



Autarque

Taille de l'unité	1 figurine
Coût de l'unité	80 pts
• Ailes d'Épervier Voltigeur.....	+15 pts
• Générateur de saut d'Autarque	+20 pts
• Fusil à fusion de Dragon	+15 pts
• Mandibules.....	+5 pts
• Masque de Banshee Huante.....	+5 pts
• Lanceur Faucheur.....	+15 pts
• Pistolet à fusion	+5 pts
• Tisse-mort.....	+10 pts

Les Autarques sont adulés pour leur génie tactique, leurs talents martiaux exceptionnels et leur volonté inflexible. Ils ont longtemps arpenté la Voie du Guerrier sans jamais basculer dans le piège de l'obsession. À la place, ils appliquent tout ce qu'ils ont appris et maîtrisé pour diriger les osts de guerre des Asuryani.

AUTARQUE

PUISSANCE **5**

Nb.	Nom	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
1	Autarque	7"	2+	2+	3	3	5	5	9	3+

Un Autarque est équipé de : pistolet shuriken ; vouge stellaire ; grenades à plasma.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Tisse-mort	12"	Assaut D6	6	-2	1	Déflagration
Fusil à fusion de Dragon	12"	Assaut 1	9	-4	D6+2	-
Pistolet à fusion	6"	Pistolet 1	8	-4	D6+2	-
Lanceur Faucheur	Avant de choisir des cibles, choisissez 1 des profils ci-dessous pour effectuer des attaques.					
- Trait Stellaire	48"	Lourde 1	8	-2	3	-
- Amas Étoilé	48"	Lourde 2	5	-2	2	-
Pistolet shuriken	12"	Pistolet 1	4	-1	1	Shuriken
Lame de Banshee	Mêlée	Mêlée	+1	-4	1	-
Épée tronçonneuse de Scorpion	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Vouge stellaire	Mêlée	Mêlée	x2	-3	2	-

AUTRE ÉQUIPEMENT APTITUDES

Masque de Banshee Huante	Chaque fois que vous choisissez une unité ennemie comme cible d'une charge effectuée par l'unité du porteur, l'unité ennemie ne peut pas tirer en État d'Alerte ni Préparer sa Défense contre la charge en question. Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement du porteur, si l'unité du porteur a fait un mouvement de charge à ce tour, l'unité ennemie n'est pas éligible pour combattre à cette phase tant que toutes les unités éligibles de votre armée n'ont pas combattu.
Mandibules	À chaque attaque de mêlée du porteur qui cible une unité (hormis les unités VÉHICULE ou MONSTRE), un jet de blessure non modifié de 6 inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux.
Ailes d'Épervier Voltigeur	Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 14" et gagne les mots-clés RÉACTEUR DORSAL et VOL et l'aptitude Assaut Soudain [p. 143].
Générateur de saut d'Autarque	Le porteur a une caractéristique de Mouvement de 12" et gagne le mot-clé RÉACTEUR DORSAL et l'aptitude Assaut Soudain [p. 143]. Chaque fois que le porteur effectue un Mouvement Normal, effectue un mouvement de Transe Guerrière [p. 142], Avance, Bat en Retraite ou effectue un mouvement de charge, jusqu'à la fin du mouvement, le porteur peut se déplacer à l'horizontale à travers les figurines et les éléments de terrain (il ne peut pas terminer un mouvement sur une autre figurine ou son socle). Quand le porteur effectue un mouvement de Transe Guerrière, vous pouvez jeter 2D6 au lieu de 1 D6 pour déterminer la distance maximum à laquelle il peut se déplacer. En ce cas, si vous obtenez un double 1, le porteur subit 1 blessure mortelle.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet shuriken de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 tisse-mort ; 1 fusil à fusion de Dragon ; 1 pistolet à fusion ; 1 lanceur Faucheur.
- Le vouge stellaire de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants : 1 lame de Banshee ; 1 épée tronçonneuse de Scorpion.
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 générateur de saut d'Autarque (**Rang de Puissance +1**) ; 1 ailes d'Épervier Voltigeur (**Rang de Puissance +1**).
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 masque de Banshee Huante ; 1 mandibules.

APTITUDES

Transe Guerrière, Les Fils du Destin [p. 142-143]
Voie du Commandement (Aura) : Tant qu'une unité **BASE <VAISSEAU-MONDE>** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de touche de 1.
Bouclier de Force : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Stratège Inégalable : Tant qu'une unité de votre armée ayant cette aptitude est sur le champ de bataille, ou embarquée dans une figurine **TRANSPORT** se trouvant sur le champ de bataille, vous pouvez utiliser le Stratagème Relance de Commandement (voir le Livre de Base de Warhammer 40,000) deux fois à chaque phase, au lieu d'une seule.

MOTS-CLÉS DE FACTION : **AELDARI, ASURYANI, <VAISSEAU-MONDE>**
MOTS-CLÉS : **PERSONNAGE, INFANTERIE, AUTARQUE**

Note des Concepteurs : Les options d'équipement de cette fiche technique ont été mises à jour pour donner plus de flexibilité aux joueurs dans leur façon d'équiper leurs Autarques. Ainsi, la fiche technique et les valeurs en points ci-dessus remplacent celles du Codex : Aeldari et de Présages Mystiques.