

ARMY RULES

Ancient Doom : ces unités relancent les jets pour toucher en phase de Combat le tour où elles chargent ou se font chargées par une unité de <Slaanesh>. Cependant, ajoutez +1 aux tests de moral de ces unités lorsqu'elles sont à 3" d'une unité de <Slaanesh>.

Battle Focus : si cette unité *Sprinte* en phase de mouvement, elle peut tirer avec toutes ses armes (sauf ses armes Lourdes) comme si elle était restée immobile.

The Path of Command : les unités <Craftworld> amies à 6" de cette fig peuvent relancer les 1 pour toucher (notez que pour Prince Yriel, cet effet s'applique à la place aux unités <Iyanden>). De plus, si votre Warlord est sur la table et que votre armée est bien Battle-forged, jetez 1D6 pour chaque Command point dépensé sur un stratagème. Les CP sont récupérés sur 6+.

The Path of War : les choix de Troupes dans un détachement <Craftworld> ont la règle *Objectif sécurisé*.

CRAFTWORLDS

- ALAITOC - *Fieldcraft* : votre adversaire soustrait -1 à ses jets pour toucher qui ciblent une unité <Alaitoc> à plus de 12" de distance.
- BIEL-TAN - *Swordwind* : +1 au Cd des <Guerriers Aspects> de ce monde. De plus, vous pouvez relancer les 1 pour toucher avec les armes à shuriken de vos unités <Biel-Tan>. FAQ: la pince à Scorpion (tir) ainsi que les reliques *Kurnous' Bow* et *Blazing Star of Vault* sont des armes shuriken.
- IYANDEN - *Stoic Endurance* : ces unités ne peuvent jamais perdre plus de 1 fig sur un test de moral raté. De plus, déterminez leurs caractéristiques comme si elles avaient le double de leur nombre actuel de PV.
- SAIM-HANN - *Wild Host* : ces unités peuvent relancer leurs jets de charge. De plus, les <Bikers> de <Saim-Hann> peuvent tirer avec leurs armes Lourdes sans pénalités après s'être déplacés.
- ULTHWE - *Foresight of the Damned* : ces unités ignorent les blessures sur 6+. Si une fig a déjà une capacité similaire (par ex, Farseer avec Heaume fantôme, Hemlock avec Pierre-Esprits) vous pouvez choisir d'utiliser l'une ou l'autre capacité de votre choix, mais pas les 2, pour chaque blessure que vous tenter d'annuler.

NEW BASIC PSY

RUNE OF FORTUNE (un <Psyker Craftworld> peut connaître un des pouvoirs suivants en remplacement de *Smite*)

1. **Faithfull Divergence (4+)**: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Craftword> amie à 6" peut relancer un seul jet pour toucher, pour blesser ou de sauvegarde.
2. **Witch Strike (4+)**: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, les armes de mêlée du Psyker font +2 Dégâts.
3. **Ghost Walk (6+)**: jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Craftword> amie à 6" a +2 à ses jets de charge.
4. **Crushing Orb (4+)**: choisir un <Personnage> visible à 18" et jetez 3D6. Pour chaque 5+, il subit un BM.
5. **Focus Will (6+)**: une fig <Psyker Craftword> amie à 6" a +2 à ses (FAQ) tests psy pour cette phase.
6. **Hyper Senses (6+)**: choisir une unité ennemie visible à 18" qui, jusqu'au début de ma prochaine phase psy, ne peut tirer que sur l'unité visible la plus proche, à moins de cibler une unité à 18" de la fig qui tire.

NEW CRAFTWORLDS

Si vous ne choisissez pas l'un des 5 Craftworlds traditionnels pour un Détachement, vous pouvez créer votre propre Craftworld. Sauf indication contraire, votre Craftworld utilise 2 attributs à choisir dans la liste suivante :

Ces unités...

Children of Khaine : un 6 (non modifié) pour blesser d'une arme de mêlée d'un <Aspect Warrior> fait +1 Dégât.

Children of Morai-Heg : qui ont perdu au moins la moitié de leur effectif de départ ont +1 pour toucher. Les figs détruites, puis revenues en jeu, sont considérées comme détruites pour déterminer ce seuil.

Children of Prophecy : sur un test psy, les 1 sont comptés comme des 2.

Children of the Open Skies : ... avec le <Vol> ont +2" de Mouvement.

Deviners of Fate : ... ont une sauvegarde invulnérable de 6++.

Expert Crafters : ... peuvent relancer 1 jet pour toucher et 1 jet pour blesser à chaque fois qu'elles tirent en *Overwatch* ou qu'elles sont choisies pour tirer ou pour attaquer.

Grim : ... peuvent relancer le dé pour leurs tests de Moral.

Hell of Doom : les attaques d'armes à shuriken de ces figs qui ciblent une unité à 12" ou moins ont un bonus de -1 à leur PA. Cela n'affecte pas les aptitudes des armes à shuriken (les 6 pour blesser sont tjs PA -3, pas PA -4).

Headstrong : ... ont +1" à leur jet de charge.

Hunters of Ancient Relics : ... ont +1 Attaque si leur unité est à 3" d'un objectif.

Martial Citizenry : les unités de <Guardian> doivent relancer les 1 pour toucher.

Masterfull Shots : ... ignorent le couvert.

Masters of Concealment : ... sont traitées comme à couvert pour des tirs les ciblant à plus de 12".

Mobile Fighters : ... doivent relancer les 1 pour toucher les tours où elles débarquent d'un Transport.

Savage Blades : ... peuvent relancer les 1 pour toucher avec leurs armes de mêlée les tours où elles ont chargé, été chargée ou ont fait une *Intervention Héroïque*.

Strike & Fade : ... peuvent charger lors d'un tour où elles ont battu en retraite. Si une fig avec cet attribut se trouve à plus de 3" de toute fig ennemie avant de faire son mouvement de consolidation, elle peut alors se déplacer sans avoir à se rapprocher de la fig la + proche. **Si vous choisissez cet attribut, vous ne pouvez pas en choisir de second.**

Suitors of Vaul : au début de votre Tour, chaque fig <Véhicule> avec cet attribut récupère un PV perdu.

Superior Shurikens : ... ont +4" de portée avec leurs armes à shuriken.

Vengeful blades : ... peuvent relancer leurs jets pour toucher contre des unités <Chaos> les tours où elles ont chargé, été chargée ou ont fait une *Intervention Héroïque*.

Warding Runes : ... ignorent les blessures mortelles subies, sur 5+, le PV n'est pas perdu.

Wrath of the Dead : les <Wraith Constructs> avec cet attribut doivent relancer les 1 pour blesser.

Webway Warriors : le stratagème *Webway Strike* peut être utilisé 1x supp. pour chaque Détachement (hors Appui Aux.) qui contient des figs avec cet attribut. La 2^{ème} utilisation du stratagème, et les suivantes, doivent cibler des unités avec attribut.

POUVOIRS PSY

RUNE OF BATTLE (choisissez le pouvoir qui va s'appliquer après le test psy)

1. **Conceal/Reveal (6+):**

- **Conceal:** votre adversaire a -1 à ses jets pour toucher avec ses armes de tirs qui ciblent une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amie à 18" jusqu'au début de votre prochaine phase Psy.
- **Reveal:** une unité ennemie à 18" ne gagne pas le bonus de couvert jusqu'au début de votre prochaine phase Psy, (FAQ) contre les Attaques de vos unités <Asuryani>.

2. **Embolden/Horrify (6+):**

- **Embolden:** une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amie à 18" a +2 en Cd jusqu'à ma prochaine phase Psy.
- **Horrify:** une unité ennemie à 18" a -1 en Cd jusqu'au début de ma prochaine phase psy.

3. **Enhance/Drain (7+):**

- **Enhance:** une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amies à 18" a +1 à ses jets pour toucher en phase de Combat jusqu'au début de ma prochaine phase psy.
- **Drain:** une unité ennemie à 18" a -1 à ses jets pour toucher en phase de Combat jusqu'à ma prochaine phase psy.

4. **Protect/Jynx (7+):**

- **Protect:** une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amie à 18" ajoute +1 à ses jets de sauvegarde jusqu'au début de ma prochaine phase psy.
- **Jynx:** une unité ennemie à 18" a -1 à ses jets de sauvegarde jusqu'au début de ma prochaine phase Psy, (FAQ) contre les Attaques de vos unités <Asuryani>.

5. **Quicken/Restrain (7+):**

- **Quicken:** une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amie à 18" peut immédiatement se déplacer comme en phase de Mouvement. Ne peut pas être utilisé sur une même unité plus d'une fois par phase Psy.
- **Restrain:** une unité ennemie à 18" voit sa caractéristique de Mouvement divisée par 2 jusqu'au début de ma prochaine phase Psy.

6. **Empower/Enervate (6+):**

- **Empower:** jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Asuryani Infantry ou Biker> amie à 18" ajoute +1 à ses jets pour blesser en phase de Combat.
- **Enervate:** jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité ennemie à 18" soustrait -1 à ses jets pour blesser en phase de Combat.

+ Avant la bataille, un psyker OST FANTOME peut échanger l'un de ses pouvoirs (sauf *Châtiment*) contre celui-ci :

Twilight Gloom (6+): une unité OST FANTOME à 18" a le bénéfice du couvert jusqu'au début de mon prochain tour.

RUNE OF FATE

1. **Guide (7+):** jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Asuryani> amie à 24" peut relancer ses jets pour toucher ratés avec ses armes de tir.

2. **Doom (6+):** désignez une unité ennemie à 24", vous pouvez relancer vos jets pour blesser ratés contre cette cible jusqu'au début de votre prochaine phase psy, (FAQ) des Attaques de vos unités <Asuryani>.

3. **Fortune (7+):** jusqu'au début de ma prochaine phase psy, une unité <Asuryani> amie à 24" ignore les blessures sur 5+. Si une fig a déjà une capacité similaire (par ex, un Avatar ou une fig Ulthwé), ce pouvoir remplace cette capacité jusqu'au début de ma prochaine phase psy.

4. **Executioner (7+):** l'unité ennemie la plus proche à 18" subit D3 blessures mortelles. Si 1+ fig est éliminée, l'unité ciblée subit D3 blessures mortelles supp.

5. **Will of Asuryan (5+):** les unités <Asuryani> amies à 6" réussissent automatiquement leurs tests de Moral. De plus, ce Psyker a +1 à tous ses *Deny the Witch* jusqu'au début de ma prochaine phase psy.

6. **Mind War (7+):** choisir un <Personnage> ennemi à 18". Chaque joueur jette 1D6 et ajoute le Cd de sa fig (le psyker et sa cible). Si vous faites un résultat plus élevé, la cible subit un nombre de blessures mortelles égal à la différence entre vos résultats. Sinon rien de se passe.

WARLORD

NAMED CHARACTERS AND WARLORD TRAITS

If a named character is your Warlord, they must be given the associated Warlord Trait of their craftworld; for example, Prince Yriel would receive the Iyanden Enduring Resolve Warlord Trait. However, if a Phoenix Lord is your Warlord, they can never have a Warlord Trait.

CODEX

1. *Ambush of Blades* : en phase de combat, chaque Attaque des unités <CW> amies à 6" qui fait 6+ pour blesser est résolue avec une PA améliorée de -1 (PA 0 devient PA -1, PA -1 devient PA -2, etc.).
2. *An Eye on Distant Events* : les unités ennemies ne peuvent pas faire d'*Overwatch* sur votre Warlord.
3. *Falcon's Swiftness* : +2" de Mouvement.
4. *Fate's Messenger* : +1PV et ignore les blessures sur 6+.
5. *Mark of the Hunter* : peut cibler un personnage ennemi même si ce n'est pas la fig la plus proche.
6. *Seer of the Shifting Vector* : une fois par round de bataille, il peut relancer 1 seul dé sur un jet pour toucher, pour blesser, de sauvegarde, test Psy ou *Deny the Witch*.

CRAFTWORLDS

- ALAITOC - *Puritanical Leader* : si toutes les unités amies à 6" du Warlord sont bien de <Alaitoc>, alors toutes ces unités réussissent auto leur test de Moral.
- BIEL-TAN - *Natural Leader* : au début de votre phase de tir, une unité <Biel-Tan> amie à 3" peut relancer ses jets pour toucher ratés.
- IYANDEN - *Enduring Resolve* : peut *Deny the Witch* une fois par phase Psy ennemie (ou une fois de plus que normal si c'est un Psyker).
- SAIM-HANN - *Wild Rider Chieftain* : si pile-in ou fait une *Intervention Héroïque*, peut se déplacer de 3" vers le <Personnage> le plus proche. +1 Attaque s'il fait toutes ses Attaques sur ce même Personnage.
- ULTWE - *Fate Reader* : si le Warlord est sur la table et que votre armée est Battle-forged, jetez 1D6 au début de chaque tour - le votre et celui de vos adversaires - sur 6+ vous récupérer un Command Point.

VIGILUS

- *Révéré par les Morts* : les unités <Wraith Constructs> OST FANTOME à 6" peuvent relancer leurs jets de charge.
- *Cavalier Sauvage* : Le SdG et les unités OST WINDRIDERS à 6" peuvent charger après avoir battu en retraite.

RULEBOOK

1. *Legendary Fighter* : s'il charge en phase de charge, il gagne +1 Attaque à cette phase de combat.
2. *Inspiring Leader* : les unités amies à 6" ajoute +1 à leur Cd.
3. *Tenacious Survivor* : ignore chaque blessure sur 6+.

RELIQUES

CODEX

SHARD OF ANARIS

Model with a power sword only. The Shard of Anaris replaces this model's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Shard of Anaris	Melee	Melee	User	-3	D3
Abilities: You can re-roll failed wound rolls for this weapon.					

FIRESABRE

Model with a power sword only. The Firesabre replaces the model's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Firesabre	Melee	Melee	+1	-4	1
Abilities: Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound on the target instead of the normal damage.					

KURNOUS' BOW

Model with a shuriken pistol only. Kurnous' Bow replaces this model's shuriken pistol and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Kurnous' Bow	12"	Pistol 1	4	0	2
Abilities: Each time you make a wound roll of 4+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.					

CRAFTWORLDS

THE SPIRIT STONE OF ANATH'LAN

BIEL-TAN PSYKER models only. You can re-roll any failed Psychic tests for the bearer. However, should this result in a second failure, then this model is overwhelmed by waves of grief and cannot attempt to manifest any more psychic powers this phase.

PSYTRONOME OF IYANDEN

IYANDEN PSYKER only. Once during the battle, at the start of a Fight phase, you can declare that this model will activate the Psytronome of Iyanden. If you do so, for the rest of that Fight phase the Attacks characteristics of all friendly IYANDEN WRAITH CONSTRUCT units that are within 6" of this model are doubled. However, at the end of the Fight phase, each IYANDEN WRAITH CONSTRUCT unit that was affected by the Psytronome suffers D3 mortal wounds.

SHIFTSHROUD OF ALANSSAIR

FAQ: *of one of your Mvt Phases

ALAITOC INFANTRY model only. Your opponent must subtract 1 from their hit rolls for attacks that target the bearer in the Shooting phase. In addition, during deployment, you may set up this model in hiding instead of placing it on the battlefield. At the end of your first Movement phase, this model steps out from hiding – set it anywhere on the battlefield that is more than 9" from any enemy models.

THE BURNISHED BLADE OF ELIARNA

BIEL-TAN model with a power sword only. The Burnished Blade of Eliarna replaces the model's power sword and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Burnished Blade of Eliarna	Melee	Melee	User	-3	2
Abilities: Add 1 to this weapon's Strength and Damage characteristics for any attack made for it that targets an ORK unit.					

THE PHOENIX GEM

The first time this model is slain, roll a D6 for each unit (friend or foe) within 3" of this model. On a roll of 2 or more, that unit suffers D3 mortal wounds. If at least one mortal wound is inflicted as a result of this, then this model is not slain, but remains in play with a single wound remaining. If no mortal wounds are inflicted, this model is slain.

BLAZING STAR OF VAUL

FAQ: *or twin shuriken catapult

Model with a shuriken pistol or shuriken catapult* only. One shuriken weapon carried by the model is a Blazing Star of Vaul. Add 2 to the number of attacks that the weapon can make.

SHIMMERPLUME OF ACHILLRIAL

AUTARCH only. Subtract 1 from all hit rolls that target this model.

FAOLCHÚ'S WING

INFANTRY model only. The bearer of Faolchú's Wing has a Move characteristic of 12" and can FLY.

WARP-SPAWN BANE

Ost Fantome

Model with witch staff only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Warp-spawn Bane	Melee	Melee	User	0	2
Abilities: This weapon always wounds on a roll of 2+. In addition, ignore invulnerable saves for attacks made by this weapon that target enemy PSYKERS or DAEMONS.					

VIGILUS

HOWLING SKYSWORD OF GALAETH

Model with witchblade only.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Howling Skysword of Galaeth	Melee	Melee	User	0	3
Abilities: This weapon always wounds on a roll of 2+.					

Ost Windriders

GHOSTHELM OF ALISHAZIER

ULTHWÉ PSYKER only. The wearer adds 1 to any Psychic test when attempting to manifest the *Smite* power.

THE NOVALANCE OF SAIM-HANN

SAIM-HANN model with a laser lance only. The Novalance of Saim-Hann replaces this model's laser lance and has the following profile:

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D
Novalance of Saim-Hann (shooting)	12"	Assault 1	6	-4	2
Novalance of Saim-Hann (melee)	Melee	Melee	+2	-4	2
Abilities: Attacks with this weapon in the Fight phase are made at Strength 8 if the bearer charged in the same turn. In addition, if the wound roll for an attack made with this weapon is 6+, add 2 to the damage inflicted by that attack.					

STRATAGEMES

Avant la Bataille

Treasures of the Craftworld	① or ③ CP	1 relique supp. pour 1 CP ou 2 reliques supp. pour 3 CP. Doivent être données à des <Personnages Aeldari> différents. Limité à 1x par bataille.	☆☆
Webway Strike	① or ③ CP	1x par bataille, si vous n'avez pas utilisé le stratagème <i>Cloudstrike</i> , vous pouvez garder en Réserves une unité pour 1 CP (ou 2 unités pour 3 CP) <Asuryani Infantry ou Biker>. Ces unités peuvent ensuite émerger de la Toile à la fin de n'importe quel phase de Mouvement. Placez-les alors n'importe où sur la table à plus de 9" de toute fig ennemie.	☆☆
Cloudstrike	① CP	Si vous n'avez pas utilisé le stratagème <i>Webway Strike</i> , vous pouvez garder en Réserves un de vos <Véhicule Asuryani> avec le <Vol>. A la fin de n'importe quel phase de Mouvement, il peut être placé n'importe où sur la table à plus de 9" de toute fig ennemie. Si le véhicule est un Transport, les unités embarquées doivent rester à bord jusque là.	
Field Commander	① CP	1x max. par détachement spécialisé. Choisissez un de vos <Personnages> qui a gagné le mot clé d'un détachement spécialisé et qui n'est pas déjà SdG. Il peut prendre le trait de SdG du détachement (sans être le SdG).	
Parangon du Temple	① CP	Si vous choisissez 1 pouvoir d'Exarch issu de <i>Psychic Awakening : Rise of the Phoenix</i> , vous pouvez le prendre en plus de celui de base, au lieu de remplacer.	☆☆

En Réaction

Lightning-fast Reactions	② CP	Quand 1 unité <Asuryani> amie, <Infantry> ou avec le <Vol>, est (FAQ) déclarée comme la cible d'une Attaque d'une arme de mêlée ou de tir. Soustrayez -1 aux jets pour toucher qui ciblent cette unité à cette phase.	☆☆☆
The Avatar Resurgent	③ CP	Si un <Avatar> est détruit, ne retirez pas sa fig comme perte. Jetez 1D6 une fois que l'unité qui a tué l'Avatar a fini de résoudre toutes ses Attaques. L'Avatar survit sur la table avec ce nombre de PV.	
Celestial Shield	① CP	Quand, à la phase de Tir ennemie, une unité de <Guardian> est attaquée, elle gagne une sauvegarde invulnérable de 4++ pour le reste de la phase.	
Forewarned	② CP	Quand 1 unité ennemie est déployée sur la table comme renforts en LdV d'1 de vos unités <Craftworld>, elle-même à 6" d'1 <Farseer> du même <Craftworld>, vous pouvez immédiatement tirer dessus avec votre unité (comme en phase de Tir).	☆
Pathfinders	① CP	ALAITOC only. Au début d'une phase de Tir de votre adversaire, choisissez une de vos unités <Alaitoc Rangers> à couvert. A cette phase, les Attaques qui ciblent cette unité ne touchent que sur des 6+ (indépendamment de tous modificateurs).	☆☆

Au Début du Tour

Phantasm	② CP	Choisissez jusqu'à 3 unités <Asuryani> sur la table que vous pouvez immédiatement re-déployer selon les règles de la mission (un Transport conserve ses unités embarquées si vous décidez de le re-déployer).	☆
Tears of Isha	② CP	Un <Wraith Construct> regagne immédiatement D3 PV perdus plus tôt.	☆☆
Guided Wraithsight	① CP	IYANDEN only. Un de vos <Iyanden Spiritseers> double la portée de sa capacité <i>Spirit Mark</i> de 6" à 12" jusqu'au début de votre prochain tour, et les <Iyanden Wraith Constructs> à portée peuvent relancer TOUS les jets pour toucher ratés.	☆☆☆

Phase de MOUVEMENT

Feigned Retreat	② CP	Une unité <Asuryani> qui bat en retraite peut tirer et charger ce tour-ci.	
Matchless Agility	① CP	Une unité <Asuryani> peut <i>Sprinter</i> de 6" au lieu de D6".	☆
Warriors of the Raging Winds	② CP	SAIM-HANN only. Une unité de <Saim-Hann Biker> qui <i>Sprinte</i> peut relancer les 1 pour toucher jusqu'à la fin de la phase.	
Spirit Shield	② CP	OST FANTOME only. A la fin de votre phase de Mvt, choisissez une de vos unités <Wraith Construct OF> à 6" d'un <Spiritseer OF>. Jusqu'au début de votre prochain tour, l'unité gagne une svg invuln. 4++ mais le Spiritseer perd sa 4++.	

Phase PSY

Concordance of Power	① CP	Un <Warlock Conclave Asuryani> qui manifeste avec succès un pouvoir psy Rune of Battle peut doubler la portée de ce pouvoir.	
Unparalleled Mastery	① CP	Un <Farseer Asuryani> qui a lancé son dernier pouvoir psy de la phase peut lancer un pouvoir supplémentaire ce tour.	☆☆☆
Seer Council	① CP	Si un <Farseer> est à 6" d'un <Warlock> du même <Craftworld>, vous pouvez ajouter +1 aux tests psy de ces 2 unités pour le reste de la phase.	☆☆☆

Phase de TIR

Runes of Witnessing	② CP	Choisissez un de vos <Farseers>. Les unités du même <Craftworld> à 6" peuvent relancer les 1 sur leurs jets pour blesser.	
Linked Fire	① CP	Quand vous choisissez une cible pour le canon à prisme d'un <Fire Prism>, ne résolvez pas les Attaques de l'arme avant la fin de la phase. D'ici là, tous vos <Fire Prisms> du même <Craftworld> à 60" et en LdV du premier Fire Prism, peuvent faire un tir join. Ils doivent cibler la même unité mais ignorent les LdV et la portée, et ils relancent tous leurs jets pour toucher et blesser. A la fin de la phase, le premier Fire Prism résout les tirs de son canon à prisme, en relançant tous ses jets pour toucher et blesser si 1+ autre Fire Prism a fait un tir join.	☆☆
Fire and Fade	① CP	Une unité <Asuryani> qui vient de tirer peut immédiatement se déplacer de 7" (comme en phase de Mvt), sans pouvoir ni <i>Sprinter</i> , ni charger.	☆☆☆
Overloaded Energy Field Projectors	① CP	Un <Wave Serpent> qui a déjà déchargé son bouclier serpent plus tôt dans la bataille peu immédiatement le décharger à nouveau.	☆☆☆
Starhawk Missile	① CP	Avant qu'une unité <Asuryani Infantry> tire avec un Aeldari LM sur une unité avec le <Vol>. Faites 1 seul jet pour toucher, en ajoutant +1 au résultat, si ça touche = D3 blessures mortelles auto.	
Vaul's Might	① CP	Si une <VW Support Battery> est à 6" d'une autre <VW Support Battery> amie, toutes deux peuvent relancer leurs jets de 1 pour blesser à cette phase.	
Discipline of the Black Guardians	① CP	ULTHWE only. Une de vos unités <Ulthwé Guardian> peut relancer les 1 pour toucher jusqu'à la fin de la phase.	
Tempest of Blades	③ CP	OST WINDRIDERS only. Au début de votre phase de tir, choisissez un <Farseer Skyrunner OW>. Les tirs de vos unités <OW> à 6" ont -1 en PA.	

Phase de CHARGE

Court of the Young King	② CP	BIEL-TAN only. Une unité de <Guerriers Aspects Biel-Tan> qui contient un Exarch peut ajouter +2" à son jet de distance de charge et pourra aussi relancer ses jets de 1 pour toucher à la phase de Combat suivante.	☆
--------------------------------	---------	---	---

Phase de Combat

Runes of Witnessing	② CP	Choisissez un de vos <Farseers>. Les unités du même <Craftworld> à 6" peuvent relancer les 1 sur leurs jets pour blesser.	
Supreme Disdain	① CP	S'utilise lorsqu'une unité <Asuryani> est choisie pour attaquer. Sur cette phase, pour chaque jet de 6+ pour toucher de cette unité, vous pouvez faire une Attaque supp. avec la même arme et sur la même cible.	☆
The Great Enemy	① CP	Une unité <Asuryani> qui a été choisie pour attaquer peut relancer tous ses jets pour blesser ratés qui ciblent des unités <Slaanesh>.	☆
Discipline of the Black Guardians	① CP	ULTHWE only. Une de vos unités <Ulthwé Guardian> peut relancer les 1 pour toucher jusqu'à la fin de la phase.	
Wrath of the Dead	① CP	OST FANTOME only. Au début de la phase de Combat. Une de vos unités <Wraith Construct OF> a +1 Attaque jusqu'à la fin de cette phase.	☆
Nimble Escape	② CP	OST WINDRIDERS only. Après qu'une de vos unités <OW> ait combattu. Cette unité peut immédiatement : effectuer un Mvt (+ Sprint) comme en phase de Mvt, ou battre en retraite si elle est à 1" de jets ennemies.	

OBJECTIFS

New Orders	② CP	Au début du tour, après avoir généré vos objectifs Maelstrom, défaissez un objo pour en piocher un autre.	
-------------------	------	---	--

WARGEAR

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Aeldari missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Sunburst missile	48"	Heavy D6	4	-1	1	-
- Starshot missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-
Avenger shuriken catapult	18"	Assault 2	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Bright lance	36"	Heavy 1	8	-4	D6	-
Death spinner	12"	Assault 2	6	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of 0.
Doomweaver	48"	Heavy 2D6	7	0	2	Wound rolls of 6+ for this weapon are resolved with AP -4 instead of AP 0. This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Dragon's breath flamer	8"	Assault D6	5	-1	1	This weapon automatically hits its target.
D-cannon	24"	Heavy D3	12	-4	D6	This weapon can target units that are not visible to the firer.
D-scythe	8"	Assault D3	10	-4	1	This weapon automatically hits its target.
The Eye of Wrath	3"	Pistol D6	6	-2	1	This weapon can only be fired once per battle.
Firepike	18"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Fusion gun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Fusion pistol	6"	Pistol 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Hawk's talon	24"	Assault 4	5	0	1	-
Heavy D-scythe	16"	Assault D3	12	-4	2	This weapon automatically hits its target.
Heavy wraithcannon	36"	Assault 2	16	-4	D6	-
Lasblaster	24"	Assault 4	3	0	1	-
Laser lance (shooting)	6"	Assault 1	6	-4	2	-
The Maugetar (shooting)	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of -1.					
- Shrieker	36"	Assault 1	6	-1	1	If an INFANTRY model is slain by an attack made with this weapon, its unit suffers D3 mortal wounds.
- Shuriken	36"	Assault 4	6	-1	1	-
Melta bomb	4"	Grenade 1	8	-4	D6	You can re-roll failed wound rolls for this weapon if the target is a VEHICLE .
Plasma grenade	6"	Grenade D6	4	-1	1	-
Prism cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Dispersed	60"	Heavy D6	6	-3	1	-
- Focused	60"	Heavy D3	9	-4	D3	-
- Lance	60"	Heavy 1	12	-5	D6	-
Pulse laser	48"	Heavy 2	8	-3	3	-
Ranger long rifle	36"	Heavy 1	4	0	1	This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you roll a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to any other damage.
Reaper launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Starshot missile	48"	Heavy 1	8	-2	3	-
- Starswarm missile	48"	Heavy 2	5	-2	2	-
Scatter laser	36"	Heavy 4	6	0	1	-

WARGEAR

RANGED WEAPONS						
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Scorpion's claw (shooting)	12"	Assault 2	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Shadow weaver	48"	Heavy D6	6	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of 0. This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Shuriken cannon	24"	Assault 3	6	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Shuriken catapult	12"	Assault 2	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Shuriken pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Silent Death	12"	Assault 4	User	-3	1	-
Singing spear (shooting)	12"	Assault 1	9	0	D3	This weapon always wounds on a roll of 2+.
Star lance (shooting)	6"	Assault 1	8	-4	2	-
Starcannon	36"	Heavy 2	6	-3	D3	-
Suncannon	48"	Heavy 2D6	6	-3	2	-
Tempest launcher	36"	Heavy 2D6	4	-2	1	This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Twin Aeldari missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Sunburst missile	48"	Heavy 2D6	4	-1	1	-
- Starshot missile	48"	Heavy 2	8	-2	D6	-
Twin bright lance	36"	Heavy 2	8	-4	D6	-
Twin scatter laser	36"	Heavy 8	6	0	1	-
Twin shuriken cannon	24"	Assault 6	6	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Twin shuriken catapult	12"	Assault 4	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -3 instead of 0.
Twin starcannon	36"	Heavy 4	6	-3	D3	-
Vibro cannon	48"	Heavy D3	7	-1	2	For each vibro cannon that has already been fired at the same target in this phase, improve the AP of this weapon by 1 (to a maximum of -3) and add 1 to the wound rolls for this weapon (to a maximum of +2). For example, if a firing model is the third to target the same unit with a vibro cannon, its AP is -3 and you add 2 to its wound rolls. If this weapon inflicts any damage on an enemy unit, that unit cannot Advance in its next Movement phase unless it can FLY.
Voidbringer	48"	Heavy 1	4	-3	3	This weapon can target an enemy CHARACTER even if they are not the closest enemy unit. This weapon wounds on a 2+, unless it is targeting a VEHICLE . Each time you roll a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to any other damage.
The Wailing Doom (shooting)	12"	Assault 1	8	-4	D6	Roll two dice when inflicting damage with this weapon and discard the lowest result.
Wraithcannon	12"	Assault 1	10	-4	D6	-

OTHER WARGEAR	
VEHICLE EQUIPMENT	EFFECT
Crystal targeting matrix	A model with a crystal targeting matrix does not suffer the penalty for firing a Heavy weapon after moving when targeting the closest enemy unit.
Spirit stones	Roll a D6 each time a model with spirit stones suffers a wound or mortal wound: on a 6 the wound is ignored.
Star engines	When a model with star engines Advances, add 2D6" to that model's Move characteristic for that Movement phase instead of D6".
Vectored engines	If a model with vectored engines Advances, your opponent must subtract 1 from all hit rolls for ranged weapons that target it until your next Movement phase.



WARGEAR

MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Aeldari blade	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll failed hit rolls for this weapon.
Biting blade	Melee	Melee	+2	-1	2	-
Blade of Destruction	Melee	Melee	+2	-3	D3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Diresword	Melee	Melee	User	-2	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers a mortal wound in addition to any other damage.
Executioner	Melee	Melee	+1	-3	D3	-
Fire Axe	Melee	Melee	User	-4	D3	-
Ghostaxe	Melee	Melee	+2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Ghostglaive	Melee	Melee	+2	-4	D6	-
Ghostwords	Melee	Melee	+1	-3	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Laser lance (melee)	Melee	Melee	User	-4	2	If the bearer charged this turn, attacks with this weapon are made at Strength 6.
The Maugetar (melee)	Melee	Melee	+2	-2	D3	-
Mirrorswords	Melee	Melee	User	-2	1	You can re-roll failed hit rolls in the Fight phase for this weapon.
Paragon sabre	Melee	Melee	User	-4	1	You can re-roll failed hit and wound rolls for this weapon.
Power glaive	Melee	Melee	+1	-2	1	-
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Powerblades	Melee	Melee	User	-2	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Scorpion chainsword	Melee	Melee	+1	0	1	-
Scorpion's claw (melee)	Melee	Melee	x2	-3	D3	-
The Shining Blade	Melee	Melee	+1	-3	D3	If a unit suffers any wounds from this weapon, your opponent must subtract 1 from that unit's hit rolls until the end of the turn.
Singing spear (melee)	Melee	Melee	User	0	D3	This weapon always wounds on a roll of 2+.
The Spear of Twilight	Melee	Melee	User	-2	D3	This weapon always wounds on a roll of 2+.
Staff of Ulthamar	Melee	Melee	+2	-2	D3	-
Star glaive	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Star lance (melee)	Melee	Melee	User	-4	2	If the bearer charged this turn, attacks with this weapon are made at Strength 8.
The Sword of Asur	Melee	Melee	+1	-3	D3	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, the target suffers D3 mortal wounds in addition to any other damage.
Titanic feet	Melee	Melee	User	-2	D3	Make 3 hit rolls for each attack made with this weapon, instead of 1.
Titanic ghostglaive	Melee	Melee	x2	-4	6	-
Titanic wraithbone fists	Melee	Melee	User	-3	D6	-
The Wailing Doom (melee)	Melee	Melee	+2	-4	D6	Roll two dice when inflicting damage with this weapon and discard the lowest result.
Witch staff	Melee	Melee	User	0	2	This weapon always wounds on a roll of 2+.
Witchblade	Melee	Melee	User	0	D3	This weapon always wounds on a roll of 2+.
Wraithbone fists	Melee	Melee	User	-3	3	-
Wraithguard fists	Melee	Melee	User	-1	D3	-

TEMPLES ASPECTS

Crimson HUNTERS

Prédateur Aérien : ses Attaques de tirs font +1 Dégât contre une cible avec le <Vol>.

Esquive : svg invulnérable de 5++.

Regard Perçant : pas de pénalité pour tirer à l'arme lourde après s'être déplacé.

Mitrailage : peut relancer les 1 pour blesser de ses Attaques de tirs qui ciblent une unité sans le <Vol>.

Ceil de Khaine : ses Attaques de tirs ignorent le bénéfice du couvert.

Manœuvres Aériennes : peut pivoter jusqu'à 180° au lieu de 90° avant son Mvt.

Dark REAPERS

Tir Eclair : +1 Attaque quand l'Exarch tire.

Pluie de Mort : peut relancer le dé pour déterminer le nb de tirs de son lanceur Tempest.

Visage Résolu : tant cette unité inclut un Exarch, les unités ennemies à 6" ont -1 en Cd.

Tir à Longue Portée : tant que cette unité inclut un Exarch, ses armes de tirs ont +4" de portée.

Toucher Mortel : tant que cette unité inclut un Exarch, un 6 (non modifié) pour blesser provoque 2 BM à la cible en plus des dégâts normaux.

Tir Ciblé : l'Exarch peut tirer sur un <Personnage> même si ce n'est pas la cible la plus proche.

Dire AVENGERS

Tempête de Lames : tant que cette unité inclut un Exarch, ses armes de tirs (non grenade) qui font 6 (non modifié) pour toucher génèrent 1 touche supp.

Défense : tant que cette unité inclut un Exarch, les armes de mêlée qui la ciblent ont -1 pour blesser.

Inflexible : tant que cette unité inclut un Exarch, elle réussit auto. ses tests de Moral.

Disciple Martial : a une CC et CT 2+.

Tir Lacérant : ses armes de tirs (non grenade) ont une PA -3 et perdent leur aptitude.

Attaques Vengeresses : tant que cette unité inclut un Exarch, et qu'il+ des ses figs ont été détruites, elle a +1 pour toucher et +1 pour blesser.

Fire DRAGONS

Morsure du Dragon : tant que cette unité inclut un Exarch, au début de votre phase de Tir vous pouvez changer le Type des fusils à fusion en pistolet 1.

Tueur de Chars : l'Exarch, peut relancer 1 dé de Dégât quand il cible un Véhicule avec sa pique de feu.

Poings Enflammés : les Attaques de mêlée de l'Exarch sont PA -2, Dégâts 2 et peuvent relancer le jet pour blesser.

Pas Vif : si cette unité inclut un Exarch et qu'elle Advance, elle jette 3D6 et défause 2 dés.

Mur de Flamme : à la place de tirer en Overwatch avec un lance-flamme Souffle de Dragon, cet Exarch peut effectuer une mur de Flamme. Jetez 1D6, sur 2+, l'unité qui charge subit D3 BM.

Chaleur Cuisante : tant que cette unité inclut un Exarch, elle a -1 pour être touchée par des Attaques de mêlée.

Howling BANSHEES

Esquive Gracieuse : tant que cette unité inclut un Exarch, quand un de ses figs va perdre 1 PV à la phase de Combat, jetez 1D6, sur 5+ le PV n'est pas perdu.

Frappes Perforantes : quand cette unité est choisie pour combattre, l'Exarch armé d'un exécuteur peut effectuer une Frappe perforante. -1 Attaque mais +3 en Force et Dégâts = 3.

Désarmement : au début de la phase de Combat, choisir une fig à 1" de cet Exarch qui a -2 Attaque à cette phase.

Lames Tournoyantes : cet Exarch a +1 Attaque (+2 si équipé d'épées miroirs).

Décapitation : les Attaques de mêlée de cet Exarch qui font un 6 (non modifié) pour toucher provoque 1 BM à la cible en plus des dégâts normaux.

Cri Perçant : quand cette unité termine une Charge à 1" d'une unité ennemie, jetez 1D6, sur 4+ elle subit D3 BM.

Striking SCORPIONS

Rôdeur : tant que cette unité inclut un Exarch et qu'elle est entièrement dans un terrain, les tirs qui la ciblent ont -1 pour la toucher.

Coup Fracassant : cet Exarch a +2 en Force.

Étreinte du Scorpion : les Attaques de pince de scorpion de l'Exarch qui font un 6 (non modifié) pour toucher inflige 1 BM en plus des dégâts normaux.

Embuscade : tant que cette unité inclut un Exarch et qu'elle est entièrement dans un terrain, elle peut tjs combattre en premier. Si l'adversaire a des unités qui ont chargé ou une capacité similaire, alternez les activations, en commençant par le joueur dont c'est le tour. Repli : à la fin de la phase de Combat, si cette unité inclut un Exarch à 1" ou moins d'une fig ennemie, elle peut battre en retraite comme à votre phase de Mvt.

Dard du Scorpion : tant que cette unité inclut un Exarch, elle a +1 à ses jets pour blesser avec son aptitude Mandibules de Scorpion.

Shining SPEARS

Repli : à la fin de la phase de Combat, si cette unité inclut un Exarch à 1" ou moins d'une fig ennemie, elle peut battre en retraite comme à votre phase de Mvt.

Piqué : tant que cette unité inclut un Exarch, elle a +1 à ses jets de Charge.

Fine Lame : le sabre de parangon de cet Exarch est Dégâts 3.

Lancier : si cet Exarch fait un 6 (non modifié) pour toucher avec sa lance laser/stellaire, il provoque 1 touche supp.

Pilote Émérite : cet Exarch a une svg invuln. de 3++ contre les tirs.

Frappe au Cœur : les Attaques de mêlée de cet Exarch qui font un 6 (non modifié) pour toucher provoquent 1 BM à la cible en plus des dégâts normaux.

Swooping HAWKS

Interception : cet Exarch peut relancer les jets pour toucher de ses Attaques qui ciblent une unité avec le <Vol>.

Tir de Suppression : quand cet Exarch tire en Overwatch sur une unité ennemie, elle a -2 à sa Charge.

Esquive : tant que cette unité inclut un Exarch, ses figs ont une svg invulnérable de 5++.

Assaut Rapide : cet Exarch a +2 Attaques si son unité a chargé ou été chargée à ce tour.

Tir très Rapide : le Type d'armes de cet Exarch est Assaut 6.

Barrage Plongeant : tant que cette unité inclut un Exarch, elle a +1 à ses jets pour toucher lorsqu'elle utilise son aptitude Pack de Grenades.

Warp SPIDERS

Attaque Surprise : tant que cette unité inclut un Exarch, elle peut relancer les jets pour toucher de ses Attaques de tisse-mort le tour où elle est arrivée en jeu grâce à sa Frappe Warp.

Repli : si à la fin de la phase de combat, si cette unité inclut un Exarch, elle peut effectuer un Mvt de retraite de jusqu'à 6".

Toile Traîtresse : 1x/bataille, à votre phase de Mvt, si cette unité inclut un Exarch, elle peut effectuer un saut warp au lieu de se déplacer. Retirez -a de la table et remplacez la n'importe où à plus de 9" de toute fig ennemie à la fin de cette phase.

Antre de l'Araignée : si cette unité inclut un Exarch, et qu'elle est entièrement dans un terrain, jetez 1D6 quand une unité ennemie termine une charge à 1". Sur 5+, elle subit D3 BM.

Attaque Vacillante : tant que cette unité inclut un Exarch, elle peut pile-in de 6" au lieu de 3".

Morsure d'Araignée : les lames énergétiques de l'Exarch sont Force +1 et Dégâts 2.

Shadow SPECTRES ...

