



PATROUILLE : AELDARI

LES BRISEURS DE DESTIN

Même les Asuryani des vaisseaux-mondes cherchent à altérer le cours du destin pour assurer la survie de leur peuple. La Grande Prophétesse Iraneth poursuit depuis longtemps cette campagne sans fin. Elle a livré d'innombrables batailles dans la galaxie pour neutraliser des menaces, et sait qu'un ost rapide et adaptable est un outil précieux pour accomplir sa volonté. À cette fin, elle dirige une force qui peut frapper vite et fort, et excelle dans les fusillades à courte portée et les raids de harcèlement.

Cette Patrouille comprend les unités ci-dessous.

A Grande Prophétesse Iraneth (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : Tempête Surnaturelle ; pistolet shuriken ; lance chantante.

B Gardiens Défenseurs (11 figurines)

- 10 Gardiens Défenseurs sont équipés de : catapulte shuriken ; arme de corps à corps.
- 1 Plateforme d'Arme Lourde est équipée de : canon stellaire ; arme de corps à corps.

C Gardiens du Vent (6 figurines)

- 4 Gardiens du Vent sont équipés de : catapulte shuriken jumelée ; arme de corps à corps.
- 2 Gardiens du Vent sont équipés de : rayonneur laser ; arme de corps à corps.

D Seigneur Fantôme (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : lance ardente ; 2 catapultes shurikens ; sabre spectral.



Rayonneur laser



Catapulte shuriken jumelée



Catapulte shuriken



Gardiens du Vent

Gardien Défenseur



PATROUILLE : AELDARI

LES BRISEURS DE DESTIN

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser Les Briseurs de Destin se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Les Fils du Destin, mentionnée sur la fiche technique de plusieurs unités, et décrite ci-dessous.

LES FILS DU DESTIN

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.

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.

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 Dégâts
- Jet de Touche
- Jet de Sauvegarde
- Jet de Blessure

OPTIMISATIONS

Votre figurine **GRAND PROPHÈTE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Prescience. Vous pouvez la remplacer par Puissance Surnaturelle.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

PRESCIENCE (PSYCHIQUE)

Le don des Grands Prophètes aeldari est de percevoir l'écheveau du destin et la toile fracturée qu'il tisse dans l'avenir. Les plus doués peuvent en manipuler la trame, en percevant ce qu'il va advenir avant de diriger leurs partisans en conséquence pour éviter les écueils.

Une fois par tour, vous pouvez cibler l'unité du porteur avec le Stratagème Tir en État d'Alerte pour OPC. Si l'unité du porteur est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 4+ en résolvant ce Stratagème. Sinon, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+ en résolvant ce Stratagème.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

PUISSANCE SURNATURELLE (PSYCHIQUE)

La puissance psychique de ce guerrier est particulièrement élevée et encore amplifiée par la rage froide qu'il ressent envers ceux qui œuvrent à hâter l'extinction des Aeldari. Il déchaîne ses pouvoirs prodigieux sur ses ennemis sans merci ni hésitation, les foudroyant de traits d'énergie vert émeraude ou les plongeant dans la folie au moyen d'hallucinations spectrales.

À chaque attaque Psychique du porteur, relancez tout jet de Touche de 1, relancez tout jet de Blessure de 1 et relancez tout jet de Dégâts de 1.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Intentions Ineffables. Vous pouvez le remplacer par Une plus Grandiose Destinée.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

INTENTIONS INEFFABLES

Les plans de bataille des Asuryani sont influencés par les visions de leurs Grands Prophètes et une sagesse toute singulière. Si leurs actions paraissent insensées aux yeux de leurs ennemis, chaque manœuvre des Aeldari les rapproche en vérité de la victoire.

À la fin de votre tour, Vous marquez 3PdV si vous contrôlez un ou plusieurs pions d'objectif qui ne sont pas dans votre zone de déploiement et que vous ne contrôliez pas au début du tour.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

UNE PLUS GRANDIOSE DESTINÉE

La bataille livrée ici n'est qu'une étape sur une route plus longue qui s'enfonce dans les ombres d'un futur à façonner. L'ennemi n'est qu'un simple obstacle à contourner ou à neutraliser.

À la fin de la bataille, Vous marquez 10PdV si une ou plusieurs unités de votre armée (unités Ébranlées exclues) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



RÉACTIONS INSTANTANÉES

LES BRISEURS DE DESTIN – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les réactions des Aeldari sont si rapides qu'ils peuvent esquiver les balles et les lames ennemies avec une aisance insultante.

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 **INFANTERIE AELDARI** ou **MONTÉE AELDARI** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques 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



ORAGE DE TIRS

LES BRISEURS DE DESTIN – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Avec une synchronisation étrange, les Aeldari concentrent leurs tirs en une grêle punitive qui éradique subitement ses cibles.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **MONTÉES AELDARI** de votre armée, ou 1 unité **INFANTERIE AELDARI** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine d'une de ces unités, ajoutez 1 au jet de Touche.



1PC



VIF COMME LE ZÉPHYR

LES BRISEURS DE DESTIN – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Affronter les Aeldari revient à se battre contre de la fumée. Ils se meuvent avec une telle agilité et une telle vitesse qu'ils frappent et s'évanouissent avant que l'ennemi ait noté leur présence.

QUAND : À la fin de votre phase de Tir.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **MONTÉES AELDARI** de votre armée qui ne sont à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, ou 1 unité **INFANTERIE AELDARI** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie.

EFFET : Chacune de ces unités peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

RESTRICTIONS : Jusqu'à la fin du tour, ces unités ne sont pas éligibles pour déclarer une charge.



1PC

GRANDE PROPHÉTESSE IRANETH

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Les partisans d'Iraneth respectent son autorité à la bataille. Ses aptitudes psychiques lui permettent de découvrir les intentions ennemies et calculer les effets de leurs attaques. Son esprit est en effet son arme la plus puissante ; d'une pensée, elle peut invoquer de terrifiantes tempêtes d'énergie ésotérique ou manipuler la causalité du destin.

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

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **GARDIENS DÉFENSEURS**

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Les Fils du Destin

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.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

GARDIENS DÉFENSEURS

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

7" 3 4+ 2 6+ 0 PLATEFORME D'ARME LOURDE



Fiche Technique de Patrouille

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.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
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

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 : INFANTRIE, LIGNE, GARDIENS, GARDIENS DÉFENSEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI

Fiche Technique de Patrouille

GARDIENS DU VENT

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



Les motojets montées 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 de leur monture véloce.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
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

ESCOUADES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer les unités, cette unité peut être scindée en deux unités de trois figurines chacune. En ce cas, chacune de ces unités doit inclure 1 figurine équipée d'un rayonneur laser.

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

SEIGNEUR FANTÔME

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	11	2+	10	6+	3



Fiche Technique de Patrouille

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.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance ardente	36"	1	4+	12	-3	D6+2
Catapulte shuriken [ASSAUT]	18"	2	4+	4	-1	1

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

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

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

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :
AELDARI