



PILLARDS COMMORRITES

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Drukhari. 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 aux mots-clés **<KABALE>**, **<CULTE WYCH>** et **<COTERIE D'HAEMONCULI>**. Il s'agit d'un envoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<KABALE>, **<CULTE WYCH>** **ET <COTERIE D'HAEMONCULI>**

La plupart des unités Drukhari appartiennent soit à une Kabale, soit à un Culte Wych, soit à une Coterie d'Haemonculi. Certaines fiches techniques précisent de quelle Kabale, Culte Wych ou Coterie d'Haemonculi est issue l'unité, mais dans le cas contraire, elle aura peut être un des mots-clés suivants : **<KABALE>**, **<CULTE WYCH>** ou **<COTERIE D'HAEMONCULI>**.

Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quelle Kabale, Culte Wych ou Coterie d'Haemonculi elle est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<KABALE>**, **<CULTE WYCH>** ou **<COTERIE D'HAEMONCULI>** sur la fiche technique de l'unité par le nom de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Archon à votre armée, et que vous décidez qu'il provient de la Kabale du Cœur Noir, son mot-clé de Faction **<KABALE>** dévient **KABALE DU CŒUR NOIR** et son aptitude Chef Suprême dirait : "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **KABALE DU CŒUR NOIR** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



ARCHON



4



Un Archon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: **Lame Dessiccante**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Archon	8"	2+	2+	1	1	7	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lame Dessiccante	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

APTITUDES

Générateur d'Ombre: Les jets de sauvegarde pour cette unité ne peuvent pas être relancés, quelle qu'en soit la raison. La première fois que le résultat d'un jet de sauvegarde pour cette unité est 1 ou 2, la caractéristique de Sauvegarde de cette unité devient 8+ jusqu'à la fin de la bataille.

Chef Suprême: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <KABALE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ARCHON

DRAZHAR



Drazhar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Demiklaives. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Demiklaives	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

APTITUDES

Maître des Lames : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités

INCUBI amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DRAZHAR

LELITH HESPERAX



Lelith Hesperax est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lames Pénétrantes.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lelith Hesperax	10"	2+	2+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lames Pénétrantes	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

APTITUDES

Hors Catégorie : Vous pouvez relancer les jets de touche et les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

Épouses de la Mort : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités **CULTE DE LA DISCORDE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Pas d'Échappatoire : Si une unité d'**INFANTERIE** à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude veut Battre en Retraite, les joueurs doivent tirer au dé. L'unité peut Battre en Retraite seulement si le joueur qui la contrôle gagne le tir au dé.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, CULTÉ DE LA DISCORDE

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SUCCUBUS, LELITH HESPERAX

SUCCUBUS



4



Une Succubus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Culte Wych.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Succubus	9"	2+	2+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Culte Wych	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Épouses de la Mort : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CULTE WYCH> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Pas d'Échappatoire : Si une unité d'INFANTERIE à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude veut Battre en Retraite, les joueurs doivent tirer au dé. L'unité peut Battre en Retraite seulement si le joueur qui la contrôle gagne le tir au dé.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, SUCCUBUS

URIEN RAKARTH



Urien Rakarth est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Le Coffret de Flagellation ; Outils d'Haemonculus. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'un seul exemplaire.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Le Coffret de Flagellation	Lourde	12"	2	9+	9+	Usage Unique
Outils d'Haemonculus	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	12+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Sculpteur de Tourments : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée des unités **PROPHÈTES CHARNELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Maitre de la Douleur : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les unités **PROPHÈTES CHARNELS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **PROPHÈTES CHARNELS** de votre armée avec cette aptitude.

Mépris de la Mort : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer la moitié des pions Explosion, arrondis en dessous, à côté de cette unité. Les petits pions Explosion doivent être retirés avant les grands pions Explosion.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, PROPHÈTES CHARNELS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, HAEMONCULUS, URIEN RAKARTH

HAEMONCULUS



5



Un Haemonculus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Outils d'Haemonculus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Haemonculus	7"	2+	2+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Outils d'Haemonculus	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	12+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Maître de la Douleur: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les unités <COTERIE D'HAEMONCULI> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités <COTERIE D'HAEMONCULI> de votre armée avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <COTERIE D'HAEMONCULI>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, HAEMONCULUS

KABALITE WARRIORS



2



Les Kabalite Warriors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 4**), 15 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Fusils Éclateurs; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kabalite Warriors (5 figurines)	7"	3+	3+	1	1	6	10+
Kabalite Warriors (10 figurines)	7"	3+	3+	2	2	6	10+
Kabalite Warriors (15 figurines)	7"	3+	3+	3	3	6	10+
Kabalite Warriors (20 figurines)	7"	3+	3+	4	4	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance de Ténèbres	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Canon Éclateur	Lourde	36"	1	5+	12+	Tir Rapide
Fusils Éclateurs	Armes Légères	24"	Util.	5+	12+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Lance de Ténèbres; 1 Canon Éclateur

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, KABALITE WARRIORS

WYCHES



2



Les Wyches sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 4**), 15 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Pistolets Éclateurs; Armes de Wych.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wyches (5 figurines)	9"	3+	3+	1	1	6	8+
Wyches (10 figurines)	9"	3+	3+	2	2	6	8+
Wyches (15 figurines)	9"	3+	3+	3	3	6	8+
Wyches (20 figurines)	9"	3+	3+	4	4	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolets Éclateurs	Armes Légères	12"	Util.	5+	12+	-
Armes de Wych	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

APTITUDES

Pas d'Échappatoire: Si une unité d'INFANTERIE à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude veut Battre en Retraite, les joueurs doivent tirer au dé. L'unité peut Battre en Retraite seulement si le joueur qui la contrôle gagne le tir au dé.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, WYCHES

WRACKS



3



Les Wracks sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 5**). Elle est équipée de : Outils d'Haemonculus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wracks (5 figurines)	7"	3+	3+	2	1	6	9+
Wracks (10 figurines)	7"	3+	3+	4	2	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Outils d'Haemonculus	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	12+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <COTERIE D'HAEMONCULI>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, WRACKS

LHAMAEAN



1



Une Lhamaeon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : **Lame Shaimeshi**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lhamaeon	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lame Shaimeshi	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	12+	-

APTITUDES

Cour de l'Archon : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle se trouve à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités **ARCHON** <**KABALE**> amies. Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui comprend une ou plusieurs unités **ARCHON** <**KABALE**>.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, COUR DE L'ARCHON, LHAMAEAN

MEDUSAE



2



Une Medusae est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Attaque de Mauvais Œil (Tir);
Attaque de Mauvais Œil (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Medusae	8"	3+	3+	1	1	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Attaque de Mauvais Œil (Tir)	Lourde	9"	1	10+	10+	-
Attaque de Mauvais Œil (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	12+	-

APTITUDES

Cour de l'Archon : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle se trouve à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités **ARCHON <KABALE>** amies. Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui comprend une ou plusieurs unités **ARCHON <KABALE>**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, COUR DE L'ARCHON, MEDUSAE

SSLYTH



2



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sslyth	8"	3+	3+	1	1	4	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lame de Sslyth	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Cour de l'Archon : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle se trouve à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités **ARCHON** <KABALE> amies. Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui comprend une ou plusieurs unités **ARCHON** <KABALE>.

Garde du Corps à Sang-froid : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **ARCHON** <KABALE> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 3" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **ARCHON** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, COUR DE L'ARCHON, SSlyth

UR-GHUL



1



Un Ur-Ghul est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Griffes & Serres.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ur-Ghul	8"	3+	-	2	1	4	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Griffes & Serres	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Cour de l'Archon : Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle se trouve à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités **ARCHON** <**KABALE**> amies. Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui comprend une ou plusieurs unités **ARCHON** <**KABALE**>.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, COUR DE L'ARCHON, UR-GHUL

INCUBI



4



Les Incubi sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de : Klaives.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Klaives	Mêlée	Mêlée	x3	5+	9+	-

APTITUDES

Tourmenteurs : Si le résultat d'un test de Moral pour une unité ennemie à 6" ou moins d'une ou plusieurs **INCUBI** unités de votre armée est égal à la valeur de Commandement de l'unité ennemie en question, ce test de Moral est raté.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, INCUBI

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, INCUBI

MANDRAKES



4



Les Mandrakes sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Ombreflammes ; Lames d'Acier-miroir.

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

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Ombreflammes	Armes Légères	18"	Util.	6+	9+	-
Lames d'Acier-miroir	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Discretion

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, MANDRAKES

BEASTMASTER



2



Un Beastmaster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Neurocide.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Beastmaster	12"	3+	3+	1	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Neurocide	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	12+	-

APTITUDES

Belluaire : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **BÊTE DRUKHARI** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Les unités **BÊTE DRUKHARI** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Les unités **BÊTE DRUKHARI** n'occupent pas de case dans un Détachement qui contient une ou plusieurs unités avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, SURF, BEASTMASTER

GROTESQUES



5



Les Grotesques sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 18**) ou 10 figurines (**Rang de Puissance 20**). Elle est équipée de: Gantelets de Chair.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Grotesques (3 figurines)	7"	3+	6+	2	2	6	8+
Grotesques (6 figurines)	7"	3+	6+	4	4	6	8+
Grotesques (9 figurines)	7"	3+	6+	6	6	6	8+
Grotesques (10 figurines)	7"	3+	6+	7	7	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Liquefactor	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Gantelets de Chair	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	10+	-
Hachoir Monstrueux	Mêlée	Mêlée	2	5+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Hachoir Monstrueux; 1 Liquefactor.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <COTERIE D'HAEMONCULI>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, GROTESQUES

CLAWED FIENDS



2



Les Clawed Fiends sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 6 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Poings Griffus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Clawed Fiends (1 figurine)	10"	4+	-	1	1	4	9+
Clawed Fiends (3 figurines)	10"	4+	-	3	3	4	9+
Clawed Fiends (6 figurines)	10"	4+	-	6	6	4	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Poings Griffus	Mêlée	Mêlée	x2	6+	9+	-

APTITUDES

Rage Berserk: Cette unité ne subit pas de pénalité pour avoir subi des dégâts critiques. Tant que cette unité a un ou plusieurs pions Dégât à côté d'elle, ajoutez 1 à sa caractéristique d'Attaques.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, CLAWED FIENDS

KHYMERAE



Les Khymerae sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (**Rang de Puissance 2**), 6 figurines (**Rang de Puissance 3**), 8 figurines (**Rang de Puissance 4**), 10 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Griffes & Serres.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Khymerae (2 figurines)	10"	3+	-	1	1	4	9+
Khymerae (4 figurines)	10"	3+	-	2	2	4	9+
Khymerae (6 figurines)	10"	3+	-	3	3	4	9+
Khymerae (8 figurines)	10"	3+	-	4	4	4	9+
Khymerae (10 figurines)	10"	3+	-	5	5	4	9+
Khymerae (12 figurines)	10"	3+	-	6	6	4	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Griffes & Serres	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÊTE, DAEMON, KHYMERAE

RAZORWING FLOCKS



Les Razorwing Flocks sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 4**), 9 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de : Plumes-rasoirs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorwing Flocks (3 figurines)	12"	4+	-	2	1	4	10+
Razorwing Flocks (6 figurines)	12"	4+	-	4	2	4	10+
Razorwing Flocks (9 figurines)	12"	4+	-	6	3	4	10+
Razorwing Flocks (12 figurines)	12"	4+	-	8	4	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Plumes-rasoirs	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI

MOTS-CLÉS : LÉGER, BÊTE, VOL, NUÉE, RAZORWING FLOCKS

REAVERS



4



Les Reavers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**), 9 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Fusils Éclateurs; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Reavers (3 figurines)	20"	3+	3+	1	1	6	8+
Reavers (6 figurines)	20"	3+	3+	2	2	6	8+
Reavers (9 figurines)	20"	3+	3+	3	3	6	8+
Reavers (12 figurines)	20"	3+	3+	4	4	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Disloqueur	Lourde	18"	1	10+	5+	-
Lance de Feu	Lourde	18"	1	9+	6+	-
Fusils Éclateurs	Armes Légères	24"	Util.	5+	12+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Disloqueur; 1 Lance de Feu.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, VOL, REAVERS

HELLIONS



Les Hellions sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**), 15 figurines (**Rang de Puissance 13**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 17**). Elle est équipée de : Modules Éclateurs ; Vouges Infernaux.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellions (5 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	9+
Hellions (10 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	9+
Hellions (15 figurines)	14"	3+	3+	3	3	6	9+
Hellions (20 figurines)	14"	3+	3+	4	4	6	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Modules Éclateurs	Armes Légères	18"	x2	5+	12+	-
Vouges Infernaux	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

APTITUDES

Désengagement : Lorsque cette unité Bat en Retraite, doublez sa caractéristique de Mouvement.

Lorsque cette unité Bat en Retraite, elle peut terminer cette Action de Mouvement en contact socle à socle avec des figurines ennemies.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, SURF, HELLIONS

SCOURGES



4



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

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Scourges (5 figurines)	14"	3+	3+	1	1	6	7+
Scourges (10 figurines)	14"	3+	3+	2	2	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Disloqueur	Lourde	18"	1	10+	5+	-
Lance de Ténèbres	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Fusil Disrupteur	Lourde	24"	1	12+	4+	-
Lance de Feu	Lourde	18"	1	9+	6+	-
Lacérateur	Lourde	12"	2	6+	8+	-
Canon Éclateur	Lourde	36"	1	5+	12+	Tir Rapide
Carabines Éclateuses	Armes Légères	18"	x2	5+	12+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +2** par Lacérateur ou Canon Éclateur ; **Rang de Puissance +1** par autre arme) ; 1 Disloqueur ; 1 Lance de Ténèbres ; 1 Fusil Disrupteur ; 1 Lance de Feu ; 1 Lacérateur ; 1 Canon Éclateur.
- Si cette unité comprend 10 figurines ou qu'elle n'est équipée d'aucune arme Lourde, elle est également équipée de Carabines Éclateuses.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, SCOURGES

TALOS



Un Talos est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Éclateurs ; 2 Horribles Armes de Mêlée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Talos	8"	3+	4+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Fusil Disrupteur	Lourde	24"	1	12+	4+	-
Lance de Feu	Lourde	18"	1	9+	6+	-
Canon Éclateur	Lourde	36"	1	5+	12+	Tir Rapide
Module Venimeux	Lourde	18"	3	5+	12+	-
Liquefactor Jumelé	Lourde	8"	2	7+	10+	Brasier
Horrible Arme de Mêlée	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Canons Éclateurs, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 2 Fusils Disrupteurs ; 2 Lances de Feu ; 1 Module Venimeux.
- Au lieu de 1 Horrible Arme de Mêlée, cette unité peut être équipée de 1 Liquefactor Jumelé.

APTITUDES

Machines de Souffrance : 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, DRUKHARI, <COTERIE D'HAEMONCULI>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, TALOS

CRONOS



Un Cronos est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Siphon Mental ; Tentacules Psychophages.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cronos	8"	4+	3+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Siphon Mental	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Vortex Mental	Lourde	18"	1	6+	9+	-
Tentacules Psychophages	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Vortex Mental (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Machines de Souffrance : 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.

Sonde Mentale : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités **DRUKHARI** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <COTERIE D'HAEMONCULI>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, CRONOS

RAVAGER



Un Ravager est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 3 Lances de Ténèbres ; Ailerons Acérés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ravager	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance de Ténèbres	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Canon Désintégrateur	Lourde	36"	1	5+	10+	-
Ailerons Acérés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance de Ténèbres cette unité peut être équipée de 1 Canon Désintégrateur.
- Au lieu de 2 Lances de Ténèbres cette unité peut être équipée de 2 Canons Désintégrateurs.
- Au lieu de 3 Lances de Ténèbres cette unité peut être équipée de 3 Canons Désintégrateurs.

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, DRUKHARI, <KABALE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, RAVAGER

RAIDER



Un Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance de Ténèbres ; Ailerons Acérés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Raider	14"	4+	3+	1	2	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance de Ténèbres	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Canon Désintégrateur	Lourde	36"	1	5+	10+	-
Ailerons Acérés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance de Ténèbres, cette unité peut être équipée de 1 Canon Désintégrateur.

APTITUDES

Découvert

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 10 figurines d'**INFANTERIE DRUKHARI** amies. Chaque figurine **GROTESQUE** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **SCOURGE** ou montées sur **SURF**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> ou <CULTE WYCH> ou <COTERIE D'HAEMONCULI>

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

VENOM



6



Un Venom est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Éclateur; Fusil Éclateur Jumelé; Ailerons Acérés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venom	16"	4+	3+	1	1	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Éclateur	Lourde	36"	1	5+	12+	Tir Rapide
Fusil Éclateur Jumelé	Armes Légères	24"	Util.	5+	12+	Tir Rapide
Ailerons Acérés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Fusil Éclateur Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Éclateur.

APTITUDES

Découvert

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 5 figurines d'INFANTERIE DRUKHARI amies. Elle ne peut pas transporter d'unités GROTESQUE, SCOURGE ou montées sur SURF.

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> ou <CULTE WYCH> ou <COTERIE D'HAEMONCULI>

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

RAZORWING JETFIGHTER



10



A Razorwing Jetfighter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: 2 Canons Désintégrateurs; Missiles Razorwing; Fusil Éclateur Jumelé; Ailes Lamées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorwing Jetfighter	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance de Ténèbres	Lourde	36"	1	10+	5+	-
Canon Désintégrateur	Lourde	36"	1	5+	10+	-
Missiles Razorwing	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Canon Éclateur	Lourde	36"	1	5+	12+	Tir Rapide
Fusil Éclateur Jumelé	Armes Légères	24"	Util.	5+	12+	Tir Rapide
Ailes Lamées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Canons Désintégrateurs, cette unité peut être équipée de 2 Lances de Ténèbres.
- Au lieu de 1 Fusil Éclateur Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Éclateur.

APTITUDES

Supersonique

MOTS-CLÉS DE FACTION: AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> ou <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, RAZORWING JETFIGHTER

VOIDRAVEN BOMBER



9



Un Voidraven Bomber est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lances Antimatière; Ailes Lamées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Voidraven Bomber	20-72"	6+	3+	1	2	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Dark Scythe	Lourde	24"	1	4+	9+	-
Lance Antimatière	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Missiles Voidraven	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Ailes Lamées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Lances Antimatière cette unité peut être équipée de 2 Faux de Ténèbres.
- Cette unité peut également être équipée de Missiles Voidraven (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Supersonique

Mine Antimatière : Une fois par bataille, après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie à côté de laquelle cette unité s'est déplacée à 1" ou moins au cours de cette Action de Mouvement. Jetez 2 D6; pour chaque résultat de 2+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : AELDARI, DRUKHARI, <KABALE> ou <CULTE WYCH>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, VOIDRAVEN BOMBER

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