

DRUKHARI

RÈGLE D'ARMÉE

Les Drukhari sont des experts en tortures précises, lames effilées, poisons cruels et création d'abominations indécibles. Grâce au réseau labyrinthique dimensionnel de la Toile, leurs bandes de pillards 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 Drukhari se repaissent des âmes des vaincus et s'imprègnent alors d'une puissance surnaturelle qui les transforme en machines à tuer.

LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

Si votre Faction d'Armée est DRUKHARI, les unités de votre armée avec cette aptitude peuvent devenir Renforcées par la Souffrance. Ceci nécessite l'utilisation de pions de Souffrance.

GAGNER DES PIONS DE SOUFFRANCE

Si votre Faction d'Armée est DRUKHARI, vous gagnez des pions de Souffrance comme suit :

- Au début de la bataille, selon le format de la bataille :

PATROUILLE	1 PION DE SOUFFRANCE
INCURSION	2 PIONS DE SOUFFRANCE
FORCE DE FRAPPE	3 PIONS DE SOUFFRANCE
OFFENSIVE	4 PIONS DE SOUFFRANCE

- Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite, vous gagnez 1 pion de Souffrance.
- Chaque fois qu'une unité ennemie rate un test d'Ébranlement, vous gagnez 1 pion de Souffrance.

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

RENFORCÉ PAR LA 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 les jets 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 et, si c'est une attaque de mêlée, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

DRUKHARI – PILLARDS DE L’ESPACE RÉEL

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d’Armée est **DRUKHARI**, vous pouvez utiliser cette règle de Département de Pillards de l’Espace Réel.

PILLARDS DE L’ESPACE RÉEL

Les trois factions des Drukhari ne cessent de se disputer la suprématie, chacune intimement convaincue de sa propre supériorité intrinsèque. Lors de leurs raids dans l'espace réel, cette lutte revêt la forme d'une compétition frénétique où chacun rivalise de sadisme homicide.

Au début de la bataille, vous gagnez 1 pion de Souffrance supplémentaire pour chacune des conditions suivantes que vous remplissez :

- Votre armée contient une ou plusieurs figurines **ARCHONTE**.
- Votre armée contient une ou plusieurs figurines **SUCCUBE**.
- Votre armée contient une ou plusieurs figurines **HÉMONCULE**.

Note des Concepteurs : Ces points sont tous cumulatifs, si bien que si votre armée contient au moins 1 Archonte, au moins 1 Succube et au moins 1 Hémoncule, vous commencez la bataille avec 3 pions de Souffrance supplémentaires.



DRUKHARI – PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Pillards de l'Espace Réel, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Pillards de l'Espace Réel.

FONDEZ SUR LES FAIBLES

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

L'odeur d'un ennemi souffrant attire les Drukhari tels des prédateurs affamés vers une bête blessée, leurs sens affûtés par l'effluve.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **KABALE** de votre armée et 1 unité ennemie qui est En Dessous de son Demi-effectif.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

DÉBAUCHE D'ACROBATIE

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les Cultes Cérastes affectionnent les démonstrations d'agilité. Leurs combattants ne restent jamais immobiles, bondissant d'un pied sur l'autre et esquivant aisément les coups adverses.

1PC

QUAND : À votre phase de Charge.

CIBLE : 1 unité **CULTE CÉRASTE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité est éligible pour déclarer une charge même si elle a Battu en Retraite ou Avancé à ce tour.

FRAPPER ET DISPARAÎTRE

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les Drukhari sont les maîtres des tactiques de harcèlement, et ils excellent dans l'art de submerger une cible sous un déluge de tirs avant de manœuvrer hors de vue.

2PC

QUAND : À la fin de votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **DRUKHARI** de votre armée (hormis les unités **AÉRODYNÉ**).

EFFET : Votre unité peut immédiatement faire un mouvement Normal.

RESTRICTIONS : Jusqu'à la fin du tour, votre unité n'est pas éligible pour déclarer une charge et elle ne peut pas embarquer dans un **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.

DRUKHARI – PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Pillards de l'Espace Réel, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Pillards de l'Espace Réel.

ALLIANCE D'AGONIE

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

En préparation d'un raid contre un ennemi commun, même les Drukhari les plus sanguinaires mettront leurs inimités de côté afin d'œuvrer ensemble à la poursuite du même objectif horrible.

1PC

QUAND : Au début de n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 unité **ARCHONTE**, 1 unité **SUCCUBE** et 1 unité **HÉMONCULE** de votre armée.

EFFET : Désinez 1 pion de Souffrance de votre réserve. Jusqu'à la fin de la phase, les unités de ces 3 figurines sont Renforcées.

RESTRICTIONS : Vous pouvez utiliser ce Stratagème seulement si vous pouvez sélectionner les trois figurines ciblées énumérées ci-dessus.

INSENSIBLE

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les créations difformes des Coteries des Hémoncules sont insensibles aux blessures, sinon les plus fatales.

1PC

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 **COTERIE D'HÉMONCULES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 des 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 Blessure.

RÉACTIONS DE VIF-ARGENT

PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

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

1PC

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 **DRUKHARI** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 des attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque ciblant votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas cibler une unité **COTERIES D'HÉMONCULES** de votre armée pour ce Stratagème.

DRUKHARI – PILLARDS DE L’ESPACE RÉEL

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Pillards de l'Espace Réel, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Pillards de l'Espace Réel.

CREUSET DE MALÉDICTION

À leur libération, les âmes des psykers torturés se déversent et rendent fous les individus à proximité dont l'esprit est à l'écoute du warp.

Figurine **HÉMONCULE** seulement. Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de Tir, le porteur peut utiliser cette Optimisation. En ce cas, toute unité ennemie à 12" doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 au test si l'unité du porteur est actuellement Renforcée. Chaque fois qu'une unité **PSYKER** rate ce test, elle subit D3 blessures mortelles.

STRATÈGE IMPLEXE

L'esprit de cet Archonte est tel un piège complexe, assimilant tous les détails d'une situation.

Figurine **ARCHONTE** seulement. Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6, en ajoutant 3 au résultat si le Stratagème utilisé est Alliance d'Agonie : sur 4+, vous gagnez 1PC.

DANSEUSE SANGLANTE

Cette Succube est réputée pour son expertise au corps à corps sur le sable gorgé de sang des arènes. L'habileté qu'elle démontre devant les spectateurs extatiques de Commorragh est tout aussi mortelle sur le champ de bataille.

Figurine **SUCCUBE** seulement. Améliorez de 1 les caractéristiques d'Atttaques et de Pénétration d'Armure des armes de mêlée du porteur. Tant que le porteur est Renforcé, améliorez de 2 les caractéristiques d'Atttaques et de Pénétration d'Armure de ses armes de mêlée à la place.

ART DE LA SOUFFRANCE

Certains Drukhari portent l'art du combat à un niveau supérieur, proposant un spectacle fort en mutilations afin de retarder la mise à mort, ce qui exacerbe le plaisir procuré lorsque le coup fatal est donné.

Figurine **DRUKHARI** seulement. À votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, vous gagnez 1 pion de Souffrance.



DRUKHARI – ASSAUT FÊLECIEL

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **DRUKHARI**, vous pouvez utiliser cette règle de Département d'Assaut Fêleciel.

DÉLUGE DE CRUAUTÉ

Rares sont les guerriers de la galaxie à exécuter des raids aéroportés avec l'expertise des Drukhari. Avant que la proie ne se rende compte du danger, les tueurs de Commoragh sont dans ses lignes en des goules au sourire sadique. Les tirs d'armes éclatantes fauchent les défenseurs tentant de rejoindre leur poste. Des attaques éclair laissent des dizaines de victimes mutilées hurlant de douleur. La bataille est bien souvent terminée avant même d'avoir commencé.

Chaque fois qu'une unité **DRUKHARI** de votre armée débarque d'un **TRANSPORT**, jusqu'à la fin du tour, les armes de tir de cette unité ont l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]** et les armes de mêlée de cette unité ont l'aptitude **[LANCÉ]**.



DRUKHARI – ASSAUT FÉLECIEL

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Assaut Féleciel, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Assaut Féleciel.

LAMES CRUELLES

1PC

ASSAUT FÉLECIEL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

À l'aide d'une horrible panoplie de lames crochues, de lassos barbelés et autres instruments de torture, ces guerriers entaillent leurs ennemis alors que leurs transports passent juste au-dessus d'eux.

QUAND : À la phase de combat, juste après qu'un **TRANSPORT DRUKHARI** de votre armée a choisi ses cibles.

CIBLE : Ce **TRANSPORT**.

EFFET : Après que votre **TRANSPORT** a combattu, choisissez 1 unité ennemie qui était la cible d'une ou plusieurs de ces attaques et jetez 1 D6 pour chaque figurine embarquée dans votre **TRANSPORT**, en ajoutant 1 au résultat si cette figurine embarquée est une figurine **GORGONES** : pour chaque 5+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle [jusqu'à un maximum de 6 blessures mortelles].

REPLI SPECTRAL

1PC

ASSAUT FÉLECIEL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Grâce à des grenades fumigènes, une brume paralysante ou la ruse et l'agilité, ces guerriers s'éclipsent tels des spectres.

QUAND : À la fin de la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE DRUKHARI** de votre armée qui a combattu à cette phase.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal ou de Retraite, mais à moins qu'elle soit une unité **CÉRASTE**, elle doit terminer ce mouvement entièrement à 3" à l'horizontale et 5" à la verticale d'un **TRANSPORT DRUKHARI** ami et doit embarquer dans ce **TRANSPORT** à la fin de ce mouvement.

BONDIR SUR LA PROIE

1PC

ASSAUT FÉLECIEL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Par leur agilité inhumaine et un goût prononcé pour le risque, ces guerriers bondissent en mêlée directement depuis leurs transports antigrav.

QUAND : À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **INFANTERIE DRUKHARI** de votre armée a débarqué d'un **TRANSPORT** qui a fait un mouvement Normal à cette phase.

CIBLE : Cette unité **INFANTERIE**.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour déclarer une charge.

ANNIHILATION AÉROPORTÉE

1PC

ASSAUT FÉLECIEL – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ces guerriers exécutent un tir de suppression tout en se rapprochant de l'ennemi depuis les hauteurs, lacérant les défenses et faisant des survivants des proies faciles pour le raid.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **DRUKHARI** de votre armée qui a débarqué d'un **TRANSPORT** à ce tour et qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 1]**, ou l'aptitude **[TOUCHES SOUTENUES 2]** à la place s'il s'agit d'une unité **GUERRIERS KABALITES**.

DRUKHARI – ASSAUT FÊLECIEL

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement d'Assaut Fêleciel, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes d'Assaut Fêleciel.

PIQUÉ MÉPRISANT

ASSAUT FÊLECIEL – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

L'équipage de cet antigrav se délecte d'esquiver et de railler l'ennemi.

1PC

QUAND : À la phase de Mouvement adverse, juste après qu'une unité ennemie a terminé un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite.

CIBLE : 1 TRANSPORT DRUKHARI de votre armée qui n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie et qui est à 9° de l'unité ennemie qui vient de terminer ce mouvement.

EFFET : Votre TRANSPORT peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6".

BOUCLIER NOCTURNE

ASSAUT FÊLECIEL – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Ce puissant dispositif drukhari occulte les véhicules non seulement à la vue naturelle, mais également aux senseurs de visée et même aux sens psychiques.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité VÉHICULE 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, votre unité a une sauvegarde invulnérable de 4+.



DRUKHARI – ASSAUT FÊLECIEL

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Déplacement d'Assaut Féleciel, vous pouvez utiliser ces Optimisations d'Assaut Féleciel.

FUMÉE FANTASMATIQUE

Des lance-grenades Fantasme, élégamment fixés sur les plaques courbées de la coque des Saccageurs, tirent des fumigènes dont la vapeur hallucinogène dissimule la progression des Drukhari et confond la visée de l'ennemi.

Figurine **DRUKHARI** seulement. Tant que l'unité du porteur est entièrement à 6" d'un **TRANSPORT DRUKHARI** ami, les figurines de l'unité du porteur ont le Bénéfice du Couvert et l'aptitude Discrétion.

PILIER DE SADISME

Témoins des ravages de ce guerrier meurtrier, les équipages sadiques des transports antigрав drukhari sont remplis de la vigueur que seule la souffrance d'autrui peut procurer.

Figurine **DRUKHARI** seulement. Chaque fois que vous dépensez un pion de Souffrance pour Renforcer l'unité du porteur à la phase de Tir, vous pouvez choisir 1 **TRANSPORT DRUKHARI** ami à 3" de l'unité du porteur; jusqu'à la fin de la phase, ce **TRANSPORT** est également Renforcé.

PILLARD AMER

Ce cruel pillard de l'espace réel sait que la meilleure raison de prendre une chose à l'ennemi est de le priver de ce dont il ne voudrait jamais se séparer.

Figurine **DRUKHARI** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur détruit une unité ennemie à la phase de Combat, si l'unité ennemie était à portée d'un ou plusieurs pions d'objectif quand l'unité du porteur a été choisie pour combattre, vous gagnez 1 pion de Souffrance supplémentaire.

LINCEUL DE CAUCHEMAR

Cet étrange artefact drukhari drape le porteur et ses alliés d'un nuage d'ombre surnaturel. Sous le couvert de ce linceul, il est presque impossible à la proie de les voir venir.

Figurine **DRUKHARI** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur débarque d'un **TRANSPORT**, jusqu'à la fin du tour, les unités ennemis ne peuvent pas utiliser le Stratagème Tir en État d'Alerte pour tirer sur l'unité du porteur.



ARCHONTE

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



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet disloqueur [PISTOLET]	6"	1	2+	8	-3	D3
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lame dessiccante [ANTI-INFANTERIE 3+]	Mêlée	5	2+	3	-2	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Chef Suprême : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Tant que ladite unité est Renforcée, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

Génie Perfide : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et est sur le champ de bataille, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, chaque fois que votre adversaire utilise ce Stratagème, augmentez son coût de 1PC.

2+

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.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KABALE, PERSONNAGE, AELDARI, ARCHONTE

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

ARCHONTE

Les Archontes font preuve de la même inventivité maligne envers leurs ennemis sur le champ de bataille que celle avec laquelle ils règnent sur les kabales fracturées. À la tête de raids dans l'espace réel, les Archontes poussent leurs ennemis à affronter l'expertise martiale, l'arsenal ésotérique et les ruses tortueuses qui leur ont permis d'accéder au pouvoir.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet éclateur de cette figurine peut être remplacé par 1 pistolet disloqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Archonte

Cette figurine est équipée de : pistolet éclateur; lame dessicante.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- COUR DE L'ARCHONTE
- INCUBES
- GUERRIERS KABALITES

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

BELLUAIRE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	6+	3	6+	1
12"	4	6+	5	8+	1

BELLUAIRE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	6+	2	8+	1
12"	4	6+	3	8+	1

KHYMERAE

VOL DE STYMPHALES

ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Modules éclatateurs [ANTI-INFANERIE 3+, ASSAUT]

18" 2 3+ 2 0 1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Neurocide [ANTI-INFANERIE 3+]

Mêlée 3 3+ 3 -1 1

Poings de Bête Griffue [BLESSURES DÉVASTATRICES]

Mêlée 5 4+ 5 -1 2

Griffes de Khymerae [TOUCHES FATALES]

Mêlée 4 4+ 5 0 1

Plumes de Styphale [TOUCHES SOUTENUES 1]

Mêlée 6 4+ 3 0 1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Belluaire : Tant que cette unité contient une figurine de Belluaire, vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette unité, et à chaque attaque d'une figurine **BÊTE** de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : **BÊTE, AELDARI** | VOL DE STYMPHALES : **VOL** |
BELLUAIRE : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, BELLUAIRE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
DRUKHARI

BELLUAIRE

Les Belluaires planent au-dessus de leurs créatures asservies sur des surfs vrombissant crachant des éclats empoisonnés. Ils guident leur ménagerie au claquement cruel de leur neurocide, coiffés d'un masque chamanique qui amplifie leur autorité naturelle par des émissions d'ultrasons et des phéromones forçant la soumission.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Belluaire
- 1 Bête Griffue
- 2 Khymerae
- 3 Vols de Stymphales

Le Belluaire est équipé de : modules éclateurs ; neurocide.

Chaque Bête Griffue est équipé de : poings de Bête Griffue.

Chaque Khymerae est équipé de : griffes de Khymerae.

Chaque Vol de Stymphale est équipé de : plumes de Stymphale.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : BÊTE, AELDARI | VOLS DE STYMPHALES : VOL |
BELLUAIRE : MONTÉ, PERSONNAGE, VOL, BELLUAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

COUR DE L'ARCHONTE

M E SV PV CD CO
8" 3 5+ 2 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Mauvais œil [PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-2	1
Carabine éclatuse [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT]	18"	3	3+	2	0	1
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1
Lame shaimeshi [ANTI-INFANTERIE 2+]	Mêlée	4	3+	4	-2	1
Lame de Sslyth	Mêlée	3	3+	5	-2	2
Griffes d'Ur-Ghul [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	6	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Lhaméenne : Tant que cette unité contient une ou plusieurs figurines Lhaméenne, les armes dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Medusae : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si une ou plusieurs de ces attaques faites avec son mauvais œil ont causé une touche contre une unité INFANTERIE ennemie, cette dernière doit faire un test d'Ébranlement.

Sslyth : Tant que cette unité contient une ou plusieurs figurines Sslyth, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

Ur-ghul : Tant que cette unité contient une ou plusieurs figurines Ur-ghul, cette unité a l'aptitude Combat en Premier.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, KABALE, AELDARI, COUR DE L'ARCHONTE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

COUR DE L'ARCHONTE

Un Archonte doit déployer toute sa ruse manipulatrice pour s'assurer la loyauté de sa cour hétéroclite. Issus des diverses factions mercenaires qui résident à Commorragh, Drukhari, étrangers et autres horreurs protègent leur seigneur à l'aide d'armes de toutes sortes, qu'il s'agisse de venin dévorant, de crocs effilés ou de drainage empathique.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lhamaénne
- 1 Medusae
- 1 Sslyth
- 1 Ur-ghul

Une Lhamaénne est équipée de : lame shaimeshi.

Une Medusae est équipée de : mauvais œil ; arme de corps à corps.

Un Sslyth est équipé de : carabine éclateuse ; pistolet éclateur ; lame de Sslyth.

Un Ur-ghul est équipé de : griffes d'Ur-Ghul.

COUR DE L'ARCHONTE

À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut rejoindre 1 unité **GUERRIERS KABALITES** de votre armée qui est menée par un **ARCHONTE** (une unité **GUERRIERS KABALITES** ne peut pas être rejointe par plus de 1 unité **COUR DE L'ARCHONTE**). En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, les figurines de cette unité comptent comme faisant partie de l'unité **GUERRIERS KABALITES**, et l'Effectif Initial de l'unité est augmenté en conséquence.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, KABALE, AELDARI, COUR DE L'ARCHONTE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CRONOS

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



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Siphon mental [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Vortex mental [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	18"	D6	3+	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Tentacules psychophages	Mêlée	4	4+	5	0	1
-------------------------	-------	---	----	---	---	---

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 5+

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Parasite de Souffrance (Aura) : Chaque fois qu'on retire 1 pion de Souffrance à votre réserve de pions de Souffrance pour Renforcer une ou plusieurs unités, si une ou plusieurs des unités ainsi Renforcées sont à 9" de l'unité ayant cette aptitude, jetez 1 D6 : sur 4+, vous gagnez 1 pion de Souffrance.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS: MONSTRE, COTERIES D'HÉMONCULES, VOL, AELDARI, CRONOS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CRONOS

Comme les autres Machines de Tournent, le Cronos est un horrible amalgame de chair gavée de stimulants et d'implants biomécaniques, le tout protégé par une carapace polie. Les Hémomcules ont créé le Cronos pour agir comme un parasite. Son siphon ésotérique draine l'essence vitale de ses victimes, les réduisant à l'état de coquilles vides avant de transmettre à d'autres Drukhari la vitalité ainsi dérobée.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 vortex mental.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Cronos

Chaque Cronos est équipé de : siphon mental ; tentacules psychophages.

MOTS-CLÉS: MONSTRE, COTERIES D'HÉMONCULES, VOL, AELDARI, CRONOS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

DRAZHAR

M E SV PV CD CO
7" 3 2+ 5 6+ 1



ARMES DE MÊLÉE

- ▶ Demiklaives d'Exécuteur – lame unique
[BLESSURES DÉVASTATRICES]
- ▶ Demiklaives d'Exécuteur – lames jumelles
[JUMELÉ]

PORTEE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

6

PA

-2

D

3

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

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, AELDARI, DRAZHAR

APTITUDES

BASE: Meneur

FACTION: La Puissance par la Souffrance

Maître des Lames: Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

Exécution Cruelle: Une fois par bataille, quand l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont cette figurine est équipée ont l'aptitude [PRÉCISION], et chaque fois qu'une figurine PERSONNAGE ennemie est détruite par cette figurine, vous gagnez D3 pions de Souffrance. Si cette figurine PERSONNAGE détruite était le SEIGNEUR DE GUERRE adverse, vous gagnez 3 pions de Souffrance à la place.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

DRAZHAR

Drazhar est le sinistre et silencieux Exécuteurs des Incubes. Fine lame impitoyable, il taille en lanière les groupes de guerriers inférieurs par des attaques vives comme l'éclair avant d'éventrer leurs champions avec ses demiklaives. Ceux que Drazhar a choisis comme proies vivent leurs derniers instants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Drazhar – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : demiklaives d'Exécuteur.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- INCUBES

MOTS-CLÉS: INFANERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, AELDARI, DRAZHAR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

GROTESQUES

M E SV PV CD CO
7" 5 6+ 4 6+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Liquefactor [TORMENT]	12"	D6	N/A	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Armes monstrueuses	Mêlée	4	3+	5	-1	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Machines à Tuer Décérébrées : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; la figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a fini de faire ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

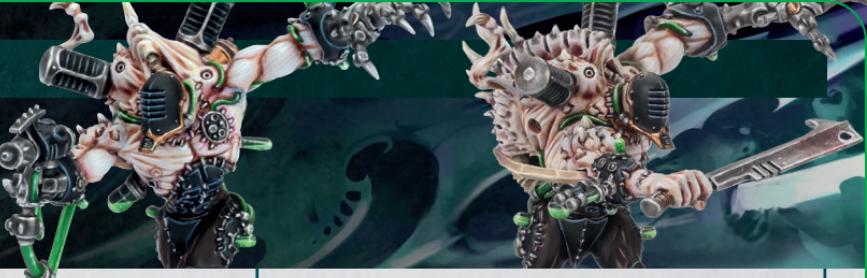
6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, COTERIES D'HÉMONCULES, AELDARI, GROTESQUES

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

GROTESQUES

Ces tas de chair modifiés sont saturés de stimulants, d'élixir de croissance et de macro-stéroïdes. Grâce à leurs muscles hypertrophiés, ils taillent en pièces les ennemis de leur maître, leurs hachoirs démesurés et leurs griffes greffées dégoulinantes de toxines. Aveuglément obéissants et insensibles à la douleur, ils rattrapent les proies en fuite sur ordre de leur créateur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 liquefactor.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Grotesques

Chaque figurine est équipée de : armes monstrueuses.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, COTERIES D'HÉMONCULES, AELDARI, GROTESQUES



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

HÉMONCULE

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	4	6+	5	6+	1



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Pistolet hypodermique

[ANTI-INFANERIE 2+, PISTOLET, PRÉCISION]

12" 1 2+ 2 -1 D3

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Outils et sécateur d'Hémoncule

[ANTI-INFANERIE 2+, PRÉCISION]

Mêlée 5 2+ 3 -1 D3

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Maître de la Douleur : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

Peur Incarnée (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement ou de Commandement pour cette unité ennemie, soustrayez 1 à ce test.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANERIE, COTERIES D'HÉMONCULES, PERSONNAGE, ÄLDARI, HÉMONCULE



MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

HÉMONCULE

Dotés d'une panoplie d'instruments horribles issus de leurs oubliettes et laboratoires personnels, les Hémoncules dérivent sur le champ de bataille tels de sinistres prédateurs. Ils dirigent leurs coteries de monstruosités difformes et adeptes de la douleur, tout en recherchant de nouveaux cobayes pour leur modelage de chair.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hémoncule

Cette figurine est équipée de : pistolet hypodermique ; outils et sécateur d'Hémoncule.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GORGONES

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, COTERIES D'HÉMONCULES, PERSONNAGE, ÄLDARI, HÉMONCULE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

HELLIONS

M E SV PV CD CO
14" 4 5+ 2 6+ 1



ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1
Modules éclateurs [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, JUMELÉ]	18"	2	3+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE

PORTEE A CC F PA D

Arme de Helliarque [ANTI-INFANTERIE 3+, TOUCHE SOUTENUE 1]	Mêlée	5	3+	3	-1	1
Vouge infernal [TOUCHE SOUTENUE 1]	Mêlée	3	3+	4	-1	2

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Désengagement : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grenades Fantasme : L'unité du porteur a le mot-clé GRENADES.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS: MONTÉ, VOL, AELDARI, CULTE CÉRASTE, HELLIONS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

HELLIONS

Lorsque les gangs de Hellions montés sur leurs surfs aux lames acérées fondent aux côtés des groupes de raid drukhari, ils sèment la terreur sur les champs de bataille de l'espace réel. Arrogants et agiles, les Hellions manient leurs vouges infernaux avec une telle expertise que le combat se mue en un concours de l'acte de barbarie le plus exubérant.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Helliarque peut être équipé de 1 lance-grenades Fantasme.
- La vouge infernal du Helliarque peut être remplacé par 1 pistolet éclateur et 1 arme de Helliarque.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Helliarque
- 4-9 Hellions

Chaque figurine est équipée de : modules éclateurs ; vouge infernal.

MOTS-CLÉS: MONTÉ, VOL, AELDARI, CULTE CÉRASTE, HELLIONS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

INCUBES

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

INCUBES

KLAIVEX



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

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

MOTS-CLÉS: INFANERIE, AELDARI, INCUBES

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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

INCUBES

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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le khaive du Klaivex peut être remplacé par 1 demilkhaive.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Klaivex
- 4-9 Incubes

Chaque figurine est équipée de : khaive.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, AELDARI, INCUBES



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

GUERRIERS KABALITES

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



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet disloqueur [PISTOLET]	6"	1	3+	8	-3	D3
Disloqueur [ASSAUT]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Lance de ténèbres [LOURD]	36"	1	4+	12	-3	D6+2
Lacérateur [ASSAUT, TORRENT]	18"	D6	N/A	6	0	1
Canon éclateur	36"	3	4+	3	-1	2
[ANTI-INFANTERIE 3+, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]						
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 MÈLÉE

	PORTEE	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

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

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Pillard Sadiques : Si vous contrôlez un pion d'objectif à la fin de votre phase de Commandement, et si cette unité (ou tout TRANSPORT dans lequel elle est embarquée) est à portée de ce pion d'objectif, ce dernier reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grenades Fantasme : L'unité du porteur a le mot-clé GRENADES.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

GUERRIERS KABALITES

Engoncés de la tête aux pieds d'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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme de corps à corps du Sybarite peut être remplacée par 1 arme de Sybarite.
- Le Sybarite peut être équipé de 1 lance-grenades Fantasme.
- Le fusil éclateur du Sybarite peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet disloqueur
 - 1 pistolet éclateur
- Le fusil éclateur de 1 Guerrier Kabalite peut être remplacé par 1 disloqueur.
- Le fusil éclateur de 1 Guerrier Kabalite peut être remplacé par 1 lance de ténèbres.
- Le fusil éclateur de 1 Guerrier Kabalite peut être remplacé par 1 lacérateur.
- Le fusil éclateur de 1 Guerrier Kabalite peut être remplacé par 1 canon éclateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sybarite
- 9 Guerriers Kabalites

Chaque figurine est équipée de : fusil éclateur; arme de corps à corps.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

LELITH HESPERAX

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



ARMES DE MÊLÉE

Lames de Lelith
[ANTI-INFANERIE 2+, TOUCHES SOUTENUES 2]

PORTEE A CC F PA D

Mêlée 8 2+ 3 -2 1

APTITUDES

BASE : Combat en Premier, Meneur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Épouses de la Mort : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Combat en Premier et à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'attaque et améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

Spectacle Palpitant : Une fois par bataille, au début de la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, la caractéristique d'Atttaques des Lames de Lelith passe à 12 et la sauvegarde invulnérable de cette figurine passe à 3+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANERIE, CULTE CÉRASTE, PERSONNAGE, SUCCUBE, HÉROS ÉPIQUE,
AELDARI, LELITH HESPERAX



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

LELITH HESPERAX

Par ses prouesses athlétiques, Lelith Hesperax surclasse de loin les autres Cérastes. Elle a élevé la mort au rang d'art, en ne maniant que de simples couteaux. Dispensant à ses victimes des entailles précises dans un geste impossible à suivre à l'œil nu, elle leur offre un final glorieux dans une effusion de sang.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lelith Hesperax – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Lames de Lelith.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CÉRASTES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, CULTE CÉRASTE, PERSONNAGE, SUCCUBE, HÉROS ÉPIQUE, AELDARI, LELITH HESPERAX



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

MANDAGORES

M E SV PV CD CO
8" 3 7+ 1 6+ 1



ARMES DE TIR

Ombreflamme [ASSAUT, BLESSURES DÉVASTATRICES]	PORTEE	A	CT	F	PA	D
	18"	2	3+	5	0	1

ARMES DE MÈLÉE

Lame d'acier-miroir	PORTEE	A	CC	F	PA	D
	Mélee	3	3+	5	0	1

APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Discréption

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Disparition : À la fin du tour de votre adversaire, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemis. Si la bataille prend fin sans que cette unité ne soit sur le champ de bataille, elle est détruite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, AELDARI, MANDAGORES

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

MANDAGORES

Créatures de cauchemar, horreurs rampant depuis leurs royaumes d'obscurité jusqu'aux endroits les mieux protégés, les Mandragores irradient une aura maléfique. Des runes funestes gravées dans leur peau noire luisent de puissance, glaçant l'âme de leurs ennemis avant que les lames et les griffes de ces tueurs sans visage débarrassent les victimes de leur peau.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Terreur Nocturne
- 4-9 Mandragores

Chaque figurine est équipée de : ombreflamme ; lame d'acier-miroir.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, AELDARI, MANDAGORES



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

SACCAGEUR

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



ARMES DE TIR

	PORTEE	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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Ailerons acérés	Mêlée	3	4+	6	0	1
-----------------	-------	---	----	---	---	---

APTITUDES

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

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Voiles Éthéériques : Chaque fois que cette figurine Avance, ne faites pas de jet d'Avance pour elle. Au lieu de cela, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement de cette figurine.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

SACCAGEUR

Le Saccageur est le cotre de transport favori des Drukhari. 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 chaînes de sujétion et de ses ailerons acérés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La lance de ténèbres de cette figurine peut être remplacée par 1 désintégrateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Saccageur

Cette figurine est équipée de : lance de ténèbres ; ailerons acérés.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines INFANERIE DRUKHARI. Chaque figurine GROTESQUE occupe la place de 3 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines qui ont le mot-clé VOL.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

RAVAGEUR

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



ARMES DE TIR

	PORTEE	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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Ailerons acérés	Mêlée	3	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Éradiquer l'Ennemi : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité ennemie à son Effectif Initial, relancez tout jet de Touche de 1. Si une unité a un Effectif Initial de 1, cette aptitude s'applique à la cible seulement si celle-ci a son nombre de PV initial.

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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

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

MOTS-CLÉS DE FACTION : DRUKHARI

RAVAGEUR

Les escorteurs Ravageur remplissent le rôle de soutien blindé lors des raids drukhari, or, ces esquifs antigrav possèdent une vitesse et une agilité qui surclassent leurs pesants 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.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque lance de ténèbres (n'importe quel nombre) de cette figurine peut être remplacée par 1 canon désintégrateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ravageur

Cette figurine est équipée de : 3 lances de ténèbres ; ailerons acérés.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CHASSEUR STYMPHALÉ

M E SV PV CD CO
20+” **8** **4+** **10** **6+** **0**



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance de ténèbres	36"	1	3+	12	-3	D6+2
Désintégrateur	36"	3	3+	5	-2	2
Missiles de Stymphalé – missiles monofaux [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	6	-1	2
Missiles de Stymphalé – missiles à nécrotoxines [ANTI-INFANTERIE 2+, DÉFLAGRATION]	48"	D6+3	3+	2	0	1
Missiles de Stymphalé – missiles décalorifères [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	7	-1	1
Fusil éclateur jumelé [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, TIR RAPIDE 1, JUMELÉ]	24"	1	3+	2	0	1
Canon éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	3	-1	2

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ailes acérées	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, AÉRODYNÉ, AELDARI, CHASSEUR STYMPHALÉ

APTITUDES

BASE : Destruction Nefaste D3, Discréption

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Appareil d'Attaque au Sol : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité ennemie (hormis les unités ayant le mot-clé VOL) ajoutez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CHASSEUR STYMPHALE

Ces appareils d'attaque rapides comme l'éclair peuvent semer massacre et destruction au sol grâce à leur profusion de missiles. Les Archontes recourent à leurs frappes pour briser toute tentative des races inférieures d'organiser leur résistance, et leurs pilotes ivres de vitesse ne se font pas prier pour abattre les blindés et les monstruosités avec leurs multiples armes lourdes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lances de ténèbres de cette figurine peuvent être remplacées par 2 canons désintégrateurs.
- Le fusil éclateur jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon éclateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chasseur Stymphale

Cette figurine est équipée de : 2 lances de ténèbres ; missiles de Stymphale ; fusil éclateur jumelé ; ailes acérées.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, VOL, AÉRODyne, AELDARI, CHASSEUR STYMPHALE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

ÉCUMEURS

M E SV PV CD CO
16" 4 4+ 2 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Disloqueur [ASSAUT]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Lance de feu [ASSAUT, FUSION 3]	18"	1	3+	14	-4	D6
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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Neurocide [ANTI-INFANTERIE 3+]	Mêlée	4	3+	3	-1	1
Ailerons acérés	Mêlée	3	3+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Éviscération au Passage : Chaque fois que cette unité termine un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie (hormis les unités MONSTRE et VÉHICULE) par-dessus laquelle elle s'est déplacée lors de ce mouvement. En ce cas, jetez 1 D6 pour chaque figurine de l'unité ayant cette aptitude : pour chaque 4+, l'unité ennemie choisie subit 1 blessure mortelle.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Chapelets de caltrops : Chaque fois que vous faites un jet pour infliger des blessures en utilisant l'aptitude Éviscération au Passage de cette unité, vous pouvez relancer 1 D6 pour chaque figurine équipée de chapelets de caltrops dans l'unité.

Serre gravitique : Les armes de mêlée du porteur ont l'aptitude [LANCE].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS: MONTÉ, CULTE CÉRASTE, VOL, AELDARI, ÉCUMEURS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

ÉCUMEURS

Les Écumeurs traversent le champ de bataille sur leurs motojets avec la même vitesse et la même agilité dont ils font montre lors de leurs courses mortelles dans les arènes commorrites. Qu'ils zigzaguent entre les tirs adverses, décapitent l'ennemi avec leurs ailerons acérés ou criblent leurs victimes de projectiles, ces tueurs à haute vitesse sont dangereux à l'extrême.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Champion d'Arène peut être équipé de 1 neurocide.
- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, Le fusil éclateur de 1 figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 disloqueur
 - 1 lance de feu
- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, 1 figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 serre gravitaire
 - 1 chapelets de caltrops

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion d'Arène
- 2-5 Écumeurs

Chaque figurine est équipée de : pistolet éclateur; fusil éclateur; ailerons acérés.

MOTS-CLÉS: MONTÉ, CULTE CÉRASTE, VOL, AELDARI, ÉCUMEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

FLÉAUX

M E SV PV CD CO
14" **3** **4+** **1** **6+** **1**



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet disloqueur [PISTOLET]	6"	1	3+	8	-3	D3
Disloqueur [ASSAUT]	18"	1	3+	8	-4	D6+1
Lance de ténèbres [LOURD]	36"	1	4+	12	-3	D6+2
Fusil disrupteur Drukhari [ANTI-VÉHICULE 4+, LOURD, BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	2	4+	3	-1	3
Lance de feu [ASSAUT, LOURD, FUSION 3]	18"	1	4+	14	-4	D6
Carabine éclatante [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT]	18"	3	3+	2	0	1
Lacérateur [ASSAUT, TORRENT] [ANTI-INFANTERIE 3+, LOURD, touches soutenues 1]	18"	D6	N/A	6	0	1
Canon éclatant	36"	3	4+	3	-1	2
Pistolet éclatant [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de Solarite [ANTI-INFANTERIE 3+]	Mêlée	3	3+	3	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Frappe Ailée : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est pas à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, VOL, GRENADES, RÉACTEUR DORSAL, AELDARI, FLÉAUX

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

FLÉAUX

Messagers et mercenaires portés par les courants ascendants qui soufflent entre les plus hautes flèches de Commorragh, les Fléaux ont été modifiés chirurgicalement pour recevoir des ailes. Ils exhibent leur grotesque apparence avec la même fierté qu'avec laquelle ils manient d'énormes lances de ténèbres et canons éclatateurs, car leur combinaison de vitesse et de puissance de feu en fait des atouts inestimables



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le Solarite peut être équipé de 1 arme de Solarite.
- Le Solarite peut remplacer sa carabine éclatante par 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet disloqueur
 - 1 pistolet éclateur
- Jusqu'à 4 Fléaux peuvent chacun remplacer leur carabine éclatante par 1 des choix suivants:
 - 1 disloqueur
 - 1 lance de ténèbres
 - 1 fusil disrupteur Drukhari
 - 1 lance de feu
 - 1 lacérateur
 - 1 canon éclateur

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Solarite
- 4-9 Fléaux

Chaque figurine est équipée de : carabine éclatante ; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, VOL, GRENADES, RÉACTEUR DORSAL, AELDARI, FLÉAUX



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

SUCCUBE

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



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Pistolet disloqueur [PISTOLET]	6"	1	2+	8	-3	D3
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	2+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Armes de Succube [ANTI-INFANTERIE 3+]	Mêlée	6	2+	3	-2	1
---------------------------------------	-------	---	----	---	----	---

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Tempête de Lames : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont les figurines de l'unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Drogues de Combat : Si cette figurine est Renforcée à la phase de Combat, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de cette unité ont l'aptitude Combat en Premier.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, CULTE CÉRASTE, PERSONNAGE, ÆLDARI, SUCCUBE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

SUCCUBE

Les Succubes sont les dirigeantes des Cultes Cérastes et les maîtresses combattantes des arènes, douées d'une adresse et d'une sensibilité sanguinaire sublimes. Elles sont versées dans les innombrables formes de mort et d'effusion viscérales acrobatiques. Grâce à leurs réflexes et à leurs armes exotiques, elles savourent les ennemis les plus redoutables et se délectent de leur propre supériorité.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants:
 - 1 pistolet disloqueur
 - 1 pistolet éclateur

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Succube

Cette figurine est équipée de : armes de Succube.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CÉRASTES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, CULTE CÉRASTE, PERSONNAGE, AELDARI, SUCCUBE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

TALOS

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



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil disrupteur Drukhari jumelé [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]	24"	2	4+	3	-1	3
Lance de feu jumelée [ASSAUT, FUSION 3, JUMELÉ]	18"	1	4+	14	-4	D6
Canon éclateur jumelé [ANTI-INFANTERIE 3+, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	3	-1	2
Module venimeux	24"	2D6	4+	5	0	1
Liquefactor jumelé [TORTENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	4	-1	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Fléaux	Mêlée	8	3+	6	0	1
Macro-scalpel	Mêlée	5	3+	7	-1	2
Gantelet de Talos	Mêlée	5	4+	8	-2	3
Injecteur d'ichor de Talos [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 5+

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Machine de Tourment : Si cette unité détruit une unité ennemie, jusqu'à la fin de la bataille, elle est Renforcée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS: MONSTRE, COTERIES D'HÉMONCULES, VOL, AELDARI, TALOS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

TALOS

La Machine de Tourment Talos est une fusion abjecte de chair suturée et de prothèses blindées, dotée d'une incroyable résistance, et d'un arsenal effroyable. Chacune est la fière création des Hémoncules drukhari, qui emploient leurs Talos comme appareils de torture, assistant chirurgicaux et machines meurtrières avec une égale délectation.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son canon éclateur jumelé par 1 des choix suivants:
 - 1 fusils disrupteur Drukhari jumelés
 - 1 lance de feu jumelée
 - 1 module venimeux
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer 1 de ses macro-scalpels par 1 des choix suivants:
 - 1 injecteur d'ichor de Talos
 - 1 liquefactor jumelé
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer 1 de ses macro-scalpels par 1 des choix suivants:
 - 1 fléaux
 - 1 gantelet de Talos

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Talos

Chaque figurine est équipée de : canon éclateur jumelé ;
2 macro-scalpels.

MOTS-CLÉS: MONSTRE, COTERIES D'HÉMONCULES, VOL, AELDARI, TALOS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

URIEN RAKARTH

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	4	6+	5	6+	1



ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Coffret de Flagellation 12" 3D6 N/A 3 -1 1

[BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR UNIQUE, TORRENT]

Tir Unique: Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

ARMES DE MÊLÉE

PORTEE A CC F PA D

Outils et sécateur d'Hémoncule Mêlée 5 2+ 3 -1 D3

[ANTI-INFANTERIE 2+, PRÉCISION]

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 4+, Meneur

FACTION: La Puissance par la Souffrance

Modelage de Chair: À la fin de votre phase de Mouvement, cette figurine peut soigner 1 unité CRONOS, TALOS, GROTESQUES ou GORGONES amie à 6". En ce cas, 1 figurine de cette unité récupère jusqu'à 3 PV perdus [si vous avez choisi une unité GORGONES, jusqu'à 3 figurines détruites sont restituées à l'unité à la place].

Régénération Horrifiante: La première fois que cette figurine est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, replacez cette figurine sur le champ de bataille, aussi près que possible de là où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, avec tous ses PV initiaux.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, COTERIES D'HÉMONCULES, PERSONNAGE, HÉMONCULE, HÉROS ÉPIQUE, AELDARI, URIEN RAKARTH



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

URIEN RAKARTH

Urien Rakarth est le plus ingénieux des maîtres Hémoncules. Il est le Sculpteur de Tourments, dont les créations répugnantes érodent la santé mentale de ses ennemis. Une fois que son coffret d'esprits avides et ses lames enduites de toxines ont fini leur œuvre, un nid d'Hémovores se repaît de ce qui reste de ses adversaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Urien Rakarth – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Coffret de Flagellation ; outils et sécateur d'Hémoncule.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GORGONES

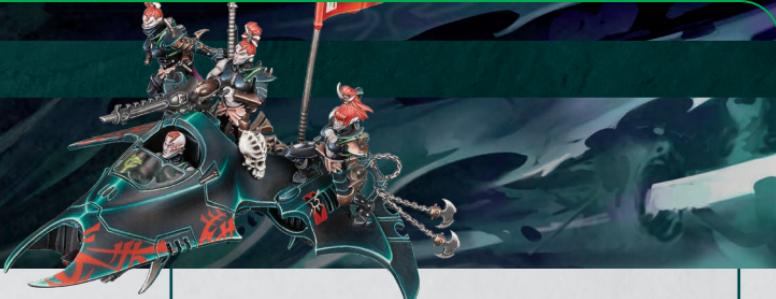
MOTS-CLÉS: INFANTERIE, COTERIES D'HÉMONCULES, PERSONNAGE, HÉMONCULE, HÉROS ÉPIQUE, AELDARI, URIEN RAKARTH



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

VENOM

M	E	SV	PV	CD	CO
14"	6	4+	6	6+	1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Canon éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	3	-1	2
Fusil éclateur jumelé [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, TIR RAPIDE 1, JUMELÉ]	24"	2	3+	2	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Ailerons acérés	Mêlée	3	4+	5	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Frappe en Profondeur, Pont de Tir 6, Discréption

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Funambules Athlétiques : À la fin de la phase de Combat, s'il n'y a aucune figurine embarquée dans ce TRANSPORT, vous pouvez choisir 1 unité INFANTERIE DRUKHARI amie contenant 6 figurines ou moins et se trouvant entièrement à 6" de ce TRANSPORT (vous ne pouvez pas choisir d'unité de GROTESQUE ni d'unité qui a le mot-clé Vol). À moins que l'unité choisie soit à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemis, elle peut embarquer dans ce TRANSPORT.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

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

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

VENOM

La vitesse permet à d'innombrables transports légers Venom d'atteindre le cœur des défenses ennemis, où ils fauchent les traînards et encerclent les éclaireurs. Pour la clique de guerriers à bord, les Venom sont à la fois des bases de tir mobiles et des chars maculés de sangs, dotés de champs éclipsants qui confondent la visée ennemie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le fusil éclateur jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon éclateur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Venom

Cette figurine est équipée de : canon éclateur; fusil éclateur jumelé; ailerons accrés.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines INFANERIE DRUKHARI. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines GROTESQUE ni de figurines qui ont le mot-clé VOL.

Avant la bataille, au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, vous pouvez choisir 1 unité GUERRIERS KABALITES ou CÉRASTES de votre armée. En ce cas, cette unité est scindée en deux unités, chacune contenant un nombre de figurines aussi égal que possible (quand vous scindez une unité de cette manière, notez la composition de chacune des deux nouvelles unités). Une de ces unités doit commencer la bataille embarquée dans ce TRANSPORT; l'autre peut commencer la bataille embarquée dans un autre TRANSPORT, ou être déployée comme une unité séparée.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

BOMBARDIER KORVIDE

M E SV PV CD CO
20+" 9 4+ 12 6+ 0



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Faux de ténèbres	24"	6	3+	8	-4	2
Lance antimatière	36"	2	3+	14	-4	D6+2
Missiles de Korvide – missiles à implosion [DÉFLAGRATION]	48"	D3	3+	9	-2	3
Missiles de Korvide – missiles décalorifères [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	7	-1	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Ailes acérées	Mêlée	3	4+	6	0	1

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

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNÉ, VOL, AELDARI, BOMBARDIER KORVIDE

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Discréption

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Mine antimatière : Une fois par bataille, après que cette unité a terminé un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 figurine ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée pendant ce mouvement et jeter 1 D6 pour chaque unité ennemie à D6" de la figurine ennemie choisie : sur 4+, l'unité ennemie concernée subit D6 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ: 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

BOMBARDIER KORVIDE

Classées parmi les armes les plus puissantes de l'arsenal drukhari, les faux de ténèbres et les lances antimatières du Bombardier Korvide peuvent éventrer les fortifications et les cibles lourdement blindées. Or, ces canons font pâle figure comparés à l'arme principale de l'appareil, la mine antimatière. Une fois larguée, l'implosion qui en résulte volatilise tout dans son aire d'effet.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 Missile de Korvide.
- Les 2 lances antimatière de la figurine peuvent être remplacées par 2 faux de ténèbres.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Bombardier Korvide

Cette figurine est équipée de : 2 lances antimatière ; ailes acérées.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, AÉRODYNÉ, VOL, AELDARI, BOMBARDIER KORVIDE



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

GORGONES

M E SV PV CD CO

7" 4 6+ 1 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Fusil vitrificateur [LOURD, PRÉCISION]	36"	1	3+	6	-2	3
Liquefactor [TORRENT]	12"	D6	N/A	4	-1	1
Ossefactor [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	1	3+	2	-2	2
Pistolet hypodermique [ANTI-INFANTERIE 2+, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lames de Gorgone [ANTI-INFANTERIE 4+]	Mêlée	2	3+	3	0	1

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : La Puissance par la Souffrance

L'art du Tortionnaire : Chaque fois que cette unité détruit une unité ennemie, vous gagnez 1 pion de Souffrance. Quand l'unité ayant cette aptitude est détruite, vous gagnez 1 pion de Souffrance.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, COTERIES D'HÉMONCULES, AELDARI, GORGONES

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

GORGONES

La peau noueuse des Gorgones est un amas de tissus scarifiés tannés comme du cuir, et insensibilisés. Ces disciples du modelage servent les maîtres ratatinés des Coteries, et ont à la fois le statut de cobayes et d'apprentis. Ils reçoivent divers outils tels que des lames de boucher et des fusils ésotériques avec lesquels ils infligent le maximum de souffrance.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines dans l'unité:
 - 1 figurine peut être équipée de 1 fusil vitrificateur.*
 - 1 figurine peut être équipée de 1 liquefactor.*
 - 1 figurine peut être équipée de 1 ossefactor.*
 - 1 figurine peut être équipée de 1 pistolet hypodermique.*

* Chaque figurine peut être équipée de 1 arme de tir maximum.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Acothyste
- 4-9 Gorgones

Chaque figurine est équipée de : lames de Gorgone.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, LIGNE, COTERIES D'HÉMONCULES, AELDARI, GORGONES



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CÉRASTES

M E SV PV CD CO

8" 3 6+ 1 6+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet disloqueur [PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
Pistolet éclateur [ANTI-INFANTERIE 3+, ASSAUT, PISTOLET]	12"	1	3+	2	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lame d'Hekatarii	Mêlée	3	3+	3	-1	1

APTITUDES

FACTION : La Puissance par la Souffrance

Pas d'Échappatoire : Chaque fois qu'une unité ennemie (hormis les MONSTRES et VÉHICULES) à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude est choisie pour Battre en Retraite, les figurines de l'unité ennemie doivent faire des tests de Fuite Désespérée comme si leur unité était Ébranlée. Ce faisant, si l'unité ennemie est également Ébranlée d'une quelconque autre façon, soustrayez 1 à ces tests de Fuite Désespérée.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grenades Fantasme : L'unité du porteur a le mot-clé GRENADES.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE*

6+

* La sauvegarde invulnérable des figurines de cette unité passe à 4+ contre les attaques de mêlée.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, LIGNE, CULTE CÉRASTE, AELDARI, CÉRASTES

MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI

CÉRASTES

Danseurs de mort, les Cérastes sont des acrobates meurtriers, qui exhibent leurs talents dans les arènes en tuant avec précision et élégance. Ils manient des armes exotiques, tels crochets, chaînes barbelées ou lames cinglantes, qui requièrent l'adresse supérieure des Cérastes, tandis qu'ils virevoltent autour des attaques maladroites de leurs adversaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Hekatrix peut être équipée de 1 lance-grenades Fantasme.
- Le pistolet éclateur de l'Hekatrix peut être remplacé par 1 pistolet disloqueur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hekatrix
- 9 Cérastes

Chaque figurine est équipée de : pistolet éclateur; lame d'Hekatarii.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, LIGNE, CULTE CÉRASTE, AELDARI, CÉRASTES



MOTS-CLÉS DE FACTION:
DRUKHARI