

PATROUILLE : DRUKHARI

LES LAMES DU TOURMENT

Anciens pillards sur le monde ténébreux de Somniad, les guerriers de l'Archonte Malivex ont livré de nombreux raids dans l'espace réel. L'Archonte prise les bains de sang rapides et aveugles, et il est bien connu qu'il abandonnera à son sort tout individu incapable de suivre son rythme. C'est pourquoi ses adeptes s'efforcent constamment d'impressionner leur maître cruel, mais aussi de ne jamais être à la traîne malgré la cadence infernale de ses attaques éclair.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Archonte Malivex (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : pistolet éclateur; lame dessiccante.

B Guerriers Kabalites (10 figurines)

- 1 Sybarite est équipé de : pistolet éclateur; arme de Sybarite.
- 7 Guerriers Kabalites sont équipés de : fusil éclateur; arme de corps à corps.
- 1 Guerrier Kabalite est équipé de : lacérateur; arme de corps à corps.
- 1 Guerrier Kabalite est équipé de : canon éclateur; arme de corps à corps.

D Saccageur (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : canon désintégrateur; ailerons acérés.

C Incubes (5 figurines)

- 1 Klaivex est équipé de : demiklaives.
- 4 Incubes sont équipés de : klaive.

E Ravageur (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : 2 lances de ténèbres; canon désintégrateur; ailerons acérés.



Canon désintégrateur



Lance de ténèbres



D

E

B

C

A

PATROUILLE : DRUKHARI

LES LAMES DU TOURMENT

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Lames du Tourment 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, La Puissance par la Souffrance, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

Les Drukharis sont des experts en tortures précises, lames effilées, poisons cruels et création d'abominations indicibles. Grâce au réseau labyrinthique dimensionnel de la Toile, leurs bandes de piliers de l'espace réel s'en prennent aux mondes de toute la galaxie en jaillissant de nulle part pour prendre par surprise ceux qu'ils considèrent à peine comme des jouets ou du bétail. Au fur et à mesure de la curée, les Drukharis se repaissent des âmes des vaincus et s'imprègnent alors d'une puissance surnaturelle qui les transforme en machines à tuer.

Les unités de votre armée avec cette aptitude peuvent devenir Renforcées par la Souffrance. Ceci nécessite l'utilisation de pions de Souffrance. Vous gagnez 1 pion de Souffrance :

- Au début de la bataille.
- Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite.
- Chaque fois qu'une unité ennemie rate un test d'Ébranlement.

Chaque fois que vous gagnez un pion de Souffrance, mettez-le de côté : il s'agit de votre réserve de pions de Souffrance.

Au début de n'importe quelle phase, vous pouvez dépenser un ou plusieurs pions de Souffrance de votre réserve de pions de Souffrance. Chaque fois que vous le faites, choisissez 1 unité de votre armée avec l'aptitude La Puissance par la Souffrance. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité est Renforcée, et gagne les aptitudes listées ci-dessous, en fonction de la phase.

Renforcé à la phase de Mouvement ou de Charge : Vous pouvez relancer les jets d'Avance ou de Charge pour cette unité.

Renforcé à la phase de Tir ou de Combat : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **ARCHONTE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Bouteille de Tremblever. Vous pouvez la remplacer par Prédateur Malveillant.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

BOUTEILLE DE TREMBLEVER

Dans cette fiole d'encreverre se tortille un neuroparasite récupéré dans la Toile et connecté à une invention sinistre des Coteries d'Hémoncules. Le ver couinant est contraint à absorber la douleur psychique qui émane du champ de bataille avant de la vomir en ondes de malheur concentré auxquels s'abreuvent les Drukharis proches comme s'il s'agissait d'un nectar fortifiant.

Tant que le porteur mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

PRÉDATEUR MALVEILLANT

Ce cruel chef de guerre drukhari est un expert de longue date dans l'art de traquer sa proie sur les champs de bataille de l'espace réel. Il sait très bien comment tirer le pire de ses guerriers aussi vifs qu'habiles lorsqu'il s'agit de torturer une victime.

L'unité du porteur est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Pillards Rapaces. Vous pouvez le remplacer par Monstre Meurtrier.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

PILLARDS RAPACES

Certes excitantes, les batailles rangées ne sont rien qu'une distraction pour cette bande de pillards, qui ne sont intéressés que par l'idée de dépasser leurs balourds d'adversaires pour atteindre les lignes d'approvisionnements et les centres civils riches en butin comme en victimes.

À la fin de votre tour, vous marquez 3PdV si une ou plusieurs unités **DRUKHARI** de votre armée (hormis les unités Ébranlées) sont entièrement dans la zone de déploiement adverse. Si une ou plusieurs de ces unités sont des unités **INFANTERIE**, vous marquez 4PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

MONSTRE MEURTRIER

Les chefs de guerre drukhari se délectent de répandre la peur et l'horreur dans les rangs de leurs proies, et transforment leurs victimes hurlantes en exemples sanglants pour magnifier cet effet et cimenter leur statut parmi leurs sadiques semblables.

À la fin de la phase de Combat, vous marquez 3PdV si votre figurine **ARCHONTE** a détruit une ou plusieurs figurines ennemies à cette phase.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

RÉACTIONS DE VIF-ARGENT

LES LAMES DU TOURMENT – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les réflexes éclair des Drukharis leur permettent de plonger et se contorsionner pour éviter la plupart des coups de l'ennemi.

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 DRUKHARI** 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, à chaque attaque qui cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

MULTIPLES ENTAILLES

LES LAMES DU TOURMENT – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les résidents de Commoragh s'en prennent d'instinct au faible et se délectent de le tuer lentement, une blessure à la fois.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]** tant qu'elles ciblent une unité en dessous de son Effectif Initial.

SITÔT ARRIVÉS, DÉJÀ PARTIS

LES LAMES DU TOURMENT – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Pillards imbus d'une agilité et d'une vitesse de réaction époustouflantes, les Drukharis sont, d'un bond, capables d'aller et venir du pont de leurs transports antigrav avec une aisance incroyable.

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

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE DRUKHARI** de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, et 1 figurine **TRANSPORT** amie.

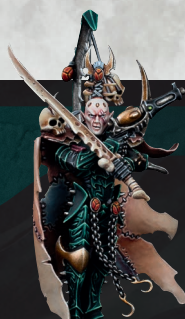
EFFET : Votre unité **INFANTERIE** peut embarquer dans cette figurine **TRANSPORT**.

RESTRICTIONS : Chaque figurine de votre unité **INFANTERIE** doit être à 3" de cette figurine **TRANSPORT** et la capacité de transport doit être suffisante pour embarquer toute l'unité.

ARCHONTE MALIVEX

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

2+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*



Fiche Technique de Patrouille

L'Archonte Malivex mène l'élite de sa Kabale où qu'il lance ses raids sur les habitants de l'espace réel. Vif et mortel, l'Archonte arrache l'âme du corps de ses victimes avec sa lame dessiccante tout en esquivant leurs contre-attaques avec une aisance méprisante.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTRIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame dessiccante [ANTI-INFANTRIE 3+]	Mêlée	5	2+	3	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : **GUERRIERS KABALITES**

* SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Vous ne pouvez pas relancer les jets de sauvegarde invulnérable pour cette figurine. La première fois qu'un jet de sauvegarde invulnérable pour cette figurine est un échec, jusqu'à la fin de la bataille, cette figurine n'a plus aucun jet de sauvegarde invulnérable.

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, KABALE, PERSONNAGE, AELDARI, ARCHONTE, MALIVEX

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

INCUBES

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

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

5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

Les Incubes sont des guerriers perfectionnistes de premier ordre. Protégés par leurs armures antiques, ils se déplacent avec célérité, en brandissant de gigantesques klaives avec lesquels ils sont entraînés à décapiter. Ils se frayent un passage à travers l'élite ennemie, brisant l'esprit de ses combattants à l'aide de leurs tourmenteurs.

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Demiklaives – lame unique	Mêlée	3	3+	4	-2	2
Demiklaives – lames jumelles [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	4	-1	1
Klaive	Mêlée	3	3+	4	-2	2

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Tourmenteurs : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, AELDARI, INCUBES

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

GUERRIERS KABALITES

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



Fiche Technique de Patrouille

Engoncés de la tête aux pieds dans une armure segmentée aux bords tranchants, les Guerriers Kabalites ont une présence intimidante. Ce sont des combattants qualifiés et cruels qui lâchent une grêle d'éclats enduits de poisons durant leur progression rapide et agile, en guidant leurs proies selon les caprices de leurs maîtres.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lacérateur [ASSAUT, TORRENT]	18"	D6	N/A	6	0	1
Canon éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	3	-1	2
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1
Fusil éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT]	24"	2	3+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de Sybarite [ANTI-INFANTERIE 3+]	Mêlée	3	3+	3	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KABALE, LIGNE, AELDARI, GUERRIERS KABALITES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DRUKHARI

SACCAGEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	8	4+	10	6+	2
6+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE					



Fiche Technique de Patrouille

Le Saccageur est le cotre de transport favori des Drukhar. Ses passagers lâchent des rafales depuis le pont orné de trophées pendant que, propulsé par sa turbine antigrav, l'esquif file vers les combats. Tandis que sa cargaison de guerriers plonge en lice, le Saccageur déchaîne son armement lourd et fauche l'ennemi à l'aide de ses ailerons acérés.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon désintégrateur	36"	3	3+	5	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ailerons acérés	Mêlée	3	4+	6	0	1

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines INFANTERIE DRUKHARI.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur, Pont de Tir 11

FACTION : La Puissance par la Souffrance

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, VOL, AELDARI, SACCAGEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DRUKHARI

RAVAGEUR

M 14" E 9 SV 4+ PV 11 CD 6+ CO 3

6+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

Fiche Technique de Patrouille

Les escorteurs Ravageur remplissent le rôle de soutien blindé lors des raids drukhari, or, ces antigrafs possèdent une vitesse et une agilité qui surclassent leurs équivalents adverses. Ce sont des assassins mobiles à la puissance de feu suffisante pour éventrer les blindés ennemis et éradiquer l'élite adverse, avant de gagner prestement un nouveau terrain de chasse.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance de ténèbres	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Canon désintégrateur	36"	3	3+	5	-2	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ailerons acérés	Mêlée	3	4+	6	0	1

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chacune de ses attaques, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, KABALE, VOL, AELDARI, RAVAGEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI