

Joueur : Baptiste
Armée : Craftworlds + Ynnari
Détachement 1 : Bataillon

Equipe : Xeno 2
Super OP : OUI
PC : 6

VAISSEAU MONDE ALTANSAR

La Mort ? Nous ne la connaissons que trop bien
Réponse d'Yvraine au message Astropatique d'Hector Caligo

BATAILLON <Ynnari>

QG
Yvraine 7Pts
Syriel, Spiritseer 4Pts

Troupes

10 Dire avengers avec deux catapultes shuriken avengers (exarch) 6Pts
10 Dire avengers avec deux catapultes shuriken avengers (exarch) 6Pts
5 Dire avengers avec deux catapultes shuriken avengers (exarch) 3Pts

Elite

5 Wraithguards avec 5 canons wraith 10Pts
5 Wraithguards avec 5 faux à distorsion 10Pts

Attaque rapide

6 Windrider avec 6 rayonneurs laser 10Pts

Soutien

Tisseur de nuit avec canon shuriken, pierre esprit, moteur vectoriels et matrice cristallines 9Pts
Wraithlord avec 2 lance-flammes, sabre Ghost et 2 canons stellaires 7Pts

Aeronef

1Hemlock wraithfighter 10Pts

Transport

1 Wave serpent avec canon stellaire jumelé, pierre esprit, moteur vectoriels et matrice cristallines 9Pts
1 Wave serpent avec canon stellaire jumelé, pierre esprit, moteur vectoriels et matrice cristallines 9Pts

Total 100Pts

+++++++

Ce rêve Syriel ne l'avait déjà que trop fait. Mais depuis ces derniers temps les visions de champ de bataille, de chair, de métal et de sang étaient omniprésentes dans son esprit. Mais l'avenir n'était peut être pas aussi obscur que ce qu'il percevait. En effet dans chacun de ses rêves était présentes les armures ternes de son vaisseau monde Altansar couplées à celles des guerriers aspects qui faisaient s'abattre la mort sur les ennemis des Eldars dans un magnifiques balais de carnage et de destruction. Récemment lors d'une de ses visions Syriel avait eut une révélation, bon nombre d'esprit Eldar du vaisseau monde n'avait pas trouvé le repos et leur destin était lié à celui d'une planète: Pandora Prime.

En effet jadis ce lieu aujourd'hui colonisé par les Monkreigh était un monde paradisiaque privilégié par les Eldars d'Altansar. Il avait été souillé à de nombreuses reprises par des races inférieures mais toujours préservé dans sa moelle. A ce jour ce monde était voué à la destruction, les menaces les plus importantes de cet univers allaient y apporter chaos et destruction. Les reliques et les savoirs de nos anciens devaient être sauvés.

+++++++

VESTIGE DE GRANDEUR

Votre vestige des grandeurs **gratuits** est **Kha-vir l'Épée de Tristesse** porté automatiquement par *Yvraine* .

Vous pouvez, pour 1 point de commandement, équiper *Syriel* de l'artefact suivant :

Heaume Fantôme

Ce heaume fut porté à la bataille de Gurnar par Syriel, célèbre pour son armée de Garde Fantôme. Syriel seulement. Le Heaume Fantôme augmente la portée de l'aptitude *Marque Spirituelle* de 6 pas.

+++++++

STRATAGEMES SUPPLEMENTAIRES

Lors de l'opération FireStorm, vous pouvez utiliser les stratagèmes suivants

1PC

TISSEUR DE MOELLE SPECTRAL

Stratagème Spirit Host

Utilisez ce stratagème au début de votre tour. Choisissez une unité **SPIRIT HOST**. L'unité récupère 1D3 PV perdus précédemment, ou bien, vous pouvez faire revenir une seule figurine tuée dans l'unité avec 1PV restant.

1PC

PUISSANCE D'YNNNEAD

Stratagème Ynnari

Utilisez ce stratagème juste avant de résoudre une action découlant d'aptitude Force des Morts. Lors de la résolution de cette action vous pouvez relancer les 1 lors des jets de touche (Tir ou Combat), avance, charge ou manifestation de pouvoir psychique.