriken
 - 1 canon fantôme
- Si cette unité inclut 10 figurines, 1 Corsaire Neanti peut remplacer son fusil shuriken par 1 long fusil de Ranger.
- Si cette unité inclut 10 figurines, 1 Corsaire Neanti peut replacer son épée énergétique aeldari par 1 pistolet à fusion.
- 1 figurine de Corsaire Neanti équipée d'un pistolet shuriken et d'une épée énergétique aeldari peut être équipée de 1 Faolchú.

COMPOSITION D'UNITÉ

Cette unité peut contenir un maximum de 10 figurines.

- 1 Felarque Neanti
- 4-9 Corsaires Neanti
- 0-1 Coureur d'Ombres
- 0-1 Tissesprit
- 0-1 Arpentoile

Chaque Corsaire Neanti et Felarque Neanti sont équipés de : pistolet shuriken ; épée énergétique aeldari.

Un Coureur d'Ombres est équipé de : pistolet shuriken ; paire de lames d'Hekatarii.

Un Tissesprit est équipé de : pistolet shuriken ; épée énergétique aeldari ; pierres drainantes.

Un Arpentoile est équipé de : pistolet shuriken ; Exécuteur ; bâton sorcier.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTERIE, GRENADES, ANHRATHE,
CORSAIRES NEANTI | ARPENTOILE : PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CHASSEUR ÉCARLATE

M

20+"

E

8

SV

3+

PV

12

CD

6+

CO

0



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance ardente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Laser à impulsions	48"	3	3+	9	-2	D6
Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

FACTION : **Les Fils du Destin**

Nemrod des Cieux : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé **Vol**, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHASSEUR ÉCARLATE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CHASSEUR ÉCARLATE

Les Chasseurs Écarlates sont les pilotes exceptionnels d'appareils d'interdiction redoutables. Forts de leurs réflexes surhumains, ils traquent et abattent les aéronefs ennemis avec une facilité déconcertante, grâce à une expertise acquise en s'entraînant avec les autres membres de leur Temple Aspect.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer ses 2 canons stellaires par 2 lances ardentes.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chasseur Écarlate

Cette figurine est équipée de : 2 canons stellaires ;
laser à impulsions ; coque de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CHASSEUR ÉCARLATE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

FAUCHEURS NOIRS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	1	6+	1
6"	3	3+	2	6+	1

FAUCHEUR NOIR

EXARQUE FAUCHEUR NOIR



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles aeldari – trait stellaire [IGNORE LE COUVERT]	48"	1	3+	8	-2	2
Lance-missiles aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	48"	D6	3+	4	-1	1
Lanceur Faucheur – trait stellaire [IGNORE LE COUVERT]	48"	1	3+	9	-2	3
Lanceur Faucheur – amas étoilé [IGNORE LE COUVERT]	48"	2	3+	5	-1	1
Canon shuriken [IGNORE LE COUVERT, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Lanceur Tempête [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	36"	2D6	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, FAUCHEURS NOIRS

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Précision Inéluctable : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la caractéristique de Capacité de Tir et au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

FAUCHEURS NOIRS

Les Faucheurs Noirs déchainent la mort avec leurs lanceurs Faucheur à longue portée, qu'ils utilisent des missiles Amas Étoilé pour lacérer l'infanterie, ou la variante antichar appelée Trait Stellaire. Ces salves sont d'une précision glaçante, grâce à des systèmes de visée avancés mais aussi aux ancrs des armures des Faucheurs, qui assurent leur stabilité.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Exarque Faucheur Noir peut remplacer son lanceur Faucheur par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 canon shuriken
 - 1 lanceur Tempête

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Faucheur Noir
- 4-9 Faucheurs Noirs

Chaque figurine est équipée de : lanceur Faucheur.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, FAUCHEURS NOIRS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

BOUFFON TRAGIQUE

M

8"

E

3

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon hurleur [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	3	2+	6	-1	2
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Bouffon	Mêlée	4	2+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Agent Solitaire

FACTION : Les Fils du Destin

La Mort ne Suffit Pas : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques ont détruit une figurine ennemie, l'unité de la figurine ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

Amusement Cruel : À votre phase de Tir, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, choisissez 1 des aptitudes suivantes à appliquer au canon hurleur de cette figurine :

- [IGNORE LE COUVERT]
- [PRÉCISION]
- [TOUCHES SOUTENUES 3]

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ARLEQUINS, BOUFFON TRAGIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

BOUFFON TRAGIQUE

L'arrivée d'un Bouffon Tragique sur le champ de bataille est annoncée par le sifflement d'une rafale de canon hurleur. Les fantassins ennemis sont déchirés dans des gerbes de sang et de lambeaux de chair tandis que les toxines des projectiles de l'arme font exploser leurs victimes. Comble de malheur, le Bouffon Tragique veille à ce que chaque trépas soit empreint d'une ironie cruelle au possible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Bouffon Tragique

Cette figurine est équipée de : canon hurleur; lame de Bouffon.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ARLEQUINS, BOUFFON TRAGIQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

VENGEURS LUGUBRES

M	E	SV	PV	CD	CO	
7"	3	4+	1	6+	1	VENGEUR LUGUBRE
7"	3	4+	2	6+	1	EXARQUE VENGEUR LUGUBRE



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Catapulte shuriken de Vengeur [ASSAUT, TOUCHES FATALES]	18"	3	3+	4	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1
Lame funeste [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	3+	4	-2	1
Vouge énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Tactiques Défensives : Chaque fois que vous ciblez cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, en résolvant ce Stratagème, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+, ou des jets de Touche non modifiés de 4+ à la place si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Miroitant : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, VENGEURS LUGUBRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

VENGEURS LUGUBRES

Furieux en attaque et inamovibles en défense, les Vengeurs Lugubres manient des catapultes de Vengeur qui lâchent des salves punitives de shurikens monomoléculaires. Puisant dans leur instinct guerrier infailible, les Vengeurs Lugubres savent toujours quand lancer des attaques éclair, et quand se replier afin d'attirer l'ennemi dans une zone de mort.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Exarque Vengeur Lugubre peut remplacer sa catapulte shuriken de Vengeur par 1 pistolet shuriken et 1 des choix suivants :
 - 1 lame funeste
 - 1 vouge énergétique
- Si l'Exarque Vengeur Lugubre de cette unité est équipé de 1 catapulte shuriken de Vengeur, il peut être équipé de 1 catapulte shuriken de Vengeur additionnelle.
- L'Exarque Vengeur Lugubre peut remplacer son pistolet shuriken par :
 - 1 bouclier miroitant

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Vengeur Lugubre
- 4-9 Vengeurs Lugubres

Chaque figurine est équipée de : catapulte shuriken de Vengeur.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, VENGEURS LUGUBRES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ELDRAD ULTHRAN

M

7"

E

4

SV

6+

PV

5

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Guerre Mentale [ANTI-PERSONNAGE 4+, PRÉCISION, PSYCHIQUE]	18"	1	2+	5	-2	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sceptre d'Ulthamar et lame sorcière [ANTI-INFANTRIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	3	2+	5	-1	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Devin des Possibles : Au début de la bataille, lorsque vous faites votre premier jet des Fils du Destin, jetez trois D6 additionnels (cela signifie que ce jet comprendra 15 D6).

Fatalité (Psychique) : Au début de votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jetez 1 D6 : sur 2+, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque d'une figurine **AELDARI** amie qui cible cette unité ennemie, ajoutez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRAND PROPHÈTE, ELDRAD ULTHRAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ELDRAD ULTHRAN

Eldrad Ulthran est l'un des plus puissants psykers aeldari ayant jamais vécu. Lorsqu'il marche au combat, les plans de ses ennemis n'ont aucun secret pour lui. La puissance psychique d'Eldrad est telle qu'il peut briser des titans et bannir les démons les plus redoutables, et au fil des millénaires, il a mis fin aux jours d'innombrables rois et champions.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Eldrad Ulthran – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ; Guerre Mentale ; Sceptre d'Ulthamar et lame sorcière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARDIENS DÉFENSEURS
- GARDIENS DE CHOC
- CONCLAVE DE PSYCHARQUES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRAND PROPHÈTE, ELDRAD ULTHRAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

FAUCON

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	12	6+	3



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Lance-missiles Aeldari – trait stellaire	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lance-missiles Aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lance ardente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Laser à impulsions	48"	3	3+	9	-2	D6
	Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
	Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2
	Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, FAUCON

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : Les Fils du Destin

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce **TRANSPORT** à ce tour fait une attaque qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

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.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

FAUCON

Char principal de l'arsenal des Asuryani, le Faucon porte un armement varié qui en fait le fléau des machines de guerre comme de l'infanterie. Il possède en outre un compartiment passagers capable d'abriter une petite escouade, afin de la transporter à l'endroit précis du champ de bataille où ses talents sont âprement requis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le rayonneur laser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 lance ardente
 - 1 canon shuriken
 - 1 canon stellaire
- La catapulte shuriken de cette figurine peut être remplacée par 1 canon shuriken.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Faucon

Cette figurine est équipée de : laser à impulsions ; rayonneur laser ; catapulte shuriken jumelée ; coque de moelle spectrale.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTRIE AELDARI**. Chaque figurine **CHASSE FANTÔME** occupe la place de 2 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, FAUCON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GRAND PROPHÈTE

M

7"

E

3

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tempête Surnaturelle [DÉFLAGRATION, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Lance chantante [ASSAUT, PSYCHIQUE]	12"	1	2+	9	0	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Ramifications du Destin (Psychique) : Une fois par tour, quand vous utilisez un Dé de Destin pour le substituer à un jet pour une figurine ou unité à 12" d'une figurine de **GRAND PROPHÈTE** de votre armée, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, le résultat de ce Dé de Destin est changé en 6 au préalable.

Chance (Psychique) : À votre phase de Commandement, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 2+, choisissez 1 unité **AELDARI** amie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois qu'une attaque cible l'unité choisie, soustrayez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, PSYKER, GRAND PROPHÈTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GRAND PROPHÈTE

Les Asuryani respectent l'autorité de leurs Grands Prophètes à la bataille. Ces psykers peuvent découvrir les intentions ennemies et calculer les effets de leurs attaques. Leur esprit est une arme en soi ; d'une pensée, ils peuvent oblitérer la mémoire des commandants adverses, projeter des blindés dans les airs ou invoquer de terrifiantes tempêtes d'énergie ésotérique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer sa lame sorcière par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Prophète

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
Tempête Surnaturelle ; lame sorcière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARDIENS DÉFENSEURS
- GARDIENS DE CHOC
- CONCLAVE DE PSYCHARQUES

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, PSYKER, GRAND PROPHÈTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GRAND PROPHÈTE COUREUR CÉLESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	5	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tempête Surnaturelle [BLAST, PSYCHIQUE]	24"	D6	3+	6	-2	D3
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance chantante [ASSAUT, PSYCHIQUE]	12"	1	3+	9	0	3
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Ramifications du Destin (Psychique) : Une fois par tour, quand vous utilisez un Dé de Destin pour le substituer à un jet pour une figurine ou unité à 12" d'une figurine de **GRAND PROPHÈTE** de votre armée, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, le résultat de ce Dé de Destin est hangé en 6 au préalable.

Guide (Psychique) : À votre phase de Commandement, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 2+, choisissez 1 unité **AELDARI** amie à 12" de ce **PSYKER**. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, à chaque attaque d'une figurine de l'unité choisie, vous pouvez relancer le jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, GRAND PROPHÈTE, GRAND PROPHÈTE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GRAND PROPHÈTE COUREUR CÉLESTE

En plus d'être des prescients de bataille, les Grands Prophètes sont des combattants experts. Leurs lames sorcières et lances chantantes semi-conscientes sont incrustées de cristaux qui canalisent le potentiel destructeur de la psyché du porteur. Au combat, ils esquivent les tirs et les coups d'épée avec une grâce naturelle, au point que l'ennemi semble lent et prévisible.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer sa lame sorcière par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Prophète Coureur Céleste

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ; catapulte shuriken jumelée ; Tempête Surnaturelle ; lame sorcière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CONCLAVE DE PSYCHARQUES COUREURS CÉLESTES
- GARDIENS DU VENT

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, GRAND PROPHÈTE, GRAND PROPHÈTE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

DRAGONS FLAMBOYANTS

M	E	SV	PV	CD	CO	
7"	3	3+	1	6+	1	DRAGON FLAMBOYANT
7"	3	3+	2	6+	1	EXARQUE DRAGON FLAMBOYANT



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à fusion de Dragon [ASSAUT, FUSION 3]	12"	1	3+	9	-4	D6
Lance-flammes Souffle du Dragon [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Pique de feu [FUSION 3]	18"	1	3+	12	-4	D6

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Destruction Certaine : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, relancez tout jet de Blessure de 1 et relancez tout jet de Dégâts de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, DRAGONS FLAMBOYANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

DRAGONS FLAMBOYANTS

Les Dragons Flamboyants sont belliqueux et agressifs à l'extrême, ne cherchant que l'annihilation des redoutes et machines de guerre ennemies. Ils savent identifier les points faibles d'une cible au premier coup d'œil, avant de la liquéfier sur place avec leurs fusils à fusion.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Exarque Dragon Flamboyant peut remplacer son fusil à fusion de Dragon par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-flammes Souffle du Dragon
 - 1 pique de feu

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Dragon Flamboyant
- 4-9 Dragons Flamboyants

Chaque figurine est équipée de : fusil à fusion de Dragon ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, DRAGONS FLAMBOYANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PRISME DE FEU

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	12	6+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Canon à prisme – impulsions diffuses [DÉFLAGRATION]	60"	2D6	3+	6	-1	2
▶ Canon à prisme – rayon concentré [TIRS LIÉS]	60"	2	3+	18	-4	6
Tirs Liés : En choisissant des cibles pour cette arme, vous pouvez mesurer la portée et déterminer la visibilité depuis une autre figurine PRISME DE FEU amie visible du porteur.						
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PRISME DE FEU

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Matrice Cristalline : Chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, vous pouvez relancer 1 jet de Touche et vous pouvez relancer 1 jet de Blessure en résolvant ces attaques.

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.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PRISME DE FEU

Le canon à prisme de ce véhicule est le fléau des chars d'assaut lourds. Son tir procède en deux temps : un laser de puissance moyenne dirige son faisceau dans un prisme de cristal qui amplifie son intensité. L'énergie est libérée de l'une de deux façons, soit en mince rayon capable de détruire les cibles les mieux blindées, soit en impulsions diffuses qui déciment l'infanterie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La catapulte shuriken de cette figurine peut être remplacée par 1 canon shuriken.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prisme de Feu

Cette figurine est équipée de : canon à prisme ; catapulte shuriken jumelée ; coque de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, PRISME DE FEU



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

FUEGAN

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	2+	5	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➡ Chant Ardent – faisceau [TOUCHES SOUTENUES D3]	12"	3	2+	8	-3	2
➡ Chant Ardent – rayon [FUSION 6]	18"	1	2+	14	-4	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache de Feu	Mêlée	6	2+	5	-4	3

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, FUEGAN

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Les Fils du Destin

Lance de Feu : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Ardeur Inextinguible : La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, remplacez cette figurine sur le champ de bataille, aussi près que possible de l'endroit où elle a été détruite et à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, avec tous ses PV initiaux.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

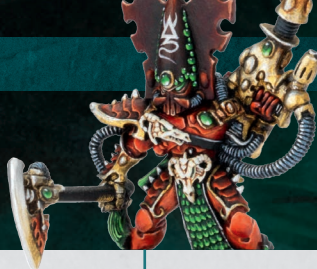
4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

FUEGAN

Fuegan s'est voué à l'annihilation des ennemis des Asuryani, et la traînée de cadavres derrière lui s'étire dans toute la galaxie. Lorsqu'il pose son regard ardent sur une proie, il la raye de l'existence sous les décharges de sa pique de feu appelée Chant Ardent, ou il la coupe en deux avec la Hache de Feu.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Fuegan – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Chant Ardent ; Hache de Feu.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- DRAGONS FLAMBOYANTS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, FUEGAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DÉFENSEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	4+	1	6+	2
7"	3	4+	2	6+	0

GARDIEN DÉFENSEUR

PLATEFORME D'ARME LOURDE



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-missiles Aeldari – trait stellaire	48"	1	3+	10	-2	D6
Lance-missiles Aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	-1	1
Lance ardente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulte shuriken [ASSAUT]	18"	2	3+	4	-1	1
Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	3+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRENADES, GARDIENS, GARDIENS DÉFENSEURS

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Défenseurs du Destin : À la fin de votre phase de Commandement, pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez qui a une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude à portée de lui, jetez 1 D6 et ajoutez-le à votre réserve de dés de Destin avec le résultat que vous venez d'obtenir.

Plateforme Asservie : Quand la dernière figurine de Gardien Défenseur de cette unité est détruite, la figurine de Plateforme d'Arme Lourde de cette unité est également détruite.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DÉFENSEURS

Les Gardiens Défenseurs sont des troupes d'appui polyvalentes capables de lâcher une grêle de tirs de leurs catapultes shuriken. Ils emploient également des Plateformes d'Arme Lourde pouvant accueillir un éventail de canons avec lesquels éventrer les blindés ennemis ou faucher des rangs de fantassins.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La Plateforme d'Arme Lourde peut remplacer son canon shuriken par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 lance ardente
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon stellaire

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10 Gardiens Défenseurs
- 1 Plateforme d'Arme Lourde

Chaque Gardien Défenseur est équipé de : catapulte shuriken ; arme de corps à corps.

La Plateforme d'Arme Lourde est équipée de : canon shuriken ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRENADES, GARDIENS, GARDIENS DÉFENSEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CHASSEUR FANTÔME CONIUM

M

E

SV

PV

CD

CO

20+"

8

3+

12

6+

0



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Faux à distorsion lourde [DÉFLAGRATION]	18"	D6	4+	12	-4	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Nacelle Psychoclaste [Aura, Psychique] : Tant qu'une unité ennemie est à 9" de cette figurine, soustrayez 1 aux tests d'Ébranlement et de Commandement pour cette unité ennemie.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, PSYKER, CHASSE FANTÔME, CHASSEUR FANTÔME CONIUM



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

CHASSEUR FANTÔME CONIUM

Les Conium sont des armes de terreur, qui allient les aptitudes psychiques de leur pilote spirite avec l'énergie gestaltique des Aeldari défunts, lesquels peuvent piloter l'appareil si le prescient est neutralisé. La nacelle psychoclaste de l'aéronef émet des ondes d'émotions négatives qui terrorisent l'ennemi, tandis que ses faux à distorsion lourdes précipitent les victimes du Conium dans le warp.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chasseur Fantôme Conium

Cette figurine est équipée de : 2 faux à distorsion lourdes ; coque de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, PSYKER, CHASSE FANTÔME, CHASSEUR FANTÔME CONIUM



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

BANSHEES HUANTES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	3	4+	1	6+	1
8"	3	4+	2	6+	1

BANSHEE HUANTE

EXARQUE BANSHEE HUANTE



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Triskèle [ASSAUT]	12"	3	3+	4	-2	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Banshee	Mêlée	3	3+	4	-3	1
Exécuteur	Mêlée	4	3+	5	-2	2
Épées miroirs	Mêlée	6	3+	4	-3	1
Triskèle	Mêlée	5	3+	3	-2	1

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Acrobate : Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé ou Battu en Retraite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

Cette sauvegarde invulnérable est améliorée à 4+ contre les attaques de mêlée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BANSHEES HUANTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

BANSHEES HUANTES

Les Banshees Huanter sont mortelles au corps à corps et réputées pour leurs attaques rapides. Leurs masques de Banshee contiennent un amplificateur psychosonique qui change le cri de guerre en onde de choc traumatisante. Cet assaut contre les sens terrifie et paralyse les ennemis tandis que les Guerrières Aspects viennent prendre leurs vies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lame de Banshee de l'Exarque Banshee Huanter peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 exécuteur
 - 1 triskèle
- Le pistolet shuriken et la lame de Banshee de l'Exarque Banshee Huanter peuvent être remplacés par 1 paire d'épées miroirs.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Banshee Huanter
- 4-9 Banshees Huanter

Chaque figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
lame de Banshee.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BANSHEES HUANTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ILLIC NIGHTSPEAR

M

7"

E

3

SV

5+

PV

3

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
Faiseur de Vide [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, PRÉCISION]	48"	1	2+	6	-3	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique aeldari	Mêlée	4	2+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur, Discrétion**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Porteur de la Mort Véritable : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

Chasseur Invisible : L'unité de cette figurine peut être choisie comme cible d'une attaque de tir seulement si la figurine attaquante est à 12".

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

5+

* Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ILLIC NIGHTSPEAR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ILLIC NIGHTSPEAR

Rares sont les Aeldari plus doués dans l'art de la furtivité et du tir d'élite qu'Illic Nightspear, dont les cibles abattues se comptent par milliers. L'arme de prédilection d'Illic est le long fusil appelé Faiseur de Vide, dont chaque tir ouvre un trou warp miniature dans la cible, ce qui la déchire ou la précipite dans le néant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Illic Nightspear – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Faiseur de Vide ; pistolet shuriken ; épée énergétique aeldari.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- RANGERS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ILLIC NIGHTSPEAR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

JAIN ZAR

M

8"

E

3

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Mort Silencieuse [ASSAUT]	12"	6	2+	6	-2	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame de Destruction – frappe	Mêlée	6	2+	6	-3	2
Lame de Destruction – balayage	Mêlée	12	2+	4	-3	1

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, JAIN ZAR



APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Tornado du Silence : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Mort Tourbillonnante : Une fois par tour, vous pouvez cibler l'unité de cette figurine avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez même le faire si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

JAIN ZAR

Toujours en première ligne d'une charge et réputée pour sa vitesse et sa férocité, Jain Zar manie un antique exécuteur appelé *Lame de Destruction*, avec lequel elle taille dans les rangs ennemis avant de gagner une nouvelle position. D'une flexion du poignet, elle lance la *Mort Silencieuse*, une arme de jet à trois lames qui peut facilement décapiter un adversaire.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Jain Zar – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : *Mort Silencieuse* ;
Lame de Destruction.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- BANSHEES HUANTES

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, JAIN ZAR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

KARANDRAS

M

7"

E

3

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fléau d'Arhra [ASSAUT, PISTOLET]	12"	2	2+	5	-1	2
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Fléau d'Arhra [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	2+	8	-3	2
Isirmathil [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	8	2+	6	-1	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Chasseur des Ombres : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Attaque Soutenue : À chaque attaque de mêlée de cette figurine, si elle a fait un mouvement de Charge à ce tour, un jet de touche non modifié de 4+ réussi cause une Touche Critique.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Morsure du Scorpion : Les armes de mêlée dont est équipé le porteur ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent des unités n'ayant pas le mot-clé **TITANESQUE**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, KARANDRAS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

KARANDRAS

Karandras est le maître de la furtivité et de la patience, se rapprochant de ses ennemis sans être vu avant de frapper dans le flou couleur émeraude de son armure. Il assaille ses ennemis de la décharge chauffée à blanc des mandibules appelées Morsure du Scorpion, avant de les lacérer avec Isirmathil, son épée tronçonneuse aux dents de diamant, ou de les broyer dans la poigne du Fléau d'Arhra, sa pince de Scorpion personnelle.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Karandras – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Fléau d'Arhra ; Isirmathil ; Morsure du Scorpion.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- SCORPIONS FOUROYANTS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, KARANDRAS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

MAUGAN RA

M

7"

E

3

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Maugetar [BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT]	36"	6	2+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Maugetar	Mêlée	5	2+	6	-2	2

APTITUDES

FACTION : Meneur, Les Fils du Destin

Moissonneur des Âmes : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Visage de la Mort : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, MAUGAN RA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

MAUGAN RA

Maître dans l'art de tuer à distance, Maugan Ra manie le Maugetar. Cette arme en forme de faux tire des shurikens à lien mental assez larges pour décapiter un groupe d'ennemis avant de disparaître. Si l'ennemi survit à ce déluge, il aura tôt fait de succomber au tranchant recourbé de la lame de faux intégrée au Maugetar.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maugan Ra

Cette figurine est équipée de : Maugetar.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- FAUCHEURS NOIRS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SEIGNEUR PHÉNIX, MAUGAN RA



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR DE NUIT

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	12	6+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tisseur de nuit [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR INDIRECT, JUMELÉ]	48"	D6+3	3+	7	0	2
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Toile à Monofilament : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques avec son tisseur de nuit ont causé une touche contre une unité ennemie, cette unité ennemie est entravée jusqu'à la fin du prochain tour adverse. Tant qu'une unité est entravée, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement, et elle ne peut pas Avancer.

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.

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, VOL, TISSEUR DE NUIT**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR DE NUIT

L'arme montée sur le Tisseur de Nuit, dont il tire le nom, est un dispositif ésotérique qui projette une gerbe de monofilaments en une toile mortelle. La substance est si solide que rien ne peut arrêter sa descente, et tout ennemi pris dans ces rets fatals périt horriblement quand les fils tranchants comme des rasoirs le débitent en quartiers dans leur chute.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La catapulte shuriken de cette figurine peut être remplacée par 1 canon shuriken.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tisseur de Nuit

Cette figurine est équipée de : tisseur de nuit ; catapulte shuriken jumelée ; coque de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, TISSEUR DE NUIT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PRINCE YRIEL

M

7"

E

3

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
L'Œil de la Colère [ASSAUT]	6"	1	2+	6	-3	2
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance du Crépuscule	Mêlée	5	2+	6	-3	3

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Héros d'Iyanden : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectifs des figurines de l'unité.

Prince des Corsaires : Si votre armée inclut cette figurine, après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, choisissez jusqu'à 3 unités **AELDARI** de votre armée et redéployez-les. Ce faisant, vous pouvez placer ces unités en Réserve Stratégique si désiré, quel que soit le nombre d'unités se trouvant déjà en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PRINCE YRIEL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PRINCE YRIEL

Grand héros d'Iyanden, le Prince Yriel est le commandant magistral de puissantes flottes et osts de guerre. En outre, le talent de combattant d'Yriel est sans égal, et il manie la Lance du Crépuscule à une telle vitesse qu'il est impossible de deviner ses coups.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prince Yriel – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : L'Œil de la Colère ;
Lance du Crépuscule.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CORSAIRES NEANTARI
- CORSAIRES NEANTI
- GARDIENS DÉFENSEURS
- GARDIENS DE CHOC

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PRINCE YRIEL



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

RANGERS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	5+	1	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Long fusil de Ranger [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-1	2
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Discrétion**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Voie de l'Errant : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette unité, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6" comme si c'était votre phase de Mouvement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

5+

* Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RANGERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

RANGERS

Ces guerriers errants sont experts dans l'art de la guerre furtive, du tir d'élite et de la traque de l'ennemi dans les terrains les plus difficiles. Drapés de capes en caméléolin et équipés de générateur de champ d'obscurité, ils peuvent même se cacher à découvert tandis qu'ils abattent les cibles à portée extrême, les unes après les autres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Rangers

Chaque figurine est équipée de : long fusil de Ranger ; pistolet shuriken ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, RANGERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PROPHÈTE DE L'OMBRE

M

8"

E

3

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Neuro disrupteur [ANTI-INFANTERIE 2+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sceptre de brume [PSYCHIQUE]	Mêlée	4	2+	5	-1	D3

APTITUDES

BASE : Meneur, Discrétion

FACTION : Les Fils du Destin

Brume des Rêves (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion.

Sentiers Crépusculaires (Psychique) : Au début de votre phase de Mouvement, 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude peut l'utiliser. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez relancer les jets d'Avance pour l'unité de la figurine, et l'unité de la figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, ARLEQUINS, PROPHÈTE DE L'OMBRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PROPHÈTE DE L'OMBRE

Les Prophètes de l'Ombre peuvent aveugler leurs ennemis et les rendre fous grâce à leurs pouvoirs psychiques. Tandis qu'ils protègent leurs alliés sous un voile d'illusions, ils brisent les os à coups de sceptre de brume, une arme qui brouille en outre les sens de ses victimes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet shuriken de cette figurine peut être remplacé par 1 neuro disrupteur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prophète de l'Ombre

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ; sceptre de brume.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- TROUPE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRENADES, ARLEQUINS, PROPHÈTE DE L'OMBRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

LANCES ÉTINCELANTES

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	2	6+	2
14"	4	3+	3	6+	2

LANCE ÉTINCELANTE

EXARQUE LANCE ÉTINCELANTE



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance laser [ASSAUT]	6"	1	3+	6	-2	2
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Lance stellaire [ASSAUT]	6"	1	2+	9	-3	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance laser [LANCE]	Mêlée	3	3+	4	-2	2
Sabre de parangon	Mêlée	6	3+	4	-2	2
Lance stellaire [LANCE]	Mêlée	4	2+	4	-3	2

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Grâce Aérienne : À chaque attaque qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Miroitant : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

Si cette unité Avance ou fait un mouvement de Charge, jusqu'au début de votre prochain tour, cette sauvegarde invulnérable est améliorée à 4+.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, LANCES ÉTINCELANTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

LANCES ÉTINCELANTES

Les Lances Étincelantes vivent pour la joute, qu'elles disputent à vitesse vertigineuse sur des motojets. Leur arme de prédilection est la longue et redoutable lance laser, qui perce la cible avec un puissant rayon un instant avant que l'arme la percute dans un choc dévastateur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lance laser de l'Exarque Lance Étincelante peut être remplacée par 1 des choix suivants :
 - 1 sabre de paragon
 - 1 lance stellaire
 - La catapulte shuriken jumelée de l'Exarque Lance Étincelante peut être remplacée par 1 canon shuriken.
 - L'Exarque Lance Étincelante peut être équipé de 1 bouclier miroitant.
-

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Lance Étincelante
- 2-5 Lances Étincelantes

Chaque figurine est équipée de : lance laser ; catapulte shuriken jumelée.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, LANCES ÉTINCELANTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

COUREURS MIRAGES

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	4+	3	6+	2



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Long fusil de Ranger [PRÉCISION]	36"	1	3+	4	-1	2
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9", Discrétion

FACTION : Les Fils du Destin

Acquisition de Cible : Au début de votre phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible de cette unité. Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines **AELDARI** amies ont l'aptitude [TOUCHES FATALES] quand elles ciblent cette unité ennemie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

5+

* Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, COUREURS MIRAGES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

COUREURS MIRAGES

Traversant le champ de bataille dans le flou de leur camouflage, les Coureurs Mirages se jouent de leurs ennemis tout en les harcelant avec des tirs de précision. Chaque motojet est la monture d'un binôme de Rangers aeldari chevronnés, le passager entrant fréquemment en état de transe afin de viser et tirer tout en se déplaçant à très grande vitesse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Coureurs Mirages

Chaque figurine est équipée de : long fusil de Ranger ; rayonneur laser ; pistolet shuriken ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, COUREURS MIRAGES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEURS CÉLESTES

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	4+	3	6+	2



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Bolas stellaires	12"	D3	3+	7	-2	2
Canon disrupteur de Tisseur Céleste [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	2	3+	3	-1	3

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	3	0	1
Vouge zéphyr	Mêlée	4	3+	5	-1	2

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Faucher au Passage : Chaque fois que cette unité finit un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie (hormis les unités **MONSTRE** et **VÉHICULE**) par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement. En ce cas, jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité : pour chaque 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, FUMÉE, ARLEQUINS, TISSEURS CÉLESTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEURS CÉLESTES

Les Tisseurs Célestes fendent l'air dans une tornade de couleur et de lumière. Tandis que les Princes des Airs pilotent leur motojet et actionnent des armes, les Grands Pèlerins à l'arrière des engins fauchent l'ennemi avec des bolas stellaires, ou le fendent à grands coups de vouge zéphyr.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son canon shuriken par 1 canon disrupteur de Tisseur Céleste.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses bolas stellaires par 1 vouge zéphyr.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-4 Tisseurs Célestes

Chaque figurine est équipée de : canon shuriken ; bolas stellaires ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, FUMÉE, ARLEQUINS, TISSEURS CÉLESTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SOLITAIRE

M

12"

E

3

SV

6+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Armes de Solitaire [PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

9

CC

2+

F

6

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Agent Solitaire**FACTION : **Les Fils du Destin**

Blitz : Une fois par bataille, à votre phase de Mouvement, cette figurine peut utiliser cette aptitude avant de faire un mouvement Normal. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 2D6" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine et ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de cette figurine.

Silhouette Floue : Cette figurine est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

3+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ARLEQUINS, SOLITAIRE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SOLITAIRE

Un Solitaire équivaut à une horde de guerriers ordinaires, et peut se déplacer si vite qu'on ne peut le suivre à l'œil nu. Au combat, ses coups de pied circulaires et coups de poing percutants sont si rapides que l'ennemi est mort avant de comprendre qu'il se bat. Il coupe les têtes, ouvre les gorges et perce les cœurs dans un mouvement indistinct, et fait couler le sang en une pluie digne d'une mousson.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Solitaire – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : armes de Solitaire.

VOIE DE LA DAMNATION

Cette figurine ne peut pas être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ARLEQUINS, SOLITAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SPIRITE

M

7"

E

3

SV

6+

PV

3

CD

6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1
 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bâton sorcier [ANTI-INFANTRIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	2+	3	0	D3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Les Fils du Destin

Marque Spirituelle : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES] et à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Larmes d'Isha (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à la phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine de Garde du Corps détruite à l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTRIE, PSYKER, SPIRITE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SPIRITE

Au combat, les Spirites guident les soldats fantômes, afin que leurs tirs et leurs coups soient plus précis. Ils aident également leur ost de guerre en dissimulant les troupes d'Asuryani dans une brume ésotérique ou en fauchant les ennemis avec des traits d'énergie mystique. Leur pouvoir est canalisé dans leur bâton, dont un seul coup peut incinérer l'âme de la victime.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Spirite

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
bâton sorcier.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GUERRIERS FANTÔMES
- GARDES FANTÔMES
- SEIGNEUR FANTÔME

MOTS-CLÉS : PERSONNAGE, INFANTERIE, PSYKER, SPIRITE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR STELLAIRE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	4+	6	6+	1



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Pont de Tir 6**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Embarquement Rapide : À la fin de la phase de Combat, si aucune figurine n'est actuellement embarquée dans ce **TRANSPORT**, vous pouvez choisir 1 unité **ARLEQUINS INFANTERIE** amie de 6 figurines ou moins qui est entièrement à 6" de ce **TRANSPORT**. À moins que l'unité amie ne soit à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies, elle peut embarquer dans ce **TRANSPORT**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, VOL, ARLEQUINS, TISSEUR STELLAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR STELLAIRE

Ces transports antigrav rapides et agiles plongent et virevoltent sans effort au milieu des tirs ennemis, dans le camouflage polychrome de leurs holo-champs scintillants. Équipés de diverses armes lourdes, ils fournissent un tir de soutien nourri aux troupes qu'ils transportent, en fauchant l'ennemi sous les salves de shurikens.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tisseur Stellaire

Cette figurine est équipée de : 2 canons shurikens ;
arme de corps à corps.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines
INFANTRIE ARLEQUINS.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, VOL, ARLEQUINS,
TISSEUR STELLAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DE CHOC

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	4+	1	6+	2
7"	3	4+	2	6+	0

GARDIEN DE CHOC

PLATEFORME
ÉCAILLES DE SERPENT



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes aeldari [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à fusion de Gardien [ASSAUT, FUSION 2]	12"	1	3+	8	-4	D6
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique aeldari	Mêlée	2	3+	4	-2	1
Arme de mêlée de Gardien	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Lames de Choc : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

Plateforme Asservie : Quand la dernière figurine de Gardien de Choc de cette unité est détruite, la figurine de Plateforme Écailles de Serpent de cette unité est également détruite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier serpent : Les figurines de l'unité du porteur ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRENADES, GARDIENS, GARDIENS DE CHOC



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DE CHOC

Les Gardiens de Choc soutiennent souvent les Guerriers Aspects au corps à corps, en maniant des pistolets et des épées avec la grâce et le talent propres aux Aeldari. D'autres Gardiens de Choc emploient des armes spéciales, afin de déloger les ennemis à couvert à l'aide d'un lance-flammes, ou pour faire fondre les bunkers avec un fusil à fusion.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Gardiens de Choc peuvent remplacer leur pistolet shuriken et leur arme de mêlée de Gardien par 1 lance-flammes aeldari.
- Jusqu'à 2 Gardiens de Choc peuvent remplacer leur pistolet shuriken et leur arme de mêlée de Gardien par 1 fusil à fusion de Gardien.
- Jusqu'à 2 Gardiens de Choc peuvent remplacer leur arme de mêlée de Gardien par 1 épée énergétique aeldari.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10 Gardiens de Choc
- 1 Plateforme Écailles de Serpent.

Chaque Gardien de Choc est équipé de : pistolet shuriken ; arme de mêlée de Gardien.

La Plateforme Écailles de Serpent est équipée de : arme de mêlée de Gardien ; bouclier serpent.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, GARDIENS, GARDIENS DE CHOC



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SCORPIONS FOUROYANTS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	3+	1	6+	1
7"	3	3+	2	6+	1

SCORPION FOUROYANT

EXARQUE SCORPION FOUROYANT



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pince de Scorpion [ASSAUT, PISTOLET]	12"	2	3+	4	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame mordante [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	5	3+	5	-1	2
Épée tronçonneuse de Scorpion [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	4	3+	4	0	1
Pince de Scorpion [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	4	4+	8	-2	2

APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs**

FACTION : **Les Fils du Destin**

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Mandibules : Les armes de mêlée dont est équipé le porteur ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES] quand elles ciblent des unités n'ayant pas les mots-clés **MONSTRE** ni **VÉHICULE**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, SCORPIONS FOUROYANTS**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SCORPIONS FOUDROYANTS

Les Scorpions Foudroyants sont les Guerriers Aspects les plus furtifs, qui se fondent dans les ombres pour ramper jusqu'à l'ennemi avant de se ruer sur lui avec des intentions meurtrières. Ils peuvent attendre pendant des jours sans bouger avant de frapper avec la force de la foudre, lâchant des tirs de mandibules puis assénant une pluie de coups d'épée tronçonneuse de Scorpion.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'épée tronçonneuse de Scorpion de l'Exarque Scorpion Foudroyant peut être remplacée par 1 pince de Scorpion.
- Le pistolet shuriken et l'épée tronçonneuse de Scorpion de l'Exarque Scorpion Foudroyant peuvent être remplacés par 1 lame mordante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Scorpion Foudroyant
- 4-9 Scorpions Foudroyants

Chaque figurine est équipée de : pistolet shuriken ; épée tronçonneuse de Scorpion ; mandibules.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, SCORPIONS FOUDROYANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ARMES D'APPUI

M

3"

E

6

SV

4+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à distorsion [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TIR INDIRECT]	24"	D3	3+	16	-4	D6+1
Tisseur de ténèbres [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D6+2	3+	6	0	1
Catapulte shuriken [ASSAUT]	18"	2	3+	4	-1	1
Canon à vibrations [LOURD]	48"	D6	3+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Barrage d'Artillerie : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie (n'étant pas un **MONSTRE** ni un **VÉHICULE**) qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, tant que cette unité est sur le champ de bataille, l'unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARMES D'APPUI



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ARMES D'APPUI

Ces pièces d'artillerie volumineuses glissent avec élégance sur des moteurs antigrav, en emportant des canons usant de technologies aussi variées que stupéfiantes. Les tisseurs de ténèbres projettent des filets de monofilaments qui tranchent les cibles vulnérables, tandis que les canons à vibrations émettent des ondes soniques écrasantes et que les canons à distorsion font s'effondrer la matière sur elle-même.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son tisseur de ténèbres par 1 des choix suivants:
 - 1 canon à distorsion
 - 1 canon à vibrations

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Armes d'Appui

Cette figurine est équipée de : tisseur de ténèbres ; catapulte shuriken ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, ARMES D'APPUI



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ÉPERVIERS VOLTIGEURS

M	E	SV	PV	CD	CO	
14"	3	4+	1	6+	1	ÉPERVIER VOLTIGEUR
14"	3	4+	2	6+	1	EXARQUE ÉPERVIER VOLTIGEUR



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Serre d'Épervier [ASSAUT, TOUCHES FATALES]	24"	4	3+	5	0	1
Éclateur laser [ASSAUT, TOUCHES FATALES]	24"	4	3+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée énergétique aeldari	Mêlée	3	3+	4	-2	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Envol : À la fin du tour adverse, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, ÉPERVIERS VOLTIGEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ÉPERVIERS VOLTIGEURS

Les Éperviers Voltigeurs s'élèvent au-dessus du champ de bataille avec une grâce et une agilité incroyables, se déplaçant à une telle vitesse qu'ils ne sont plus qu'un flou coloré. Ce sont les maîtres du harcèlement, idéalement équipés pour étouffer les contre-attaques ou s'en prendre aux formations vulnérables dans une pluie de tirs de lasers et de grenades à plasma.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'éclateur laser de l'Exarque Épervier Voltigeur peut être remplacé par 1 serre d'Épervier.
- L'Exarque Épervier Voltigeur peut être équipé de 1 épée énergétique aeldari.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Épervier Voltigeur
- 4-9 Éperviers Voltigeurs

Chaque figurine est équipée de : éclateur laser ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, ÉPERVIERS VOLTIGEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

LE VISARQUE

M

8"

E

3

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Asu-var, l'Épée des Cris Aphones [PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

5

PA

-4

D

2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Les Fils du Destin

Voie de la Lame : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité a l'aptitude Combat en Premier.

Champion d'Ynnead : Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, choisissez 1 des aptitudes ci-dessous pour Asu-var, l'Épée des Cris Aphones, qui la gagne jusqu'à la fin de la phase :

- [TOUCHES SOUTENUES 2]
- [BLESSURES DÉVASTATRICES]
- [TOUCHES FATALES]

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, YNNARI, LE VISARQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

LE VISARQUE

Le Visarque fonce au milieu de l'ennemi, en tranchant têtes et membres avec Asu-var, l'Épée des Cris Aphones, l'une des fabuleuses Épées Déchues. Les nombreux visages qui ornent son antique armure de Bel-Anshoc représentent les personnalités qu'il peut adopter au combat, englobant la lame sûre d'un Exarque et les prouesses acrobatiques d'un Céraste Drukhari.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Visarque – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Asu-var, l'Épée des Cris Aphones.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CORSAIRES NEANTARI
- CORSAIRES NEANTI
- GARDIENS DÉFENSEURS
- GUERRIERS KABALITES (voir DRUKHARI)
- GARDIENS DE CHOC
- TROUPE
- CÉRASTES (voir DRUKHARI)

Vous pouvez attacher cette unité à une des unités ci-dessus, même si YVRAINE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, YNNARI, LE VISARQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

L'YNCARNE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	2+	12	6+	3



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tourbillon d'énergie des âmes <small>[IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]</small>	12"	D6+3	N/A	7	-1	D3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➡️ Vilith-zhar, l'Épée des Âmes – frappe	Mêlée	5	2+	12	-4	D6+1
➡️ Vilith-zhar, l'Épée des Âmes – balayage	Mêlée	10	2+	6	-4	1

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, PSYKER, DÉMON, YNNARI, L'YNCARNE

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Mort Inéluctable : Une fois par phase, si cette figurine est sur le champ de bataille, quand une autre unité est détruite, juste après avoir retiré la dernière figurine de l'unité, vous pouvez retirer cette figurine du champ de bataille et la replacer aussi près que possible de là où était la figurine détruite et à Portée d'Engagement d'aucune figurine ennemie.

Enveloppe de Mort : À chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI



L'YNCARNE

Une fois qu'il s'est frayé un passage jusqu'à l'espace réel, l'Yncarne avance sur ses ennemis dans un vortex de murmures mortels. C'est un ouragan psychique capable de drainer l'essence vitale de tous ceux qui provoquent son courroux. Les Ynnari à proximité sont revigorés par son pouvoir glacial, tandis que les ennemis sont changés en poussière par le regard de l'Yncarne, ou coupés en deux par son épée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Yncarne – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : tourbillon d'énergie des âmes; Vilith-zhar, l'Épée des Âmes.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, VOL, PSYKER, DÉMON, YNNARI, L'YNCARNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TROUPE

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	3	6+	1	6+	1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet à fusion [ASSAUT, FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
	Neuro disrupteur [ANTI-INFANTERIE 2+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée énergétique aeldari	Mêlée	5	3+	4	-2	1
	Lame d'Arlequin	Mêlée	5	3+	3	0	1
	Arme spéciale d'Arlequin	Mêlée	4	3+	4	-1	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Assaut d'Arlequins : Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, ARLEQUINS, TROUPE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TROUPE

Les Comédiens d'une Troupe d'Arlequins jouent avec un talent à couper le souffle, que ce soit sur la scène d'un amphithéâtre de moelle spectrale et de verre baigné d'une lumière cristalline, ou dans l'enfer d'un champ de bataille éclairé par les flammes. Ils virevoltent, courent et sautent avec élégance et agilité, en éliminant un ennemi à chaque pression sur la détente et à chaque coup d'épée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa lame d'Arlequin par 1 arme spéciale d'Arlequin.
- La lame d'Arlequin du Grand Comédien peut être remplacée par 1 épée énergétique aeldari.
- Si cette unité inclut 10 figurines ou moins :
 - Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur pistolet shuriken par 1 neuro disrupteur
 - Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur pistolet shuriken par 1 pistolet à fusion
- Si cette unité inclut 11 figurines ou plus :
 - Jusqu'à quatre figurines peuvent remplacer leur pistolet shuriken par 1 neuro disrupteur
 - Jusqu'à quatre figurines peuvent remplacer leur pistolet shuriken par 1 pistolet à fusion

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grand Comédien
- 4-11 Comédiens

Chaque figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
lame d'Arlequin.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, ARLEQUINS, TROUPE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CORYPHÉE

M

8"

E

3

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet à fusion [ASSAUT, FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
Neuro disrupteur [ANTI-INFANTERIE 2+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme spéciale d'Arlequin	Mêlée	5	2+	4	-1	1
Lame de Coryphée	Mêlée	6	2+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Chorégraphe de la Guerre : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude **[BLESSURES DÉVASTATRICES]**.

Faveur de Cegorach : Une fois par tour, quand vous utilisez un Dé de Destin pour le substituer à un jet de Touche, un jet de Blessure ou un jet de sauvegarde pour cette figurine, vous pouvez changer le résultat de ce Dé de Destin en 6 au préalable.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, ARLEQUINS, CORYPHÉE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CORYPHÉE

Chorégraphes des conflits, les Coryphées dirigent les réactions de leurs camarades aux fluctuations de la bataille et veillent à ce que leur prestation sur la scène de la guerre soit irréprochable. Ce sont des guerriers aussi rapides que mortels, et avec le consentement de leurs pairs, ils servent de point focal à leur Troupe.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet shuriken de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à fusion
 - 1 neuro disrupteur
- La lame de Coryphée de cette figurine peut être remplacée par 1 arme spéciale d'Arlequin.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Coryphée

Cette figurine est équipée de : pistolet shuriken ;
lame de Coryphée.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- TROUPE

TROUPE MASTER

Si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE**, les unités **TROUPE** de votre armée ont le mot-clé **LIGNE**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, ARLEQUINS, CORYPHÉE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR DU NÉANT

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	4+	6	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Canon prismatique – impulsions diffuses [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
▶ Canon prismatique – rayons concentrés	36"	2	3+	12	-3	4
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Canon disrupteur de Tisseur du Néant [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	3	3+	4	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	3	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, FUMÉE, ARLEQUINS, TISSEUR DU NÉANT

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Assaut Dévastateur : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

TISSEUR DU NÉANT

Combinaison d'armement polyvalent, de blindage psychoplastique léger, de vitesse extrême et de camouflage polychrome, le Tisseur du Néant est un appareil redoutable. Placé en embuscade, un escadron de ces véhicules peut vite éventrer un char d'assaut ou massacrer des escouades entières de fantassins.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon disrupteur de Tisseur du Néant de cette figurine peut être remplacé par 1 canon prismatique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tisseur du Néant

Cette figurine est équipée de : 2 canons shurikens ; canon disrupteur de Tisseur du Néant ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, FUMÉE, ARLEQUINS, TISSEUR DU NÉANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

VYPERS

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	3+	6	6+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤	Lance-missiles Aeldari – trait stellaire	48"	1	3+	10	-2	D6
➤	Lance-missiles Aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	-1	1
	Lance ardente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
	Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
	Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
	Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2
	Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, VYPERS

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Les Fils du Destin

Tir de Harcèlement : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ennemie ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

VYPERS

Ces glisseurs élégants sont un compromis idéal entre la vitesse d'une motojet et l'armement lourd d'un char antigrav. Les escadrons Vyper exercés se déplacent à vitesse vertigineuse, en esquivant avec une grâce impensable tandis que leurs artilleurs visent les points vulnérables à l'arrière des blindés, ou harcèlent les flancs des escouades d'infanterie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son canon shuriken remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 lance ardente
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon stellaire

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Vypers

Cette figurine est équipée de : canon shuriken ;
catapulte shuriken jumelée ; coque de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, VYPERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

MARCHEURS DE GUERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	3+	6	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
▶ Lance-missiles Aeldari – trait stellaire	48"	1	3+	10	-2	D6
▶ Lance-missiles Aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	-1	1
Lance ardente	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds de Marcheur de Guerre	Mêlée	3	3+	5	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, MARCHEURS DE GUERRE

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : Les Fils du Destin

Champ Énergétique : Chaque fois qu'une attaque de tir cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

MARCHEURS DE GUERRE

Les élégants Marcheurs de Guerre bipèdes avancent au-devant des armées asuryani. Agiles et lourdement équipés, ils portent deux armes lourdes pour éliminer les cibles avant toute riposte. Un champ énergétique invisible entoure chaque Marcheur de Guerre, brouillant ses contours et protégeant son pilote.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer chaque canon shuriken (n'importe quel nombre) dont elle est équipée par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 lance ardente
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon stellaire

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Marcheurs de Guerre

Cette figurine est équipée de : 2 canons shurikens ; pieds de Marcheur de Guerre.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, MARCHEURS DE GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PSYCHARQUE COUREUR CÉLESTE

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	3	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Le Destructeur [PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance chantante [ASSAUT, PSYCHIQUE]	12"	1	3+	9	0	3
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	2

APTITUDES

FACTION : Meneur, Les Fils du Destin

Runes de Bataille [Psychique] : À votre phase de Commandement, choisissez 1 des runes suivantes pour qu'elle s'applique jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement :

- **Dissimulation** : Les figurines de l'unité de cette figurine ont l'aptitude Discrétion.
- **Révélation** : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité de cette figurine ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, PSYCHARQUE, PSYCHARQUE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PSYCHARQUE COUREUR CÉLESTE

Les motajets ajoutent la vélocité aux pouvoirs déjà considérables des Psycharques. Beaucoup de vaisseaux-mondes déploient des conclaves entiers de Coureurs Célestes, même si de telles formations sont surtout employées par les clans de Cavaliers Sauvages de Saim-Hann.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lame sorcière de cette figurine peut être remplacée par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Psycharque Coureur Céleste

Cette figurine est équipée de : Le Destructeur ; pistolet shuriken ; catapulte shuriken jumelée ; lame sorcière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GARDIENS DU VENT

Vous pouvez attacher cette unité à l'unité ci-dessus, même si 1 autre unité de Meneur (hormis les unités PSYCHARQUES) lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, PSYCHARQUE, PSYCHARQUE COUREUR CÉLESTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

PSYCHARQUE

M

7"

E

3

SV

6+

PV

2

CD


6+

CO

1



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Le Destructeur [PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance chantante [ASSAUT, PSYCHIQUE]	12"	1	3+	9	0	3

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	2

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Runes de Fortune [Psychique] : À votre phase de Commandement, choisissez 1 des runes suivantes pour qu'elle s'applique jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement :

- **Célérité** : Chaque fois que l'unité de cette figurine Avance, ne faites pas un jet d'Avance. À la place, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité.
- **Engrave** : Chaque fois qu'une unité ennemie déclare une charge, si l'unité de la figurine ayant cette aptitude est choisie comme cible de cette charge, soustrayez 2 au jet de Charge. La même unité ennemie peut être affectée une seule fois par phase par cette aptitude.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, PSYCHARQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PSYCHARQUE

Les prescients qui ont été entraînés en tant que Guerriers Aspects ont des facilités pour développer des pouvoirs psychiques destructeurs. Ces Aeldari sont appelés des Psycharques. Au combat, ils se regroupent souvent en conclaves pour mettre leur puissance en commun, ou bien ils prennent la tête d'escouades, souvent de Gardiens, qu'ils dirigent en première ligne. À l'aide de leurs runes de bataille, ils ravagent l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lame sorcière de cette figurine peut être remplacée par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Psycharque

Cette figurine est équipée de : Le Destructeur ; pistolet shuriken ; lame sorcière.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARDIENS DÉFENSEURS
- GARDIENS DE CHOC

Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus, même si 1 autre unité de Meneur (hormis les unités PSYCHARQUES) lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, PSYCHARQUE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ARAIGNÉES SPECTRALES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	3	3+	1	6+	1
12"	3	3+	2	6+	1

ARAIGNÉE SPECTRALE

EXARQUE ARAIGNÉE SPECTRALE



🎯 ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D	
Tisse-mort [BLESSURES DÉVASTATRICES, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D	
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1
Lames énergétiques	Mêlée	3	3+	4	-2	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Vacillement : À votre phase de Mouvement, quand cette unité fait un mouvement Normal, elle peut faire un vacillement. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement est remplacée par 24" mais vous devez jeter 1 D6 après que cette unité a fini ce mouvement : sur 1, cette unité subit 1 blessure mortelle. Cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge au même tour où elle a fait un vacillement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, ARAIGNÉES SPECTRALES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

ARAIGNÉES SPECTRALES

Les Araignées Spectrales attaquent sans prévenir en apparaissant de nulle part grâce à leurs générateurs de saut, des dispositifs ésotériques qui leur permettent d'effectuer de brefs mais dangereux sauts à travers l'immaterium. Lorsqu'elles reviennent dans la réalité, les Araignées Spectrales tirent des nuages de monofilament tranchant comme un rasoir, qui scellent le sort de l'ennemi tandis que celui-ci se débat pour échapper à l'étreinte.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Exarque Araignée Spectrale peut être équipé de 1 tisse-mort additionnel et de 1 paire de lames énergétiques.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exarque Araignée Spectrale
- 4-9 Araignées Spectrales

Chaque figurine est équipée de : tisse-mort ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, ARAIGNÉES SPECTRALES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SERPENT ONDOYANT

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	9	3+	13	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Lance-missiles Aeldari jumelé – trait stellaire [JUMELÉ]	48"	1	3+	10	-2	D6
Lance-missiles Aeldari jumelé – éruption solaire [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	48"	D6	3+	4	-1	1
Lance ardente jumelée [JUMELÉ]	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Rayonneur laser jumelé [JUMELÉ]	36"	6	3+	5	0	1
Canon shuriken jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1
Canon stellaire jumelé [JUMELÉ]	36"	4	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque de moelle spectrale	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, VOL, SERPENT ONDOYANT

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Les Fils du Destin

Bouclier de Serpent Ondoyant : Une fois par bataille, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 2+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles et doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SERPENT ONDOYANT

En tant que principal transport de troupes des vaisseaux-mondes, le Serpent Ondoyant véhicule les guerriers n'importe où sur le champ de bataille à une vitesse vertigineuse. Ces troupes sont protégées par un puissant champ énergétique, lequel peut également, en dernier recours, être projeté en avant, et bénéficier du tir de couverture de l'arsenal lourd du véhicule.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon shuriken jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 lance-missiles aeldari jumelé
 - 1 lance ardente jumelée
 - 1 rayonneur laser jumelé
 - 1 canon stellaire jumelé
- La catapulte shuriken de cette figurine peut être remplacée par 1 canon shuriken.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Serpent Ondoyant

Cette figurine est équipée de : canon shuriken jumelé ; catapulte shuriken jumelée ; coque de moelle spectrale.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **AELDARI INFANTERIE**. Chaque figurine **CHASSE FANTÔME** occupe la place de 2 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter des figurines à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, VOL, SERPENT ONDOYANT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PORTAIL SUR LA TOILE

M

E

SV

PV

CD

CO

-

12

3+

14

6+

0

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Couvert Ésoérique : À chaque attaque de tir qui cible une figurine, si la figurine n'est pas entièrement visible de chaque figurine de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, la figurine a le **Bénéfice du Couvert** contre l'attaque.

Frappe depuis la Toile : Chaque fois qu'une unité **AELDARI** amie arrive des Réserves Stratégiques, vous pouvez choisir de la placer sur le champ de bataille entièrement à 6" de cette **FORTIFICATION**. En ce cas, cette unité **AELDARI** peut être placée à 9" des figurines ennemies, et peut être placée à Portée d'Engagement des figurines ennemies. Si une unité **AELDARI** est placée à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs figurines ennemies de cette façon, elle compte comme ayant fait un mouvement de Charge à ce tour et est éligible pour combattre à ce tour.

Fortification : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- L'unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.



MOTS-CLÉS : **FORTIFICATION, PORTAIL SUR LA TOILE**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

PORTAIL SUR LA TOILE

Les Portails sur la Toile donnent accès aux couloirs infinis de la dimension labyrinthique. Vestige de l'empire aeldari perdu, des millions de ces édifices sont dispersés dans la galaxie, et chaque vaisseau-monde abrite un nexus de ces constructions afin que son peuple puisse se rendre là où il le doit.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2 Arches de Moelle Spectrale

Cette unité est équipée de : néant.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

DÉPLOIEMENT

Les deux Arches de Moelle Spectrale de cette **FORTIFICATION** doivent être placées avec leurs extrémités les plus hautes à 1" l'une de l'autre et les deux statues regardant dans des directions opposées, de sorte à former une arche comme figuré ci-contre. Les deux arches sont dès lors traitées comme une seule figurine en termes de règles.



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, PORTAIL SUR LA TOILE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DU VENT

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	2	6+	2



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Soufflé par le Vent : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité qui cible la cible éligible la plus proche, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de l'attaque est à portée d'un pion d'objectif que votre adversaire contrôle, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, GARDIENS DU VENT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DU VENT

Les motajets montés par les Gardiens du Vent peuvent franchir de grandes distances en quelques battements de cœur, et maîtriser ces machines requiert un grand talent. Les Gardiens du Vent font plus que cela, car on attend d'eux qu'ils éliminent toute résistance rencontrée, grâce aux salves dévastatrices de l'arme ventrale montée sous leur monture véloce.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa catapulte shuriken jumelée par 1 des choix suivants :
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon shuriken

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-9 Gardiens du Vent

Chaque figurine est équipée de : catapulte shuriken jumelée ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, GARDIENS DU VENT



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GUERRIERS FANTÔMES

M

6"

E

7

SV

2+

PV

3

CD

6+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hache spectrale

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

7

PA

-2

D

2

Épées spectrales

Mêlée

5

4+

6

-2

1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Âmes Malveillantes : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; cette figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier de force : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHASSE FANTÔME, GUERRIERS FANTÔMES**MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI**

GUERRIERS FANTÔMES

Les Guerriers Fantômes sont habités par des esprits particulièrement courroucés et avides de s'en prendre à l'ennemi. Armés d'épées ou haches spectrales, ils taillent l'ennemi en pièces, chaque coup étant accentué par le pouvoir des pierres-esprits implanté dans ces armes. Ces pierres abritent des âmes malveillantes qui enragent contre leur confinement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent remplacer leurs épées spectrales par 1 hache spectrale et 1 bouclier de force.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Guerriers Fantômes

Chaque figurine est équipée de : épées spectrales.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHASSE FANTÔME, GUERRIERS FANTÔMES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDES FANTÔMES

M

6"

E

7

SV

2+

PV

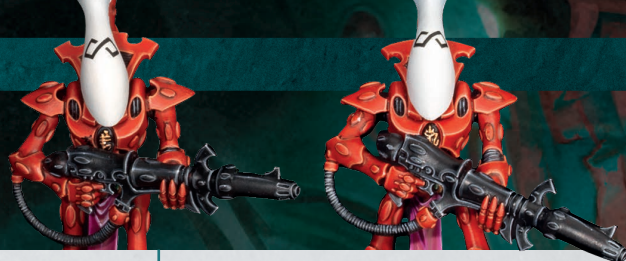
3

CD

6+

CO

1



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon fantôme [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	1	4+	14	-4	D6
Faux à distorsion	12"	D6	4+	10	-4	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	5	0	1

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Chasse de Guerre : Une fois par round de bataille, quand une unité ennemie cible cette unité, après que l'unité ennemie a résolu ses attaques, votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir. Ce faisant, ses armes de tir ont l'aptitude [PISTOLET].

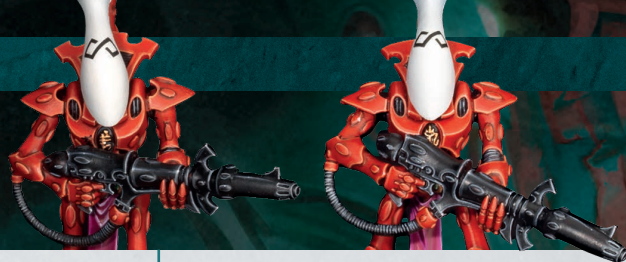
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHASSE FANTÔME, GARDES FANTÔMES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDES FANTÔMES

Les Gardes Fantômes sont incroyablement résistants et insensibles à la douleur. Ce trait est crucial, car leurs faux à distorsion et leurs canons fantômes ont une portée courte, et imposent d'approcher de l'ennemi. Ces armes d'une puissance effroyable tirent des faisceaux qui ouvrent une faille éphémère entre la réalité et le warp, ce qui peut faire voler n'importe quelle cible en éclats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent remplacer leur canon fantôme par 1 faux à distorsion.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Gardes Fantômes

Chaque figurine est équipée de : canon fantôme ;
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CHASSE FANTÔME, GARDES FANTÔMES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CHEVALIER FANTÔME

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	12	2+	18	6+	10



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon fantôme lourd [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES]	36"	D3	3+	20	-4	2D6
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Canon stellaire	36"	2	3+	8	-3	2
Canon solaire	48"	2D6	3+	8	-3	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pieds titanesques	Mêlée	5	3+	8	-1	2
▶️ Titanesque sabre spectral – frappe	Mêlée	5	3+	16	-3	6
▶️ Titanesque sabre spectral – balayage	Mêlée	15	3+	8	-2	2

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, CHASSE FANTÔME, CHEVALIER FANTÔME

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Agile : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les autres figurines (sauf les figurines **TITANESQUES**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

Enveloppe de Moelle Spectrale : À chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bouclier Rayonnant : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

ENDOMMAGÉ : 1-6 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-6 PV restants, soustrayez 5 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif de cette figurine, et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI

CHEVALIER FANTÔME

Rares sont les ennemis capables de résister à la puissance effroyable d'un Chevalier Fantôme. Ceux qui sont armés d'un canon fantôme lourd peuvent projeter leurs cibles droit dans la dimension infernale du warp, tandis que le non moins redoutable canon solaire peut oblitérer des masses de soldats par des décharges de plasma. Par ailleurs, les Chevaliers Fantômes équipés d'un sabre spectral et d'un bouclier rayonnant peuvent livrer des duels contre les machines de guerre titanesques.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le sabre spectral titanesque de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 canon fantôme lourd
 - 1 canon solaire
- Le bouclier rayonnant de cette figurine peut être remplacé par 1 canon fantôme lourd.
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à deux des choix suivants :
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon shuriken
 - 1 canon stellaire

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chevalier Fantôme

Cette figurine est équipée de : sabre spectral titanesque ; pieds titanesques ; bouclier rayonnant.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, CHASSE FANTÔME, CHEVALIER FANTÔME



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SEIGNEUR FANTÔME

M

8"

E

11

SV

2+

PV

10

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Lance-missiles Aeldari – trait stellaire	48"	1	4+	10	-2	D6
Lance-missiles Aeldari – éruption solaire [DÉFLAGRATION]	48"	D6	4+	4	-1	1
Lance-flammes aeldari [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance ardente	36"	1	4+	12	-3	D6+2
Rayonneur laser	36"	6	4+	5	0	1
Canon shuriken [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	4+	6	-1	2
Catapulte shuriken [ASSAUT]	18"	2	4+	4	-1	1
Canon stellaire	36"	2	4+	8	-3	2



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Sabre spectral – frappe	Mêlée	4	4+	10	-3	D6+1
Sabre spectral – balayage	Mêlée	8	4+	7	-2	2
Poings de moelle spectrale	Mêlée	4	4+	7	-2	2

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

MOTS-CLÉS : MONSTRE, MARCHEUR, CHASSE FANTÔME, SEIGNEUR FANTÔME

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Héros Prédestiné : Chaque fois que cette figurine détruit une unité ennemie, jetez 1 D6 et ajoutez-le à votre réserve de dés de Destin avec le résultat que vous venez d'obtenir.



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

SEIGNEUR FANTÔME

Les Seigneurs Fantômes sont d'immenses chasses de moelle spectrale alimentées par l'esprit d'un héros aeldari défunt. Ces redoutables soldats fantômes peuvent manier un véritable arsenal, qui va des poings énergisés aux cimenterres semi-conscients, en passant par des armes lourdes capables de détruire à distance les blindés ou les unités d'infanterie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque catapulte shuriken (n'importe quel nombre) de cette figurine peut être remplacée par 1 lance-flammes aeldari.
- Cette figurine peut être équipée de 1 sabre spectral.
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à deux des choix suivants :
 - 1 lance-missiles aeldari
 - 1 lance ardente
 - 1 rayonneur laser
 - 1 canon shuriken
 - 1 canon stellaire

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur Fantôme

Cette figurine est équipée de : 2 catapultes shurikens ; poings de moelle spectrale.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, MARCHEUR, CHASSE FANTÔME, SEIGNEUR FANTÔME



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

YVRAINE

M

8"

E

3

SV

6+

PV

4

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Tempête de Murmures [ANTI-INFANTERIE 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PSYCHIQUE]	12"	D6+3	2+	2	-2	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kha-vir, l'Épée de Tristesse [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	4	-3	2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Les Fils du Destin**

Héraut d'Ynnead : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

Paroles du Phénix (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 2+, D3 figurines de Gardes du Corps détruites sont ramenées dans l'unité.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, YNNARI, PSYKER, YVRAINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

YVRAINE

Yvraine manie une des Épées Déchues, en l'occurrence Kha-vir, l'Épée de Tristesse, qui peut réduire un ennemi en cendre à la moindre égratignure. Le pouvoir d'Ynnead se manifeste en elle lorsqu'elle entre en lice, à tel point que les Exhumés qui combattent à ses côtés le font avec une violence décuplée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Yvraine – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Tempête de Murmures ; Kha-vir, l'Épée de Tristesse.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- CORSAIRES NEANTI
- CORSAIRES NEANTARI
- GARDIENS DÉFENSEURS
- GUERRIERS KABALITES (voir DRUKHARI)
- GARDIENS DE CHOC
- TROUPE
- CÉRASTES (voir DRUKHARI)

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, YNNARI, PSYKER, YVRAINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CONCLAVE DE PSYCHARQUES COUREURS CÉLESTES

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	4	3+	3	6+	2



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Le Destructeur [PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance chantante [ASSAUT, PSYCHIQUE]	12"	1	3+	9	0	3
Catapulte shuriken jumelée [ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	4	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	2

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Protection (Psychique) : Tant qu'une figurine **GRAND PROPHÈTE** mène cette unité, à chaque attaque qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Conclave de Psycharques : Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les Attaques Psychiques.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, PSYKER, PSYCHARQUES,
CONCLAVE DE PSYCHARQUES COUREURS CÉLESTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CONCLAVE DE PSYCHARQUES COUREURS CÉLESTES

Les motajets ajoutent la vélocité aux pouvoirs déjà considérables des Psycharques. Beaucoup de vaisseaux-mondes déploient des conclaves entiers de Coureurs Célestes, même si de telles formations sont surtout employées par les clans de Cavaliers Sauvages de Saim-Hann.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa lame sorcière par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-3 Psycharque Coureurs Célestes

Chaque figurine est équipée de : Le Destructeur ; pistolet shuriken ; catapulte shuriken jumelée ; lame sorcière.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, PSYKER, PSYCHARQUES,
CONCLAVE DE PSYCHARQUES COUREURS CÉLESTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CONCLAVE DE PSYCHARQUES

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	6+	2	6+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Le Destructeur [PSYCHIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistolet shuriken [ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	4	-1	1
Lance chantante [PSYCHIQUE, ASSAUT]	12"	1	3+	9	0	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lance chantante [PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	3
Lame sorcière [ANTI-INFANTERIE 2+, PSYCHIQUE]	Mêlée	2	3+	3	0	2

APTITUDES

FACTION : Les Fils du Destin

Protection [Psychique] : Tant qu'une figurine **GRAND PROPHÈTE** mène cette unité, à chaque attaque qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Conclave de Psycharques : Les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les Attaques Psychiques.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PSYKER, PSYCHARQUES, CONCLAVE DE PSYCHARQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

CONCLAVE DE PSYCHARQUES

Les prescients qui ont été entraînés en tant que Guerriers Aspects ont des facilités pour développer des pouvoirs psychiques destructeurs. Ces Aeldari sont appelés des Psycharques. Au combat, ils se regroupent souvent en conclaves pour mettre leur puissance, en commun, ou prennent la tête d'escouades, souvent de Gardiens, qu'ils dirigent en première ligne. À l'aide de leurs runes de bataille, ils ravagent l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer sa lame sorcière par 1 lance chantante.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-4 Psycharques

Chaque figurine est équipée de : Le Destructeur ; pistolet shuriken ; lame sorcière.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PSYKER, PSYCHARQUES, CONCLAVE DE PSYCHARQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI