



Codex

Exodit Aeldari

Pour Warhammer 40k V10

Codex amateur : ledecharne@gmail.com

Table of Contents

Background	3
Règles d'armée.....	4
Règle de détachement	5
Assemblée des Clairvoyants.....	5
Assemblée des Transcendants.....	7
Unités	9
Chef de guerre gardien	9
Chanteur de l'esprit monde	10
Chanteur de l'orage	11
Chanteur de l'orage avec ailes des marche vent	12
Chanteur sauvage	13
Chanteur des esprits	14
Guerriers Exodite	15
Gardien Exodite.....	16
Gardien des orages	16
Chasseur sauvage.....	17
Gardiens de cristal	17
Dragon vorace	18
Lame-roche	18
Seigneur arbre.....	19
Dents de sabre	20
Marche vent.....	20
Cherche tempête	21
Dragon lourd	22
Seigneur de roches.....	23
Dragon véloce	24
Dragon des vents	25
Valeur en points.....	26
Assemblée des clairvoyants	26
Assemblée des transcendants	26

Background

Les exodites sont les Aeldaris 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 Aeldaris 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 Aeldaris 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 roches ; ce qui concerne la faune et la flore sous toutes ses formes, l'élément du sauvage ; et ce qui concerne le vent, la pluie, l'atmosphère et le cycle de l'eau, l'élément des orages.

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 bandes d'Orks en mal de combat, les libres marchands de l'Imperium en mal de conquête, des vrilles de flottes ruches en mal de biomasses ont régulièrement fait l'objet de conflits armés. 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.

Règles d'armée

Harmonie avec les âmes de l'esprit monde

Au début du round de bataille, chaque unité avec cette aptitude gagne la version base d'un des bonus suivants :

- Orage :
 - Base : L'unité peut relancer les jets d'avance et de charge.
 - Avancée : L'unité gagne *Lance* sur ses attaques de mêlée.
- Sauvage :
 - Base : Lorsque l'unité attaque, vous pouvez relancer les 1 pour les jets de touche.
 - Avancée : L'unité gagnent *Discretion*
- Roche :
 - Base : Insensible à la douleur 6+
 - Avancée : Insensible à la douleur 5+

Ce bonus est soit imposé par le mot entre parenthèse qui suit, soit un choisi librement parmi les trois si suivi de libre, soit les trois s'applique si suivi de tous.

Une unité menée et un personnage doivent prendre la même harmonie.

Comédiens itinérants

En tant que messagers et comédiens itinérants, les Arlequins préviennent parfois des dangers et viennent dans ce cas apporter leur aide face aux envahisseurs.

Si votre armée est **Exodite**, vous pouvez inclure des unités **Arlequins** dans votre armée, même si elles n'ont pas le mot-clé de faction **Exodite**. La somme des valeurs en points des unités **Arlequins** que vous pouvez inclure dépend du format de la bataille comme suit :

- **Incursion** : 250 pts
- **Force de frappe** : 500 pts
- **Offensive** : 750 pts

Aucune figurine **Arlequins** incluse ainsi dans votre armée ne peut être votre **seigneur de guerre** et aucune ne peut recevoir d'optimisation.

Règle de détachement

Assemblée des Clairvoyants

Clarté de l'avenir

A l'instar des prophètes des vaisseaux mondes, les chanteurs exodites peuvent lire dans les fils de la destinée.

Au début de chacun de vos tours, vous gagnez un dé de clairvoyance. Vous pouvez utiliser ce dé pour obtenir un 6 à la place de lancer un dé pour un jet de touche en phase de tir ou de combat.

Optimisation

Perle de sagesse

Les océans des esprits monde sont de véritables réservoirs psychiques et les crustacés l'accumule parfois dans des petits éléments comme des perles.

Tant que le porteur est sur le champ de bataille, vous gagnez un dé de clairvoyance supplémentaire au début de vos tours.

Feuille de cristal de pluie

A l'instar des chanteurs de l'esprit monde, cet objet rassemble les âmes des différents aspects et vise à prolonger la vie de son possesseur.

Le porteur gagne Salvation : Cette unité peut ignorer la première blessure mortelle qu'elle subit à chaque round de bataille.

Cape des âmes de l'esprit monde

Plus qu'un objet, cela reflète l'efforts des âmes liées aux différents éléments pour camoufler les vivants, une branche feuillue qui se penche, une brume qui se lève ou un rocher qui se décrochent pour rouler bruyamment.

Le porteur et son unité gagnent Infiltration.

Bannière aux esprits

Cette bannière attire les âmes exodites liés à différents éléments pour aider les vivants dans leur quête.

Toutes les figurines de l'unité menée par le porteur augmentent leur Contrôle d'Objectif de 1.

Stratagèmes

1 PC

Murmure des âmes

Ruse stratégique

Les esprits liés aux éléments naturels de l'esprit monde chuchote leur savoir au chanteur pour les aider dans leur choix.

Quand : A votre phase de commandement

Effet : Pour chaque objectif que vous contrôlez et ayant un psyker de votre armée à portée de cet objectif, vous gagnez un dé de clairvoyance

1 PC

Harcèlement spirituel

Ruse stratégique

Les esprits liés viennent agacer les ennemis, de chuchotements.

Quand : A votre phase de commandement

Cible : Une unité **non-véhicule** ennemie à 12" ou moins d'un **Psyker exodite** de votre armée.

Effet : Cette unité doit faire un test d'ébranlement.

1 PC

Guidé par les esprits

Tactique de bataille

Inutile de se cacher, les pierres, les arbres et même l'air leur révèle votre position.

Quand : A votre phase de tir.

Cible : Une unité **exodite** de votre armée.

Effet : Cette unité ignore la règle Discrétion de leur cible. En outre, si cette unité est Infanterie, ses armes gagnent touche fatale.

2 PC

Mouvement clairvoyant

Tactique de bataille

Quand les esprits vous indiquent la position des adversaires, vous avez toujours un mouvement d'avance.

Quand : A la fin de la phase de mouvement adverse.

Cible : Une unité menée **exodite** de votre armée.

Effet : Cette unité peut effectuer un mouvement normal.

1 PC

Vision du futur

Tactique de bataille

Les esprits liés des chanteurs ancestraux décryptent pour vous les fils du destin.

Quand : A une phase de combat.

Cible : Une unité **Infanterie** ou **Monté exodite** de votre armée engagée.

Effet : Cette unité gagne *Frappe en premier*, jusqu'à la fin de la phase.

1 PC

Réflexe félin

Tactique de bataille

Les exodites comme ceux des vaisseaux mondes ont des réflexes leur permettant d'esquiver des attaques qui aurait dû faire mouche.

Quand : A la phase de tir adverse ou à une phase de combat.

Cible : Une unité **Infanterie** ou **Bête exodite** de votre armée engagée.

Effet : Cette unité gagne une sauvegarde invulnérable 5+ jusqu'à la fin de la phase.

Assemblée des Transcendants

Soutenu par les âmes des ancêtres

Ces exodites sont ceux qui ont la meilleure communion avec les âmes liées aux éléments qui forment l'esprit monde.

Au début du round de bataille, lorsque vous choisissez les harmonies qui affecte vos unités, vous pouvez sélectionner une unité qui bénéficie jusqu'à la fin du round de la version avancée de l'harmonie choisie.

Optimisation

Couronnes d'éclairs

Les âmes liées à l'air et aux vents s'accumulent autour de certains héros, et déchargent leur colère sur les ennemis de l'esprit-monde.

Le porteur gagne l'arme de tir suivante (en plus de ces autres armes) lorsqu'il a l'harmonie (orage) :

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Eclairs [Assaut, Touche soutenue 2, Psychique]	24''	6	2+	6	-2	1

Tambour des roches

Ce tambour réveille et agite les âmes liées à la terre, faisant trébucher les soldats les plus aguerris. Les plus malchanceux viennent même s'empaler sur une stalagmite qui s'est formé spontanément.

Ne peut être utiliser que lorsque le personnage a l'Harmonie (roche). Toutes les unités ennemies sans **Vol** qui tentent de charger l'unité du porteur doit retirer 2'' à son jet de charge. En outre, pour chaque 1 non modifié sur le jet de charge de cette unité, elle subit 1 blessure mortelle.

Rênes psychiques

Formé en cuir d'espèces captant la psyché de l'esprit monde, cet artefact peut déchaîner les esprits sauvages liés et incarnés dans les dragons de tout type.

Ne peut être utiliser que lorsque le personnage a l'Harmonie (sauvage). Les armes de mêlée des unités **Dragon** à 12'' ou moins du porteur gagnent **blessure dévastatrice**.

Gemme d'influx mystique

Catalyseur psychique des esprits taillé dans un joyau multicolore.

Le porteur bénéficie toujours de l'effet avancé de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde.

Stratagèmes

1 PC

Charge statique

Ruse stratégique

Les esprits du vent se frictionnent pour se charger en électricité statique, et qui se décharge sous forme d'éclairs lorsque les projectiles pleuvent.

Quand : A votre phase de tir.

Cible : Une unité ennemie à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage) de votre armée.

Effet : Toutes les attaques qui ciblent l'unité ciblée par ce stratagème gagnent touche soutenue 1 jusqu'à la fin de la phase.

1 PC

Œil de lynx

Tactique de bataille

Les esprits sauvages vous ouvrent la ligne de tir idéale.

Quand : A votre phase de tir.

Cible : Une unité **exodite** à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (sauvage) de votre armée.

Effet : Toutes les armes de tir de l'unité gagnent *précision* jusqu'à la fin de la phase.

Restrictions : Ce stratagème ne s'applique pas aux armes *Torrent*

1 PC

Puissance du fauve

Tactique de bataille

Les esprits sauvages plongent jusque dans vos muscles pour terrasser vos adversaires.

Quand : A votre phase de combat.

Cible : Une unité **exodite** à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (sauvage) de votre armée.

Effet : Toutes les armes de mêlée de l'unité gagnent *touche fatale* jusqu'à la fin de la phase.

Restrictions : Ce stratagème ne peut pas s'appliquer à une unité déjà ciblé par *Tranchant cristallin* ce tour.

1 PC

Tranchant cristallin

Tactique de bataille

Les esprits des roches plongent dans vos armes pour les durcir, les affûter.

Quand : A votre phase de combat.

Cible : Une unité **exodite** à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (roche) de votre armée.

Effet : Toutes les armes de mêlée de l'unité améliore leur pénétration d'armure de 1 jusqu'à la fin de la phase.

Restrictions : Ce stratagème ne peut pas s'appliquer à une unité déjà ciblé par *Puissance du fauve* ce tour.

1 PC

Torrent de pluie

Tactique de bataille

Les esprits chargés en humidité se rassemble pour bloquer les tirs adverses dans un véritable rideau d'eau et de grêle.

Quand : A la phase de tir adverse, après avoir choisi une unité pour cible.

Cible : L'unité ciblée **exodite** de votre armée.

Effet : Soustrayer 1 aux jets de blessures des attaques qui ciblent cette unité jusqu'à la fin de la phase.

Restrictions : l'unité **exodite** ciblée doit être à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage) de votre armée.

1 PC

Tremblement de terre

Ruse stratégique

Lorsque l'ennemie s'approche d'un nexus de puissance, les esprits de la terre s'agitent au point de la déchirer, ouvrant des fissures fatales à ceux qui y tombent.

Quand : A la phase de mouvement adverse, lorsqu'une unité ennemie entre à portée d'un objectif.

Cible : l'unité ennemie.

Effet : Cette unité subit 1D3+1 blessures mortelles.

Restrictions : Cet objectif doit être à 12'' ou moins d'une unité **exodite** avec l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (roche) de votre armée.

Unités

Chef de guerre gardien

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.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	4+	5	6+	1

Sauvegarde invulnérable 6+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	2+	4	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme de maître [Blessure dévastatrice]	Mêlée	5	2+	5	-2	2

Aptitude

Base : Meneur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (libre)

Chef de tribu : Stratagème sans dépenser de points de commandement

Guide gardien : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ajoutez 1 au jet de touche.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, Chef de guerre gardien

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un pistolet shuriken, une guisarme de maître

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Guerrier exodite
- Gardien exodite
- Gardien des orages
- Chasseurs sauvages
- Gardien de cristal

Chanteur de l'esprit monde

Sage et psyker exceptionnel, ayant réussi la quête spirituelle la plus difficile des exodites, 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.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	6+	4	6+	1

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 4+, Psychique]	12"	1	2+	4	0	3

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 2+, Psychique]	Mêlée	2	2+	5	0	3

Aptitude

Base : Meneur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (tous)

Partage de l'harmonie [psychique] : l'unité menée bénéficie également de toutes les harmonies de l'esprit monde.

Sagesse des millions : Au début de votre tour, vous gagnez un point de commandement supplémentaire.

Salvation : Cette unité peut ignorer la première blessure mortelle qu'elle subit à chaque round de bataille.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker, chanteur de l'esprit monde

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : une guisarme chantante

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Guerrier exodite
- Gardien exodite

Chanteur de l'orage

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.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	6+	4	6+	1

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 4+, Psychique]	12"	1	2+	4	0	3
Foudre [Tir indirect, Psychique]	48"	1	2+	6	-2	3

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 2+, Psychique]	Mêlée	4	2+	5	0	3
Guisarme orage [touche soutenue 1]	Mêlée	4	2+	5	-2	2

Aptitude

Base : Meneur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage)

Sympathie des esprits du vent : Cette figurine et les figurines de l'unité menée bénéficie de l'aptitude avancée de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage).

Rapide comme l'éclair (psychique) : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase de combat, cette figurine et l'unité menée gagnent *Frappe en premier*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker, chanteur de l'orage

Option d'équipement

Cette figurine peut remplacer sa guisarme orage par une guisarme chantante

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : une guisarme orage, Foudre

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Guerrier exodite
- Gardien exodite
- Gardien des orages



Chanteur de l'orage avec ailes des marche vent

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, portant ses ailes et initiant les éclairs.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
14"	3	6+	4	6+	1

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 4+, Psychique]	12"	1	2+	4	0	3

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme chantante [Anti-infanterie 2+, Psychique]	Mêlée	4	2+	5	0	3
Guisarme orage [touche soutenue 1]	Mêlée	4	2+	5	-2	2

Aptitude

Base : Meneur, Frappe en profondeur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage)

Sympathie des esprits du vent : Cette figurine et les figurines de l'unité menée bénéficie de l'aptitude avancée de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage).

Eclairs d'interférence : Lorsque cette figurine mène une unité, les armes de mêlée gagnent *Anti-véhicule 5+*.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker, Marche-vent, chanteur de l'orage

Option d'équipement

Cette figurine peut remplacer sa guisarme orage par une guisarme chantante

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : une guisarme orage.

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Marche vent

Chanteur sauvage

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
9"	7	5+	9	6+	2

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	2+	4	-1	1
Souffle de dragon [Ignore les couverts, Torrent]	12"	D6	NA	6	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Crocs acérés [Attaque bonus]	Mêlée	3	2+	7	-2	3
Guisarme de maître [Blessure dévastatrice]	Mêlée	3	2+	5	-2	2

Aptitude

Base : Meneur, Destruction néfaste D3

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (sauvage)

Esprit de la guérison : A chacune de vos phases de commandement, une figurine de l'unité regagne un PV perdu. Si aucune figurine n'a de PV perdu, vous pouvez ramener une figurine de l'unité à 1 PV restant.

Déchainement sauvage : Une fois par bataille, lors d'une phase de combat, cette figurine et l'unité menée gagnent [Touches soutenues 3].

Sympathie des esprits sauvages : Cette figurine et les figurines de l'unité menée bénéficie de l'aptitude avancée de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Sauvage).

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Monté, Personnage, psyker, Dragon, chanteur sauvage

Option d'équipement

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un pistolet shuriken, un souffle du dragon, une guisarme de maître et de crocs acérés

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Dragon voraces
- Dents de sabre



Chanteur des esprits

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.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	6+	5	5+	1

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	2+	4	-1	1
Guisarme chantante [Anti-infanterie 4+, Psychique]	12"	1	2+	4	0	3

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Paire de lames cristallines [Jumelé]	Mêlée	4	2+	3	-1	1
Guisarme chantante [Anti-infanterie 2+, Psychique]	Mêlée	2	2+	5	0	3
Guisarme de maître [Blessure dévastatrice]	Mêlée	2	2+	5	-2	2

Aptitude

Base : Meneur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Roche)

Marche sur les pierres : Cette figurine et l'unité menée ignore tous les modificateurs de mouvement.

Sympathie des esprits des roches : Cette figurine et les figurines de l'unité menée bénéficie de l'aptitude avancée de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Roche).

Rempart de stalagmites (psychique) : Une fois par bataille, lorsque cette unité est chargée et qu'elle est éligible à un tir en état d'alerte, elle peut utiliser cette aptitude à la place. Après le mouvement de charge, l'unité qui a chargé subit 1D3 blessures mortelles, ou 1D3+3 si cette unité est à portée d'un objectif.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker, chanteur des esprits

Option d'équipement

Cette figurine peut remplacer son pistolet shuriken et sa paire de lame cristalline pour une guisarme chantante ou une guisarme de maître.

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un pistolet shuriken, d'une paire de lame cristalline.

Meneur

Cette figurine peut être attaché aux unités suivantes :

- Guerrier exodite
- Gardien exodite
- Gardien de cristal

Guerriers Exodite

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	5+	1	6+	2

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Catapulte shuriken [Assaut]	18"	2	3+	4	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	3+	3	0	1

Aptitude

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (libre)

Site de puissance : Lorsque cette unité est à portée d'un objectif, elle bénéficie du niveau avancé de l'Harmonie avec les âmes de l'esprit monde.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Ligne, Guerrier exodite

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une catapulte shuriken, arme de corps à corps.



Gardien Exodite

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	4+	1	6+	2

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	2+	4	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

Aptitude

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (libre)

Accord avec les esprits : Lorsque cette unité quitte un objectif qu'elle contrôle, cet objectif reste sous votre contrôle jusqu'à ce qu'une unité ennemie vienne le reprendre.

Gardien tellurique : Toutes les armes de cette unité gagnent *touches soutenues 1* tant que cette unité est à portée d'un objectif.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Ligne, Gardien exodite

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : un pistolet shuriken, arme de corps à corps.

Gardien des orages

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
8"	3	4+	1	6+	1

Sauvegarde invulnérable 6+

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme orage [touche soutenue 1]	Mêlée	3	3+	5	-2	2

Aptitude

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage)

Frappe des tempêtes : Lorsque cette unité a effectué un mouvement de charge, à chaque attaque de mêlée, un jet de touche non modifié de 5+ une touche critique.

Vif comme le vent : Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a avancé ou battu en retraite.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Gardien des orages

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une guisarme orage.

Chasseur sauvage

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	3	5+	1	6+	1

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Catapulte shuriken [Assaut]	18"	2	3+	4	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1

Aptitude

Base : Infiltration

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Sauvage)

Chasseur de gros gibier : Les armes de cette unité gagnent *touche fatale* lorsque la cible est un **Monstre**.

Sagesse de prudence : Lorsqu'une unité adverse finit son mouvement à moins de 9" de cette unité lors de sa phase de mouvement, vous pouvez effectuer un mouvement de 7". Cette aptitude ne peut être utilisée qu'une fois par phase de mouvement.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Chasseur sauvage

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une catapulte shuriken, arme de corps à corps.

Gardiens de cristal

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
6"	3	3+	1	6+	1

Sauvegarde invulnérable 5+

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Lame cristalline	Mêlée	3	3+	3	-3	1

Aptitude

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Roche)

Bouclier de cristal : Lorsque cette unité est à portée d'un objectif, dégradez la pénétration d'armure des armes qui la cible de 1.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, , Gardien de cristal

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une lame cristalline.

Dragon vorace

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
9"	7	5+	6	6+	1

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	3+	4	-1	1
Souffle de dragon [Ignore les couverts, Torrent]	12"	D6	NA	6	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Crocs acérés	Mêlée	3	3+	7	-2	3

Aptitude

Base : Destruction néfaste D3

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Sauvage)

Charge dévastatrice : Lorsque cette unité réussit une charge, lancer un dé par figurine dans l'unité, sur chaque 4+, une unité ennemie à portée d'engagement subit une blessure mortelle.

Déchiquteur de métal : Les attaques de mêlée contre les **véhicules** ont +1 pour blesser.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : monté, dragon vorace, dragon

Composition d'unité

Cette unité est composée de 3-6 figurines

Chaque figurine est équipée de : un pistolet shuriken, un souffle du dragon et de crocs acérés.

Lame-roche

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
5"	5	3+	4	6+	1

Sauvegarde invulnérable 5+

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Lame cristalline	Mêlée	4	4+	6	-3	1

Aptitude

Base : Insensible à la douleur 4+

Faction :

Bouclier de cristal : Lorsque cette unité est à portée d'un objectif, dégradez la pénétration d'armure des armes qui la cible de 1.

Eclats de roches immortelles : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, jetez un D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; cette figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Lame roche

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une lame cristalline.

Seigneur arbre

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
6"	8	5+	10	6+	2

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Lianes épineuses [Assaut]	12"	2	4+	4	0	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Branches principales	Mêlée	2	3+	7	0	2
Branchages épineux [touche soutenue 1]	Mêlée	6	3+	4	0	1

Aptitude

Base : Destruction néfaste D3, Pont de tir 6, Insensible à la douleur 5+

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Sauvage)

Dans les branchages : Toutes les armes de tir des figurines embarquées augmentent leur portée de 6" et gagnent Lourde.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Monstre, Transport, Seigneur arbre

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : de lianes épineuses, de branches principales et de branchages épineux.

Transport

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines Exodit Infanterie



Dents de sabre

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
9"	3	6+	1	8+	0

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Griffes et crocs	Mêlée	2	4+	4	0	1

Aptitude

Base : Infiltration

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (sauvage)

Course sauvage : Lorsque l'unité avance, ajoutez 6" au mouvement de la figurine au lieu de jeter un dé.

Guidé par les âmes sauvages : Lorsque cette unité est menée, le CO passe à 1 tant qu'elle n'est pas ébranlée.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Bête, Dents de sabre

Composition d'unité

Cette unité est composée de 10 figurines

Chaque figurine est équipée de : griffes et crocs.

Marche vent

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.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
14"	3	4+	1	6+	1

Sauvegarde invulnérable 6+

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme orage [touche soutenue 1]	Mêlée	3	3+	5	-2	2

Aptitude

Base : Frappe en profondeur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage)

Frappe des tempêtes : Lorsque cette unité a effectué un mouvement de charge, à chaque attaque de mêlée, un jet de touche non modifié de 5+ une touche critique.

Envol soudain : A la fin de votre tour, si cette unité n'est pas à portée d'engagement, elle peut retourner en réserve.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, marche-vent

Composition d'unité

Cette unité est composée de 5-10 figurines

Chaque figurine est équipée de : une guisarme orage.

Cherche tempête

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
14''	3	6+	3	6+	1

Sauvegarde invulnérable 4+

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Foudre [Tir indirect, Psychique]	48''	1	3+	6	-2	3

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Guisarme orage [touche soutenue 1]	Mêlée	3	3+	5	-2	2

Aptitude

Base : Agent solitaire, Frappe en profondeur

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (orage)

Combat depuis les nuages : Si cette figurine est en réserve, à votre phase de tir, vous pouvez effectuer son attaque de *Foudre* sur n'importe quelle cible présente sur le champ de bataille (à l'exception des agent solitaire) et en considérant qu'il s'agit d'un tir indirect.

Maitre des tempêtes (Aura) : Toutes les unités ennemies à 12'' ou moins avec le **Vol** ont -1 pour toucher à leur phase de tir.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Personnage, psyker, Cherche tempête, Vol

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : Foudre et guisarme orage

Dragon lourd

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
8"	7	3+	6	6+	3

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12"	1	3+	4	-1	1
Canon shuriken [Touche soutenue 1]	24"	3	3+	6	-1	2
Lance ardente	36"	1	3+	12	-1	D6+2
Rayonneur laser	36"	6	3+	5	0	1
Souffle de dragon [Ignore les couverts, Torrent]	12"	D6	NA	6	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Gueule	Mêlée	2	3+	8	-1	3
Pattes lourdes [Attaque bonus]	Mêlée	4	4+	5	0	1

Aptitude

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (libre)

Champ déflecteur : Chaque fois qu'une attaque de tir cible cette unité, soustrayez 1 au jet de blessure.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Monstre, Dragon lourd, dragon

Option d'équipement

Chaque figurine peut remplacer chaque canon shuriken dont elle est équipée par une des armes suivantes :

- Lance ardente
- Rayonneur laser

Composition d'unité

Cette unité est composée de 3 dragons lourds

Chaque figurine est équipée de : 2 canons shuriken, un pistolet shuriken, un souffle de dragon, une gueule et de pattes lourdes.



Seigneur de roches

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 envoyés pour des aider des Eldar des vaisseaux mondes en difficulté. Paradoxalement, certains Eldar des vaisseaux mondes pensent que c'est la seule force armée dont dispose les exodites.

M	E	Sv	PV	Cd	CO
7"	11	3+	10	6+	4

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Catapulte shuriken [Assaut]	12"	1	4+	4	-1	1
Canon shuriken [Touche soutenue 1]	24"	3	4+	6	-1	2
Lance ardente	36"	1	4+	12	-1	D6+2
Rayonneur laser	36"	6	4+	5	0	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
► Espadon cristallin – frappe	Mêlée	4	4+	10	-3	D3+3
► Espadon cristallin – balayage	Mêlée	8	4+	8	-2	2

Aptitude

Base : Destruction néfaste D3, Insensible à la douleur 4+

Faction :

Amas de cristal reflétant : Lorsque cette unité est à portée d'un objectif, dégradez la pénétration d'armure des armes qui la cible de 1.

Reconstruction des âmes roches : Quand cette figurine est détruite, à la fin de la phase vous pouvez placer un lame-roche au plus près.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Infanterie, Seigneur des roches

Option d'équipement

Cette figurine peut ajouter une des armes suivantes :

- Lance ardente
- Rayonneur laser
- Canon shuriken

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un espadon cristallin, 2 catapultes shuriken.

Dragon véloce

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
10''	7	4+	9	6+	3

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Pistolet shuriken [Assaut, Pistolet]	12''	1	3+	4	-1	1
Souffle de dragon [Ignore les couverts, Torrent]	12''	D6	NA	6	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Pattes lourdes	Mêlée	6	4+	5	0	1

Aptitude

Base : Destruction néfaste D3

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Libre)

Dans le sillon : Lorsqu'une unité a débarqué ce tour et charge la même unité ennemie que cette figurine, vous pouvez ajouter 2 au jet de charge.

Collerette blindée : Lorsque cette figurine subit un tir en état d'alerte, soustrayez 1 au jet de blessure de cette attaque.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Monstre, Transport assigné, Dragon véloce, Dragon

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un pistolet shuriken, un souffle du dragon et de pattes lourdes.

Transport

Cette figurine a une capacité de transport de 10 figurines Exodit Infanterie à l'exclusion des figurines avec Ailes de marche vent et des lame-roches.

Dragon des vents

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

M	E	Sv	PV	Cd	CO
20+''	7	4+	12	6+	0

Arme de tir	Portée	A	CT	F	PA	D
Canon shuriken [Touche soutenue 1]	24''	3	3+	6	-1	2
Lance ardente	36''	1	3+	12	-1	D6+2
Rayonneur laser	36''	6	3+	5	0	1
Souffle de dragon [Ignore les couverts, Torrent]	12''	D6	NA	6	-1	1

Arme de mêlée	Portée	A	CC	F	PA	D
Griffes de dragons	Mêlée	6	3+	6	-1	1

Aptitude

Base : Destruction néfaste D3

Faction : Harmonie avec les âmes de l'esprit monde (Libre)

Seigneur des cieux et du sauvage : Toutes les unités à 12'' ou moins avec l'Harmonie (Orage) ou l'Harmonie (Sauvage) peuvent déclarer une charge le tour où elles ont avancé.

Mots clés de faction : Aeldari, Exodit

Mots clés : Monstre, Vol, Aérodyné Dragon des vents, dragon

Option d'équipement

Chaque figurine peut remplacer chaque canon shuriken dont elle est équipée par une des armes suivantes :

- Lance ardente
- Rayonneur laser

Composition d'unité

Cette figurine est équipée de : un souffle du dragon, 2 canons shuriken et de griffes de dragons.

Valeur en points

Unité	Figurines	Points
Chef de guerre gardien	1	75
Chanteur de l'esprit monde	1	90
Chanteur de l'orage	1	70
Chanteur de l'orage avec ailes de marche vent	1	95
Chanteur sauvage	1	180
Chanteur des esprits	1	65
Guerrier exodite	5	50
	10	100
Gardien exodite	5	50
	10	100
Gardien des orages	5	60
	10	120
Chasseur sauvage	5	55
	10	110
Gardien de cristal	5	60
	10	120
Dragon vorace	3	110
	6	220
Lame-roche	5	150
	10	300
Seigneur arbre	1	60
Dents de sabre	10	50
Marche vent	5	90
	10	180
Cherche tempête	1	55
Dragon lourd	3	300
Seigneur des roches	1	160
Dragon véloce	1	70
Dragon des vents	1	180

Assemblée des clairvoyants

Optimisation	Points
Perle de sagesse	20
Feuille de cristal de pluie	5
Cape des âmes de l'esprit monde	20
Bannière aux esprits	15

Assemblée des transcendants

Optimisation	Points
Couronne d'éclairs	15
Tambour de roches	15
Rênes psychiques	25
Gemme d'influx mystique	10