

Ylliw : [Lignée du Crépuscule] Rôdeur du néant

Infanterie

CORSAIRES GARDES DE LA FLOTTE : Régiment (20) - Taille 2

150

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
6	4+	-	4+	15	15/16	3	Elite (mélée), Force dévastatrice (1), Phalange, Pierre de calme [5] Mots clés : Corsaire, Elfe du crépuscule

Infanterie lourde

FANTÔMES : Troupe (10) - Taille 2

100

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
10	4+	-	4+	12	-/12	1	Agile, Furtif, Vol Mots clés : Fantasma, Lige-Matriarche

CORSAIRES COMBATTANTS DU VIDE : Régiment (20) - Taille 2

150

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
7	4+	4+	4+	14	14/16	2	Elite (mélée), Force dévastatrice (1), Furtif, Tourmenteurs : <i>9"</i> , <i>perforant (1)</i> , <i>visée stable</i> , <i>une unité ayant subi au moins un dégât par cette attaque est désordonnée</i> . Mots clés : Corsaire, Elfe du crépuscule, Lige-Matriarche

MUTANTS CORROMPUS PAR LE VIDE : Régiment (20) - Taille 2

230

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
7	3+	-	4+	20	15/17	3	Charge féroce (D3), Charge fracassante (2), Elite (mélée), Tout-terrain, Pierre de calme [5] Mots clés : Corrompus par le vide

Infanterie de grande taille

BOUCHERS : Horde (6) - Taille 3

205

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
6	4+	-	5+	18	16/18	3	Force dévastatrice (2), Furie, Furtif, Masse de fracas [5] Mots clés : Abomination, Cauchemar, Lige-Matriarche

RAVAGEURS : Régiment (3) - Taille 3 - Infanterie de grande taille

140

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
6	4+	4+	4+	9	13/15	2	Force dévastatrice (1), Furtif, Canon à vide : <i>perforant 1, 12"</i> , <i>visée stable</i> Mots clés : Abomination, Cauchemar, Lige-Matriarche

Infanterie monstrueuse

EMPALEURS : Horde (6)

225

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
5	3+	-	4+	18	-/17	3	Charge féroce (D3), Elite (mélée), Force dévastatrice (1), Pavois Mots clés : Corrompus par le vide, Empaleur

Cavalerie de grande taille

ÉCORCHEURS D'ÂMES : Régiment (3) - Taille 4

160

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
8	3+	-	4+	12	13/15	2	Charge fracassante (1), Force dévastatrice (1), Furtif, Rang d'incantation (0), Vol Rafale de vent (5) Mots clés : Cauchemar, Lige-Matriarche

Chariots

VOILIERS DU VIDE : Régiment (3) - Taille 3

160

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
7	4+	0	4+	16	14/16	2	Agile, Brutal, Charge fracassante (2), Elite (mélée), Vol Mots clés : Corsaire, Elfe du crépuscule

Monstres

HURLESPRIT : Taille 4

150

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
6	4+	-	4+	5	13/15	1	Agile, Furtif, Rang d'incantation (0), Vol, Planar apparition, Singing aberration Mots clés : Cauchemar, Insidieux, Lige-Matriarche

Titans

GORDRAKE : Taille 6

190

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	
8	3+	-	5+	7	15/17	2	Agile, Force dévastatrice (2), Tout-terrain, Void charged beast, Vol Mots clés : Abomination, Cronebound, Vorace

Héros

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Indépendant, Legacy of Oskan, Talisman de motivation [20]
6	5+	-	4+	1	11/13	0	Mots clés : Corrompus par le vide, Corsaire, Elfe du crépuscule

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Indépendant, Miasmes délétères, Motivant, Rang d'incantation (3)
6	5+	-	4+	1	11/13	-	Peau d'écorce (5) [25] Mots clés : Corrompus par le vide, Corsaire, Elfe du crépuscule

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Charge fracassante (1), Force dévastatrice (2), Furtif, Régénération (5+), Vol, The Pride of the Dark Fleet [15]
10	3+	-	4+	10	18/20	2	Mots clés : Fantôme, Lige-Matriarche, Vorace

Total : 2300 points | PU : 26 | 14 unités

Mémo

Agile	Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges.
Brutal	+1 sur le jet de Moral après une mêlée. Non cumulatif, on prend la valeur la plus élevée. Si Brutal + Terreur, l'attaquant choisit la règle appliquée.
Canon à vide	perforant 1, 12", visée stable
Charge fracassante (1)	+1 sur le jet de blessure en mêlée. Perdu si unité Désorganisée, -1 sur charge gênée.
Elite (mêlée)	Relance les 1 naturels lors d'un jet d'attaque de mêlée.
Force dévastatrice (1)	+1 sur le jet de blessure en mêlée.
Force dévastatrice (2)	+2 sur le jet de blessure en mêlée.
Furie	Peut déclarer une Contre-charge même si Ébranlé.
Furtif	-1 sur les jets d'attaque de tir des ennemis.
Indépendant	Donne Agile, Furtif et Tir stable. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi.
Legacy of Oskan	Si cette unité n'est pas désorganisée, après avoir terminé son ordre de mouvement, choisissez une des règles spéciales: - Aura (Vieux (mêlée)- Elfes du crépuscule) - Aura (drain de vie (2) - lige matriarche) - Aura (Parade magique et Furtif - Corrompus par le vide)
Masse de fracas	Peut relancer un dé de blessure manqué.
Miasmes délétères	après avoir lancer vos dés pour toucher avec les sorts faiblesse, rafale de vent, "hex" et "enthrall", lancer chaque touche réussie pour blesser.
Motivant	Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
Pavois	def 6 contre les attaques de face
Peau d'écorce (5)	12"/Amis, Soi-même, LC. Touche sur la Déf de la cible. Placez un marqueur pour chaque touche jusqu'au tour suivant du lanceur. Retirez un marqueur à la place d'une blessure.
Phalange	Annule la Charge fracassante des ennemis dans son arc avant. -1 au jet d'attaque d'une charge non gênée d'un ennemi [Cav/Cav GT] ou ayant Vol.
Pierre de calme	+1 à la valeur d'Ébranlement.
Rafale de vent (5)	18"/Ennemis. Chaque touche obtenue éloigne la cible de 1" en ligne droite (depuis l'arc du lanceur). S'arrête à 1" d'un ennemi. Aucun effet sur cible à Vitesse 0.
Régénération (5+)	Lance autant de D6 que de blessures reçues, lors de la phase de mouvement. Chaque 5+ retire 1 blessure.
Talisman de motivation	[Héros] Donne Motivant.
The Pride of the Dark Fleet	Motivant
Tourmenteurs	9", perforant (1), visée stable, une unité ayant subit au moins un dégât par cette attaque est désordonnée.
Tout-terrain	Charges non gênées par les terrains difficile et les obstacles.
Void charged beast	Relance 3 dés pour toucher en mêlée
Vol	Passe au-dessus des terrains difficiles, infranchissables, etc. Doit atterrir en position dégagée à la fin du mouvement. Vol perdu si l'unité est Désorganisée.