



Codex

Exodit Aeldar

Codex amateur : ledecharne@gmail.com

Table of Contents

Background	4
Aptitudes.....	5
Aptitudes récurrentes	5
Aptitude d'armée règlementaire	5
Bénéfice de biome	5
Liste d'équipement	5
Arme à shuriken	5
Arme de type cristallin	5
Unités	6
QG	6
Warden War leader.....	6
World Singer	7
Storm Singer.....	8
Wild Singer	9
Spirit Singer	10
Troupe	11
Exodit Guardian.....	11
Exodit Warden	11
Elite	12
Storm Warden.....	12
Wild Hunter.....	12
Cristal shield warden.....	13
Ravenous dragon	13
StoneBlade	14
TreeLord	15
Attaque rapide	16
Wild riders.....	16
Saber tooth	16
Wind Walker	17
Soutien	18
Storm Seeker	18
Heavy dragon	19
Stone Lord	20
Transport assigné	21
Speed dragon	21
Aeronef	21
Wind dragon.....	21
Fortification.....	22

Cyclone Eye	22
Arsenal	23
Armes de corps à corps.....	23
Armes de tir.....	24
Domaines psychiques	25
Salvation.....	25
Domaine Exodit Stone.....	25
Domaine Exodit Storm	26
Domaine Exodit Wild	27
Stratagème.....	28
Présents de la nature	30
Trait de seigneur de guerre.....	32
Valeur en points.....	33
Unités	33
Arme de tir	33
Arme de mêlée.....	33

Background

Les exodites sont les Eldars qui, voyant la décadence de leur peuple, ont décidé de s'exiler des vaisseaux mondes et de leurs pratiques. Ils visent une vie plus simple et proche de la nature, pour cela ils ont été obligés de partir loin du centre de l'empire, loin des vaisseaux mondes, sur des mondes primitifs ou sauvages de la bordure orientale.

Sur ces mondes, le développement fût lent, réfléchi avec une volonté de ne pas briser l'harmonie naturelle. Chaque pierre, chaque brise, chaque brin d'herbe était considéré.

Comme certains l'aurait prédit, la décadence entraîna la chute des Eldars dans un cri de douleur et de naissance du Dieu de l'Excès. Les exodites, loin de cela furent peu touchés par cet événement, mais les âmes des Eldars qui mourraient suivaient d'étranges chemins, les premières, les âmes des êtres les plus mélancoliques de leur vie passée étaient aspirés dans le royaume de Slaanesh, les secondes, les âmes des êtres les plus attentionnés à leur environnement restaient là, en symbiose.

Les exodites se mirent à montrer une attention particulière à leur environnement, par peur ou par conviction, aux différents éléments de leur monde. Cette recherche d'harmonie avec cet élément est devenue tellement importante pour eux que son accomplissement devient une seconde naissance, l'assurance que leur âme se liera à un élément du monde. Les éléments se classent en trois parties : ce qui concerne le sol, les montagnes, la terre et les pierres, l'élément des Stone Born ; ce qui concerne la faune et la flore sous toutes ses formes, l'élément des Wild Born ; et ce qui concerne le vent, la pluie, l'atmosphère et le cycle de l'eau, l'élément des Storm Born.

Les âmes s'accumulant sur un monde finirent par créer un réseau avec sa résonance propre qu'on appelle Esprit-Monde, réseau ressemblant à un circuit d'infinité. Parfois, les âmes liées à un élément se rassemblent spontanément et des créations miraculeuses apparaissent : pour les âmes liées aux roches, des créatures de pierre semblant animées de vie se lèvent, interagissent avec les mortels ou les défendent comme les Stone Blades ou les Stone Lords ; pour les âmes sauvages, les arbres se mettent à marcher et les animaux acquièrent des capacités extra ordinaires, donnant notamment les Dragons ; pour les âmes tempêtes, les vents se mettent à souffler si fort qu'un cyclone se forme.

Les exodites se sont rassemblées dans des écosystèmes propices à leur vie, au développement de leur culture propre. Ces zones cohérentes de vie en harmonie entre les exodites et la nature ont été nommées des biomes, et sont souvent occupées et composées de différentes tribus et d'un pouvoir politique très éclaté et qui ne s'allie que lorsque l'Harmonie et l'équilibre est menacé. Le reste du temps les différentes tribus échangent savoir et matériel pacifiquement mais sans ordre ou direction cohérente.

La guerre n'a jamais vraiment disparu pour les exodites. Les pirates de tout type (Drukhari, Humains renégats ou autres), les bandes d'Orks en mal de combat, les libres marchands de l'Imperium en mal de conquête ont régulièrement fait l'objet de conflits armés, ça et là. Mais aujourd'hui, l'Harmonie des Esprits Mondes est réellement menacée, la cicatrix maledictum a poussé la plupart des peuples à trouver de nouvelles routes et certaines qui passent par les mondes exodites, obligés de se défendre pour éviter de devenir la nouvelle base militaire de transition de tel ou tel empire.

Aptitudes

Aptitudes récurrentes

Chasse-tempête : Les figurines à 6" ou moins d'un *Cyclone eye* peuvent relancer les 1 sur leur jet de blessure.

Chasseur discret : Au début du premier round de bataille et avant le début du premier tour, vous pouvez bouger cette unité de 6" et doit finir son mouvement à 9" ou plus de toute figurine ennemie. Si les deux joueurs peuvent le faire, le joueur qui a pris le premier tour se déplace en premier. En outre, si vous n'avez pas le 1° tour, les figurines qui ciblent cette unité doivent soustraire 1 à leur jet de touche en phase de tir du 1° round de bataille.

Harmonie : Lorsque l'unité avec cette règle est retirée comme perte, vous pouvez appliquer les règles suivantes en fonction du mot clé qu'elle possède. Si une unité possède plusieurs mots-clés, vous pouvez appliquer l'effet de chaque mot-clé.

- Stone Born : Lancer un dé ; sur 6, vous gagnez un point de commandement.
- Wild Born : Une unité **Dragon** ou **Tree Lord** à 6" ou moins de l'unité retiré regagne 1 PV perdu.
- Storm Born : Une unité ennemie à 6" ou moins subit 1 blessure mortelle.

Aptitude d'armée réglementaire

Défenseurs telluriques : Si votre armée est réglementaire, toutes les unités de troupes de vos détachements Exodit gagnent cette aptitude. Une telle unité à portée d'un pion objectif le contrôle même s'il y a plus de figurines ennemies à portée de ce pion. Si une unité ennemie à portée du même pion objectif possède une règle similaire, le pion est contrôlé par le joueur qui a le plus de figurines à portée de ce pion, selon la règle normale.

Paria Aeldari : En jeu égal, vous ne pouvez pas choisir votre seigneur de guerre avec un mot clé **Exodit** si votre armée comprend un détachement avec au moins une figurine avec le mot clé **Asuryani**.

Bénéfice de biome

Si votre armée est réglementaire et que toutes les unités **Infanterie**, **Cavalerie** et **bête** des détachements Exodit Aeldari gagnent un bénéfice d'harmonie tant que toutes les unités du détachement sont issues de la même harmonie. Le bénéfice dépend de l'harmonie, vous pouvez choisir une harmonie ci-dessous.

Les pics de foudre : Toutes les figurines *Wild Born* avec ce trait sont considéré comme ayant 1 de plus en Force sur leur profil et les unités *Storm Born* avec ce trait peuvent ajouter 1" à leur distance de charge.

Les torrents de roche : Lors d'un test de moral raté, vous retirez 1 figurine de l'unité quel que soit le résultat. En outre, les unités *Construct* peuvent abjurer un pouvoir psychique par phase psychique adverse comme s'ils étaient Psyker.

Les forêts de cristal : Les unités *Stone Born* à couvert peuvent ajouter 1 à leurs jets de sauvegarde. En outre, les unités *Wild Born* qui ont chargées peuvent ajouter 1 attaque à leur profil la phase subséquente.

Les landes de tonnerres : Les unités *Stone Born* avec ce trait sont toujours considérées à couvert. En outre, les unités *Storm Born* avec ce trait peuvent relancer un dé ou tous les dés de leurs jets de charge.

Liste d'équipement

Arme à shuriken

Les armes à shuriken sont récapitulées dans la liste suivante : Guisarme à shuriken (Tir), Guisarme Orage (tir), Guisarme tempête (tir), Pistolet shuriken, Catapulte shuriken, Canon shuriken, Canon shuriken jumelé.

Arme de type cristallin

Les armes de type cristallin sont récapitulées dans la liste suivante : Lame cristalline, Espadon cristallin, Bouclier cristallin, Epée cristalline.

Unités

QG

Warden War leader

Seigneur, roi, chef de tribu, leurs titres sont nombreux et disparates mais se sont eux qui dirigent les affaires des mortels et dirige les combattants pour la défense de leur monde.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Warden war leader	7"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+

Le warden war leader est une figurine unique équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Guisarme Orage (tir)	24"	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil
Lame cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	1	Une figurine équipé de deux lames cristallines peut effectuer à la place 1 attaques de plus avec elle et relancer les jets de 1 pour blesser.
Espadon cristallin	Mêlée	Mêlée	x2	-1	D3	

Option d'équipement : Le warden war leader peut remplacer sa guisarme à shuriken par deux lames cristalline, un espadon cristallin ou une guisarme orage.

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Réflexe éclair : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 6+.

Maitre d'arme : Pour chaque jet de touche de 6 non modifié en phase de combat, l'unité subit 1 blessure mortelle en plus. En outre, tant que cette figurine ne s'est pas activée dans cette phase de combat, la sauvegarde invulnérable passe à 4+.

Guide gardien : Toutes les unités amies Aeldari Exodit <biome> à 6" ou moins peuvent relancer les 1 sur les jets de touche.

Né libre : Vous pouvez ajouter un des trois mots-clés suivant : *Stone Born*, *Storm Born* ou *Wild Born*. Si cette figurine est votre seigneur de guerre, vous pouvez ajouter deux mots clés différents au lieu d'un.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>

Mots clés : Infanterie, Personnage, Warden war leader

World Singer

Sage et psyker exceptionnel, ayant réussi l'Harmonie avec les trois éléments, ils sont les seuls à pouvoir embrasser l'ensemble de la complexité d'Esprit Monde. Leurs conseils, même les plus énigmatiques sont écoutés de tous.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
World singer	7"	3+	3+	3	3	5	2	9	4+

Le World Singer est une figurine unique équipée d'une guisarme sorcière

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme sorcière	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	

Option d'équipement :

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Rune tellurique : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 4+

Psyker : Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques lors de la phase psychique amie et tenter d'abjurer 2 pouvoirs psychiques lors de la phase psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir *Salvation* et 3 pouvoirs choisis librement dans les domaines *Exodit Storm*, *Exodit Wild* et *Exodit Stone*

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born, Storm World, Stone Born

Mots clés : Infanterie, Personnage, World singer

Storm Singer

Psyker ayant choisi l'Harmonie des tempêtes, il est vif comme le vent et puissant comme le tonnerre. Les âmes tempêtes se pressent autour de lui.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Storm Singer	7"	2+	2+	3	3	4	3	9	4+

Le storm Singer est une figurine unique équipée d'une guisarme Orage et ceint des âmes orages.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme Orage (tir)	24"	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil
Guisarme sorcière	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	

Option d'équipement : Le storm singer peut remplacer sa guisarme orage par une guisarme Sorcière

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Rune tellurique : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 4+

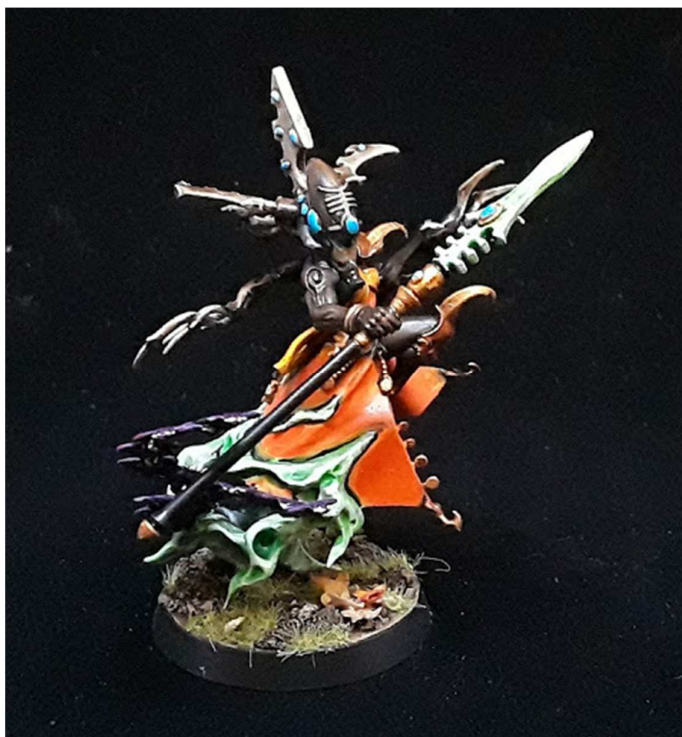
Maître des orages : Le psyker ajoute 1 aux résultats de test psychique quand il tente de manifester un pouvoir du domaine *Exodit Storm* et qu'il est à 6" ou moins d'un *Cyclone eye*.

Guide orage : Toutes les unités amies **Aeldari Exodit <biome>** à 6" ou moins peuvent relancer les 1 sur les jets de touche en phase de tir.

Psyker : Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques lors de la phase psychique amie et tenter d'abjurer un pouvoir psychique lors de la phase psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir *Salvation* et deux pouvoirs du domaine *Exodit Storm*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Storm born

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker



Wild Singer

Psyker ayant choisi l'Harmonie sauvage, il chevauche un dragon habité de milliers âmes sauvages avec lequel il ne semble presque faire qu'un.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Wild Singer	9"	2+	2+	6	7	8	3	9	5+

Le wild Master est une figurine unique équipée d'un pistolet shuriken et d'une gueule.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet shuriken	12"	Pistolet 1	4	0	1	Les jets de 6+ pour blesser sont résolus avec une PA -3
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Crocs acérés	Mêlée	Mêlée	Util	-2	3	
Mâchoire broyeuse	Mêlée	Mêlée	Util	0	4	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1.
Griffes monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util	-2	D3	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme
Souffle du dragon	8"	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement

Option d'équipement : Le

Le Wild Singer peut ajouter un *Souffle du dragon*

Le Wild Singer peut ajouter des *griffes monstrueuses*

Aptitude : Chasse-tempête, Chasseur discret, Harmonie

Rune tellurique : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 4+

Charge dévastatrice : A la fin de votre phase de charge, après que vous ayez réussi une charge, toutes les unités à 1" ou moins de cette figurine, **infanterie** ou **véhicule** subissent 1 blessure mortelle.

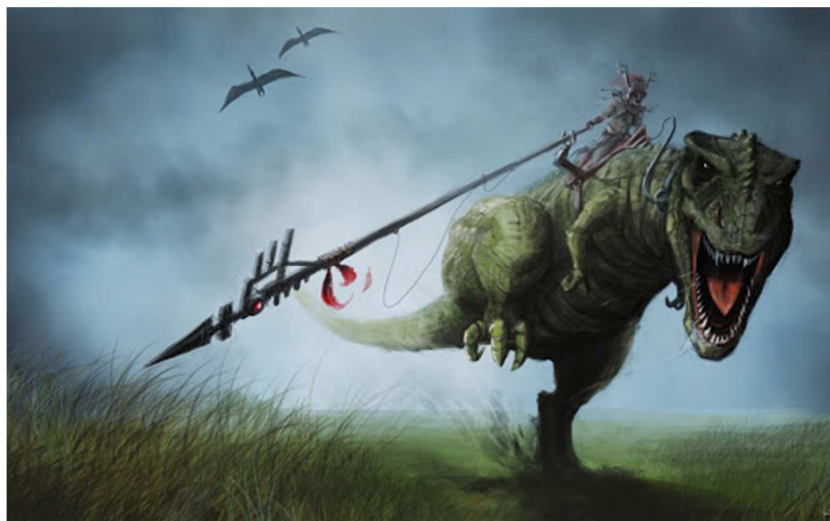
Guide sauvage : Toutes les unités amies **Aeldari Exodit <biome>** à 6" ou moins peuvent relancer les 1 sur les jets de touche en phase de combat.

Maitre sauvage : Le psyker ajoute 1 aux résultats de test psychique quand il tente de manifesté un pouvoir du domaine *Exodit Wild* sur une cible **Wild Born**.

Psyker : Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques lors de la phase psychique amie et tenter d'abjurer un pouvoir psychique lors de la phase psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir *Châtiment* et deux pouvoirs du domaine *Exodit Wild*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born

Mots clés : Cavalerie, Personnage, Psyker, Dragon, Wild Singer



Spirit Singer

Psyker ayant choisi l'Harmonie des roches, il est le seul psyker exodite à maîtriser la communication par la Toile à l'aide des roches d'âmes résonantes et à recevoir des nouvelles du reste de la galaxie par les Harlequins.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Storm Singer	7"	2+	2+	3	3	4	3	10	4+

Le spirit Singer est une figurine unique équipée d'une lame monocristaline et d'un pistolet shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet shuriken	12"	Pistolet 1	4	0	1	Les jets de 6+ pour blesser sont résolus avec une PA -3
Lame cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	1	Une figurine équipé de deux lames cristallines peut effectuer à la place 1 attaques de plus avec elle et relancer les jets de 1 pour blesser.
Guisarme sorcière	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	

Option d'équipement : Le Spirit singer peut remplacer toutes ses armes par une guisarme Sorcière ou deux lames monocristaline.

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Maitre roches : Si une unité StoneBlade ou StoneLord est à 6" ou moins de cette figurine, ajoutez 1 au résultat des jets pour manifester un pouvoir psychique du domaine *Exodit Stone*

Guide spirituel : Toutes les unités amies Aeldari Exodit <biome> à 6" ou moins peuvent relancer les jets de moral.

Rune tellurique : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 4+

Psyker : Cette figurine peut tenter de manifester un pouvoir psychique lors de la phase psychique amie et tenter d'abjurer deux pouvoirs psychiques lors de la phase psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir *Salvation* et le pouvoir du domaine *Exodit Stone*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Stone Born

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker

Troupe

Exodit Guardian

Combattants de base des mondes exodites, ils se rassemblent généralement par affinité d'harmonie.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Exodit guardian	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Guadian Spirit	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+

L'unité comprend 5 Exodit guardian. Chaque figurine est équipée d'une catapulte shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Catapulte shuriken	12"	Assaut 2	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Né libre : Vous pouvez ajouter un des trois mots-clés suivant : *Stone Born*, *Storm Born* ou *Wild Born*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>

Mots clés : Infanterie, Exodit guardian



Exodit Warden

Force armée régulière des mondes exodites, ils se rassemblent également par affinité d'harmonie.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Exodit Warden	7"	3+	3+	3	3	1	1	7	5+
Warden Spirit	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+

L'unité comprend 5 Exodit guardian. Chaque figurine est équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).

Option d'équipement : Le warden spirit peut remplacer sa guisarme à shuriken par une guisarme orage

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie, Chasseur discret

Gardien tellurique : Lors des tirs en état d'alerte, les guisarmes à shuriken sont considéré Assaut 2 (au lieu de 1).

Né libre : Vous pouvez ajouter un des trois mots-clés suivant : *Stone Born*, *Storm Born* ou *Wild Born*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>

Mots clés : Infanterie, Exodit Warden

Elite

Storm Warden

Farouches gardiens de l'Harmonie aérienne, leurs gestes semblent toujours aider ou appuyer par le souffle du vent, les rendant d'une rapidité surprenante.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Storm Warden	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	5+
Storm warden spirit	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	5+

L'unité comprend 5 Storm Warden. Chaque figurine est équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Guisarme Orage (tir)	24"	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil

Option d'équipement : Le Storm warden spirit peut remplacer sa guisarme à shuriken par une guisarme orage.

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Réflexe éclair : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 6+

Frappe tempête : Les jets de touche non modifié de 6 en phase de combat provoquent une touche supplémentaire.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Storm Born

Mots clés : Infanterie, Storm Warden

Wild Hunter

Chasseurs habitué à la capture de Dragon ayant perdu la raison, ils sont de redoutables adversaires frappant toujours par surprise.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Wild Hunter	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	5+
Wild hunter spirit	7"	3+	3+	3	3	1	2	9	5+

L'unité comprend 5 Wild Hunters. Chaque figurine est équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Catapulte shuriken	12"	Assaut 2	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3

Option d'équipement : Les Wild Hunters peut remplacer leur guisarme à shuriken par une catapulte shuriken.

Aptitude : Chasse-tempête, chasseur discret, Harmonie

Meute de prédateurs : Vous pouvez cibler un **Personnage** même si ne n'est pas l'unité la plus proche tant qu'elle est à 12" ou moins.

Chasseur de gros gibier : Vous pouvez ajouter 1 à vos jets de blessure contre les **Monstres**

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born

Mots clés : Infanterie, Wild Hunter

Cristal shield warden

Gardiens armé de boucliers de cristal habité par des âmes, ils sont les défenseurs les plus acharnés de leur Esprit Monde.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Cristal shield Warden	7"	3+	3+	3	3	1	1	8	4+
Cristal shield warden spirit	7"	3+	3+	3	3	1	2	9	4+

L'unité comprend 5 Cristal shield Warden. Chaque figurine est équipée d'une lame cristalline et d'un bouclier cristallin.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Lame cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	1	
Bouclier cristallin	Mêlée	Mêlée	util	0	1	A chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Bouclier cristallin : Ajouter 1 aux jets de sauvegarde contre les armes de tir.

Pavois du biome : Les unités ennemies ne peuvent pas tirer sur les unités amies si cette unité est plus proche et visible.

Lié aux âmes roches : à chaque fois qu'une unité Cristal shield Warden, entièrement à couvert, perd 1 PV, lancer un dé ; sur 6, elle ne le perd pas.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Stone Born

Mots clés : Infanterie, Cristal shield Warden

Ravenous dragon

Les dragons les plus redoutables, habités de centaines d'âmes et monté par des guides en communion.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Ravenous dragon	9"	3+	3+	6	7	6	3	8	4+

L'unité comprend 3 Ravenous dragon. Chaque figurine est équipée d'une gueule et d'un pistolet shuriken

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet shuriken	12"	Pistolet 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Souffle du dragon	8"	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Crocs acérés	Mêlée	Mêlée	Util	-2	3	
Mâchoire broyeuse	Mêlée	Mêlée	Util	0	4	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1.
Griffes monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util	-2	D3	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme.

Option d'équipement : Chaque Ravenous dragon peut ajouter un *Souffle du dragon*

Chaque ravenous dragon peut ajouter des *Griffes monstrueuses*.

Chaque Ravenous dragon peut remplacer sa *gueule* par des *crocs acérés* ou une *mâchoire broyeuse*

Aptitude : Chasse-tempête, Chasseur discret

Charge dévastatrice : A la fin de votre phase de charge, après que vous ayez réussi une charge, toutes les unités à 1" ou moins d'une figurine de cette unité, **infanterie** ou **véhicule** subissent 1 blessure mortelle.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, Wild Born

Mots clés : Cavalerie, Ravenous Dragon, Dragon

StoneBlade

Amas de roches agrégées, habités de centaines d'âmes, certains se réveillent spontanément pour prêter main forte aux combattants du Biome avant de disparaître alors que d'autres sont présent au quotidien dans la société.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
StoneBlade	4''	3+	3+	5	5	3	2	9	4+

L'unité comprend 5 StoneBlade. Chaque figurine est équipée d'une lame cristalline et d'un bouclier cristallin.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Lame cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	1	Une figurine équipé de deux lames cristallines peut effectuer à la place 1 attaques de plus avec elle et relancer les jets de 1 pour blesser.
Espadon cristallin	Mêlée	Mêlée	x2	-1	D3	
Bouclier cristallin	Mêlée	Mêlée	util	0	1	A chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.

Option d'équipement : Chaque figurine peut remplacer sa lame cristalline par deux lames cristallines ou un espadon cristallin.

Aptitude :

Bouclier cristallin : Ajouter 1 aux jets de sauvegarde contre les armes de tir.

De pierre et d'âmes : Lorsque perd 1 PV lancer un dé, sur 4+, le PV n'est pas perdu.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Construct

Mots clés : Infanterie, StoneBlade

TreeLord

Arbre gigantesque dont l'accumulation d'âmes sauvages finit par l'animer, le Tree Lord s'intègre complètement à la société exodite et est généralement prompt à aider à la défendre.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
StoneBlade	6"	3+	4+	5	7	8	4	9	5+

L'unité comprend 1 TreeLord. Chaque figurine est équipée de branchages épineux, de branches perforantes et de lianes fouetteuses.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Branchages épineux	Mêlée	Mêlée	4	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 6 attaques supplémentaires avec cette arme si aucune unité n'est embarquée.
Branches perforantes	Mêlée	Mêlée	util	-1	2	
Lianes fouetteuses	12"	Assaut 2	4	0	1	Vous ne subissez pas de malus aux jets de touche avec cette arme si elle a avancé

Aptitude :

De bois et d'âmes : Lorsque perd 1 PV lancer un dé, sur 5+, le PV n'est pas perdu.

De sève et d'âmes : Si les dégâts infligés par une blessure est 1 (arme de dégâts 1 ou résultat de dégâts de 1) ajoutez 1 au jet de la règle *De bois et d'âmes*. Si les dégâts sont de 2 ou plus, alors réduisez de 1 les dégâts subis.

Racines mystiques : Si l'unité ne se déplace pas lors de sa phase de mouvement, chaque figurine regagne 1 PV.

Dans les branchages : Toutes les figurines embarquées peuvent tirer, en phase de tir ou en état d'alerte contre les unités qui charge le **TreeLord**. Elles sont considérées comme n'ayant pas bougé. Les unités embarquées peuvent tirer s'il y a des figurines à 1" ou moins de cette figurine. Si c'est le cas, elles peuvent tirer sur l'ennemi à 1" ou moins, ou sur toute autre figurine visible et à portée qui se trouve à plus de 1" de toute figurine amie.

Transport : Capacité de transport de 6. Seules des unités **infanterie Wild Born** peuvent embarquer dans ce transport

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Construct

Mots clés : Monstre, Transport, TreeLord



Attaque rapide

Wild riders

Montés sur différentes créatures, les Wilds Riders sont les éclaireurs de choix des armées exodites

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Wild riders	11"	3+	3+	3	4	2	1	7	5+
Rider Spirit	11"	3+	3+	3	4	2	2	8	5+

L'unité comprend 5 Exodit guardian. Chaque figurine est équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Griffes et crocs de monture	Mêlée	Mêlée	4	0	1	Effectuez 2 attaques supplémentaires avec ce profil à chaque fois que la figurine combat.

Option d'équipement : Le Rider spirit peut remplacer sa guisarme à shuriken par une guisarme cristal, une guisarme orage

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie, Chasseur discret

Course sauvage : Lorsque l'unité avance, ajoutez 6" au mouvement de la figurine au lieu de jeter un dé. En outre, pour déterminer le mouvement de charge jeter 1D6 et ajouter 6" (au lieu de 2D6).

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born

Mots clés : Cavalerie, Wild rider

Saber tooth

Ces félins sont habités par des âmes sauvages, ce qui leur donne une vitesse et une force impressionnantes.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Saber tooth	11"	3+	6+	4	3	1	2	5	6+

L'unité comprend 5 Saber tooth. Chaque figurine est équipée de griffes et crocs.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Griffes et crocs	Mêlée	Mêlée	Util	0	1	

Aptitude : Chasseur discret

Course sauvage : Lorsque l'unité avance, ajoutez 6" au mouvement de la figurine au lieu de jeter un dé. En outre, pour déterminer le mouvement de charge jeter 1D6 et ajouter 6" (au lieu de 2D6).

Sauvages : Cette unité peut utiliser le commandement de n'importe quelle figurine amie **Exodit Wild Born** à 6" ou moins. En outre, il ne bénéficie du bénéfice de biome que si un **Wild Singer <Biome>** ou un **World Singer <Biome>** est présent à 6" ou moins de cette unité.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born

Mots clés : Bête, Saber tooth

Wind Walker

Marchant dans le ciel, comme suspendu aux vents, ils arrivent rapidement dans n'importe quelle zone. Servant souvent de messagers, une fois armés, ils peuvent aussi être des combattants intervenant rapidement sur le champ de bataille.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Wind walker	14''	3+	3+	3	3	1	1	8	5+
Wind walker spirit	14''	3+	3+	3	3	1	2	9	5+

L'unité comprend 5 Storm Wind walker. Chaque figurine est équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24''	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Guisarme Orage (tir)	24''	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil

Option d'équipement : Le Wind walker spirit warden spirit peut remplacer sa guisarme à shuriken par une guisarme orage.

Aptitude : Chasse-tempête, Harmonie

Marche sur les alizées : Au moment de placer cette unité au déploiement, vous pouvez la placer dans le vent, au lieu de la placer sur le champ de bataille. Si vous le faites l'unité peut arriver par Marche sur les alizées à la fin de l'une de vos phase de mouvement, vous pouvez la placer à plus de 9'' de toute figurine ennemie. En outre, toutes les unités sans le **Vol** et à 1'' ou moins de cette unité à la fin de la phase de charge du tour où cette unité est arrivé par Marche sur les alizée subissent une blessure mortelle.

Frappe tempête : Les jets de touche non modifié de 6 en phase de combat provoquent une touche supplémentaire.

Réflexe éclair : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 6+

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Storm Born

Mots clés : Infanterie, Wind walker, Vol

Soutien

Storm Seeker

Psyker solitaire, il se donne pour mission de comprendre les rassemblements spontanées des âmes lié au vent.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Storm Seeker	7"	3+	3+	3	3	3	3	9	4+

Le storm seeker est une figurine unique équipée d'une guisarme à shuriken.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Guisarme à shuriken (tir)	24"	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Guisarme Orage (tir)	24"	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil
Guisarme sorcière	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	
Eclairs	48"	Lourde 4	6	0	1	Vous pouvez tirer avec cette arme peut tirer sans ligne de vue.

Option d'équipement : Le storm seeker peut remplacer sa guisarme à shuriken par une guisarme Orage ou une guisarme sorcière

Le storm seeker peut avoir des *Eclairs*.

Aptitude : Chasse-tempête

Rune tellurique : Le personnage a une sauvegarde invulnérable à 4+

Frappe tempête : Les jets de touche non modifié de 6 en phase de combat provoquent une touche supplémentaire.

Cherche tempête : Vous pouvez ajouter un **Cyclone eye** à votre liste sans que cela compte comme un choix supplémentaire. Si vous faites ainsi, le storm seeker doit être déployé à 3" ou moins d'un **Cyclone eye**.

Communion avec les âmes veilleuses : A chaque fois qu'une unité adverse arrive des renforts à 12" ou moins de cette figurine et que cette figurine n'a aucune figurine ennemie à 1" ou moins, vous pouvez immédiatement faire un mouvement de 3". Cette figurine doit terminer ce mouvement à 1" ou plus de toutes figurines ennemies

Psyker : Cette figurine peut tenter de manifester un pouvoir psychique lors de la phase psychique amie et tenter d'abjurer un pouvoir psychique lors de la phase psychique ennemie. Elle connaît un pouvoir du domaine *Exodit Storm*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Storm Born

Mots clés : Infanterie, Personnage

Heavy dragon

Lourd dragon, habité par des âmes sauvages et monté par un guide en communion, ils sont armé avec les anciennes armes amenées par les tribus lors de leur exode.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Heavy dragon	6''	4+	3+	6	7	6	2	8	3+

L'unité comprend 3 Heavy dragons. Chaque figurine est équipée d'une gueule, d'un pistolet shuriken et de deux canons shuriken jumelés

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Pistolet shuriken	12''	Pistolet 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Canon shuriken jumelé	24''	Assaut 6	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Lance ardente	36''	Lourde 1	8	-4	D6	
rayonneur laser	36''	Lourde 4	6	0	1	
Souffle du dragon	8''	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement

Option d'équipement : Chaque Heavy dragon peut remplacer ces 2 canons shuriken jumelés par 2 lances ardentes ou 2 rayonneurs lasers.

La figurine peut ajouter un *Souffle du dragon*

Aptitude : Chasse tempête

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild Born

Mots clés : Cavalerie, Dragon, Heavy dragon



Stone Lord

Amas de roches agrégées, habités de millions d'âmes, ces êtres sont extrêmement rares. Ils sont généralement équipés avec les armes lourdes gardées de l'exode. Ces êtres sont si résistants qu'ils ont été parfois envoyé pour des aider des Eldar des vaisseaux mondes en difficulté. Paradoxalement, certains Eldar des vaisseaux mondes pensent que c'est la seule force armé dont dispose les exodites.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Stone Lord	*	*	*	7	7	10	3	9	4+

PV restant	M	CC	CT
6-10+	6''	3+	3+
3-5	5''	4+	4+
1-2	4''	5+	5+

Le StoneLord est une figurine unique équipée d'une catapulte shuriken et d'une épée cristalline.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Epée cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	3	Une figurine équipée de deux épées cristallines peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme et relancer les jets de 1 pour blesser.
Catapulte shuriken	24''	Assaut 2	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Canon shuriken	24''	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Lance ardente	36''	Lourde 1	8	-4	D6	
Rayonneur laser	36''	Lourde 4	6	0	1	

Option d'équipement : Le StoneLord figurine peut ajouter un canon shuriken, une lance ardente, un rayonneur laser ou une épée cristalline.

Aptitude :

De pierre et d'âmes : Lorsque perd 1 PV lancer un dé, sur 4+, le PV n'est pas perdu.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Construct,

Mots clés : Monstre, Stone Lord

Transport assigné

Speed dragon

Dragon long et vélocité coureur, habité de centaines d'âmes sauvages, monté par un Eldar en communion, il sert de transport aux exodites qui s'accrochent à ses écailles.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Speed dragon	10"	4+	3+	6	7	6	2	7	4+

Speed dragon est une figurine unique équipée d'une gueule et d'un pistolet shuriken

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Pistolet shuriken	12"	Pistolet 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Souffle du dragon	8"	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement

Option d'équipement : La figurine peut ajouter un *Souffle du dragon*

Aptitude : Chasse-tempête

Transport : Capacité de transport de 10. Seules des unités **infanterie** peuvent embarquer dans ce transport.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild born

Mots clés: Cavalerie, Dragon, Speed Dragon

Aeronef

Wind dragon

Dragon exceptionnel, habité de centaines d'âmes sauvages et entouré en permanence de centaines d'âmes des tempêtes, il est monté par un Eldar en communion avec lui.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Wind Dragon	24"	4+	3+	5	6	6	2	7	4+

Wind Dragon est une figurine unique équipée d'une gueule, d'une catapulte shuriken, d'un canon shuriken et d'éclairs.

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Catapulte shuriken	12"	Assaut 2	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Canon shuriken	24"	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Eclairs	48"	Lourde 4	6	0	1	Vous pouvez tirer avec cette arme peut tirer sans ligne de vue.
Souffle du dragon	8"	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Griffes monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util	-2	D3	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme.

Option d'équipement : La figurine peut ajouter un *Souffle du dragon* et des *griffes monstrueuses*.

Aptitude : Chasse-tempête

Porté par la brise : Cette figurine avance automatiquement de 6". Si elle est à 36" ou moins d'un **Cyclone eye** elle avance de 12" à la place.

Mots clés de faction: Aeldari, Exodit, <Biome>, Wild World, Storm born

Mots clés: Cavalerie, Vol, Dragon, Wind Dragon

Fortification

Cyclone Eye

Rassemblement gigantesques d'âmes lié au vent, cette tempête semble douée de volonté propre aidant les défenseurs de l'Harmonie et chassant ses ennemies. Lorsqu'une telle structure rentre en résonance avec les pouvoirs psychiques de la tempête, un déluge cataclysmique semble s'abattre.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Cyclone eye	0''	5+	3+	7	7	8	0	10	7+

Cyclone eye est une figurine unique

Aptitude :

Cyclone des âmes : Le Cyclone eye ne peut perdre de PV que durant les phases psychiques ennemies. Toutes les pertes de PV provoquées durant les autres phases sont sans effet.

Immobilité cyclonique : Cette figurine ne peut ni avancer ni charger ni être chargée.

Vent ascendant : Les unités à 3'' ou moins ayant l'aptitude *chasse tempête* gagnent le Vol et 5'' de mouvement.

Bourrasques déstabilisantes : A la fin de votre phase psychique, toutes les unités à 6'' ou moins sans l'aptitude *chasse tempête* subissent 1 blessures mortelles, si elles ont le **Vol**, elles subissent D3 blessures mortelles à la place et si elles sont **Aéronef**, elles subissent D6 blessure mortelle à la place.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit, <Biome>, Construct

Mots clés: Fortification, Cyclone eye

Arsenal

Armes de corps à corps

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Branchages épineux	Mêlée	Mêlée	4	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 6 attaques supplémentaires avec cette arme si aucune unité n'est embarquée.
Branches perforantes	Mêlée	Mêlée	util	-1	2	
Bouclier cristallin	Mêlée	Mêlée	util	0	1	A chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Crocs acérés	Mêlée	Mêlée	Util	-2	3	
Epée cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	3	Une figurine équipée de deux épées cristallines peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme et relancer les jets de 1 pour blesser.
Espadon cristallin	Mêlée	Mêlée	x2	-1	D3	
Griffes et crocs	Mêlée	Mêlée	util	0	1	
Griffes et crocs de monture	Mêlée	Mêlée	4	0	1	Effectuez 2 attaques supplémentaires avec ce profil à chaque fois que la figurine combat.
Griffes monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util	-2	D3	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme
Gueule	Mêlée	Mêlée	Util	0	3	
Guisarme à shuriken (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Si cette unité a chargé ou a été chargée, les attaques sont résolues avec une PA -3 (au lieu de 0).
Guisarme Sorcière	Mêlée	Mêlée	+2	-2	2	
Guisarme Orage (mêlée)	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	A chaque fois que le porteur combat, vous pouvez effectuer 2 attaques supplémentaires avec ce profil
Lame cristalline	Mêlée	Mêlée	util	-1	1	Une figurine équipé de deux lames cristallines peut effectuer à la place 1 attaques de plus avec elle et relancer les jets de 1 pour blesser.
Mâchoire broyeuse	Mêlée	Mêlée	Util	0	4	Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1.

Armes de tir

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Catapulte shuriken	12''	Assaut 2	4	0	1	Les jets non modifié de 6 pour blesser sont résolu avec une PA -3
Canon shuriken	24''	Assaut 3	4	0	1	Les jets non modifié de 6 pour blesser sont résolu avec une PA -3
Canon shuriken jumelé	24''	Assaut 6	4	0	1	Les jets non modifié de 6 pour blesser sont résolu avec une PA -3
Eclairs	48''	Lourde 4	6	0	1	Vous pouvez tirer avec cette arme peut tirer sans ligne de vue.
Guisarme à shuriken (tir)	24''	Assaut 1	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Guisarme Orage (tir)	24''	Assaut 3	4	0	1	Les jets de 6 non modifié pour blesser sont résolus avec une PA -3
Lance rayonnante	36''	Lourde 1	8	-4	D6	
Rayonneur laser	36''	Lourde 4	6	0	1	
Lianes fouetteuses	12''	Assaut 2	4	0	1	Vous ne subissez pas de malus aux jets de touche avec cette arme si elle a avancé
Orage d'éclairs	72''	Lourde 10	6	0	1	Vous pouvez tirer avec cette arme peut tirer sans ligne de vue.
Pistolet shuriken	12''	Pistolet 1	4	0	1	Les jets non modifié de 6 pour blesser sont résolu avec une PA -3
Souffle du dragon	8''	Assaut D6	5	0	1	Cette arme touche automatiquement

Domaines psychiques

Aucun psyker exodit ne peut connaître le pouvoir *châtiment*. A la place, tous les psykers exodit connaît *Salvation*.

Avant la bataille, générez les pouvoirs psychiques des psykers en utilisant les domaines adéquats (inscrit sur les data sheet)

Salvation

Salvation a une charge warp de 5. S'il est manifesté, le psyker peut ignorer la première blessure mortelle qu'il subit lors de la prochaine phase psychique adverse. Ce pouvoir peut être manifesté autant de fois que possible lors d'une même phase psychique sans modification de sa charge warp. En outre, tenter de manifester ce pouvoir ne provoque jamais de péril du warp.

Domaine Exodit Stone

1. Reconstruction de pierre

Reconstruction de pierre a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez une unité **Stone Lord** ou **Stone Blade** à 12" ou moins du psyker, cette unité regagne immédiatement D3 PV perdus.

2. Vibration des cristaux d'âmes

Vibration des cristaux d'âmes a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez une unité amie à 12" ou moins du psyker, ses armes de type cristallin améliore leur pénétration d'armure de 1 et ajoute 1 aux dégâts de ces armes.

3. Appel de la Toile

Appel de la Toile a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, vous pouvez appeler un **Death Jester** ou un **Solitaire** du codex Arlequin. Cette unité est traitée comme des renforts pour votre armée et peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à 12" ou moins du psyker et à plus de 9" de toutes figurines ennemies.

1. Mouvement du cyclone

Mouvement du cyclone a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 12" ou moins du psyker. Vous pouvez déplacer cette figurine de 4" ; pour ce mouvement la figurine ignore les autres figurines et décors présents.

2. Charge statique

Charge statique a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 12" ou moins du psyker. A la prochaine phase de tir, chaque touche réalisée par des unités amies **<Biome>** à 6" ou moins du cyclone eye avec des armes à shuriken génère une touche F3 PA0 D1 en plus.

3. Torrent de pluies

Torrent de pluies a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 12" ou moins du psyker. Jusqu'à votre prochaine phase psychique, l'adversaire doit soustraire 1 sur tous les jets de blessure effectuée qui ciblent des unités amie **<Biome>** à 6" ou moins de ce cyclone eye.

4. Tempête de grêle

Tempête de grêle a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 12" ou moins du psyker. Toutes les unités ennemies à 18" ou moins de l'œil du cyclone avec **Vol** subissent immédiatement 1 blessure mortelle. Les unités **aéronef** ennemies subissent D3 blessures mortelles à la pace.

5. Orage d'éclairs

Orage d'éclairs a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 15" ou moins du psyker. Cette unité ajoute le profil d'arme suivant jusqu'à la fin du tour :

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Orage d'éclairs	72"	Lourde 10	6	0	1	Vous pouvez tirer avec cette arme peut tirer sans ligne de vue.

6. Blizzard

Blizzard a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez un **Cyclone eye** à 9" ou moins du psyker. Jusqu'à votre prochaine phase psychique, l'adversaire doit soustraire 1 sur tous les jets de touche effectuée qui ciblent des unités amie **<Biome>** à 6" ou moins de ce cyclone eye avec des arme de tir.

1. Puissance du Fauve

Puissance du Fauve a une valeur de charge warp de 7. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 12" ou moins du psyker. Jusqu'à la fin du tour, ajouter 1 à la caractéristique de Force et à la caractéristique d'Attaque.

2. Œil de lynx

Œil de lynx a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 18" ou moins du psyker. Jusqu'à la fin du tour, ajouter 1 aux jets de touche en phase de tir.

3. Réflexe félin

Réflexe félin a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 18" ou moins du psyker. Jusqu'à votre prochaine phase psychique, l'unité gagne une sauvegarde invulnérable à 5+.

4. Course du guépard

Course du guépard a une valeur de charge warp de 3. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 6" ou moins du psyker. Vous pouvez déplacer l'unité d'un mouvement égal au résultat du jet en pouce, cette unité doit finir son mouvement à plus d'1" de toutes figurines ennemies.

5. Chasse du prédateur

Chasse du prédateur a une valeur de charge warp de 5. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 18" ou moins du psyker. L'unité peut relancer un dé de charge à sa prochaine phase de charge ainsi qu'un dé de touche et un dé de blessure à sa prochaine phase combat.

6. Féroacité animale

Féroacité animale a une valeur de charge warp de 6. S'il est manifesté, choisissez une unité amie **<Biome>** à 18" ou moins du psyker. Jusqu'à votre prochaine phase psychique, l'unité peut relancer ses jets de blessures en phase de combat.

Stratagème

Saut acrobatique 1PC

Utilisez ce stratagème quand une unité **Wild Born** débarque. L'unité peut débarquer à 6".

Poussée de Stalagmites 1PC

Utilisez ce stratagème lorsqu'une unité avec **Vol** charge une unité **Stone Born**. Les unités avec **Vol** qui charge cette unité lance autant de dés que le résultat du jet de charge, pour chaque 6, l'unité ayant chargée subit une blessure mortelle.

Offrande de la nature 1PC/3PC

Utilisez ce stratagème avant la bataille. Votre armée peut avoir un présent de la nature de plus pour 1 PC, ou deux pour 3 PC. Tous les présents de la nature doivent être donnés à des personnages distincts.

Garde offensive 1PC

Utilisez ce stratagème après qu'une unité d'**Exodit Warden** ait été chargée. A la fin de la phase de charge, toutes les unités qui ont chargé cette unité, subissent D3 blessures mortelles.

Régénération mystique 1PC

Utilisez ce stratagème au début de votre tour. L'unité **Dragon** récupère immédiatement 3 PV.

Féroacité acharné 1PC

Utilisez ce stratagème lorsque vous retirez un **Ravenous Dragon** comme perte. Les autres figurines de l'unité ajoute 1 en Force et Attaque jusqu'à la fin du tour.

Piqué du ciel 1PC

Utilisez ce stratagème lorsque vous déclarez une charge avec un **Wind Dragon** ou une unité de **Wind Walker**. L'unité ne peut être la cible de tir en état d'alerte. En outre, votre charge est automatiquement de 9".

Murmure des âmes veilleuse 2PC

Utilisez ce stratagème à la fin de la phase de mouvement adverse. Sélectionnez une unité **Storm Born** dont au moins une unité ennemie est arrivée des réserves à 12" ou moins cette unité. Vous pouvez tirer sur une cette unité comme à votre phase de tir.

Tir d'entrave 1PC

Utilisez ce stratagème à votre phase de tir. Sélectionnez une unité **Wild Hunter**, les unités ciblées par cette unité ne pourront pas effectuer de tir en état d'alerte à la phase de charge suivante.

Mur d'âmes et de cristal 2PC

Utilisez ce stratagème au début du 1° round et avant le début du tour du 1° joueur et si vous n'êtes pas le 1° joueur. Jusqu'au début de votre 1° tour, à chaque fois qu'une unité **Cristal shield Warden**, entièrement à couvert, perd 1 PV, lancer un dé ; sur 4+, elle ne le perd pas.

Souffle prescient 1PC

Utilisez ce stratagème quand une unité **Storm Warden** ou de **Wind Walker** de votre armée est prise pour cible lors d'une phase de tir. Les unités ennemies qui ciblent cette unités doivent soustraire 1 à leur jet de touche. En outre, vous pouvez ajouter 1 à vos jet de sauvegarde invulnérable de cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Enfer de flammes 1PC

Utilisez ce stratagème au début de votre phase de tir. L'unité **Dragon** considère son *souffle du dragon* comme un pistolet au lieu d'assaut jusqu'à la fin de la phase.

Eveil de la pierre**1PC**

Utilisez ce stratagème à la fin d'une de vos phases de mouvement. Vous pouvez placer d'une unité de **StoneBlade** sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie. Ce stratagème ne peut être utilisé qu'une fois par bataille à moins d'avoir un Spirit Singer sur le champ de bataille.

Guide universel**1PC**

Utilisez ce stratagème avant le début de la bataille. Un de vos **World Singer** qui n'est pas votre seigneur de guerre gagne le trait de seigneur de guerre « guide suprême ». Ce stratagème ne peut être utilisé qu'une fois par bataille.

Dans le vent du cyclone**2 PC**

Utilisez ce stratagème pendant votre phase de mouvement. Sélectionnez une unité **Storm Born** à 6" ou moins d'un **Cyclone eye**, retirez la du jeu et vous pouvez la replacer n'importe où sur le champ de bataille et à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Instinct du fauve**1PC**

Utilisez ce stratagème au début de votre phase de combat. Choisissez une unité **Wild rider** ou **Saber tooth**. Vous pouvez relancer les jets de blessure pour cette unité jusqu'à la fin de la phase

Pluie d'éclairs**2PC***Stratagème Pics de foudre*

Utilisez ce stratagème quand vous choisissez une unité pour tirer. Les armes à shuriken de cette unité sont considéré comme ayant une Force de 6 jusqu'à la fin de la phase.

Embuscade mortelle**1PC***Stratagème Foret de cristal*

Utilisez ce stratagème au début de votre phase de combat. Choisissez une unité qui a chargé durant ce tour, vous pouvez ajouter 1 sur les jets de touche jusqu'à la fin de la phase.

Furie des vents**1PC**

Utilisez ce stratagème sur une unité **Storm Warden** ou de **Wind Walker** de votre armée au début de votre phase de combat. La règle *Frappe tempête* donne une touche supplémentaire sur 5 ou 6 non modifié. En outre, vous pouvez relancer tous les jets de touche jusqu'à la fin de la phase.

Shuriken saillant**1PC**

Utilisez ce stratagème au début de votre phase de tir. Choisissez une unité **Infanterie** ou **Cavalerie**, les jets de blessures de 4 et 5 non modifié sont résolus avec une PA-1 avec des armes à shuriken.

Nexus d'Harmonie**1PC**

Utilisez ce stratagème quand une unité avec *Harmonie* est détruite. Les effets de la règle *Harmonie* est résolu en considérant qu'elle a les 3 mots clés Wild Born, Storm Born et Stone Born. Vous ne pouvez utiliser ce stratagème qu'une fois par bataille.

Vent Favorable**2 PC**

Utilisez ce stratagème à la fin de votre phase de mouvement. Sélectionner un **Cyclone eye** de votre armée, vous pouvez le déplacer de 6". Cette figurine doit finir son mouvement à plus de 1" de toute figurine ennemie.

Cascade de pierre**1PC***Stratagème Torrent de roche*

Utilisez ce stratagème lorsque vous activez une unité **StoneBlade** ou **Stone Lord** en phase de combat. Vous pouvez ajouter 1 à la Force et améliorer de 1 la PA de ses arme de mêlée jusqu'à la fin de la phase.

Shuriken grondant**2PC***Stratagème Landes tonnerre*

Utilisez ce stratagème au début de votre phase de tir. Choisissez une unité **Infanterie** ou **Cavalerie Landes tonnerre**, cette unité peut doubler la portée et ignorer les couverts avec ses armes à shuriken jusqu'à la fin de la phase.

Présents de la nature

Fourrure du grand Félin – War tribe leader Wild born seulement

Le porteur de ce présent a une sauvegarde invulnérable à 5+. En outre, il gagne la règle *Chasseur discret* et le mot clé **Wild Hunter**.

Guisarme tempête - War tribe leader Storm born avec guisarme orage seulement

Les jets de touche non modifié de 6 du porteur en phase de combat provoquent une touche supplémentaire. En outre, toutes les unités à 6'' ou moins ajoutent 1 à leur caractéristique d'Attaque.

Tambour des roches - War tribe leader Stone born seulement

Toutes les unités ennemi sans **Vol** qui tentent de charger une unité amie à 6'' ou moins du porteur doit retirer 2'' à son jet de charge. En outre, pour chaque 1 non modifié sur le jet de charge d'une unité ennemi à 18'' ou moins du porteur, cette unité subit 1 blessure mortelle.

Pierre d'appel de sagesse – Spirit Singer

Si le porteur manifeste le pouvoir *appel dans la toile* du domaine *Exodit Stone* et que vous n'avez plus assez de points de renfort pour appliquer les effets du pouvoir, vous regagnez un point de commandement.

Essence du typhon – Storm Singer ou Storm Seeker seulement

Cette figurine est considérée comme l'**œil du cyclone** pour la règle *chasse-tempête* des unités **<Biome>** et du pouvoir *orage d'éclairs* du domaine *Storm exodit*.

Rênes psychiques – Wild Singer seulement

Lorsque le porteur manifeste avec succès un pouvoir psychique du domaine *Wild Exodit* sur une unité **<Biome>** autre que lui, le porteur bénéficie des effets du pouvoir psychique comme si il en avait été la cible (en plus des effets sur la cible initiale).

Cristal feuille de pluie – World Singer uniquement

Le porteur connaît un pouvoir psychique supplémentaire dans chacun des trois domaines : *Exodit Stone*, *Exodit Storm* et *Exodit Wild*.

Gemme d'influx mystique – World Singer uniquement

Chaque unité Exodit <Biome> à 12'' ou moins du porteur peuvent tenter de manifester le pouvoir psychique *Salvation* sur elle-même comme si elle était psyker.

Ame orage en colère – Les pics de foudre psyker uniquement.

Pour chaque 6 non modifié sur un dé lorsque le porteur tente de manifester un pouvoir psychique, une unité ennemie à 12'' ou moins du psyker subit immédiatement 1 blessure mortelle. Si le pouvoir manifesté est du domaine *Exodit Storm*, l'unité ennemie subit D3 blessure mortelle à la pace.

Noyau d'harmonisation des âmes-roches – Les torrents de roches

Les unités **StoneBlade** à 12'' ou moins du porteur deviennent *défenseurs telluriques*.

Cristal de résonance – Les forêts de cristal seulement

Les unités **Stone Born** à 6'' ou moins du porteur peuvent abjurer un pouvoir psychique par phase psy de votre adversaire.

Couronne de foudres – Les landes tonnerre seulement

Le porteur ajoute à ses armes le profil suivant :

Arme	Portée	Type	F	PA	D	Aptitudes
Couronne de foudres	24''	Assaut 6	4	0	1	Vous ne subissez jamais le malus pour avoir avancé avec cette arme

Trait de seigneur de guerre

1. **Chasseur éternel** : Vous pouvez activer deux fois votre seigneur de guerre au lieu d'une lors des phases de combat.
2. **Perfection du corps** : Lorsque votre seigneur de guerre perd un PV, lancer un dé sur 6, il ne le perd pas. En outre, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 de votre seigneur de guerre pendant les phases de combat.
3. **Perfection de l'esprit** : Lorsque votre seigneur de guerre tente de manifester un pouvoir psychique ou d'abjurer, ajoutez 1 au résultat.
4. **Perfection de l'âme** : Les effets d'aura de votre seigneur de guerre sont augmentés de 3". En outre, lorsque votre seigneur de guerre est tué, notez l'emplacement avant de retirer la figurine, les effets des auras de votre seigneur de guerre s'applique jusqu'à la fin de la bataille à partir de ce point.
5. **Union spirituelle** : Si votre seigneur de guerre manifeste *Salvation*, toutes les unités amies à 18" ou moins en bénéficie comme si elle avait lancé ce pouvoir sur elle-même.
6. **Guide suprême** : les unités à 6" ou moins de votre seigneur de guerre réussissent automatiquement leur jet de moral.

Trait de seigneur de guerre d'harmonie :

Les pics de foudre : Foudroyé : Lorsque perd 1 PV à cause d'une arme de Force 6 ou moins, lancer un dé ; sur 5+, le PV n'est pas perdu. En outre, les unités **storm born** à 6" ou moins du seigneur de guerre ajoute 1 à leur commandement.

Les torrents de roche : Esprit clair : Votre seigneur de guerre connaît un pouvoir du domaine *Exodit Stone* en plus des autres pouvoirs et ce même si ce domaine n'est pas connu du psyker et peut tenter de manifester un pouvoir psychique supplémentaire. Si votre seigneur de guerre n'est pas psyker, il le devient, il apprend le pouvoir *Salvation* et peut tenter de manifester 1 pouvoir psychique et d'abjurer un pouvoir psychique pendant la phase psychique adverse.

Les forêts de cristal : Chasseur Ancestral : Au début du premier round de bataille et avant le début du premier tour, vous pouvez bouger ce seigneur de guerre et unité **Stone born** à 6" ou moins de votre seigneur de guerre de 6" et doit finir son mouvement à 9" ou plus de toute figurine ennemie. Si les deux joueurs peuvent le faire, le joueur qui a pris le premier tour se déplace en premier.

Les landes de tonnerres : Voix de tonnerre : Les unités *Stone born* à 6" ou moins de votre seigneur de guerre ignore les couverts. En outre, les unités *Storm born* à 6" ou moins de votre seigneur de guerre peuvent ajouter 3" à la portée de leurs armes.

Valeur en points

Unités

Unité	Figurines par unité	Points par figurine
Cristal shield Warden	5-10	9
Cyclone eye	1	120
Exodit guardian	5-20	7
Exodit Warden	5-20	7
Heavy dragon	3-5	40
Ravenous dragon	3-5	50
Saber tooth	10-30	5
Speed dragon	1	50
StoneBlade	5-10	32
Stone Lord	1	80
Storm Singer	1	70
Storm Seeker	1	55
Storm Warden	5-20	10
Spirit Singer	1	70
TreeLord	1-5	80
Warden War Leader	1	76
Wild Hunter	5-10	9
Wild Singer	1	180
Wild Rider	5-10	17
Wind Dragon	1	60
World Singer	1	110
Wind walker	5-10	10

Arme de mêlée

Arme	Points
Branchages épineux	0
Bouclier cristallin	0
Crocs acérés	4
Epée cristalline	2
Espadon cristallin	2
Griffes et crocs	0
Griffes et crocs de monture	0
Griffes monstrueuses	8
Gueule	0
Guisarme à shuriken (mêlée)	0
Guisarme Sorcière	4
Guisarme Orage (mêlée)	2
Lame cristalline	0
Mâchoire broyeuse	2
Racines perforantes	0

Arme de tir

Arme	Points
Catapulte shuriken	0
Canon shuriken	10
Canon shuriken jumelé	16
Eclairs	12
Guisarme à shuriken (tir)	0
Guisarme Orage (tir)	0
Lance rayonnante	20
Rayonneur laser	7
Lianes fouetteuses	0
Pistolet shuriken	0
Souffle du dragon	5