



OSTS DES ASURYANI

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Asuryani. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé <CRAFTWORLD>. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<CRAFTWORLD>

La plupart des unités Asuryani sont issues d'un craftworld. Certaines fiches techniques précisent de quel craftworld l'unité est issue, mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé <CRAFTWORLD>. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel craftworld elle est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé <CRAFTWORLD> sur la fiche technique de l'unité par le nom du craftworld de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Spiritseer à votre armée, et que vous décidez qu'il provient du Craftworld Iyanden, son mot-clé <CRAFTWORLD> devient **IYANDEN**, et son aptitude "Marque Spirituelle" dirait: "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPIRIT HOST IYANDEN** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."

ELDRAD ULTHRAN



8



Eldrad Ulthran est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Exécuteur ; Le Bâton d'Ulthamar. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Eldrad Ulthran	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Exécuteur	Lourde	18"	1	8+	9+	Feu Sorcier
Le Bâton d'Ulthamar	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Runes de Farseer : Si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE**, une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement, tirer 1 carte d'Atout de Commandement Asuryani de votre choix et l'ajouter à votre main. Ensuite, mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ULTHWÉ

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, FARSEER, ELDRAD ULTHRAN

FARSEER



4



Un Farseer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: **Lame Sorcière**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Farseer	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lame Sorcière	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Motojet Skyrunner (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a une Motojet Skyrunner, elle :

- A une caractéristique de Mouvement de 17".
- A une caractéristique de Sauvegarde de 5+.
- Gagne les mots-clés suivants: **MOTARD, VOL, FARSEER SKYRUNNER**.
- Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

Runes de Farseer: Si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE**, une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement, tirer 1 carte d'Atout de Commandement Asuryani de votre choix et l'ajouter à votre main. Ensuite, mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, FARSEER

WARLOCK CONCLAVE



3



Un Warlock Conclave est une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 5 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de : Destructeur ; Lames Sorcières & Lances Chantantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warlock Conclave (1 figurine)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warlock Conclave (5 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	6+
Warlock Conclave (10 figurines)	7"	3+	3+	3	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Destructeur	Armes Légères	12"	Util.	10+	10+	Feu Sorcier
Catapultes Shuriken Jumelées	Armes Légères	12"	x2	8+	11+	-
Lames Sorcières & Lances Chantantes	Mêlée	Mêlée	x2	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Motojets Skyrunner (**Rang de Puissance +3**). Si cette unité a des Motojets Skyrunner, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 17".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 5+.
 - Est également équipée de Catapultes Shuriken Jumelées.
 - Gagne les mots-clés suivants : **MOTARD, VOL, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVE.**
 - Perd les mots-clés suivants : **WARLOCK CONCLAVE, INFANTERIE.**

APTITUDES

Conclave de Puissance : Si cette unité comprend 5 figurines ou plus, ajoutez 2 aux jets de blessure pour les attaques de cette unité. Si elle comprend 10 figurines, ajoutez 4 au lieu de 2 à ces jets de blessure.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, WARLOCK, WARLOCK CONCLAVE

PRINCE YRIEL



Prince Yriel est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Lance du Crépuscule.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Prince Yriel	7"	2+	2+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
La Lance du Crépuscule	Mêlée	Mêlée	Util.	3+	3+	-

APTITUDES

L'Œil de la Colère : Une fois par bataille, après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie à 3" ou moins d'elle et jetez 1 D12 ; sur 4+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

La Voie du Commandement : Si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez choisir en secret 2 ordres au lieu de 1 à exécuter pour le Détachement de cette unité, en plaçant 1 pion Ordre pour chacun. Une fois tous les ordres révélés, défaussez 1 de ces pions Ordre ; le Détachement n'est pas considéré comme ayant reçu l'ordre en question.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, IYANDEN

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, AUTARCH, PRINCE YRIEL

ILLIC NIGHTSPEAR



Illic Nightspear est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Faiseur de Vide; Épée Énergétique. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Illic Nightspear	7"	2+	2+	1	1	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Faiseur de Vide	Lourde	48"	1	4+	6+	Sniper
Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Discretion

Porteur de la Mort Véritable: Relancez les jets de touche et les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **NÉCRONS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, ALAITOC

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, RANGER, ILLIC NIGHTSPEAR

AUTARCH



Un Autarch est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes d'Autarch.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Autarch	7"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Armes d'Autarch	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Motojet Skyrunner (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Motojet Skyrunner, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 17".
 - Gagne les mots-clés suivants : **MOTARD, VOL**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.
 - Générateur de Saut Warp (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Générateur de Saut Warp, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Frappe en Profondeur, Générateur de Saut Warp**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **RÉACTEUR DORSAL**.
 - Ailes de Swooping Hawk (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a Ailes de Swooping Hawk, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Frappe en Profondeur, Envol**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

APTITUDES

La Voie du Commandement : Si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE**, vous pouvez choisir en secret 2 ordres au lieu de 1 à exécuter pour le Détachement de cette unité, en plaçant 1 pion Ordre pour chacun. Une fois tous les ordres révélés, défaussez 1 de ces pions Ordre ; le Détachement n'est pas considéré comme ayant reçu l'ordre en question.

Envol : Si cette unité a des Ailes de Swooping Hawk, lorsqu'elle effectue une action de Mouvement, elle peut s'envoler au lieu de se déplacer. Dans ce cas, elle est retirée du champ de bataille et placée en Réserves Tactiques. Lorsque cette unité arrive en tant que renforts, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute unité ennemie. Une unité ne peut pas s'envoler si elle a été placée sur le champ de bataille à ce tour, s'il y a la moindre unité ennemie en contact socle à socle avec elle, ou s'il y a la moindre pion Explosion à côté d'elle.

Générateur de Saut Warp : Si cette unité a un Générateur de Saut Warp, elle peut accomplir un saut warp au lieu d'effectuer une action de Mouvement. S'il y a un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elle, vous devez tout d'abord résoudre les dégâts pour l'unité comme s'il s'agissait de la phase de Dégâts. Si elle n'est pas détruite, retirez cette unité du champ de bataille, puis remplacez-la sur le champ de bataille n'importe où à plus de 9" de toute unité ennemie et jetez alors 1 D12 ; sur 1, placez 1 pion Explosion à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, AUTARCH

AVATAR OF KHAINE



L'Avatar of Khaine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Mort Hurlante (Tir); La Mort Hurlante (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Avatar of Khaine	7"	2+	2+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
La Mort Hurlante (Tir)	Lourde	12"	1	9+	5+	Destructeur
La Mort Hurlante (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	Destructeur

APTITUDES

Ignore les Dégâts (5+)

Khaine Éveillé : Les tests de Moral effectués pour les unités **ASURYANI** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 12" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, DAEMON, AVATAR OF KHAINE

ASURMEN



8



Asurmen est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Catapultes Shuriken Avenger ; L'Épée d'Asur. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Asurmen	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Catapultes Shuriken Avenger	Armes Légères	18"	Util.	9+	10+	-
L'Épée d'Asur	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

APTITUDES

Main d'Asuryan : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les unités **ASPECT WARRIOR** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Ajoutez 1 de plus aux jets de sauvegarde pour les unités **DIRE AVENGERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Cette aptitude ne peut pas améliorer un jet de sauvegarde au-delà de 4+.

Tempête de Lames : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et des unités **DIRE AVENGERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PHOENIX LORD, ASURMEN

BAHARROTH



Baharroth est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre de Hawk; La Lame Scintillante. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Baharroth	14"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Serre de Hawk	Armes Légères	24"	Util.	9+	10+	-
La Lame Scintillante	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Éclat du Soleil: Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités **ASPECT WARRIOR** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Ajoutez 1 de plus à la caractéristique de Commandement des unités **SWOOPING HAWKS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Fureur Ardente: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et des unités **SWOOPING HAWKS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Envol: Lorsque cette unité effectue une action de Mouvement, elle peut s'envoler au lieu de se déplacer. Dans ce cas, elle est retirée du champ de bataille et placée en Réserves Tactiques. Lorsque cette unité arrive en tant que renforts, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute unité ennemie. Une unité ne peut pas s'envoler si elle a été placée sur le champ de bataille à ce tour, s'il y a la moindre unité ennemie en contact socle à socle avec elle, ou s'il y a le moindre pion Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, PHOENIX LORD, BAHARROTH

FUEGAN



Fuegan est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pique de Feu ; La Hache de Feu.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fuegan	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pique de Feu	Lourde	1	1	10+	4+	-
La Hache de Feu	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	4+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Destruction Certaine : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **LOURDES** ou **SUPER-LOURDES**.

Concentration Inflexible : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et les unités **FIRE DRAGONS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PHOENIX LORD, FUEGAN

JAIN ZAR



8



Jain Zar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Mort Silencieuse ; La Lame de Destruction. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Jain Zar	12"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
La Mort Silencieuse	Lourde	12"	1	7+	8+	-
La Lame de Destruction	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Cri de la Guerre Infinie : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et des unités **HOWLING BANSHEES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Masque de Banshee : Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui ciblent cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PHOENIX LORD, JAIN ZAR

KARANDRAS



Karandras est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pince de Scorpion ; La Morsure du Scorpion. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Karandras	7"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
La Morsure du Scorpion	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	10+	-
Pince de Scorpion	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Infiltrateurs

Le Chasseur des Ombres : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et des unités **STRIKING SCORPIONS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Frappe des Ombres : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités occupant un élément de Terrain Défendable.

La Mort par un Millier de Piqûres : Pour chaque attaque de cette unité qui cible une unité **LÉGÈRE**, effectuez 2 attaques au lieu de 1.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PHOENIX LORD, KARANDRAS

SPIRITSEER



4



Un Spiritseer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bâton Sorcier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Spiritseer	7"	2+	2+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bâton Sorcier	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Marque Spirituelle: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPIRIT HOST** <CRAFTWORLD> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, SPIRITSEER

MAUGAN RA



Maugan Ra est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Le Maugetar (Tir);
Le Maugetar (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Maugan Ra	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Le Maugetar (Tir)	Lourde	36"	2	6+	9+	-
Le Maugetar (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Le Moissonneur : Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques de cette unité et des unités **DARK REAPERS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Mort Inéluctable : Les jets de touche non modifiés de 2+ pour les attaques d'arme de tir de cette unité réussissent toujours.

Héritage d'Altansar : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités du **CHAOS**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PHOENIX LORD, MAUGAN RA

HOWLING BANSHEES



6



Les Howling Banshees sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Pistolets Shuriken; Épées Énergétiques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Howling Banshees (5 figurines)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Howling Banshees (10 figurines)	9"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Pistolets Shuriken	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Énergétiques	Mêlée	Mêlée	x2	5+	9+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Masque de Banshee: Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemies qui ciblent cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, HOWLING BANSHEES

STRIKING SCORPIONS



Les Striking Scorpions sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Pistolets Shuriken; Mandibules de Scorpion; Épées Tronçonneuses de Scorpion.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Striking Scorpions (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Striking Scorpions (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Shuriken	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Mandibules de Scorpion	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	12+	-
Épées Tronçonneuses de Scorpion	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Infiltrateurs

Frappe des Ombres: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités occupant un élément de Terrain Défendable.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, STRIKING SCORPIONS

FIRE DRAGONS



5



Les Fire Dragons sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de : Fusil à Fusion ; Bombes à Fusion.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fire Dragons (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Fire Dragons (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fusil à Fusion	Armes Légères	12"	x2	9+	2+	-
Bombes à Fusion	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	2+	-

APTITUDES

Destruction Certaine : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **LOURDES** ou **SUPER-LOURDES**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, FIRE DRAGONS

WRAITHBLADES



Les Wraithblades sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 14). Elle est équipée de: Épées Ghost.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wraithblades (5 figurines)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithblades (10 figurines)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Haches Ghost	Mêlée	Mêlée	x2	6+	5+	-
Épées Ghost	Mêlée	Mêlée	x4	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Épées Ghost, cette unité peut être équipée de Haches Ghost et avoir des Boucliers de Force. Si cette unité a Boucliers de Force, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONSTRUCT WRAITH, WRAITHBLADES

WRAITHGUARD



8



Les Wraithguard sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Canons Wraith; Poings de Wraithguard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wraithguard (5 figurines)	5"	3+	3+	1	3	7	5+
Wraithguard (10 figurines)	5"	3+	3+	2	6	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Faux à Distorsion	Armes Légères	8"	x2	4+	6+	Brasier
Canons Wraith	Armes Légères	12"	Util.	6+	4+	Destructeur
Poings de Wraithguard	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Canons Wraith, cette unité peut être équipée de Faux à Distorsion.

APTITUDES

Implacable: Cette unité peut effectuer une action de Tir à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONSTRUCT WRAITH, WRAITHGUARD

GUARDIAN DEFENDERS



4



Les Guardian Defenders sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**). Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également inclure 1 figurine de Heavy Weapon Platform (**Rang de Puissance +1** par figurine). Elle est équipée de : Catapultes Shuriken; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Guardian Defenders (10-11 figurines)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Guardian Defenders (20-22 figurines)	7"	3+	3+	4	4	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-missiles Aeldari	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Catapultes Shuriken	Armes Légères	12"	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine de Heavy Weapon Platform que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Aeldari ; 1 Lance Ardente ; 1 Rayonneur Laser ; 1 Canon Shuriken ; 1 Canon Stellaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, GUARDIAN, GUARDIAN DEFENDERS

STORM GUARDIANS



3



Les Storm Guardians sont une unité comprenant 8 figurines. Elle peut comprendre 16 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 24 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Pistolets Shuriken; Lames Aeldari.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Storm Guardians (8 figurines)	7"	3+	3+	2	2	5	10+
Storm Guardians (16 figurines)	7"	3+	3+	4	4	5	10+
Storm Guardians (24 figurines)	7"	3+	3+	6	6	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Shuriken	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Lames Aeldari	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, GUARDIAN, STORM GUARDIANS

DIRE AVENGERS



4



Les Dire Avengers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 7). Elle est équipée de: Catapultes Shuriken Avenger; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dire Avengers (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	6	8+
Dire Avengers (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Catapultes Shuriken Avenger	Armes Légères	18"	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Tactiques Défensives: Une fois par phase de Dégâts, jetez 1 D12 au lieu de 1 D6 lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille du pion Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, DIRE AVENGERS

RANGERS



5



Les Rangers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de : Longs Fusils de Ranger ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rangers (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	5	10+
Rangers (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Longs Fusils de Ranger	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Discrétion

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, RANGERS

WINDRIDERS



5



Les Windriders sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Windriders (3 figurines)	17"	3+	3+	1	1	5	8+
Windriders (6 figurines)	17"	3+	3+	2	2	5	8+
Windriders (9 figurines)	17"	3+	3+	3	3	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Rayonneur Laser; 1 Canon Shuriken; 1 Catapulte Shuriken Jumelée.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, VOL, WINDRIDERS

VYPER



5



Les Vyper sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vyper (1 figurine)	16"	6+	3+	1	1	6	6+
Vyper (2 figurines)	16"	6+	3+	2	2	6	6+
Vyper (3 figurines)	20"	6+	3+	3	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-missiles Aeldari	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Aeldari ; 1 Lance Ardente ; 1 Rayonneur Laser ; 1 Canon Shuriken ; 1 Canon Stellaire.
- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon Shuriken ; 1 Catapulte Shuriken Jumelée.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, MOTARD, VOL, VÉHICULE, VYPER

SWOOPING HAWKS



Les Swooping Hawks sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Éclateurs Laser ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Swooping Hawks (5 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	8+
Swooping Hawks (10 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Éclateurs Laser	Armes Légères	24"	x3	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Envol : Lorsque cette unité effectue une action de Mouvement, elle peut s'envoler au lieu de se déplacer. Dans ce cas, elle est retirée du champ de bataille et placée en Réserves Tactiques. Lorsque cette unité arrive en tant que renforts, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute unité ennemie. Une unité ne peut pas s'envoler si elle a été placée sur le champ de bataille à ce tour, s'il y a la moindre unité ennemie en contact socle à socle avec elle, ou s'il y a le moindre pion Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, SWOOPING HAWKS

WARP SPIDERS



Les Warp Spiders sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de: Tisse-mort; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warp Spiders (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	6	6+
Warp Spiders (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Tisse-mort	Armes Légères	12"	x2	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Générateur de Saut Warp: Au lieu d'effectuer une action de Mouvement, cette unité peut accomplir un saut warp. S'il y a un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elle, vous devez d'abord résoudre les Dégâts pour l'unité comme s'il s'agissait de la phase de Dégâts. Si elle n'est pas détruite, retirez cette unité du champ de bataille, puis replacez-la sur le champ de bataille n'importe où à plus de 9" de toute unité ennemie et jetez alors 1 D12; sur 1, placez 1 pion Explosion à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, WARP SPIDERS

SHINING SPEARS



8



Les Shining Spears sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 16**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 24**). Elle est équipée de : Lances Laser (Tir) ; Catapultes Shuriken Jumelées ; Lances Laser (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Shining Spears (3 figurines)	17"	3+	3+	1	1	6	5+
Shining Spears (6 figurines)	17"	3+	3+	2	2	6	5+
Shining Spears (9 figurines)	17"	3+	3+	3	3	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lances Laser (Tir)	Armes Légères	6"	Util.	10+	5+	-
Catapultes Shuriken Jumelées	Armes Légères	12"	x2	7+	9+	-
Lances Laser (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	5+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, MOTARD, VOL, SHINING SPEARS

WAR WALKER



6



Les War Walker sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 17**). Elle est équipée de : Pieds Blindés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
War Walker (1 figurine)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
War Walker (2 figurines)	10"	3+	3+	2	2	6	7+
War Walker (3 figurines)	10"	3+	3+	3	3	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Lance-missiles Aeldari	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison : 1 Lance-missiles Aeldari ; 1 Lance Ardente ; 1 Rayonneur Laser ; 1 Canon Shuriken ; 1 Canon Stellaire.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, WAR WALKER

WRAITHLORD



5



Un Wraithlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Poings de Moelle Spectrale.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wraithlord	8"	3+	3+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-missiles Aeldari	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Sabre Ghost	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-
Poing de Moelle Spectrale	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Poing de Moelle Spectrale, cette unité peut être équipée de 1 Sabre Ghost.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Lance-missiles Aeldari; 1 Lance Ardente; 1 Rayonneur Laser; 1 Canon Shuriken; 1 Canon Stellaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, CONSTRUCT WRAITH, WRAITHLORD

SUPPORT WEAPON



4



Une Support Weapon est une unité comprenant 2 figurines. Elle est équipée de : Tisseur de Ténèbres ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Support Weapon (2 figurines)	6"	3+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Distorsion	Lourde	24"	1	6+	4+	Destructeur, Barrage
Tisseur de Ténèbres	Lourde	48"	2	6+	9+	Barrage
Canon à Vibrations	Lourde	48"	1	5+	5+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Tisseur de Ténèbres, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :
1 Canon à Distorsion ; 1 Canon à Vibrations.

APTITUDES

Batterie d'Artillerie : Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, ARTILLERIE, GUARDIAN, SUPPORT WEAPON

DARK REAPERS



6



Les Dark Reapers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Lanceurs Reaper; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dark Reapers (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Dark Reapers (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lanceurs Reaper	Armes Légères	48"	x2	6+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Précision Inéluctable: Les jets de touche non modifiés de 3+ pour les attaques des armes de tir de cette unité réussissent toujours.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, DARK REAPERS



Un Falcon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Laser à Impulsion ; Canon Shuriken ; Catapulte Shuriken Jumelée ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Falcon	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-missiles Aeldari	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Laser à Impulsion	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Shuriken, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Aeldari ; 1 Lance Ardente ; 1 Rayonneur Laser ; 1 Canon Stellaire.
- Au lieu de 1 Catapulte Shuriken Jumelée, cette unité peut être équipée de 1 Canon Shuriken.

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines de **PHOENIX LORD** ou d'**INFANTERIE <CRAFTWORLD>**. Chaque figurine de **WRAITHGUARD** et **WRAITHBLADE** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter de figurines à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, FALCON

NIGHT SPINNER



9



Un Night Spinner est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Tisseur de Nuit; Catapulte Shuriken Jumelée; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Night Spinner	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Tisseur de Nuit	Lourde	48"	4	6+	8+	Barrage
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Catapulte Shuriken Jumelée, cette unité peut être équipée de 1 Canon Shuriken.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, NIGHT SPINNER

FIRE PRISM



9



Un Fire Prism est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon à Prisme; Catapulte Shuriken Jumelée; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fire Prism	16"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon à Prisme	Lourde	60"	2	6+	6+	Destructeur
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Catapulte Shuriken Jumelée, cette unité peut être équipée de 1 Canon Shuriken.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, FIRE PRISM

WAVE SERPENT



10



Un Wave Serpent est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Shuriken Jumelé ; Catapulte Shuriken Jumelée ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wave Serpent	16"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Lance-missiles Aeldari Jumelé	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Lance Ardente Jumelée	Lourde	36"	2	10+	5+	-
Rayonneur Laser Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Shuriken Jumelé	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Catapulte Shuriken Jumelée	Lourde	12"	2	8+	11+	-
Canon Stellaire Jumelé	Lourde	36"	2	8+	6+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Shuriken Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Aeldari Jumelé ; 1 Lance Ardente Jumelée ; 1 Rayonneur Laser Jumelé ; 1 Canon Stellaire Jumelé.
- Au lieu de 1 Catapulte Shuriken Jumelée, cette unité peut être équipée de 1 Canon Shuriken.

APTITUDES

Glisseur : On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines de **PHOENIX LORD** ou d'**INFANTERIE <CRAFTWORLD>**. Chaque figurine de **WRAITHGUARD** et **WRAITHBLADE** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter de figurines à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, WAVE SERPENT

CRIMSON HUNTER



11



Un Crimson Hunter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lances Ardentes ; Laser à Impulsion ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Crimson Hunter	20"-60"	6+	2+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance Ardente	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Laser à Impulsion	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Pilote Exarch (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Pilote Exarch, elle gagne l'aptitude suivante : **Œil du Chasseur**.

APTITUDES

Supersonique

Nemrod des Cieux : Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités ayant le mot-clé **VOL**.

Œil du Chasseur : Si cette unité a un Pilote Exarch, relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, ASPECT WARRIOR, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, CRIMSON HUNTER

HEMLOCK WRAITHFIGHTER



Un Hemlock Wraithfighter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Faux à Distorsion Lourdes ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hemlock Wraithfighter	20"-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Faux à Distorsion Lourde	Lourde	16"	1	3+	5+	Brasier
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+), Supersonique, Troupes de Terreur

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LOURD, PSYKER, VOL, AÉRODYNE, VÉHICULE, CONSTRUCT WRAITH, HEMLOCK WRAITHFIGHTER



Un Wraithknight est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Canons Wraith Lourds; 2 Poings de Moelle Spectrale Titanesques.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wraithknight	12"	3+	3+	4	5	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Wraith Lourd	Lourde	36"	1	7+	3+	Destructeur
Rayonneur Laser	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Shuriken	Lourde	24"	1	6+	8+	-
Canon Stellaire	Lourde	36"	1	8+	6+	-
Canon Solaire	Lourde	48"	4	6+	6+	-
Sabre Ghost Titanesque	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	4+	Destructeur
Poing de Moelle Spectrale Titanesque	Mêlée	Mêlée	2	4+	4+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Canons Wraith Lourds et 1 Poing de Moelle Spectrale Titanesque, cette unité peut avoir un Bouclier Miroitant et être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon Solaire; 1 Sabre Ghost Titanesque. Si cette unité a un Bouclier Miroitant, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 5+.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): Rayonneur Laser; Canon Shuriken; Canon Stellaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, ASURYANI, SPIRIT HOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS: SUPER-LOURD, TITANESQUE, CONSTRUCT WRAITH, WRAITHKNIGHT

WEBWAY GATE



6



Un Webway Gate est une unité comprenant 1 figurine constituée de 2 pièces séparées. Lorsque vous placez ces pièces, faites-le de sorte à former une arche, dont les socles sont espacés de 5" l'un de l'autre.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Webway Gate	-	-	-	-	3	-	5+

APTITUDES

Arrivée Scintillante: Quand cette unité est placée sur le champ de bataille, elle peut l'être n'importe où à plus de 12" de la zone de déploiement adverse et de toute unité ennemie, et à plus de 3" de tout autre élément de terrain ou du centre d'un ou plusieurs pions Objectif.

Portail sur la Toile: Cette unité n'est jamais Hors Commandement : on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle. Mesurez les distances depuis et jusqu'à cette unité depuis et jusqu'au point le plus proche de celle-ci. Cette unité ne peut pas être affectée par les Atouts de Commandement ou les aptitudes d'autres unités. Si un Webway Gate est détruit, retirez du champ de bataille les deux pièces qui le constituent.

Frappe depuis la Toile: Une fois cette unité placée sur le champ de bataille, n'importe quelles unités **AELDARI** amies, autres que des Fortifications, qui n'ont pas déjà été placées peuvent être placées dans un couloir de la Toile en tant que Réserves Tactiques au lieu d'être placées sur le champ de bataille. À l'étape de Placement des Renforts, 1 unité dans un couloir de la Toile peut émerger de chaque Webway Gate ami en tant que renforts ; une unité émergeant d'un Webway Gate doit être placée entièrement à 3" ou moins de ce Webway Gate et à plus de 9" de toute unité ennemie. Vous ne pouvez pas placer plus de la moitié du nombre total d'unités de votre armée en Réserves Tactiques.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, BÂTIMENT, WEBWAY GATE

BONESINGER



3



Un Bonesinger est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Façonneur Psytronyme.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bonesinger	7"	3+	3+	1	1	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Façonneur Psytronyme	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

APTITUDES

Voie du Façonneur : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité – **VÉHICULE** ou **CONSTRUCT WRAITH** – <CRAFTWORLD> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité – **VÉHICULE** ou **CONSTRUCT WRAITH** – <CRAFTWORLD> . On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, ASURYANI, WARHOST, <CRAFTWORLD>

MOTS-CLÉS : LÉGER, PERSONNAGE, INFANTERIE, PSYKER, BONESINGER