

CODÉX

# ELDARS NOIRS





# CODEX ELDARS NOIRS

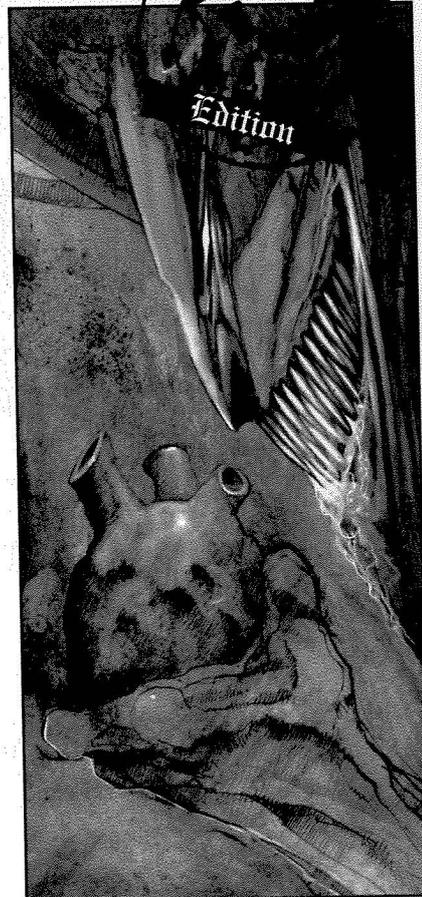
PAR JERVIS JOHNSON  
& GAVIN THORPE

Textes Additionnels :  
Andy Hoare & Phil Kelly

Couverture : David Gallagher

Illustrations : Alexander Boyd,  
Wayne England, Des Hanley,  
Neil Hodgson, Nuala Kennedy,  
Paul Smith, John Wigley  
& Richard Wright

INTRODUCTION .....	2
LISTE D'ARMÉE DES ELDARS NOIRS ..	4
Arsenal Eldar Noir .....	5
QG .....	6
Élite .....	8
Troupes .....	10
Attaque Rapide .....	11
Soutien .....	12
Récapitulatif Eldar Noir ..	13
Équipement Eldar Noir .....	14
CHOISIR UNE ARMÉE D'ELDARS NOIRS ..	17
AGRANDIR VOTRE ARMÉE .....	20
TACTIQUES DES ELDARS NOIRS ..	21
SCHÉMAS DE COULEUR DES ELDARS NOIRS .....	22
ICONOGRAPHIE ELDAR NOIRE ..	23
PEINTURE DES ELDARS NOIRS ..	24
ASTUCES DE PEINTURE .....	25
GALERIE 'EAVY METAL' .....	28
SCHÉMAS DE COULEUR DE RAIDERS ..	29
LES ELDARS NOIRS .....	33
Asdrubael Vect .....	36
Kruellagh la Perfide .....	38
Lelith Hesperax .....	39
Drazhar .....	40
Urien Rakarth .....	40
Le Décapiteur .....	41
Scénario Eldar Noir - Raffle ..	42



## UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, 'Eavy Metal, Eldar, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine, Tyranide et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. au R.-U. et des marques de Games Workshop Ltd. dans le reste du monde. Asdrubael Vect, Céaste, Chien du Warp, Codex, Décapiteur, Drazhar, Fléau, Gorgone, Grand Voivode, Hellion, Incube, Kruellagh la Perfide, Lelith Hesperax, Maître de Meute, Mandragore, Motojet Raptor, Nob, Ork, Psyker, Raider, Ravageur, Succube, Sybarite, Talos, Techno-prêtre, Tourmenteur, Urien Rakarth et Voivode sont des marques de Games Workshop Ltd. Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations ou des travaux effectués sur commande. Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1998, 2002. Tous droits réservés. Seconde impression.

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Julien Drouet, François-Xavier Ngo, Stéphane Takenit.

### Seconde Édition

ROYAUME-UNI  
GAMES WORKSHOP LTD.  
WILLOW RD,  
LENTON,  
NOTTINGHAM  
NG7 2WS

FRANCE  
GAMES WORKSHOP,  
EUROPARC DE PICHAURY - BP 419  
1330, AVENUE J.G.G. DE LA LAUZIÈRE  
13591 AIX-EN-PROVENCE - CEDEX 3

CANADA  
GAMES WORKSHOP,  
1645 BONHILL RD,  
UNITS 9-11, MISSISSAUGA,  
ONTARIO L5T 1R3

## GAMES WORKSHOP

PRODUCT CODE : 01 03 01 12 001

Site World Wide Web Games Workshop : <http://www.games-workshop-fr.com>

ISBN : 1-84154-307-1

# INTRODUCTION



"Vous êtes maudits, MAUDITS en vérité je vous le dis!  
Car cette nuit nous nous repaîtrons de l'essence même de votre âme!"

Lord Zuul, chef des Porteurs de Désespoir  
de la Cabale du Cœur des Ténèbres

**B**ienvenue, mes frères dans le codex Eldars Noirs, livre entièrement consacré à la collection, à la peinture et à l'utilisation de la race décadente de l'univers de Warhammer 40,000 qu'est celle des eldars noirs.

## LES ELDARS NOIRS

Les Eldars Noirs habitent un royaume nommé Commoragh, un lieu aussi maléfique et sinistre que ses habitants, d'où ces derniers lancent des raids dans toute la galaxie. Le but de ces raids n'est ni la conquête ni la protection d'un espace vital, mais bien le pillage, la destruction et surtout la capture de victimes à ramener à Commoragh. Mieux vaut ne pas s'attarder sur ce qui arrive ensuite car si dans l'univers de Warhammer 40,000 le mal à l'état pur devait être incarné, il ne fait aucun doute qu'il le serait par les eldars noirs : ils sont sournois, vaniteux, égoïstes et sans le moindre respect pour la vie, pas même la leur. Ils se délectent à torturer, massacrer et détruire. Les eldars noirs sont mauvais, très mauvais, et être capturés par eux est pire que la mort !

## POURQUOI CHOISIR UNE ARMÉE D'ELDARS NOIRS

Entre de bonnes mains, une armée d'eldars noirs est un adversaire plus que redoutable, mais ne vous y trompez pas, il ne s'agit pas d'une armée si simple à utiliser. Les autres armées peuvent compter sur les armures ou le nombre pour compenser les erreurs de jugement, pas les eldars noirs. Les troupes d'une armée d'eldars noirs

sont assez fragiles et il faut de la ruse pour les utiliser de façon optimale. Toutefois, si vous possédez ruse, habileté et expérience, les eldars noirs peuvent venir à bout de n'importe quelle armée, ne laissant d'elle que de pauvres soldats terrifiés, et plus important que tout, vaincus.

Trois choses caractérisent les armées d'eldars noirs : la rapidité, la puissance de feu et la faiblesse des armures. L'infanterie des eldars noirs se déplace beaucoup plus vite que n'importe quelle infanterie, à l'exception peut-être de leurs cousins eldars des vaisseaux-mondes. Les eldars noirs possèdent un degré de mobilité inégalé grâce aux transports Raiders. Ils disposent également d'un impressionnant arsenal d'armes lourdes très sophistiquées permettant de déclencher un véritable rideau de fer et de feu. Toutefois, ils ne possèdent aucun char et, à l'exception d'un nombre limité d'Incubes ou de Talos, ils ne peuvent pas aligner de troupes blindées : la conséquence est que ce genre d'armée récompensera un joueur faisant preuve de ruse et de finesse, alors qu'elle punira l'imprudent qui se jetterait la tête la première dans la bataille.

Bien entendu, l'efficacité sur le terrain ne doit pas être le seul critère de choix d'une armée et les eldars noirs offrent beaucoup de ressources à un joueur aimant l'élégance. Cette armée comprend une grande variété de troupes et il devient alors possible de collectionner une armée totalement unique et personnelle. L'apparence de l'armée a également quelque chose d'exceptionnel, la gamme de figurines alliée à l'aspect inquiétant qui sied aux eldars noirs contribue à la rendre aussi intéressante sur une étagère que sur un champ de bataille. Comme vous pouvez vous en apercevoir une armée d'eldars noirs est une armée de connaisseurs à plus d'un titre !

## CONTENU DE CE LIVRE

Ce livre se divise en trois principaux chapitres :

**Liste d'Armée.** Elle décrit les différents personnages, les troupes, les armes et les véhicules disponibles pour les armées d'eldars noirs, et comment organiser une armée pour livrer une bataille de Warhammer 40,000.

**Guide de Peinture et de Collection.** Cette partie détaille le choix d'une armée, les tactiques de base, plus un guide étape par étape pour assembler et peindre les figurines et les véhicules. Ce chapitre montre des exemples de schémas de couleurs eldars noirs, donne des conseils pour concevoir le vôtre, ainsi que d'autres concernant le modélisme et la conversion.

**Les Eldars Noirs.** Ce chapitre contient des détails historiques sur la société des eldars noirs, leur histoire, et leurs mœurs.



Réf: DE/2626/a  
Dossier: S - D345  
Reception: Imp 57458  
Source: 1 (max)  
Classification: maximale  
Date: 1848576.M41  
Service: Retorum



Code: Raptor. Classification: Motojet. Origine: Eldars Noirs [Pirates]

Description: La motojet Raptor est un véhicule individuel employant l'antigravité comme mode de propulsion. Le générateur antigrav, très évolué, se trouve à l'intérieur de la structure, situé juste sous le siège du pilote. Le Raptor est mû par un carburant très sophistiqué à ce jour encore inconnu par nos techniciens. La majeure partie des motojets semblent de configurations variables. Le capot frontal, les ailerons latéraux et la lame de quille peuvent prendre des formes différentes. Il est impossible de dire si ces changements ont pour origine une volonté esthétique ou un souci de performance. Comme vous pouvez le voir sur l'image ci-dessous prise par une caméra de visée, le Raptor est capable d'atteindre des vitesses élevées, utilisant un booster secondaire pour effectuer de courtes mais très puissantes accélérations. L'armement principal est conforme d'aspect à celui des pirates eldars noirs et tire des volées de projectiles tranchants, parfois enduits de substances toxiques. Ces armes sont parfois remplacées par d'autres (lacérateurs et disloqueurs). Bien qu'équipés d'armes de tir, les Raptors semblent plus efficaces au corps à corps, car leur rapidité leur permet d'arriver vite au contact, décimant l'ennemi grâce à des lames de faux. Les rapports des combats signalent que les pilotes de ces engins sont particulièrement familiarisés avec ce mode d'attaque, ils sont capables d'éventrer un adversaire, de sectionner des membres, ils peuvent même atteindre une précision telle qu'ils tranchent au passage une carotide ou une veine jugulaire.

[Rapport: Fuite de Deviants]

Correction de tir: 0/6°/98]



Secteur: 86/A/92  
Heure: /44: \*/A  
Vecteur: 6 /44  
Vitesse: 258K/F

Dossier Compilation: AD/1/81/7

Source Images: Dreadnought Adeptus Astartes: Massacre sur Delta 9

“Pour de nombreux commandants impériaux, les formes de combat employées par les eldars noirs sont difficiles à appréhender et donc à contrer. Alors que la mission d'un Commandant Impérial est de prendre ou de défendre un territoire, les eldars noirs eux, ne font la guerre que pour le pillage. Si, suite à cela, ils se retrouvent en mesure d'assouvir leur penchant malsain pour le meurtre, la torture et autres actes décadents, ils le feront volontiers, mais ce n'est pas leur but principal. Par conséquent, les tactiques des eldars noirs sont conçues dans le but de s'emparer de quelque chose qu'ils convoitent et de s'enfuir avec. Ce sont les rois de l'attaque surprise et ils attaqueront rarement une cible qu'ils savent défendue ou avertie. Il va donc presque sans dire que les eldars noirs utilisent la ruse et la perfidie plutôt que la confrontation frontale. Les motojets et les Raiders leur permettent une grande mobilité tandis que les armes qu'ils utilisent donnent une forte puissance de feu à courte portée, tant en intensité que par les effets produits. Bien que légèrement armés ou protégés (du moins en comparaison de nos propres standards), les eldars noirs sont vifs et utilisent volontiers la mobilité pour esquiver les points forts de l'ennemi. Comme il est facile de s'en apercevoir, les eldars noirs sont les maîtres du raid et, en tant que pirates et meurtriers, ils ne voient aucune raison de suivre la voie noble du guerrier ou du soldat. En conséquence, bien que l'on puisse les mépriser pour avoir recours à de telles tactiques, sous-estimer les eldars noirs revient à s'acheminer inévitablement vers la défaite et l'infamie.”

Extrait de "Les Eldars Noirs: Leur méthode et comment les vaincre, par quelqu'un qui l'a fait", Colonel Schifflen Van Dyson, 7<sup>e</sup> Régiment de la Garde Royale de Vangrian. Toutes copies détruites par ordre de l'Administratum, M0150935.M32. Seule copie encore existante conservée dans les archives de l'Inquisition INR I345/H46

# LISTE D'ARMÉE DES ELDARS NOIRS

Cette liste d'armée vous permet d'engager une armée d'eldars noirs conformément aux scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000. Elle donne aussi les informations nécessaires au choix d'une armée d'eldars noirs pour vos propres scénarios ou pour une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq sections : QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les escouades, véhicules et personnages appartiennent à une de ces catégories suivant leur rôle sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine de l'armée a une valeur en points qui dépend en fait de son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée, vous aurez besoin de vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le scénario et le nombre de points de la bataille. Ceci fait, il ne vous restera plus qu'à sélectionner une armée de la façon décrite ci-dessous.

## SCHEMAS DE STRUCTURE D'ARMÉE

Les listes d'armées s'utilisent conformément aux schémas d'organisation des scénarios. Chaque schéma est divisé en cinq rubriques correspondant aux catégories de la liste d'armée et chaque catégorie peut disposer d'une ou plusieurs icônes. Les icônes gris clair signalent que vous **pouvez** choisir dans cette catégorie, alors qu'une icône noire signifie que vous **devez** obligatoirement choisir une unité dans cette catégorie.

Notez qu'une figurine ou un véhicule compte comme un choix parmi ceux de votre livre d'armée, à moins de faire partie d'une escouade ou d'un escadron.

### MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	3 Élite
	4 Troupe
	3 Attaque Rapide
	3 Soutien

Le schéma de structure d'armée d'une mission standard est un bon exemple. Tout d'abord, vous devez avoir une unité QG et deux unités Troupes (les cases noircies indiquent que ces unités doivent être choisies). Le schéma vous laisse donc les options suivantes pour parvenir au total de points de votre armée : vous pouvez ajouter jusqu'à 1 unité QG, de 0 à 3 unités d'Élite, de 0 à 4 unités de Troupes, de 0 à 3 unités d'Attaque Rapide et de 0 à 3 unités de Soutien.

## UTILISER LES LISTES D'ARMÉES

Pour déterminer votre choix, consultez la section correspondante dans la liste d'armée et sélectionnez une unité, le nombre de figurines qui la composent ou les évolutions apportées (s'il y en a). Rappelez-vous que vous ne pouvez pas engager de figurines possédant un équipement non représenté. Ceci fait, déduisez le coût de l'unité du total de points disponible, puis passez à une autre unité. Recommencez jusqu'à épuisement des points.

## ÉLÉMENTS DE LISTE D'ARMÉE

Chaque élément de la liste d'armée comporte ce qui suit :

**Nom de l'unité :** Le type d'unité et les éventuelles limitations de leur nombre (0-1 par exemple).

**Profil :** Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si une unité comporte des guerriers différents, il peut y avoir plusieurs profils.

**Nombre/Escouade :** Le nombre de figurines autorisé dans l'unité ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure. Lorsque la quantité est variable, les effectifs minimums et maximums sont indiqués.

**Armes :** L'armement standard de l'unité.

**Options :** Liste des différentes options d'armes ou d'équipement disponibles pour l'unité, ainsi que le surcoût occasionné. Peut aussi proposer l'amélioration d'une figurine en personnage. Les armes améliorées (armes lourdes, éclateurs, etc.) accessibles à une unité ne peuvent être portées que par les figurines normales de l'escouade, pas par le personnage.

**Règles Spéciales :** Les règles spéciales de l'unité.

## RÈGLES SPÉCIALES

### Course

Les eldars noirs sont réputés pour leur rapidité et leur agilité. Lors de la phase de tir, vous pouvez déclarer qu'une unité d'eldars noirs court au lieu de tirer. Lancez 1D6, le résultat est la distance en ps que l'unité peut parcourir durant la phase de tir. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles ou toute autre restriction de mouvement.

Les figurines suivantes ne peuvent pas courir :

- Les motojets ou véhicules eldars noirs.
- N'importe quelle figurine ayant une sauvegarde d'armure supérieure à 4+, comme les Incubes par exemple.
- Les Talos ou les Gorgones.
- Les Hellions ou Les Fléaux.

### Pirates

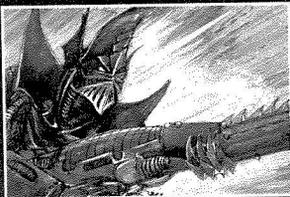
Le type d'armée d'eldars noirs représentée par ce type de liste est destiné aux raids et est donc capable d'effectuer une attaque rapide, de capturer des prisonniers puis de se sauver très rapidement. Il ne s'agit pas d'une force capable de s'emparer d'un territoire et de le tenir. Pour représenter cela, dans tous les scénarios où il y a des attaquants et des défenseurs, les eldars noirs attaquent systématiquement.

### Faire des Prisonniers

Les eldars noirs font des prisonniers à presque chacun de leurs raids, et il vaut mieux ne pas savoir ce qui leur arrive. Si les eldars noirs gagnent un corps à corps et forcent l'adversaire à battre en retraite, lancez 1D6 pour chaque perte ennemie subie dans ce corps à corps. Sur 4+, la figurine est capturée. De plus, si les eldars poursuivent, rattrapent et donc détruisent l'unité, les figurines sont capturées plutôt que tuées. Placez toutes les figurines capturées de côté. A la fin du scénario, chaque figurine capturée donne 1 point de victoire aux eldars noirs. Dans les scénarios où les points de victoire ne sont pas comptés, les prisonniers ne servent à rien, mais il est toujours bon pour un joueur eldar noir de savoir combien de pauvres victimes il aura à torturer.

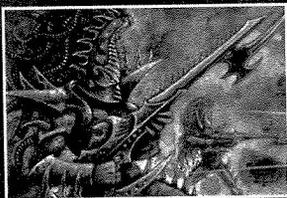
# ARSENAL ELДАР NOIR

Les personnages peuvent avoir jusqu'à deux armes à une main, ou une arme à une main et une arme à deux mains ; de plus, vous pouvez donner jusqu'à 100 points d'équipement à chaque personnage. Aucune figurine ne peut recevoir deux fois le même objet. Les objets marqués d'un \* sont des masques et chaque personnage ne peut en porter qu'un seul. Toutes les armes et les équipements choisis doivent être représentés sur la figurine.



## ARMES À UNE MAIN

Neurocides . . . . .	20 pts
Arme de corps à corps . . . . .	1 pt
Destructeur (Tourmenteurs uniquement) . . . . .	15 pts
Lames Empoisonnées . . . . .	5 pts
Arme Énergétique . . . . .	15 pts
Pinces (Tourmenteurs uniquement) . . . . .	5 pts
Pistolet Éclateur . . . . .	1 pt
Naja (Tourmenteurs uniquement) . . . . .	5 pts



## ARMES À DEUX MAINS

Vouge (aucune autre arme utilisable) . . . . .	5 pts
Punisseur (aucune autre arme utilisable) . . . . .	20 pts
Fusil Éclateur . . . . .	2 pts



## ÉQUIPEMENT

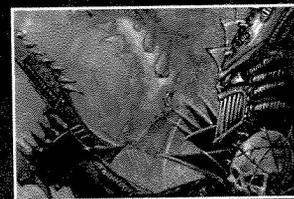
Creuset de Malédiction (pas plus d'un par armée) . . . . .	20 pts
Drogues de Combat . . . . .	25 pts
Talisman Hideux . . . . .	2 pts
Grenades P.E.M. . . . .	4 pts
Masque de Haine * . . . . .	5 pts
Surf Hellion . . . . .	15 pts
Motojet Raptor . . . . .	35 pts
Grenades à Plasma . . . . .	2 pts
Bouclier d'Ombre (pas plus d'un par armée) . . . . .	25 pts
Munitions Psychiques . . . . .	10 pts
Terrorfex . . . . .	15 pts
Heaume de Souffrance . . . . .	5 pts
Trophées . . . . .	5 pts
Portail Warp . . . . .	50 pts



## ÉQUIPEMENT ÉSOTÉRIQUE

Une armée eldar noire ne peut inclure qu'un seul de chacun de ces objets incroyablement rares.

Animus Vitae . . . . .	15 pts
Archange de la Souffrance . . . . .	5 pts
Coupe de Rancœur (Succube uniquement) . . . . .	5 pts
Masque de Damnation * . . . . .	15 pts
Poupée de Cauchemar . . . . .	20 pts
Vexantrope * . . . . .	10 pts
Xénospasme . . . . .	20 pts



## AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Les premiers et deuxièmes coûts en points sont donnés respectivement pour les Raiders et les Ravageurs.

Horrorfex . . . . .	5 pts/5 pts
Écran de Nuit . . . . .	15 pts/20 pts
Filets d'Embarquement . . . . .	5 pts/non disponible
Moteurs Hurlleurs . . . . .	15 pts/10 pts
Faux . . . . .	10 pts/10 pts
Pièges à Esclaves . . . . .	15 pts/non disponible
Amplificateur de Tortures . . . . .	10 pts/non disponible
Trophées . . . . .	10 pts/non disponible



# QG



 Les eldars noirs ne croient qu'en la domination et la puissance, les plus vicieux et les moins scrupuleux d'entre eux atteignent rapidement des positions importantes au sein de leur société. Les Seigneurs eldars noirs conduisent leurs serviteurs au combat, en quête d'esclaves et d'âmes à tourmenter, laissant derrière eux des mondes en ruines.

**QG:** Les impitoyables chefs des Cabales n'aiment guère partager leur pouvoir avec d'autres. Une armée eldar noire ne peut compter qu'un Grand Voïvode, Céraste ou pas, mais vous pouvez choisir autant de Voïvodes et de Voïvodes Cérastes que la mission le permet.

**Culte Céraste:** Si l'armée est menée par un Seigneur Céraste, les modifications suivantes s'appliquent à la liste d'armée:

- Les Cérastes comptent comme choix de Troupes.
- Les Guerriers et les Escouades Raiders sont des choix d'Elite.
- L'armée ne peut pas inclure de Seigneur eldar noir, de Tourmenteurs, de Gorgones ou de Talos.



 Aucune souffrance n'est inconnue des Tourmenteurs, aucune torture qu'ils ne puissent infliger à leurs victimes. Pour eux, la souffrance et la mort sont les arts les plus nobles qui engendrent des chœurs de cris. Ils se délectent de chaque nuance de la douleur et du désespoir.

## SEIGNEUR ELДАР NOIR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Voïvode	60	6	6	3	3	3	7	3	9	5+
Voïvode	35	5	5	3	3	2	6	2	9	5+

**Options:** Le Seigneur eldar noir peut recevoir n'importe quel équipement autorisé par l'Arsenal eldar noir.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Personnage Indépendant:** A moins d'être accompagné d'une Suite (voir ci-contre), le Seigneur eldar noir est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

**Suite:** Le Seigneur eldar noir peut être escorté par ses meilleurs guerriers. Il peut s'agir de Guerriers eldars noirs et/ou d'Incubes, comme indiqué dans le paragraphe Suite ci-contre. Si le Seigneur est escorté, alors sa Suite et lui sont traités comme une seule unité pour la bataille. Notez que la Suite ne constitue pas un choix QG séparé (cela ne vous prive donc pas d'un autre choix QG).

## SEIGNEUR CÉRASTE ELДАР NOIR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Voïvode Céraste	70	6	6	3	3	3	8	3	9	6+
Voïvode Céraste	45	5	5	3	3	2	7	2	9	6+

**Options:** Le Seigneur Céraste peut recevoir n'importe quel équipement autorisé par l'Arsenal eldar noir.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Armes de Cérastes:** En plus de tout autre équipement choisi, on suppose qu'un Seigneur Céraste est toujours équipé d'armes de Céraste. Voir Cérastes pour plus de détails.

**Personnage Indépendant:** A moins d'être accompagné d'une Suite (voir ci-dessous), le Seigneur Céraste est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes.

**Esquive:** Les Seigneurs Cérastes bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ au corps à corps du fait de longues années d'expérience du combat, sauf s'ils ont pris place sur une motojet ou un surf Hellion. Leur sauvegarde d'armure contre les tirs reste de 6+.

**Suite de Cérastes:** Les Seigneurs Cérastes sont souvent escortés par une Suite des plus talentueux combattants. Celle-ci comporte de 5 à 10 Cérastes choisis dans la liste d'armée, disposant des mêmes options en ce qui concerne les personnages et les transports. Un Seigneur Céraste ne peut jamais être escorté d'une Suite eldar noire telle que celle décrite ci-contre.

## TOURMENTEUR

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tourmenteur	25	4	4	3	4	2	4	2	8	5+

**Nombre:** Vous pouvez prendre de un à trois Tourmenteurs comme un seul choix QG.

**Options:** Chaque Tourmenteur peut s'équiper dans l'Arsenal eldar noir. Ils peuvent choisir leur équipement normalement, mais n'ont accès qu'aux armes indiquées "Tourmenteurs uniquement".

### RÈGLE SPÉCIALE

**Personnage Indépendant:** Chaque Tourmenteur est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

## SUITE ELДАР NOIRE

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier	8	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Incube	25	5	4	3	3	1	5	1	8	3+
Maître Incube	+18	5	4	3	3	1	6	2	9	3+

Un Seigneur eldar noir peut se faire escorter de sa Suite. Voir Seigneur Eldar Noir ci-contre.

**Escouade :** La Suite comporte de cinq à dix eldars noirs (des Guerriers et/ou des Incubes).

**Armes :** Les Guerriers eldars noirs sont armés de fusils éclateurs. Les Incubes portent des heaumes de souffrance et des punisseurs.

**Options :** Jusqu'à deux Guerriers eldars noirs peuvent être équipés d'un canon éclateur pour +10 pts chacun ou d'une lance de ténèbres pour +15 pts chacun. Jusqu'à deux Incubes peuvent être équipés d'un lacérateur pour +10 pts chacun ou d'un disloqueur pour +6 pts chacun. La Suite entière peut être équipée de grenades à plasma pour +2 pts par figurine.

**Personnage :** Si la Suite est constituée de cinq Incubes ou plus, l'un d'eux peut devenir un Maître Incube pour +18 pts. Le Maître est armé d'un heaume de souffrance et d'un punisseur. Il peut recevoir de l'équipement additionnel choisi dans l'Arsenal eldar noir.

**Raider :** Si le Seigneur eldar noir et sa Suite représentent dix figurines ou moins, ils peuvent embarquer dans un Raider pour un coût additionnel de +55 pts. Voir la section Troupes de la liste d'armée pour les détails sur le Raider.



Une suite est constituée des guerriers les plus fiables et les plus redoutables du Seigneur eldar noir. Ils protègent leur maître au combat, mais, comme la race eldar est perfide et ambitieuse, ils doivent le protéger de ses propres serviteurs autant que de l'ennemi !

Le colonel Brynner regardait l'écran de contrôle l'air abruti, ses doigts tapotaient nerveusement ses cuisses. Les sinistres icônes des Raiders eldars noirs encerclaient rapidement les forces défendant la tour de commandement. Les icônes bleues de ses troupes vacillaient puis disparaissaient, à mesure que les unités manquaient au rapport et étaient présumées détruites. La situation semblait désespérée, les ordres devenaient de plus en plus confus car les canaux étaient saturés de cris de terreur ou de souffrance. L'attaque eldar était fluide, protéiforme et il était impossible de regrouper des forces pour l'endiguer. Émergeant de sa confusion, le colonel se dirigea vers la fenêtre blindée et jeta un œil. La froideur presque morbide des icônes de l'écran tactique ne rendait pas justice au spectacle horrible qui se déroulait devant lui.

Comme une nuée de bêtes affamées, les eldars noirs déferlaient sur la plaine. Des vagues de motojets se déplaçaient rapidement d'une position défensive à une autre, venant facilement à bout des forces impériales totalement cernées. Autour d'eux des nuages de guerriers eldars noirs montés sur des antigravs individuels se pressaient partout. Ils encerclaient les grosses unités, harcelaient celles qui battaient en retraite, répandant ainsi confusion et anarchie. La forme plus massive des véhicules de transport eldars et des armes lourdes sur plate-forme antigrav planaient tranquillement au milieu du ciel assombri, des éclairs d'énergie illuminaient sporadiquement le crépuscule. Partout où les eldars attaquaient, les gardes impériaux refluaient vers l'imposant complexe de commandement. Beaucoup d'entre eux étaient rapidement rattrapés par les agiles guerriers et des piles de cadavres jonchaient les abords de la citadelle.

Tandis que la nuit tombait rapidement, les projecteurs automatiques s'allumaient, baignant le champ de bataille dans des colonnes de lumière pénétrante. Pour Brynner, cela ne rajoutait qu'une touche mineure au cauchemar ambiant. Des ombres coupaient les faisceaux, les rayons d'énergie des armes illuminaient l'horizon d'ébène et les eldars noirs se rapprochaient toujours. En quelques minutes les alarmes du périmètre retentirent, signalant aux défenseurs une brèche dans l'enceinte extérieure. Les batteries de défense entrèrent en action, faisant trembler la tour de commandement sous la vibration de cinquante pièces d'artillerie tirant à l'unisson et décimant l'ennemi qui redoubla pourtant de férocité. Les rayons noirs, n'apparaissant que lorsqu'ils traversaient les faisceaux des projecteurs, atteignirent à leur tour les batteries, éliminant méthodiquement toutes les armes défensives du bunker de contrôle. Les projecteurs furent les cibles suivantes et en quelques battements de cœur, les seules lueurs restantes furent les piles traits de lumière qui sortaient des meurtrières.

Une explosion secoua le bunker, et les lumières à l'intérieur vacillèrent puis s'éteignirent lorsque le générateur rendit l'âme. Le bâtiment fut plongé quelques instants dans l'obscurité, le temps que les systèmes auxiliaires entrent en service et baignent le bastion d'une lueur tenue. Pendant tout ce temps, le réseau de communication résonna des cris désespérés des soldats, des plaintes des blessés et des ricanelements des hommes devenus fous de terreur. Une autre alarme retentit, grave et inquiétante et un membre de l'état-major rapporta que la porte principale avait cédé. Les eldars étaient dans la place.

Fixant son regard sur le réseau interne, Brynner observait la progression de l'attaque extraterrestre, l'ennemi parcourant les couloirs, arrosant tout de ses armes exotiques. Ses hommes battaient en retraite mais en bon ordre, les survivants étaient à présent familiarisés avec les ruses de l'ennemi, résignés à mourir, ils vendraient toutefois chèrement leurs peaux. Peu importait, les eldars taillaient en pièces les impériaux par paquets. Au premier rang avançaient les guerriers en armures lourdes scintillantes qui maniaient les armes énergétiques. Contrairement à la féroce brutalité des autres eldars noirs, ces guerriers avançaient posément, d'un air détaché, disposant sans pitié de quiconque se mettait en travers de leur chemin. Brynner vit le commissaire Helreich coupé en deux par un seul coup, sa garde de troupes de choc fut massacrée avec une égale facilité. Ce ne fut qu'alors que Brynner réalisa que les eldars étaient à deux doigts d'atteindre la salle de contrôle. Il se tourna vers Veriax le Technopâtre, se redressa et prit une profonde respiration.

"La station Erinyes est perdue. Programmez l'autodestruction du réacteur à plasma. Nous ne les laisserons pas nous prendre vivants..."



# ÉLITE



✠ Tous les eldars noirs aiment la souffrance, surtout lorsqu'ils l'infligent. Certains sont si obsédés par ce besoin de douleur qu'ils torturent leur propre corps. Pour d'autres, moins volontaires, leur chair a été tordue et déformée par les Tourmenteurs dont ils ont été victimes pour des méfaits réels ou imaginaires, ou simplement pour s'être trouvé au mauvais endroit, au mauvais moment.



✠ Les Mandragores sont les plus malveillants des eldars noirs, s'attaquant à leurs congénères dans les ombres de Commorragh. Qui peut dire comment un Seigneur peut les amener à se battre pour lui ? Quel peut bien être le salaire de ces bêtes assoiffées de sang ?

## GORGONES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gorgone	15	4	0	4	3	2	3	2	5	-

**Escouade :** De trois à dix Gorgones.

**Armes :** Aucune.

**Raider :** Si une escouade de Gorgones est accompagnée par un personnage indépendant, elle peut embarquer dans un Raider pour un coût de +55 pts. Le personnage indépendant doit être pris comme un choix QG, et doit être avec les Gorgones afin de leur permettre de monter et descendre du Raider.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Stupides :** Les Gorgones ne sont pas très intelligentes. A moins d'être accompagnées par un personnage indépendant, elles doivent effectuer un test de Commandement pour pouvoir se déplacer dans la phase de mouvement. Elles peuvent par contre toujours effectuer un mouvement d'assaut.

**Insensibles à la Douleur :** Les Gorgones sont insensibles à la douleur et ignorent des blessures qui mettraient hors de combat d'autres créatures. Cela leur permet d'ignorer les tirs dont la force ne fait pas au moins le double de leur Endurance (elles ne sont donc affectées que par les armes de tir d'une Force de 6 ou plus). Ceci signifie que les attaques à distance capables d'affecter les Gorgones les tueront toujours sur le coup (soit vous les tuez, soit vous ne les blessez pas, pas de demi-mesure !). Notez que les touches au corps affectent les Gorgones normalement (car on peut les couper en morceaux !).

**Adversaire Terrifiant :** Les Gorgones sont des adversaires horribles. Tout ennemi battu au corps à corps par les Gorgones bat automatiquement en retraite sans effectuer de test de Commandement.

## MANDRAGORES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mandragore	15	4	4	3	3	1	5	1	8	5+

**Escouade :** De cinq à dix Mandragores.

**Armes :** Pistolet éclateur et arme de corps à corps.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Peau Ténébreuse :** Les Mandragores peuvent se fondre avec leur environnement, même en terrain découvert. Ils comptent toujours comme étant à couvert, obtenant une sauvegarde de 5+ contre la plupart des attaques. Cette règle s'applique aussi en assaut : les Mandragores frapperont donc en premier sauf si les attaquants sont armés de grenades à fragmentation. Un bonus de +2 s'applique à toute sauvegarde de couvert normale des Mandragores, la faisant ainsi par exemple passer à 3+ dans des bois. En cas d'attaque ignorant les couverts, leur sauvegarde d'armure normale de 5+ s'applique.

**Déploiement Caché :** Les Mandragores ne se déploient pas comme les autres troupes. Elles sont toujours déployées au début de la bataille, même si les règles spéciales de la mission spécifient qu'elles doivent être gardées en réserve. Cependant, au lieu de placer l'unité sur la table comme d'habitude, prenez trois figurines de Mandragores (peu importe les effectifs de l'unité), et déployez-les séparément à n'importe quel endroit autorisé par la mission. L'une de ces figurines indique la localisation de l'escouade de Mandragores, mais vous n'avez pas à décider laquelle avant que l'unité ne soit révélée.

Jusqu'à ce que soit révélé l'emplacement de votre unité, votre adversaire ne peut pas tirer sur les Mandragores, ni les charger ou les attaquer de quelque manière que ce soit. En contrepartie, les Mandragores n'affectent pas l'ennemi, et ne peuvent être utilisées pour des tirs croisés, pour bloquer les lignes de vue, etc. Tout ce que les figurines individuelles peuvent faire, c'est se déplacer de 6ps dans la phase de mouvement. Elles ne peuvent pas utiliser la règle spéciale *Course*, ni rien faire d'autre.

Vous pouvez révéler la présence de l'escouade au début de n'importe quelle phase de votre propre tour. Vous devez cependant le faire avant la fin du troisième tour. Prenez l'une des figurines de Mandragores et retirez toutes les autres de la table, puis déployez le reste de l'escouade dans un rayon de 4ps autour de la figurine sélectionnée. Une fois révélées, les Mandragores sont soumises aux règles normales et ne peuvent plus se dissimuler à nouveau durant la bataille.

## CÉRASTES

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cérastes	12	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Succube Céraste	+8	4	4	3	3	1	6	2	8	6+

**Escouade :** De cinq à vingt Cérastes.

**Armes :** Pistolet éclateur et arme de corps à corps.

**Options :** Jusqu'à deux figurines peuvent porter un lacérateur pour +10pts ou un disloqueur pour +5pts. Toutes les figurines de l'escouade peuvent porter des grenades à plasma pour +1 pt par figurine et/ou des grenades P.E.M. pour +4pts par figurine. Toute l'escouade peut porter des armes de Céraste pour +1 pt par figurine, mais compte comme étant toujours équipée de pistolets éclateurs et d'armes de corps à corps (ou des options d'armes choisies).

**Personnage :** L'une des figurines de Cérastes peut devenir un Succube Céraste pour un coût additionnel de +8pts. Le Succube Céraste est armé d'un pistolet éclateur et d'une arme de corps à corps. Le Succube Céraste peut également choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal.

**Raider :** Si l'escouade compte dix figurines ou moins, elle peut embarquer dans un Raider pour +55pts.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Drogues de Combat :** Les Cérastes utilisent des drogues de combat pour doper leurs capacités déjà considérables. Lancez 1D6 pour chaque escouade de Cérastes au début de la bataille pour connaître les effets de ces narcotiques. Les effets durent pendant toute la bataille. Si un Succube Céraste commandant une escouade porte un injecteur de drogues de combat, ses effets remplacent pour lui ceux des infâmes décoctions de l'escouade.

**Esquive :** Les Cérastes sont des adeptes du combat rapproché. Ils reçoivent une sauvegarde invulnérable de 4+ lorsqu'ils combattent au corps à corps, mais leur sauvegarde d'armure contre les tirs reste de 6+.

**Armes de Cérastes :** Cette vaste catégorie englobe tous les instruments de mort tels que les filets barbelés, les empaleurs, les lames hydres et les pièges rasoirs. Ces armes ont les effets suivants :

- Aucun membre d'une unité affrontant les Cérastes au corps à corps ne compte comme étant équipé d'une arme de corps à corps additionnelle.
- Tout ennemi ayant une Force de base inférieure à 6 voit sa CC divisée par deux (et arrondie au supérieur) contre des Cérastes. Les figurines ayant une Force de 6 ou plus ne sont pas affectées.

On suppose que les armes de Cérastes sont réparties équitablement entre tous les membres de l'unité ; peu importe quelles figurines en portent réellement, tant que ces armes restent visibles sur certaines.

## D6 Effet des Drogues

1	Se déplace de 12 ps en assaut et de 3D6ps en poursuite ou en retraite.
2	+1 en CC.
3	+1 en F.
4	Frappe toujours en premier.
5	Relance les attaques ratées au corps à corps.
6	+1 Attaque.

## 0-1 MEUTE DE CHIENS DU WARP

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chien du Warp	12	4	0	4	3	1	5	3	3	6+
Maître de Meute	15	4	4	3	3	1	6	1	8	6+

**Escouade :** La meute se compose d'un Maître de Meute et de trois à cinq Chiens du Warp.

**Armes :** Le Maître de Meute est armé d'un neurocide et d'un pistolet éclateur. Les Chiens du Warp n'ont que leurs griffes et leurs crocs acérés !

## RÈGLES SPÉCIALES

**Chiens du Warp :** Les Chiens du Warp sont très rapides, même selon les standards eldars noirs. Ils bénéficient de la règle *Course* et peuvent charger jusqu'à 12ps dans la phase d'assaut, comme la cavalerie. Les Chiens du Warp traversent les terrains difficiles comme l'infanterie. S'ils effectuent un assaut à travers un terrain difficile, ils se déplacent du double du plus haut jet de dé. Si le Maître de Meute est tué et si la meute doit battre en retraite, les Chiens retournent dans le Warp et sont retirés du jeu.

**Maître de Meute :** Les Maîtres de Meute font partie de la secte Céraste mais combattent surtout des bêtes sauvages dans les arènes. Ils utilisent aussi des drogues de combat, mais obtiennent toujours le résultat "assaut de 12ps", afin de suivre leur meute. Si le Maître de Meute est tué, les Chiens iront vers l'unité la plus proche (amie ou ennemie) pendant le tour eldar noir et la chargeront s'ils le peuvent.

**Culte Céraste :** Une armée menée par un Seigneur Céraste peut inclure autant de meutes de Chiens du Warp qu'elle compte d'escouades de Cérastes.



**Sous la férule de leurs Succubes, les Cérastes consacrent toute leur vie à l'art du gladiateur. Peu survivent à leur premier duel, mais ceux-là apprennent vite. Un Seigneur eldar noir nanti peut engager ces guerriers talentueux pour l'accompagner au combat, en promettant de grandes récompenses à ceux dont les performances martiales sont les plus plaisantes à regarder.**

**Si votre armée inclut des Cérastes, vous pouvez sélectionner une meute de Chiens du Warp. C'est une unité séparée, mais elle ne compte pas comme un choix d'Élite en ce qui concerne le maximum d'unités de ce type autorisé.**

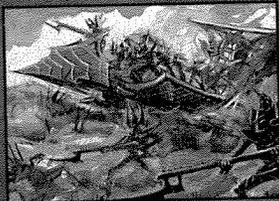


**Issus des cauchemars sanglants des mortels, les Chiens du Warp sont l'incarnation de la mort et de la douleur. Ces prédateurs voraces attaquent tout ce qui vit. Les Maîtres de Meute les capturent pour les combattre dans l'arène ou les guider au combat afin de les lâcher sur l'ennemi sans méfiance !**

# TROUPES



↑ Les Guerriers eldars noirs attaquent rapidement, tuant ou mutilant ceux qui leur barrent la route. Ils traînent ensuite les survivants jusqu'à Commoragh pour les torturer et les tuer selon leurs caprices.



↑ La technologie eldar noire est très avancée, comme le démontrent les Raiders racés et rapides. Les escouades sur Raiders planent au-dessus du champ de bataille, allant d'un front à l'autre sans jamais rester immobile assez longtemps pour que l'ennemi puisse consacrer assez de moyens à leur destruction.

Les eldars noirs frappent rapidement depuis leurs vaisseaux et leurs portails Warp, fondant sur l'ennemi embarqués dans leurs Raiders. Grâce à leur technologie antigrav inégalée, les Raiders permettent aux eldars noirs d'attaquer sauvagement au cœur des lignes ennemies sans leur laisser le temps de réagir ou d'organiser une défense appropriée.

## ESCOUADE DE GUERRIERS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier	8	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	+6	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

**Escouade :** Entre dix et vingt Guerriers eldars noirs.

**Armes :** Fusil éclateur.

**Options :** Jusqu'à deux figurines peuvent porter un lacérateur pour +10pts ou un disloqueur pour +5pts.

Jusqu'à deux Guerriers eldars noirs peuvent porter soit une lance de ténèbres pour +10pts, soit un canon éclateur pour +10pts.

**Personnage :** Un Guerrier eldar noir peut devenir un Sybarite pour un coût additionnel de +6pts. Le Sybarite est armé soit d'un fusil éclateur, soit d'un pistolet éclateur et d'une arme de corps à corps, et peut choisir de l'équipement de l'Arsenal eldar noir.

## ESCOUADE RAIDER

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier	8	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	+6	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

**Escouade :** De cinq à dix Guerriers eldars noirs embarqués dans un Raider (voir l'option Raider ci-dessous pour les détails).

**Armes :** Fusil éclateur.

**Options :** Une figurine peut porter un lacérateur pour +10pts ou un disloqueur pour +5pts.

Une autre figurine peut porter une lance de ténèbres pour +10pts ou un canon éclateur pour +10pts.

**Personnage :** Un Guerrier eldar noir peut devenir un Sybarite pour un coût additionnel de +6pts. Le Sybarite est armé soit d'un fusil éclateur, soit d'un pistolet éclateur et d'une arme de corps à corps, et peut choisir de l'équipement de l'Arsenal eldar noir.

**Raider :** L'escouade doit être embarquée dans un Raider pour un coût additionnel de +55pts.

## Transport : RAIDER

	Points	Bl. Avant	Bl. de Flanc	Bl. Arrière	CT
Raider	55	10	10	10	4

**Type :** Antigra, Rapide, Découvert.

**Équipage :** Guerriers eldars noirs.

**Armes :** Le Raider est équipé d'une lance de ténèbres.

**Options :** La lance des ténèbres peut être remplacée par un désintégrateur pour +5pts. Le Raider peut recevoir les améliorations de véhicule suivantes pour le coût indiqué : horrorefex pour +5pts, écran de nuit pour +15pts, filets d'embarquement pour +5pts, moteurs hurleurs pour +15pts, faux pour +10pts, pièges à esclaves pour +15pts, amplificateur de tortures pour +10pts, trophées pour +10pts. Aucune amélioration ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

**Transport :** Le Raider peut transporter jusqu'à dix eldars noirs.

# ATTAQUE RAPIDE

## ESCADRON DE MOTOJETS RAPTORS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Raptor	25	4	4	4	4	1	6	1	8	4+
Succube sur Raptor	+16	4	4	4	4	1	6	2	8	4+

**Escouade :** De trois à dix Motojets Raptors.

**Armes :** Le pilote est équipé d'un pistolet éclateur et la motojet est équipée d'un fusil éclateur.

**Options :** Jusqu'à deux Motojets peuvent remplacer leur fusil éclateur par un lacérateur pour +15pts ou par un disloqueur pour +10pts.

**Personnage :** Un pilote peut devenir un Succube pour +16pts et choisir de l'équipement dans l'Arsenal eldar noir.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Motojet Raptor :** Les motojets Raptors sont soumises à des règles spéciales, indiquées dans la section Équipement de ce Codex.

**Drogues de Combat :** Les pilotes de Raptors font partie du culte Céreste, et utilisent aussi des drogues de combat pour doper leurs facultés. Lancez 1D6 pour chaque escadron au début de la bataille pour connaître les effets des narcotiques sur l'unité. Un jet séparé est fait pour chaque unité et les effets durent pour toute la bataille. Si un Succube commandant un escadron porte un injecteur de drogues de combat, ses effets remplacent pour lui ceux des infâmes décoctions de l'escadron.

D6	Résultat
1	Fous furieux ! Ignorent toute retraite, poursuivent toujours après un combat et ne consolident jamais.
2	+1 en CC.
3	+1 en F.
4	Frappent toujours en premier.
5	Relancent les attaques ratées au corps à corps.
6	+1 Attaque.

## 0-1 HELLIONS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hellion	16	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Succube Hellion	+16	4	4	3	3	1	6	2	8	5+

**Escouade :** De trois à dix Hellions.

**Armes :** Chaque Hellion est équipé d'un vouge.

**Options :** Un Hellion peut être équipé d'un lacérateur pour +15pts ou d'un disloqueur pour +10pts.

**Personnage :** Un Hellion peut devenir un Succube Hellion pour un coût additionnel de +16pts. Le Succube Hellion peut choisir de l'équipement additionnel dans l'Arsenal eldar noir.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Surf Hellion & Vouge :** Les surfs Hellions et les vouges sont soumis à des règles spéciales. Elles sont indiquées dans la section Équipement de ce Codex.

**Drogues de Combat :** Les Hellions font partie du culte Céreste, et utilisent aussi des drogues de combat pour doper leurs facultés. Lancez 1D6 pour chaque escouade au début de la bataille afin de connaître les effets des narcotiques sur l'unité. Un jet séparé est fait pour chaque unité et les effets durent pour toute la bataille. Si un Succube Hellion commandant une escouade porte un injecteur de drogues de combat, ses effets remplacent pour lui ceux des infâmes décoctions de l'escouade.

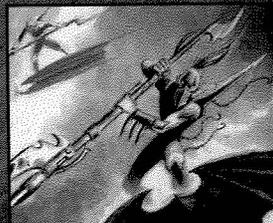
**Frappe en Profondeur :** Les Hellions sont redoutés pour leurs attaques en piqué. Ils peuvent utiliser les règles spéciales de *Frappe en Profondeur* si le scénario joué le permet. Dans le cas contraire, ils doivent se déployer avec le reste de l'armée.

**Harcèlement :** A la fin d'un round de corps à corps, les Hellions peuvent choisir de se désengager si au moins quelques-uns de leurs adversaires et eux ne sont pas obligés de battre en retraite. L'unité se déplace de 3D6ps dans n'importe quelle direction et se regroupe automatiquement à la fin de ce mouvement (même s'ils sont à moins de la moitié de leur effectif de départ ou si l'ennemi se trouve dans un rayon de 6ps). Les figurines ennemies engagées contre eux au corps à corps ne peuvent que *consolider*.

D6	Résultat
1	Fous furieux ! Ignorent toute retraite, poursuivent toujours après un combat, ne consolident jamais et ne peuvent plus utiliser leur règle de Harcèlement.
2	+1 en CC.
3	+1 en F.
4	Frappent toujours en premier.
5	Relancent les attaques ratées au corps à corps.
6	+1 Attaque.



**X** Aux commandes de motojets ultra-rapides, les Raptors combinent la vitesse et un grand talent pour le combat rapproché, ils volent au-devant de l'armée, fauchant sans relâche les escouades ennemies.

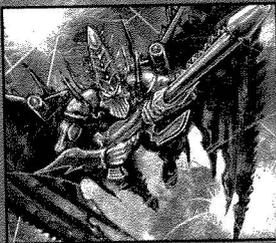


**X** Sur leurs surfs hérissés de lames, les Hellions plongent depuis le ciel en hurlant de terrifiants cris de guerre. Ils adorent les attaques surprises et utilisent leur vitesse et leurs armes spécialisées pour frapper vite et fort avant de se mettre hors de portée et que l'ennemi ne puisse riposter.

"Je n'oublierai jamais ce que j'ai vu à la station Obsidien. Les os de cinq mille braves étaient étalés partout dans les couloirs. Leur sang recouvrait les murs et le sol des dortoirs. Leurs entrailles étaient pendues aux panneaux de contrôle en guise de grotesques décorations pour quelque célébration impie. Mais pas un crâne ne fut trouvé: ces êtres malfaisants les avaient emportés en guise de trophées."

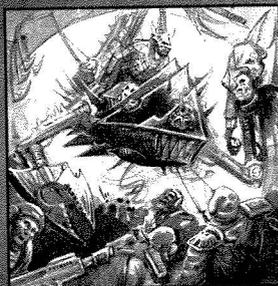
Inquisiteur Absolvus

## SOUTIEN



Portés par leurs sombres ailes, les Fléaux fondent sur leurs ennemis pour cracher de leurs armes lourdes une pluie d'éclats et d'énergie noire. Ils attaquent où ils le veulent, là où on les attend le moins, avançant ou reculant promptement grâce à leurs ailes, selon la résistance qu'oppose l'ennemi.

Les Ravageurs sont des variantes de Raiders. Avec leurs batteries d'armes lourdes, ils sont un véritable fléau pour les chars et autres véhicules dans toute la galaxie. Leur vitesse et leur terrible puissance de feu permettent aux Ravageurs de contourner et de détruire avec aisance les lourds véhicules des autres races.



Construit par les Tourmenteurs, le Talos est un appareil de torture qui plane sur le champ de bataille grâce à ses moteurs antigrav. Il saisit ses ennemis pour les enfermer dans sa coque blindée. Les spasmes d'agonie de ses prisonniers propulsent le Talos tandis que son dard crache la mort dans toutes les directions et que ses bras hérissés de lames découpent violemment armures et os.

## FLÉAUX ELDARS NOIRS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fléau	16	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	+6	4	4	3	3	1	5	2	8	5+

**Escouade :** De cinq à dix Fléaux elders noirs.

**Armes :** Fusils éclateurs.

**Options :** Jusqu'à quatre Fléaux elders noirs peuvent porter des canons éclateurs pour +20 pts ou des lances de ténèbres pour +25 pts.

**Personnage :** L'un des Fléaux elders noirs peut devenir un Sybarite pour un coût de +6 pts. Le Sybarite peut être armé d'un fusil éclateur, ou d'un pistolet éclateur et d'une arme de corps à corps, et peut porter de l'équipement additionnel choisi dans l'Arsenal elder noir.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Réacteurs Dorsaux :** Les ailes des Fléaux fonctionnent comme des réacteurs dorsaux.

**Frappe en Profondeur :** Les Fléaux peuvent atteindre n'importe quel endroit du champ de bataille. Ils peuvent donc utiliser les règles de *Frappe en Profondeur* du livre de Warhammer 40,000, même dans les missions où les *réserves* et les *Frappes en Profondeur* ne sont normalement pas autorisées.

## RAVAGEUR

	Points	Bl. Avant	Bl. de Flanc	Bl. Arrière	CT
Ravageur	105	11	11	10	4

**Type :** Antigrav, Rapide, Découvert.

**Équipage :** Guerriers elders noirs.

**Armes :** Le Ravageur est équipé de trois lances de ténèbres.

**Options :** Chaque lance de ténèbres peut être remplacée par un désintégrateur pour +5 pts. Le Ravageur peut recevoir les améliorations de véhicule suivantes pour le coût indiqué : horrifex pour +5 pts, écran de nuit pour +20 pts, moteurs hurleurs pour +10 pts, faux pour +10 pts. Aucune amélioration ne peut être choisie plus d'une fois par véhicule.

## TALOS

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Talos	100	5	3	7	7	3	4	D6	-	3+

**Armes :** Le Talos est équipé d'un dard et de pinces de Talos.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Dard de Talos :** Cette arme unique n'est utilisée que par les Talos. Elle possède le profil suivant :

Portée 24 ps      Force 4      PA 5      Assaut 6

**Rafales Désordonnées :** Un Talos délivre une pluie de tirs au lieu de viser une cible spécifique. Lancez pour toucher normalement. Attribuez ensuite la première touche à la figurine ennemie la plus proche du Talos, la seconde à la deuxième figurine la plus proche, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les touches aient été allouées. Des figurines de différentes escouades peuvent ainsi être touchées. Notez que seules les figurines à portée de tir situées en ligne de vue peuvent être touchées. Une fois toutes les cibles potentielles touchées une fois chacune, les touches restantes sont perdues.

**Pinces de Talos :** Le Talos effectue 1D6 attaques avec ses pinces (+1 en charge) au corps à corps. Lancez pour toucher et pour blesser normalement. Les sauvegardes d'armures sont annulées. Contre un véhicule, ne lancez qu'une seule fois pour la pénétration de blindage, mais ajoutez +1 au jet pour chaque touche réussie en plus de la première (par exemple, si le Talos touche trois fois, il ajoute +2 au jet).

**Sans Peur :** Le Talos ne bat jamais en retraite et ne peut pas être bloqué. Il réussit automatiquement tout test de moral.

**Antigrav :** Le Talos peut traverser les terrains difficiles sans pénalité, mais s'il y commence ou y termine son mouvement, il subit une blessure sans possibilité de sauvegarde sur un résultat de 1 sur 1D6.

# RÉCAPITULATIF ELДАР NOIR

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Voïvode	6	6	3	3	3	7	3	9	5+
Voïvode	5	5	3	3	2	6	2	9	2+
Tourmenteur	4	4	3	4	2	4	2	8	5+
Maître Incube	5	4	3	3	1	6	2	9	3+
Incube	5	4	3	3	1	5	1	8	3+
Gorgone	4	0	4	3	2	3	2	5	-
Céraste	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Succube Céraste	4	4	3	3	1	6	2	8	6+
Chien du Warp	4	0	4	3	1	5	3	3	6+
Maître de Meute	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Mandragore	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	4	4	3	3	1	5	2	8	5+
Guerrier	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Raptor	4	4	4	4	1	6	1	8	4+
Succube Raptor	4	4	4	4	1	6	2	8	4+
Hellion	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Succube Hellion	4	4	3	3	1	6	2	8	5+
Fléau	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Talos	5	3	7	7	3	4	D6	-	3+

	Blindage			
	Av.	Flanc	Arr.	CT
Raider	10	10	10	4
Ravageur	11	11	10	4

## ARMES DE TIR

Armes	Portée	F	PA	Type
Disloqueur	12 ps	8	2	Assaut 1*
Lance de Ténèbres	36 ps	8	2	Lourde 1*
Destructeur	Souffle	4	D6	Assaut 1*
Désintégrateur max = 36 ps		7	2	Lourde 1 Expl.*
rafale = 24 ps		4	3	Lourde 3
Lacérateur	12 ps	6	-	Assaut 1 Expl.
Canon Éclateur	24 ps	4	5	Assaut 4
Pistolet Éclateur	12 ps	3	5	Pistolet
Fusil Éclateur	24 ps	3	5	Tir Rapide
Naja	12 ps	-	6	Assaut 1*
Terrorfex	12 ps	-	-	Assaut 1 Expl.*

\* Ces armes sont soumises à des règles spéciales additionnelles. Voyez la section Équipement de ce Codex pour davantage de détails.



## AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

**Horrorfex:** Lorsque le véhicule fond sur les troupes ennemies, des grenades à base de moelle spectrale eldar sont lancées dans les rangs adverses, semant la discorde et la terreur. Le véhicule est équipé d'un terrorfex amélioré pouvant être utilisé à la place d'une autre arme du véhicule pendant la phase de tir. Il a les mêmes effets qu'un terrorfex mais possède cependant une portée de 18 ps.

**Écran de Nuit:** Le pont du véhicule est entouré d'un nuage d'ombre et de ténèbres qui masquent sa position exacte. Les unités ennemies désirant tirer sur le véhicule voient leur portée réduite de 6 ps, celui-ci peut donc ne plus être à portée, auquel cas le tir échoue automatiquement. Cette distance supplémentaire sert aussi à déterminer si le véhicule est à portée de Tir Rapide. L'Écran de Nuit n'affecte pas les armes à gabarit, l'artillerie ou les armes de barrage, mais détermine par contre si le véhicule peut être vu lors d'un *Combat Nocturne*.

**Filets d'Embarquement:** Des filets tendus sous le Raider permettent à ses occupants d'y monter ou d'en descendre plus vite. Une unité peut embarquer ou débarquer du Raider à tout moment de la phase de mouvement, pas seulement au début ou à la fin de celle-ci. Elle ne peut cependant pas le faire si le Raider parcourt plus de 12 ps durant le tour, et ne peut ni bouger avant d'embarquer ni continuer à le faire après le débarquement. Hélas, ces filets offrent aussi aux ennemis un accès plus facile, une unité attaquant un Raider en corps à corps ne doit donc obtenir que 4+ pour toucher le véhicule au lieu de 6+. Un Raider avec Filets d'Embarquement ne peut pas être équipé de Faux ou de Pièges à Esclaves.

**Moteurs Hurlleurs:** Le véhicule est équipé de moteurs supplémentaires qui lui permettent de piquer dans un bruit strident caractéristique. Si le scénario le permet, le véhicule peut effectuer des *Frappes en Profondeur*. Il compte comme ayant bougé de plus de 6 ps et ne peut débarquer de troupes durant le tour où il arrive.

**Faux:** Des pointes et des lames ont été fixées tout le long de la coque du véhicule, le rendant très dangereux à attaquer. Toute figurine ennemie obtenant un 1 pour toucher le véhicule au corps à corps subit une touche de Force 5. Les sauvegardes s'appliquent normalement.

**Pièges à Esclaves:** Des chaînes et des fouets munis de crochets et de barbelés pendent du Raider, prêts à harceler les imprudents. Si un Raider passe au-dessus d'une unité lors de la phase de mouvement en ayant bougé de 12 ps ou moins, l'unité subit 1D6 touches de Force 4. Les sauvegardes s'appliquent normalement. Les pertes sont considérées comme des prisonniers en ce qui concerne les points de victoire. Les Pièges à Esclaves sont sans effets sur les véhicules. Les pertes subies par l'unité adverse viendront s'ajouter à celles qu'elle encaissera dans la phase de tir suivante pour déterminer si elle a subi plus de 25% de pertes.

**Amplificateur de Tortures:** Durant une bataille, un Tourmenteur torture des esclaves et enregistre leurs hurlements de souffrance. Ces cris sont ensuite filtrés au travers de transpondeurs spéciaux qui diffusent une terrifiante vague d'énergie sonore autour du véhicule, capable de disperser l'ennemi. Un véhicule muni d'un Amplificateur de Tortures peut effectuer des Attaques de Char, même si ce n'en est pas un à proprement parler.

**Trophées:** Le Raider est orné de squelettes et de crânes empalés sur des piques, et des prisonniers sont ligotés sur le pont avec des fils barbelés. Cela perturbe énormément les troupes adverses et les unités ennemies situées dans un rayon de 6 ps autour du Raider soustraient -1 à leur Commandement. La pénalité maximum demeure de -1 quel que soit le nombre de Raiders équipés de Trophées dans les environs.

# ÉQUIPEMENT ELДАР NOIR

**L**es règles suivantes décrivent le fonctionnement au combat des armes et des appareils étranges utilisés par les eldars noirs. Ces règles sont plus détaillées que celles du livre de Warhammer 40,000, qu'elles remplacent si elles sont différentes. Tout élément non mentionné ici fonctionne exactement comme il est décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

**Neurocides :** Ces armes de corps à corps affectent le système nerveux, causant une douleur si intense qu'elle peut neutraliser, voire tuer, le plus robuste des adversaires. Il en existe de nombreux types, mais les plus courants sont des fouets et des gantelets à pointes. Tous les neurocides fonctionnent comme suit : lancez pour toucher normalement, mais pas pour blesser. A la place, les touches blessent sur 4+ sur 1D6 quel que soit le rapport Force/Endurance, et aucune sauvegarde n'est autorisée (sauf les sauvegardes invulnérables). Un véhicule touché par un neurocide encaisse un dommage superficiel sur un 6 sur 1D6, quel que soit son blindage.

**Disloqueur :** C'est une arme à courte portée qui fonctionne comme une lance de ténèbres (voir plus loin). Elle possède le profil suivant :

*Portée 12ps F 8 PA 2 Assaut 1*

Tout comme la lance de ténèbres, le disloqueur traite les blindages supérieurs à 12 comme étant de 12.

**Drogues de Combat :** Les personnages eldars noirs ont accès à des drogues de combat aussi efficaces que dangereuses et qu'ils s'injectent grâce à un appareil à contrôle neural. Elles peuvent être prises au début de toute phase d'assaut et permettent au personnage de choisir les options désirées ci-dessous. Lancez 1D6 par option choisie. Si un double est obtenu, la figurine perd 1 PV. Si un triple est obtenu, elle est tuée sur le champ. On peut donc choisir une seule option sans courir de risque. Aucune sauvegarde n'est applicable contre cette blessure, pas même une sauvegarde invulnérable. Les effets durent pendant toute la phase d'assaut (à part l'éventuelle blessure subie par l'utilisateur, qui est permanente !)

- Mouvement d'assaut de 12ps et mouvement de poursuite/retraite de 3D6ps.
- +1 en CC.
- +1 en F.
- Frappe toujours en premier, sans tenir compte des armes ou du couvert.
- Relance les attaques ratées au corps à corps.
- +1 Attaque.

**Creuset de Malédiction :** Personne ne sait comment les eldars noirs créent leurs Creusets de Malédiction, mais chacun semble contenir les esprits de psykers capturés et torturés par eux. Une fois libérés, ces esprits traversent le champ de bataille en produisant une cacophonie psychique capable de rendre fou un psyker ennemi. Un personnage doté d'un Creuset peut l'utiliser lors de la phase de tir au lieu de bouger ou tirer. Le psyker ennemi le plus proche doit alors effectuer un test de Cd. Déduisez -1 du Cd du psyker s'il est à moins de 12ps de la figurine qui porte le Creuset, et ajoutez +1 à son Cd s'il est à plus de 24ps.

Si le test est raté, le psyker est retiré du jeu. Aucune sauvegarde n'est permise, le psyker est tué même s'il a plusieurs Points de Vie. Si le psyker le plus proche réussit

son test de Cd, le prochain le plus proche doit tester, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les psykers aient effectué le test, ou que l'un d'eux ait échoué.

Un Creuset ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille, et une armée ne peut en posséder qu'un seul.

**Lance de Ténèbres :** La lance de ténèbres tire un rayon d'énergie noire qui annihile tout ce qu'il touche. Il est particulièrement efficace contre les véhicules lourds dont l'épais blindage est inutile contre le rayon. La lance possède le profil suivant :

*Portée 36ps F 8 PA 2 Lourde 1*

Les blindages supérieurs à 12 comptent comme étant de 12.

**Destructeur :** Uniquement utilisée par les tourmenteurs, cette arme projette un acide assez corrosif pour ronger n'importe quelle armure. Elle possède le profil suivant :

*Souffle F 4 PA D6 Assaut 1*

Le destructeur ne possède pas de valeur de PA. Lancez 1D6 pour chaque cible touchée afin de connaître la PA de cette touche. Les sauvegardes de couverts sont annulées par les destructeurs.

**Désintégrateur :** Cette arme projette une petite particule de matière noire, un peu comme les armes à plasma impériales et leur particule à très haute température. Cette arme, bien plus évoluée, peut tirer soit une décharge intense, soit une rafale de tirs. Déclarez le mode utilisé avant le tir : maximum (un gros tir) ou rafale (plusieurs petits tirs). Les tirs ont les profils suivants :

*Max. = Port. 36ps, F7, PA2, Lourde 1 Expl.*  
*Rafale = Port. 24ps, F4, PA3, Lourde 3*

**Talisman Hideux :** De nombreux eldars noirs portent des talismans faits de doigts, d'oreilles ou d'yeux pris à leurs victimes. Les figurines qui en portent comptent comme deux figurines pour déterminer quel camp possède l'avantage numérique au corps à corps. Ceci fonctionne contre tout le monde, y compris contre les démons !

**Grenades P.E.M. :** Ces grenades n'ont qu'une fonction, neutraliser les systèmes de contrôle des véhicules ennemis. Cet effet est obtenu par l'émission d'ondes électromagnétiques de courte portée mais de grande puissance lors de la détonation de la grenade. Celle-ci doit cependant être fixée en place avant d'être amorcée, ce qui signifie que toute figurine utilisant une telle grenade ne peut faire qu'une Attaque, sans bonus pour la charge, les armes supplémentaires ou autre. En cas de touche, lancez 1D6 et consultez le tableau suivant pour connaître les effets sur la cible :

- 1 = Aucun effet.
- 2-5 = Dégât Superficiel.
- 6 = Dégât Important.

Les grenades P.E.M. ne peuvent être utilisées contre les Dreadnoughts que si ces derniers sont déjà immobilisés.

**Vouge :** Les Hellions manient une arme appelée vouge. Elle incorpore un fusil éclateur et un ensemble de lames assez effilées pour couper un homme en deux. Le vouge peut être utilisé dans le même tour comme un fusil éclateur et une arme de corps à corps. Si le porteur charge au corps à corps, il ajoute +1 à sa Force pour le premier tour de combat. Le vouge se manie à deux mains et ne peut donc pas être combiné avec une autre arme. Les personnages qui choisissent un vouge doivent aussi prendre un surf Hellion.

**Surf Hellion :** Les Hellions traversent le ciel sur des surfs en forme d'ailes de chauve-souris, traités comme des réacteurs dorsaux pour le jeu et permettant à l'utilisateur de se déplacer de 12ps pendant la phase de mouvement en ignorant les terrains difficiles ou infranchissables. Une figurine sur un surf Hellion bénéficie d'un bonus de +1 sur sa sauvegarde d'armure. Elle bénéficie aussi d'une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les tirs si elle s'est déplacée lors du tour précédent, et peut de plus utiliser les règles de *Frappe en Profondeur* si le scénario l'autorise. Une figurine sur surf Hellion ne peut pas emprunter de Portail Warp, et les personnages ne bénéficient pas de la règle Harcèlement des Hellions.

**Masque de Haine :** L'aura de ces masques terrifiants provoque une peur surnaturelle. Les adversaires au corps à corps doivent réussir un test de Cd à chaque tour de combat. En cas d'échec, ils devront obtenir des 6 pour toucher le porteur du masque.

**Grenades à Plasma :** Elles annulent les effets des couverts au corps à corps et les figurines frappent par ordre d'Initiative.

**Lames Empoisonnées :** Les eldars noirs utilisent souvent des lames enduites de poison. Elles doivent cependant être maniées avec précaution pour ne pas s'empoisonner soi-même ! Les touches au corps à corps blessent toujours sur 2+, quelle que soit l'Endurance de la victime. Toutefois, cette capacité ne peut pas être combinée avec celle d'une autre arme (par exemple, elle ne peut pas être combinée avec une arme énergétique pour annuler les sauvegardes, ni avec une grenade à plasma pour annuler les couverts, ni avec le bonus de +1 Attaque pour une arme additionnelle, etc.)

**Punisseur :** Le punisseur est une arme énergétique à deux mains utilisée par les Incubes. Elle compte comme une arme énergétique qui ajoute +1 en Force.

**Motojet Raptor :** Ces motojets sont presque identiques à celles des eldars et sont traitées comme telles à l'exception du rajout d'un turbo-booster. Ce dernier peut être activé lors de la phase de mouvement et permet à la motojet de se déplacer de 24ps au lieu de 12ps. La figurine ne peut cependant ni tirer ni lancer d'assaut lors du même tour. Lorsqu'un Raptor utilise son turbo-booster, sa sauvegarde devient invulnérable pour ce tour et pour le tour adverse qui suit. Si une figurine faisant partie d'un escadron utilise son booster, tout l'escadron doit alors faire de même. Les personnages sur motojet Raptor ne peuvent utiliser que des armes à

une main, et pas plus d'une seule à la fois (ils doivent garder une main sur le guidon). Ils ne peuvent pas non plus utiliser un Portail Warp ou un Creuset de Malédiction.

**Pincés :** Il s'agit d'une arme de corps à corps utilisée par les Tourmenteurs. Les effets sont identiques à deux jeux de lames empoisonnées, donnant au Tourmenteur +1 Attaque au corps à corps, toutes les touches blessant sur 2+. Voir la description des lames empoisonnées pour plus de détails.

**Bouclier d'Ombre :** Une aura de sombre énergie émane de la figurine, un champ de ténébreux qui absorbe l'énergie de toute touche infligée à son porteur, le rendant presque invulnérable. Ce champ peut toutefois être saturé et se couper. Un Bouclier d'Ombre donne une sauvegarde invulnérable de 2+, mais est détruit si celle-ci vient à être ratée. Les Boucliers d'Ombre sont rares, et une armée ne peut en comporter qu'un seul. Malgré une sauvegarde de 2+, la figurine bénéficie toujours de la règle spéciale *Course*.

**Munitions Psychiques :** Les eldars noirs utilisent de la moelle spectrale prise sur des cadavres de Gardes Fantômes eldars pour créer des munitions spéciales. Les figurines utilisant ces munitions peuvent relancer tout jet pour toucher raté et annuler toute sauvegarde de couvert dont pourrait bénéficier la cible. Ces munitions ne sont utilisables qu'avec un fusil éclateur, un pistolet éclateur, un Heaume de Souffrance ou un vouge.

**Naja :** Cette arme de Tourmenteur projette un dard enduit d'un poison très violent qui cause

l'explosion instantanée de la victime! Son profil est le suivant:

*Portée 12ps F - PA 6 Assaut 1*

L'arme n'a pas de valeur de Force, mais blesse toujours sur 2+ sur 1D6. Si la cible est tuée, placez un gabarit d'explosion centré sur la victime et lancez pour toucher les autres figurines en suivant les règles pour les armes à explosion. Les attaques ont une Force égale à l'Endurance de la victime, et une PA égale à sa sauvegarde (par exemple, les figurines touchées par l'explosion d'un Space Marine subiraient une touche de F4 et PA3). Les najas ont une Force de 1 contre les véhicules.

**Terrorfex :** Le terrorfex est un lance-grenades fixé au poignet dont les munitions sont faites à partir de moelle spectrale eldar volée. Ces grenades provoquent des visions cauchemardesques induites psychiquement pour terrifier l'ennemi. Le terrorfex possède le profil suivant:

*Portée 12ps F - PA - Assaut 1 Expl.*

Lancez pour toucher normalement, mais pas pour blesser ou pour sauvegarder. Si au moins une figurine est touchée, l'unité à laquelle elle appartient doit réussir un test de Cd ou être bloquée. Elle subit un malus de -1 si elle est réduite à moins de la moitié de ses effectifs de départ, et de -1 par figurine touchée s'il y en a plus d'une seule.

**Heaume de Souffrance :** Le Heaume de Souffrance est porté par les Incubes et incorpore un pistolet éclateur à contrôle neural. Ceci permet à la figurine de tirer même si elle porte quelque chose avec les

deux mains (comme un punisseur par exemple). Elle gagne donc +1 Attaque pour une arme supplémentaire même avec une arme à deux mains!

**Trophées :** De nombreux eldars noirs vont au combat avec des têtes d'ennemis vaincus en guise de trophées. Si une figurine portant des trophées tue un ennemi au corps à corps, elle peut prendre sa tête et l'ajouter à ses autres trophées! Ceci ajoute +1 au Cd de la figurine pour le reste de la bataille. Hélas, couper davantage de têtes n'augmente pas plus le Cd, mais que cela ne vous empêche pas de le faire!

**Portail Warp :** Il s'agit de la version mobile des portails utilisés par les eldars noirs pour relier différents lieux via le Warp. Il peut être activé pendant la phase de tir au lieu de se déplacer ou de tirer durant ce tour. Placez un gabarit d'explosion au contact de la figurine qui active le Portail. Dès lors, les figurines en réserve peuvent entrer en jeu par le Portail Warp au lieu du bord de table. Il n'y a aucun risque de dispersion ou de mort en voyageant ainsi et le portail ne peut pas être détruit. Une fois le portail activé, la figurine n'a pas besoin de rester en contact avec. Si vous avez un portail Warp dans votre armée, vous pouvez garder des unités en réserve même si vous n'êtes normalement pas autorisé à le faire dans la mission jouée, elles ne peuvent alors entrer que par le Portail. Si ce dernier n'a pas encore été ouvert au tour où les réserves sont disponibles, elles devront attendre qu'il le soit.

## ÉQUIPEMENT ÉSOTÉRIQUE ELДАР NOIR

*Un seul de chacun de ces objets extrêmement rares ou légendaires peut être inclus dans une armée d'eldars noirs.*

**Animus Vitæ :** Cette création détestable ressemble à une sphère de fil barbelé qui, lorsqu'elle est activée, s'ouvre pour capturer ses infortunées victimes dans une douloureuse étreinte. Elle draine alors lentement leur énergie vitale pour que s'en délecte celui qui la porte.

Toute figurine capturée par une unité incluant le porteur d'un Animus Vitæ vaut cinq points de victoire au lieu d'un seul. Une fois qu'une ou plusieurs figurines ont été capturées par ce personnage, celui-ci bénéficie de +1 en CC et de +1 en Force pour le reste de la partie.

**Archange de la Souffrance :** Les eldars savent sceller l'âme d'un démon dans une urne dont les runes qui la couvrent rendent fou l'esprit emprisonné. Lorsque celui-ci est relâché, il prend une horrible forme ailée avant de retourner au Warp dans un éclat aveuglant, terrorisant les plus braves par ses hurlements.

Une figurine eldar noire peut relâcher l'Archange de la Souffrance qu'elle transporte durant la phase de tir au lieu de se servir d'une arme. Placez le gabarit de souffle en contact avec son socle. Toute unité dont au moins une figurine se trouve même partiellement sous le gabarit doit immédiatement effectuer un test de pilonnage avec un malus de -2 sur son Cd. Une unité au corps à corps est immunisée aux effets de l'Archange, qui ne peut être utilisé qu'une fois par bataille.

**Coupe de Rancœur :** L'aura de haine presque palpable de cette relique sacrée du

culte Céraste plonge ceux qui se trouvent à proximité dans un tel état de sauvagerie que leurs cris d'excitation ne font bientôt plus qu'un avec ceux de leurs adversaires.

Un Succube portant la Coupe de Rancœur, tous les membres de son unité et toute autre unité, amie ou ennemie, ayant au moins une figurine en contact socle à socle avec son unité ou lui, touchent toujours sur 3+ au corps à corps quelles que soient les conditions.

**Masque de Damnation :** Le Masque projette directement dans le cerveau de l'ennemi des visions motivées par ses peurs et ses phobies les plus secrètes, ce qui peut l'arrêter net au milieu de sa charge.

Toute unité ennemie souhaitant lancer un assaut contre une figurine porteuse d'un Masque de Damnation ou son unité doit réussir un test de Cd. En cas d'échec, elle ne peut pas lancer d'assaut ce tour-ci.

**Poupée de Cauchemar :** L'usage d'une Poupée de Cauchemar est une pratique risquée à Commoragh. Les eldars noirs aiment particulièrement faire leur jouet d'un praticien des pouvoirs psychiques, mais ces fétiches peuvent plonger leurs propriétaires dans une transe enfiévrée au cours de laquelle leur sont accordées des visions de l'avenir.

Un joueur dont l'armée compte une figurine eldar noire équipée d'une Poupée de Cauchemar peut forcer son adversaire à relancer le dé décidant de qui peut choisir son

bord ou son quart de table en début de partie. S'il décide de le faire, la figurine en question subit au début du premier tour eldar noir une touche de Force 3 n'autorisant aucune sauvegarde.

**Vexantropie :** Un Vexantropie est un masque fait d'os et de peau tannée délicatement ornés de runes de confusion. Il se fonde avec le visage de celui qui le porte et projette dans l'esprit de quiconque le regarde l'apparence d'un être cher ou d'un ami fidèle.

Lors de n'importe quel round de corps à corps, les figurines souhaitant attaquer le porteur du Vexantropie doivent d'abord réussir un test de Cd ou ne peuvent plus porter qu'une seule attaque de soutien contre une figurine différente dans un rayon de 2ps. Le Vexantropie n'affecte pas les figurines non-vivantes, les démons, les véhicules, les marcheurs ou les tyrannides.

**Xénospasme :** Cette variante du terrorfex tire des sphères d'obsidienne à pointes ornées de moelle spectrale. Cette dernière réagit à sa souffrance en émettant des ondes provoquant chez les ennemis des eldars noirs des convulsions déstabilisantes à l'extrême. Le profil du Xénospasme est le suivant:

*Portée: 12ps F3 PA3 Assaut 1 Expl.*

Toute unité non-eldar noire ayant au moins une figurine sous le gabarit d'explosion doit effectuer un test de blocage auquel s'applique un malus de -1 par figurine touchée.



# CHOISIR UNE ARMÉE D'ELDARS NOIRS

Le plus gratifiant dans la collection d'une armée d'eldars noirs, c'est de voir grandir ce qui n'est au départ qu'une bande de pillards malfaisants en une horde de pirates qui vous fournira divers contingents pour différentes missions.

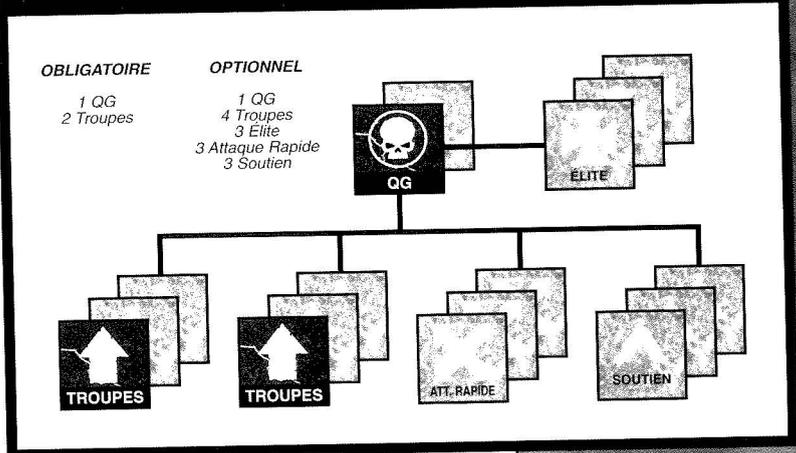
## PAR OÙ COMMENCER

Les eldars noirs disposent d'escouades très performantes, mais qui doivent être utilisées conjointement avec d'autres pour une pleine efficacité. Choisir le nombre et le type d'escouades que vous allez collectionner est l'une de vos plus importantes et gratifiantes décisions de joueur. Cette section vous indique quelques options et vous guide dans la constitution de votre armée.

La première préoccupation d'un joueur de Warhammer 40,000 est d'abord de collectionner une armée jouable en bataille. Les différents types d'escouades que vous pouvez inclure dans celle-ci sont indiqués par la liste d'armée et les schémas de structure d'armée. Parmi ces derniers, celui des missions standards est le plus basique et le plus flexible. Si vous vous conformez à ce cadre, vous obtiendrez une force utilisable dans n'importe quel scénario.

Comme vous pouvez le voir dans le schéma de structure pour les missions standards ci-contre, une unité QG et deux escouades de Troupes sont obligatoires. Ces escouades sont le cœur de votre armée et constituent une bonne base pour commencer à collectionner et à peindre. Avec un QG et deux Troupes, vous pouvez déjà jouer une petite mission standard.

## SCHÉMA DE STRUCTURE DES MISSIONS STANDARDS



Une fois que vous avez votre "noyau" d'escouades obligatoires, vous pouvez commencer à penser à d'autres escouades à ajouter. Avec une armée plus importante, vous pourrez disputer de plus grandes batailles, ainsi que sélectionner vos troupes parmi un choix plus large d'unités. Vous pourrez adapter votre armée à chaque mission ou adversaire particulier sans avoir à prendre la même armée à chaque fois. Essayer une nouvelle escouade dans une bataille, changer et remanier votre armée entre chaque partie, c'est ce qui fait tout le charme de Warhammer 40,000.

*Bien qu'une unité QG et deux escouades de Troupes constituent une armée minimum, vous voudrez sans doute en rajouter ! Chaque joueur a sa propre opinion sur ce qui fait une bonne armée, et c'est à vous de trouver ce qui convient le mieux à votre style de jeu (ainsi que les figurines que vous préférez !).*

*Vous pouvez en discuter avec les autres joueurs et lire des pages d'articles tactiques, mais rien ne remplace l'expérience gagnée en disputant des batailles. C'est en jouant que vous saurez quelles unités favorisent votre style de jeu.*

*Pour vous aider à commencer, la page suivante contient une sélection d'escouades de la liste d'armée des eldars noirs, avec des indications sur leurs forces et leurs faiblesses.*



Un contingent de base constitué de deux escouades de Guerriers (Troupes) et d'un Grand Voïvode (QG).



**SEIGNEUR  
ELDAR NOIR**

FORCES: Bon au corps à corps,  
équipement, haut Commandement.  
FAIBLESSES: Nécessite une escorte.



**TOURMENTEUR**

FORCES:  
Armes spéciales puissantes.  
FAIBLESSES:  
Nécessite une escorte.

**INCUBES**

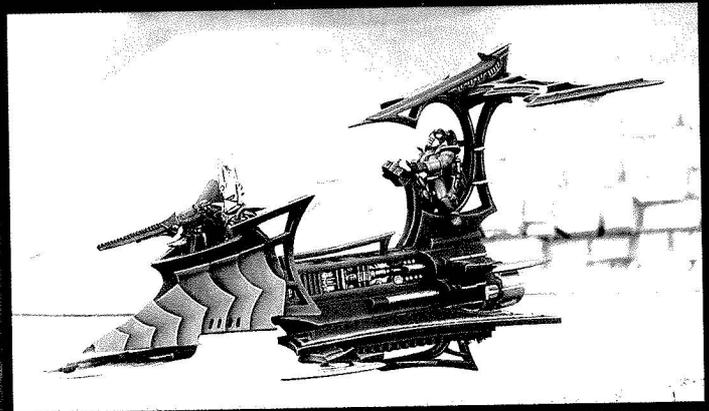
FORCES: Très puissants au corps à  
corps, bonne protection des armures,  
haut Commandement.  
FAIBLESSES: Cher en points, pas de  
règle spéciale Course.



↑ **TROUPES** ↑

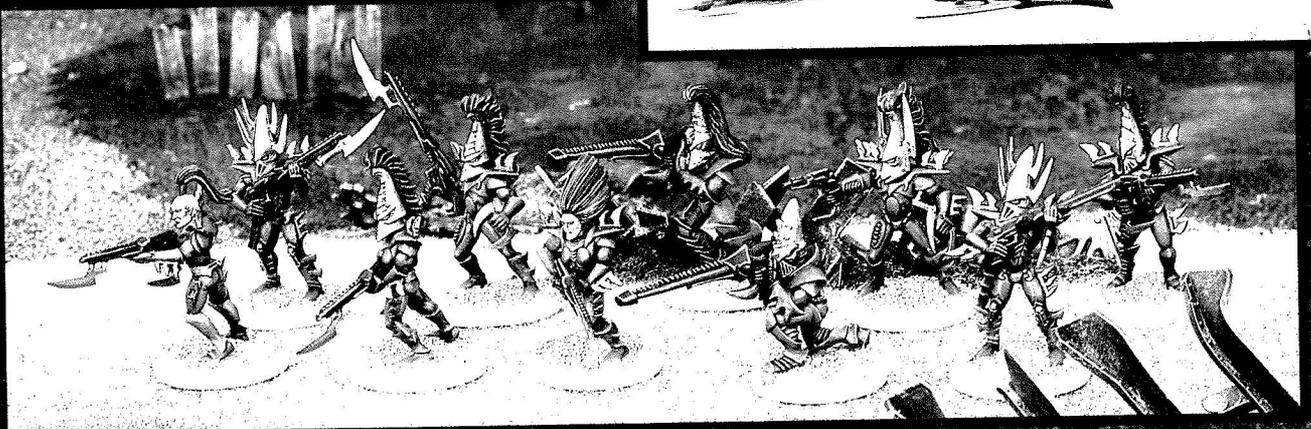
**RAIDER**

FORCES: Rapide, antigrav, transporte dix figurines.  
FAIBLESSES: Faible blindage, véhicule découvert.



**ESCOUPE DE GUERRIERS**

FORCES: Bon Commandement, flexibles, armes lourdes.  
FAIBLESSES: Vulnérables aux assauts.



✠ ÉLITE ✠



CÉRASTES

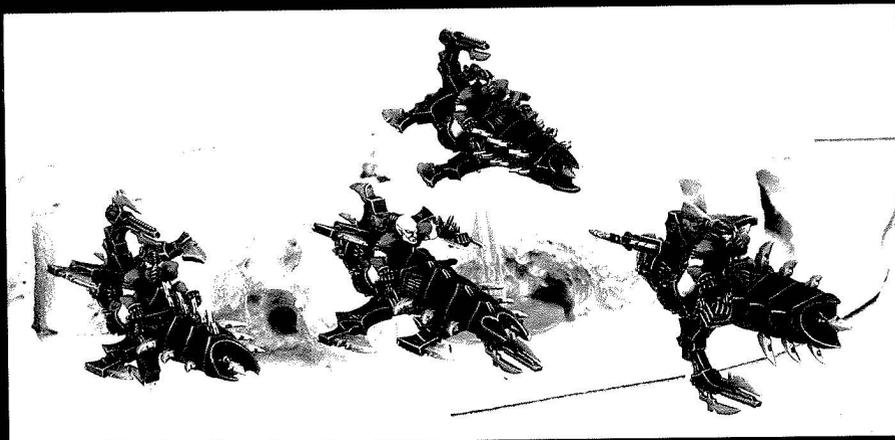
FORCES: Excellents au corps à corps, drogues de combat, armes spéciales.  
 FAIBLESSES: Faible armure, doivent absolument parvenir au corps à corps.



CHIENS DU WARP

FORCES: Rapides, très puissants lorsqu'ils chargent au corps à corps.  
 FAIBLESSES: Pas d'arme de tir, faible armure, petit nombre.

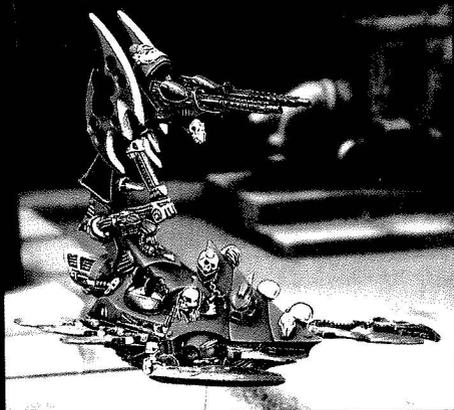
✠ ATTAQUE RAPIDE ✠



RAPTORS

FORCES:  
 Très rapides, bons au corps à corps.  
 FAIBLESSES:  
 Petites unités, chers en points.

▲ SOUTIEN ▲



TALOS

FORCES: Grande cadence de tir, bon au corps à corps.  
 FAIBLESSES: Imprévisible, vulnérable aux armes lourdes.



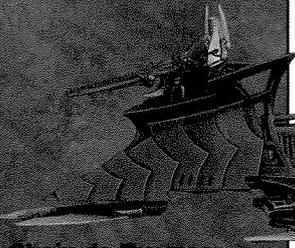
FLÉAUX

FORCES: Frappe en Profondeur, réacteurs dorsaux, armes lourdes.  
 FAIBLESSES: Chers en points, vulnérables aux assauts.

## AGRANDIR VOTRE ARMÉE



**Choix d'Élite:**  
Escouade de Cérastes



**Choix de Troupes:**  
Escadron de Raiders



**Choix de Soutien:**  
Escouade de Fiaux

**A**vec un choix QG et deux escouades de Troupes, vous avez l'embryon de votre armée d'eldars noirs et vous pouvez d'ores et déjà commencer à disputer des batailles (des petites!). Très rapidement, vous voudrez agrandir votre armée en ajoutant de nouvelles unités. Comme vous avez déjà les unités obligatoires, vous êtes libres de choisir la suite, bien qu'au début, cette liberté vous semblera un peu déroutante.



Il est judicieux d'avoir une unité de chaque type qui ne soit pas déjà dans votre armée. En d'autres termes, il vous faut une escouade d'Attaque Rapide, une de Soutien et une autre d'Élite.

De plus, ayez au moins un Raider pour transporter l'une de vos escouades de Troupes et la rendre plus mobile.

Toute armée de Warhammer 40,000 tire avantage de la présence en son sein d'au moins une unité de chaque type, vous pouvez donc être certain que tout ce que vous choisirez sera utile un jour ou l'autre. Nous vous avons indiqué quelques bons choix d'escouades pour commencer. Avec la force de départ de la page 17, cela vous fera une bonne armée initiale.

◀ Les figurines dans la marge et sur la droite sont conseillées pour les armées de départ.

▶ **Choix d'Attaque Rapide:** Escadron de Motojets Raptor.

Après avoir ajouté quelques escouades à votre force et avant de l'agrandir davantage, vous devriez jouer quelques parties avec. Ce faisant, vous vous retrouverez en train de penser: "si j'avais eu une escouade de ci ou ça, j'aurais pu gagner." C'est ainsi que vous saurez ce qu'il faut ajouter à votre armée.

Vous commencerez aussi à développer vos tactiques et votre propre style de jeu. Cela aussi affectera vos choix d'unités supplémentaires. Par exemple, vous pourriez découvrir que votre tactique favorite est "Contre-Attaque". Vous aurez donc besoin de plus de Soutien et d'escouades de Guerriers afin d'obtenir la puissance de feu nécessaire.

D'un autre côté, si vous préférez les "Attaques de Flanc", prenez plutôt de l'Attaque Rapide et des escouades de Cérastes. Quelles que soient vos tactiques préférées, vous serez vite fixé sur les figurines qu'il faut à votre armée, et cela facilitera votre collection. En plus, vous pourrez vous lancer dans de passionnants hum... débats avec d'autres joueurs sur la nature de l'armée eldar noire parfaite, car nul n'est jamais d'accord sur de tels sujets!



## ARMÉES À THÈMES

**L**a méthode pour collectionner une armée, décrite ci-dessus, permet à cette dernière d'évoluer et de grandir de partie en partie. Il arrive cependant que des joueurs très expérimentés décident de collectionner ce que nous appelons une armée à thème. La particularité d'une armée à thème repose sur les escouades choisies qui reflètent un aspect de l'histoire de la race eldar noire, et sur une planification soignée du recrutement. Par exemple, vous pourriez décider de collectionner une armée basée sur les serviteurs d'un puissant Tourmenteur, avec ce dernier comme choix QG, une paire de petites escouades de Guerriers en guise de "garde personnelle", et des tonnes de Gorgones et de Talos pour le reste de l'armée. Collectionner de telles armées à thème demande une grande connaissance du jeu Warhammer 40,000. Il n'est donc pas recommandé de commencer sa première armée de cette façon, mais cela reste passionnant et vous donne l'opportunité de vous constituer une armée ayant un caractère unique. Qu'elle soit capable ou pas de gagner une bataille est une toute autre affaire, bien sûr!

# TACTIQUES ELDARS NOIRES

CETTE PAGE PROPOSE TROIS DIFFÉRENTS PLANS DE BATAILLE QUI TIRENT AVANTAGE DE LA VITESSE ET DE LA RUSE DE L'ARMÉE ELDAR NOIRE. VOUS DEVEZ LES ADAPTER À LA CONFIGURATION DE VOTRE PROPRE ARMÉE.

Les Guerriers tirent sans interruption pendant l'approche de l'ennemi afin de l'affaiblir avant la contre-attaque.

## CONTRE-ATTAQUE

- Force l'ennemi à s'engager, puis frappe son point faible.
- Utilise la mobilité des eldars noirs pour les garder sains et saufs jusqu'à ce qu'ils soient prêts à attaquer.
- Parfait contre les ennemis spécialisés au corps à corps, comme les tyranides et les orks.

Lorsque l'ennemi est assez proche, les troupes rapides restées en arrière foncent et l'achèvent!

Chaque flanc attaque d'abord avec ses troupes rapides pour harceler l'ennemi. Les plus lentes les rattrapent pour parachever l'attaque.

## ÉTAU

- Utilise la mobilité pour encercler l'ennemi.
- Amène les eldars noirs derrière l'ennemi afin de créer des tirs croisés et de viser l'arrière moins protégé des véhicules adverses.
- Bon contre les armées avec peu d'escouades pour bloquer l'encercllement, comme les eldars des vaisseaux-mondes ou les Space Marines.

Les Guerriers tiennent le centre pour empêcher que les eldars noirs ne se fassent eux-mêmes déborder.

## ATTAQUE DE FLANC

- Pour écraser un flanc de l'armée ennemie.
- Concentre la majorité des eldars noirs sur une petite partie de l'armée adverse.
- Excellent contre les armées nombreuses et lentes, comme les tyranides, la Garde Impériale et les orks n'ayant pas trop de motos et de buggies.

Les Cérastes et les Raptors attaquent en premier, avant une seconde vague de Guerriers et de Chiens du Warp.

## SCHÉMAS DE COULEURS ELDARS NOIRS

Tous les Guerriers eldars noirs et les Cérastes de ces deux pages ont reçu une sous-couche noire à l'apôroci avant de commencer à être peints.

Chaque Cabale eldar noire possède une ou plusieurs couleurs prédominantes qui sont généralement utilisées par les pirates qui en font partie. Cependant, au sein de chaque contingent, les couleurs peuvent varier selon les goûts du seigneur: certains possèdent des schémas uniformes très stricts, tandis que d'autres sont très hétérogènes et variés. Les cultes cérastes sont également associés avec une couleur particulière que tous les guerriers utilisent d'une manière ou d'une autre. Ces deux pages contiennent différents schémas de couleurs de divers contingents de pirates et de cultes cérastes. Il existe cependant tant de Cabales et de cultes que vous ne devez pas vous sentir limités par ces quelques exemples.

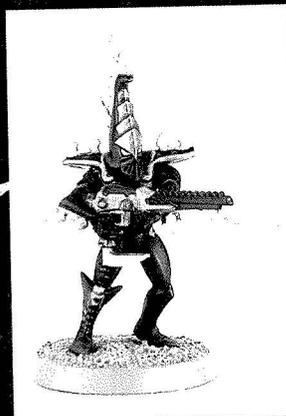
### EXEMPLES DE NOMS DE CABALES

*Griffes Rouges*  
*Lames Venin*  
*Crochets du Serpent*  
*Serres de Mort*  
*Mauvais Œil*  
*Cœur Noir*

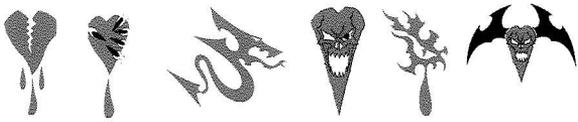
### EXEMPLES DE CULTES CÉRASTES

*Culte de la Douleur*  
*Culte du Meurtre*  
*Culte de la Violation*  
*Culte de la Discorde*  
*Culte de l'Ire*  
*Culte du Malheur*

## SCHÉMAS DE COULEURS DE CABALES



# ICONOGRAPHIE ELDAR NOIRE



Glyphes & Runes eldars noires

Chaque Cabale ou culte céraсте est associé à une icône ou un pictogramme souvent en rapport avec son nom. De telles icônes montrent les allégeances et sont souvent appliquées sur les véhicules qui appartiennent à la Cabale ou au culte. Les personnages importants les incluent parfois dans leur héraldique personnelle, sur leurs bannières, leurs capes et autres.

Les feuilles de décalcos eldars noirs sont disponibles dans les magasins Games Workshop. Ils sont faciles à utiliser et à appliquer sur vos figurines. Quelques-uns des symboles disponibles sont montrés ci-contre. Vous pouvez bien sûr peindre des symboles de votre propre invention.

Les Incubes et les Tourmenteurs ont leurs propres schémas de couleurs, différents de ceux des Cabales et des cultes cérastes. Les tourmenteurs sont indépendants et leurs robes et armures sont colorées selon leurs goûts personnels (bien que les Tourmenteurs ayant une relation spéciale avec une Cabale daignent parfois utiliser le schéma de couleur de cette dernière quelque part sur leur personne). L'armure des Incubes est surtout noire, bien que les couleurs des masques, des attaches, des câbles ou des gants puissent varier.

# SCHÉMAS DE COULEURS DE CULTES CÉRASTES



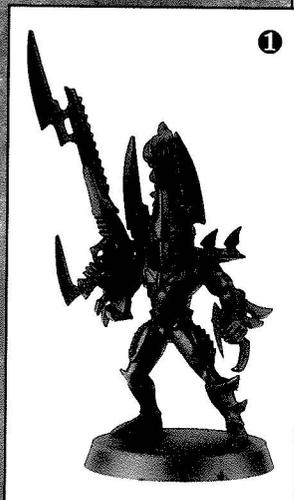
# PEINTURE DES ELDARS NOIRS

Choisir votre armée n'est pas le seul plaisir de collectionner les figurines. Vous savez que vous voulez. Il vous reste à peindre vos figurines. Cela peut sembler ardu, mais si vous suivez les conseils qui suivent, cela vous rendra l'ouvrage que cette tâche peut paraître plus aisée qu'il n'y paraît.

**U**ne armée de figurines peintes fait plaisir à voir sur une table de jeu, mais cela demande un peu de travail! De nombreux joueurs préfèrent peindre leurs figurines par séries de cinq à dix plutôt qu'une par une.

Peindre en série apporte de nombreux avantages. Primo, vous prenez un rythme de travail plus élevé en ne repartant pas à zéro pour chaque figurine. Ensuite, le temps d'avoir posé une couleur sur la dernière figurine, la première sera prête

pour la couche suivante, sans que vous ne soyez bêtement assis en train d'attendre que cela sèche! N'oubliez pas que vous peignez une armée pour jouer, il n'est pas nécessaire que chaque figurine soit un chef-d'œuvre! Sur la table, l'aspect général d'une unité compte plus que les éclaircissements et les détails. Pensez à cela, et votre armée sera vite peinte. En suivant les étapes ci-dessous, vous devriez facilement pouvoir peindre une escouade d'eldars noirs dans un laps de temps raisonnable.



Après avoir ébarbé et assemblé vos figurines, commencez par les sous-couche. Le mieux pour ces figurines est d'utiliser une bombe de sous-couche noire\*. La sous-couche en bombe fait vraiment gagner du temps, car vous pouvez sous-coucher toute une série de figurines en même temps plutôt que de devoir les peindre une par une au pinceau. Laissez-les ensuite sécher pendant un certain temps.

Vous êtes alors prêt à appliquer la première couleur sur votre eldar noir. Avec du rouge et un pinceau, peignez toute la figurine sauf le casque, le fusil éclateur et les lames qui hérissent l'armure (vous devrez passer plusieurs couches pour obtenir une belle couleur uniforme). Peignez le casque, les lames (ainsi que celles du fusil) en argent. laissez le fusil lui-même et le panache du casque en noir pour l'instant. Ne vous en faites pas si vous dépassez, vous pourrez rectifier après.

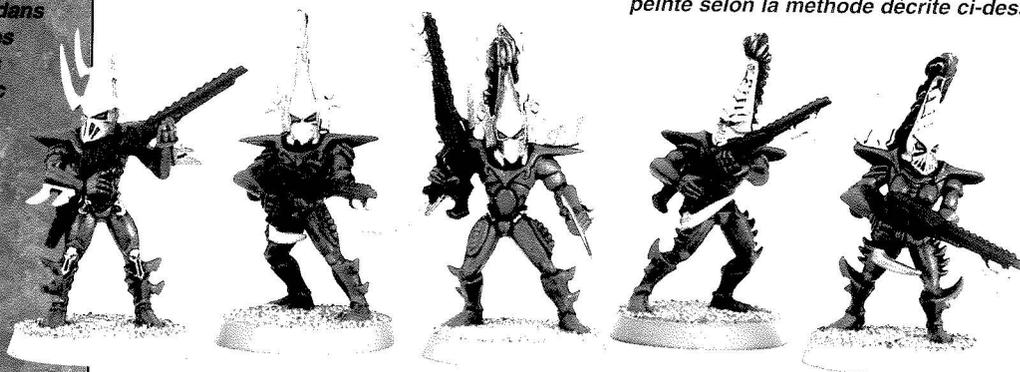
Passez ensuite aux détails. Peignez les jointures d'armure des hanches en argent. Ensuite, peignez en rouge les yeux de toutes vos figurines.

Vous pouvez maintenant socler votre figurine avec du sable selon la technique expliquée page 26. Dans l'exemple ci-dessus, le socle a été peint en Vert Gobelin.

Il ne reste plus qu'à figoler un peu le tout. Utilisez du gris clair pour éclaircir les reliefs du panache. Pour finir, si vous avez utilisé du sable sur votre socle, vous pouvez passer une autre couche de Vert Gobelin sur le haut du socle, en le mélangeant cette fois avec un peu de blanc. La texture sableuse sera ainsi plus claire que le reste du socle. Et voilà, votre eldar noir est prêt à se battre!

\*Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.

Même que nous ayons utilisé du rouge dans notre exemple, les mêmes principes s'appliquent avec toutes les couleurs. Par exemple, si vous voulez des Guerriers d'un pourpre sombre, remplacez juste le rouge par du pourpre.



Une escouade de Guerriers eldars noirs terminée, peinte selon la méthode décrite ci-dessus.

# ASTUCES DE PEINTURE

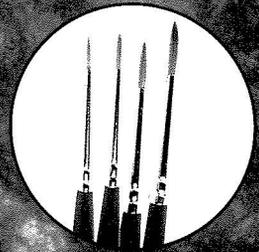
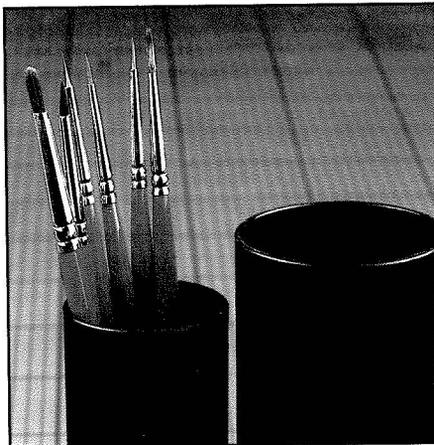
**C**es deux pages expliquent différentes techniques de peinture utilisables pour vos Eldars noirs. Chacune peut servir pour donner un effet particulier et avec un minimum de pratique, vous trouverez un style de peinture qui satisfera vos besoins en termes de qualité et de vitesse.

La plupart des techniques données ici peuvent être combinées, et comme vous allez le voir, elles sont parfois plus efficaces sur certaines parties de la figurine ou pour des couleurs particulières. Apprendre à peindre des figurines demande du temps et de l'entraînement. N'ayez pas peur de faire des expériences. Ne prenez pas la peinture comme une corvée, mais comme une partie du plaisir de collectionner une armée !

## ENTREtenir vos PEINTURES & vos PINCEAUX

Un ouvrier n'est rien sans ses outils, et si vous essayez de peindre avec un pinceau dont les poils partent dans tous les sens, vous mettez de la peinture partout ! Pour que vos pinceaux conservent une belle

pointe, rangez-les toujours la tête en haut dans un pot. Utilisez un vieux pinceau pour transférer la peinture du pot vers la palette (un morceau de carrelage est parfait), cela vous évitera de tremper votre pinceau de travail dans la peinture jusqu'à la partie en métal. Rincez régulièrement le pinceau pour que la peinture ne sèche pas sur les poils.



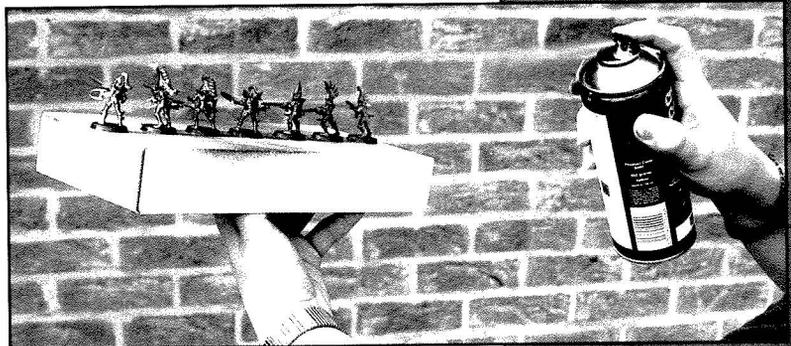
Les pinceaux de base sont disponibles en plusieurs tailles. Le Détail Fin ou Grand Brosseage, vous pouvez toujours vous débrouiller avec l'un des pinceaux Standard et Détail, bien que le pinceau Couche ou Base soit plus pratique pour certaines parties comme les épaules. Un pinceau Détail Fin est utile lorsque vous avez acquis assez d'assurance pour peindre les yeux ou autres petits détails. Les pinceaux spéciaux de brosseage sont faits de fibres plus raides, et s'abîment moins vite en peignant les bolters et autres parties métalliques.

## SOUS-COUCHE

Les bombes aérosol\* sont parfaites pour obtenir rapidement une sous-couche bien homogène. Utilisez-les dans des endroits bien aérés pour éviter de respirer les émanations, de préférence en extérieur.

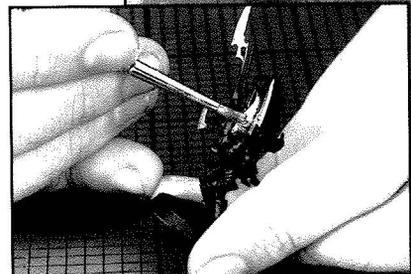
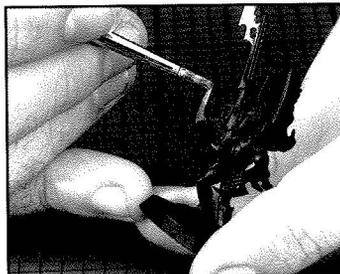
Préférez la sous-couche noire pour les couleurs sombres telles que le bleu ou le vert foncé. Sous-couchez en blanc pour les couleurs lumineuses comme le jaune, le rouge ou le bleu clair.

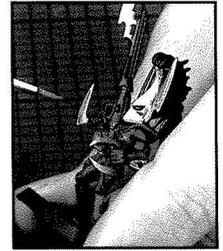
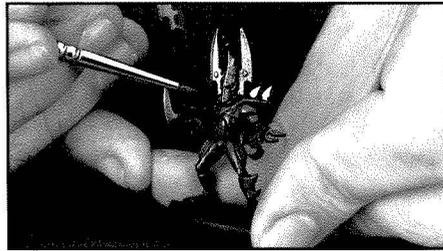
\*Produit dangereux, respectez les précautions d'emploi.



## COULEURS MÉTALLIQUES

Pour peindre une partie métallique, comme un fusil éclateur, peignez-la d'abord en noir. Mettez de la peinture argentée sur votre pinceau puis essayez ce dernier jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un résidu de peinture. Brossez sur le noir afin que la couleur se dépose sur les reliefs. Le nombre de couches déterminera la brillance du métal.





### LES LAVIS

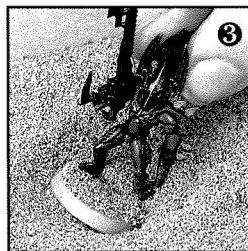
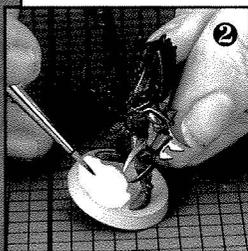
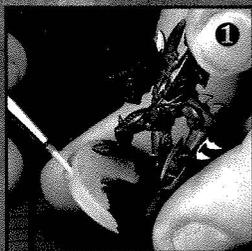
Les lavis servent surtout à assombrir une couleur afin de créer un ombrage. Comme les lavis sont très liquides, ils se déposent dans les creux et pas sur les reliefs, créant ainsi instantanément des zones d'ombres sur une figurine. Le fait d'utiliser une encre est parfois appelé appliquer un *lavis*.

Comme vous pouvez le voir sur les photos ci-dessus, les lavis peuvent vous servir sur les armures (utilisez la couleur appropriée) et les parties métalliques (lavis noir, éventuellement mélangé avec un peu de lavis bleu).

Si vous n'avez pas la main qui tremble, vous pouvez en passer une ligne sur les jointures de l'armure, là où les mains tiennent l'arme, etc. Ceci aide à séparer les différentes parties d'une figurine et fait ressortir certains éléments.

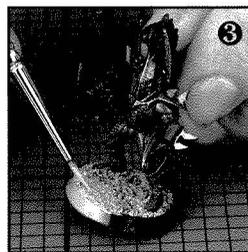
Vous pouvez utiliser les lavis sur les parties planes de l'armure pour rendre la couleur plus riche et plus profonde. La méthode est la même : passez une encre sur toute la surface et laissez sécher.

Les lavis demandent plus de temps pour sécher que la peinture. Si vous passez la couche suivante trop tôt, elle s'y mélangera et débordera partout.



### SOCLER AVEC DU FLOCAGE

Vous pouvez décorer un socle facilement et rapidement avec du flocage. Peignez le socle en vert et laissez sécher, passez ensuite une couche de PVA diluée avec un peu d'eau. Avant que la colle ne sèche, trempez le socle dans le flocage puis secouez-le pour retirer le surplus.



### SOCLER AVEC DU SABLE

Vous pouvez aussi socler vos figurines avec du sable. Appliquez une couche de PVA diluée et passez le socle dans le sable. Laissez sécher et peignez le sable d'une couleur assortie à votre table de jeu. Il est ensuite possible de broser le sable avec une couleur plus claire pour donner plus de relief au socle.



### LAMES ELDARS NOIRES

Les armures des Guerriers eldars noirs sont souvent hérissées de lames et de pointes. Les Guerriers eldars noirs en plastique sont fournis avec un assortiment d'accessoires divers à coller où vous voulez sur l'armure.

Les images ci-contre et ci-dessous vous montrent quelques exemples de placements de lames et de pointes.



Lames collées sur l'épaulière.



Lames collées sur l'épaulière.



Lames collées sur l'avant bras.



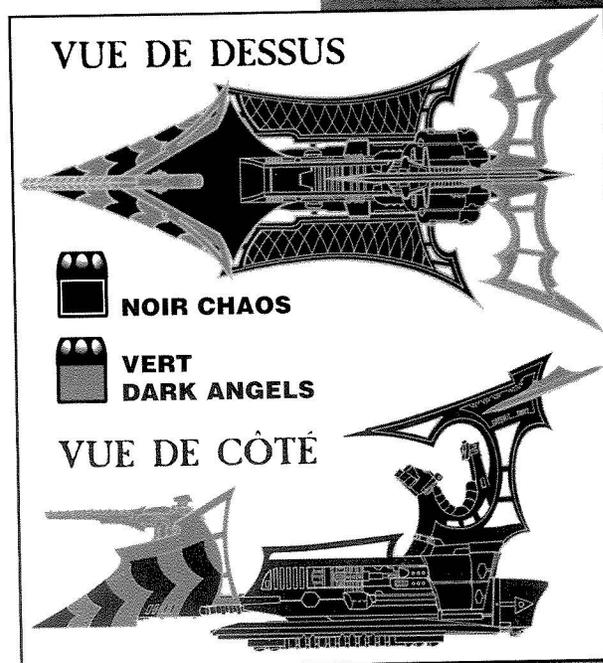
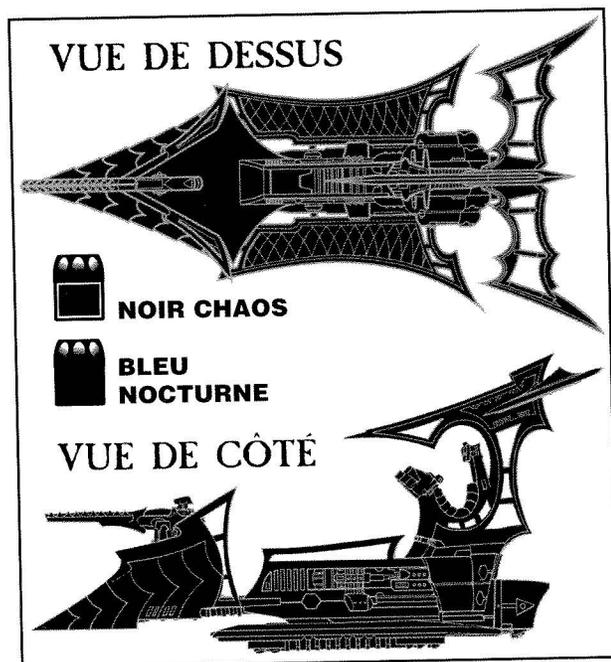
Longue lame sur l'avant bras.



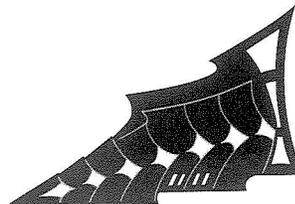
Deux rangées de lames sur l'avant bras.

# SCHÉMAS DE COULEURS DE RAIDERS

Les eldars noirs préfèrent les couleurs tranchantes pour leurs troupes et leurs véhicules. Comme vous pouvez le voir dans les exemples ci-dessous, une simple couleur contrastée sur la proue, le pont ou l'aileron arrière donne un schéma de couleurs simple mais efficace.



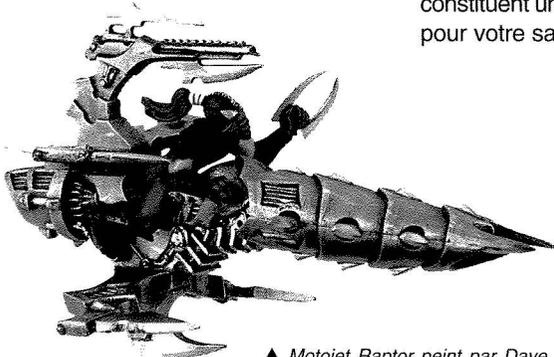
► Vous pouvez peindre des formes plus complexes avec des motifs ou des icônes. Il n'est pas obligatoire que tous les véhicules de l'armée soient identiques, à l'aide de bandes ou autres, vous pouvez créer de nombreuses variantes au sein de votre armée avec peu de couleurs.



# EAWY METAL<sup>®</sup>

## GALERIE

**N**ombreux sont les hobbyistes qui trouvent que la peinture de figurines Citadel est une activité gratifiante et passionnante en elle-même. Cette page montre quelques exemples d'eldars noirs peints de main de maître. Il serait très long et difficile de peindre une armée entière de cette manière, mais de telles figurines constituent une belle pièce centrale ou, plus probablement, une superbe décoration pour votre salle de jeu!



▲ Motojet Raptor peint par Dave Andrews. Dave a décoré le socle transparent en y collant de petits cailloux et d'autres débris qu'il a ensuite peints en gris. La motojet semble ainsi voler au-dessus de d'un terrain en ruines.



▲ Ces guerriers eldars noirs ont été assemblés et peints par Dave Gallagher. Les trois figurines (surtout celle du centre) ont été assemblées dans des poses dynamiques. La couleur de leur armure a été obtenue avec du bleu métallisé recouvert d'une couche de lavis bleu.



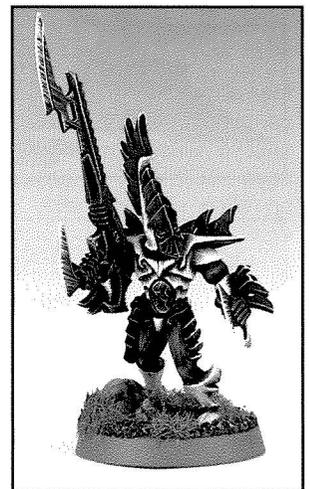
► Céraste peint par Anthony Bath. Anthony a retiré les lames de la main gauche de la figurine et les a remplacées par un fouet fait de fil de fer. Les pointes du fouet sont des pointes prises sur la grappe de guerriers eldars noirs.



► Guerrier eldar noir peint par Martin Footitt.



◀ Urien Rakarth, peint par Adrian Walters.



▲ Guerrier eldar noir peint par Gary Morley. La cape provient d'une grappe de Guerriers du Chaos en plastique de Warhammer.



◀ Guerrier eldar noir peint par Neil Hodgson.



◀ Guerrier eldar noir peint par Stuart Thomas. L'aspect de coquillage tacheté de l'armée a été obtenu en peignant des tâches noires sur une sous-couche blanche, puis en ajoutant trois couches de lavis vert par-dessus. Les arêtes de l'armure ont été éclaircies avec de la peinture blanche.

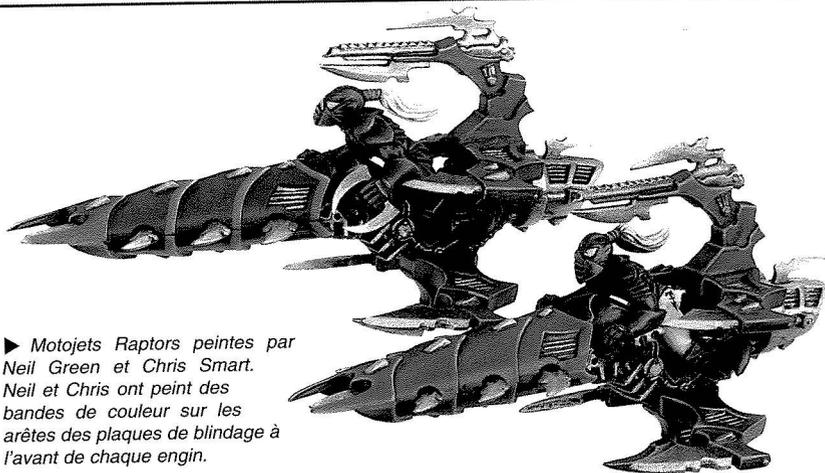


◀ Maître de Meute peint par Chris Smart. Chris a légèrement modifié la pose de cette figurine en faisant pivoter le torse et en pliant légèrement les jambes pour obtenir ce qu'il voulait.



▲ Seigneur eldar noir peint par Dave Thomas. Dave a utilisé du vernis brillant sur l'armure de la figurine pour lui donner un aspect lustré.

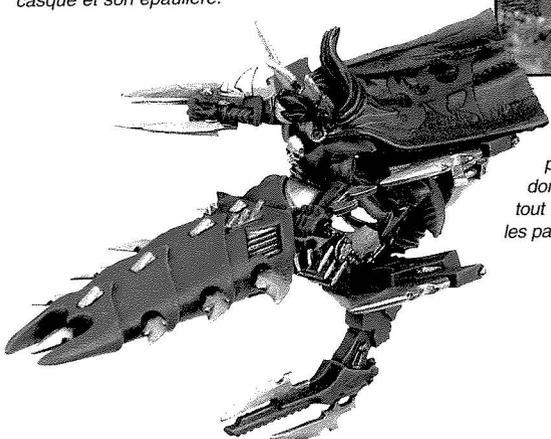
▼ Seigneur eldar noir sur Raptor peint par Ben Jefferson. Cette figurine a été largement modifiée. Le torse et les cheveux du seigneur sont ceux d'un eldar noir en plastique et la cape est celle d'un Guerrier du Chaos en plastique pour Warhammer. De nombreuses lames ont été collées sur le Seigneur autour de son poing, sur son casque et son épaulière.



► Motojets Raptors peintes par Neil Green et Chris Smart. Neil et Chris ont peint des bandes de couleur sur les arêtes des plaques de blindage à l'avant de chaque engin.



► Talos peint par Richard Baker et Dave Thomas. La figurine a été peinte avec une prédominance de noir, mais les arêtes sont dorées pour faire ressortir les formes de l'engin, tout en apportant un contraste frappant avec les parties sombres.



◀ Tourmenteur peint par Adrian Walters. Adrian a décidé dès le début que cette figurine serait aussi livide et sinistre que possible, il a donc mélangé de la peinture blanche avec les couleurs chair qu'il a utilisées pour peindre la peau.



L'événement numéro un de l'année pour les peintres de figurines est le concours du Golden Demon. Pendant le **Games Day** organisé par Games Workshop, des centaines de peintres rivalisent de talent pour remporter un prix très convoité : la Slayer Sword. Divisé en plusieurs catégories allant des figurines individuelles aux véhicules et aux escouades, le concours du Golden Demon est l'opportunité parfaite de faire la preuve de votre habileté.

Des visiteurs du Games Day admirent les œuvres présentées au Golden Demon.

## GAMES DAY & GOLDEN DEMON





Un contingent de la Cabale du Cœur Noir.

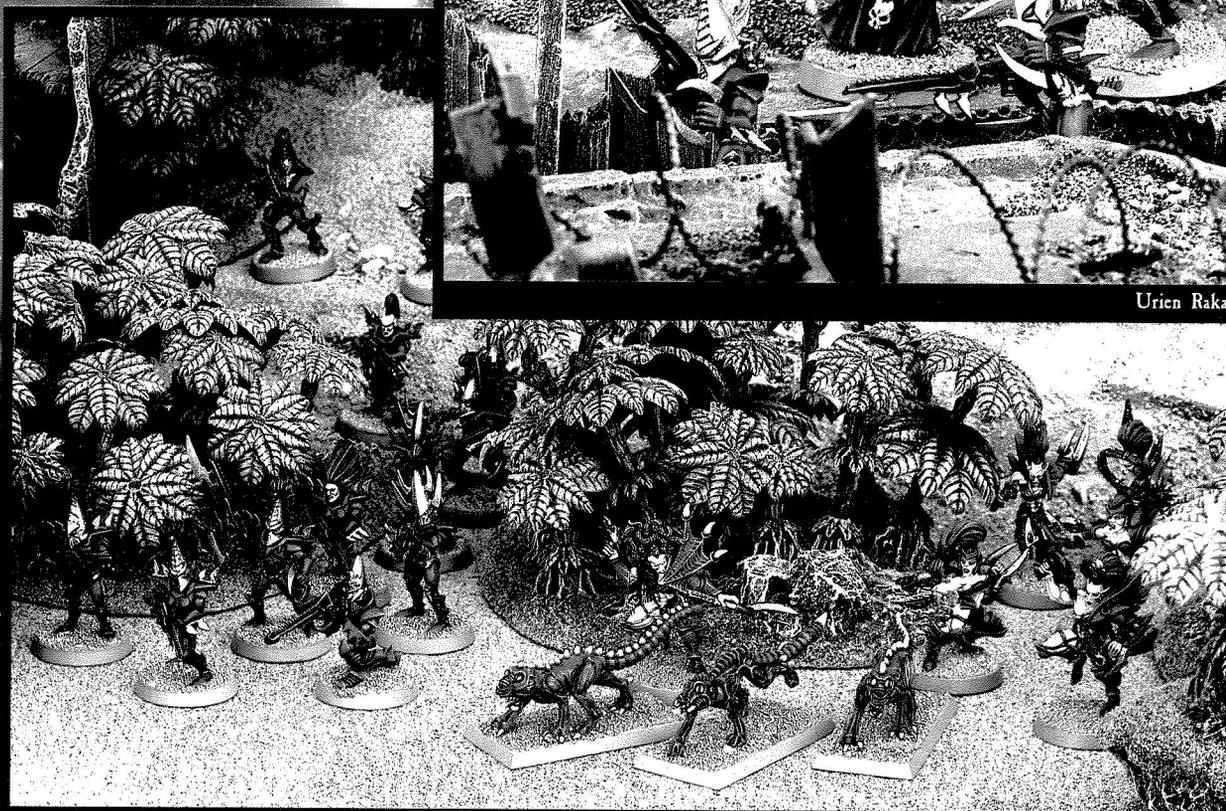


"Amenez-moi un  
nouveau jouet.  
Celui-ci est cassé"

Urien Rakarth,  
Maître Tourmenteur



Urien Rakarth.



Un contingent mixte de Guerriers eldars noirs et de Cérastes.



Hellions.



“La terreur est un mets exquis.”

Asdrubael Vect,  
Seigneur suprême de la  
Cabale du Cœur Noir



Un escadron de Motojets Raptors escortant un transport Raider.



Des pirates eldars noirs occupent une caserne impériale capturée.



Un contingent eldar noir attaque des Gardes de la Jungle de Catachan défendant une base de la Garde Impériale.

# LES ELDARS NOIRS

Les pages suivantes du Codex Eldars Noirs vont vous faire découvrir bien des choses sur cette sombre race. Il n'est pas nécessaire de lire ceci pour jouer une armée d'eldars noirs, mais cela devrait vous intéresser.

Nous avons inclus dans cette section plusieurs personnages spéciaux. Ce sont de célèbres personnalités de la société eldar noire que vous pouvez utiliser dans vos batailles de Warhammer 40,000.

Vous y trouverez également une mission, *Rafle*, utilisable avec votre armée. Ce scénario a été spécialement conçu pour refléter les spécificités d'une attaque menée par des eldars noirs : frapper vite, semer la mort et la destruction, puis disparaître aussi vite qu'ils sont apparus.

Vous trouverez aussi des témoignages, des rumeurs et autres historiques qui expriment toute l'horreur que suscite l'antique et terrifiante race des eldars noirs.

Koradhil lacéra la poitrine de son adversaire d'un revers d'épée, tranchant chairs et muscles en un seul mouvement. Autour de lui, l'Exarque vit que ses camarades Scorpions s'étaient occupés du reste des Pervertis. Il regarda leurs corps démembrés étalés sur le sol cendré, leur sang impur était rapidement absorbé par la cendre des dunes. Koradhil sentit la colère monter en lui. Pourquoi ces êtres ne pouvaient-ils pas accepter ce que les dieux leur avaient imposé ? Pourquoi n'abandonnaient-ils pas la vaine et futile lutte contre un destin décidé depuis des millénaires ? Pourquoi tant de sang, celui des eldars et d'autres, devait-il être versé afin qu'ils puissent continuer leur existence dépravée ? Serrant ses armes, l'Exarque rassembla son escouade et la mena vers l'ennemi.

"Pourquoi résistent-ils ?". La voix de Barakhar fit sursauter ses assistants. Sa colère était dangereuse, voire mortelle, et à présent que la bataille ne tournait pas à l'avantage des eldars noirs, ses serviteurs étaient encore plus nerveux. C'est Araqir le Tourmenteur qui parla. Il ne craignait pas la colère du Grand Voivode, protégé par sa position dans la Cabale.

"Ils résistent parce qu'ils sont stupides, Seigneur. Ils nous résistent comme ils se résistent à eux-mêmes. Ils ne voient pas la vérité. Ils ont vu les horribles bêtes qui ravagent nos royaumes et ils se sont inclinés devant elles. Ils se sont enfermés dans cette prison sans âme qu'ils appellent leur demeure et se refusent les plaisirs et les souffrances qui sont leur héritage légitime. Ils ont perdu le droit de régner, mais leur jalousie les empêche de se tenir à l'écart quand nous prenons ce qui nous est dû."

Le Grand Voivode se tourna vers le Tourmenteur. Il était impossible de deviner son expression sous son masque de démon grimaçant. L'escorte attendait avec inquiétude la réaction de son maître.

"Comme toujours, Araqir parle avec sagesse. Eh bien, s'ils ne peuvent rester à l'écart, ils seront jetés à terre, leurs tripes offertes aux charognards et leurs yeux arrachés. Prévenez mes Incubes, annoncez l'attaque !"

"Faites attention," dit Koradhil à son escouade. Tous ses guerriers acquiescèrent et se tinrent prêts à frapper à tout instant tandis qu'ils progressaient. Soudain, un bruit aigu attira l'attention de Koradhil qui se figea instantanément pour en localiser la source. Un sombre vaisseau apparut au-dessus d'une colline, son arme lourde crachant une pluie d'éclairs d'énergie noire sur les Scorpions. Tandis que son escouade se mettait à couvert et plongeait pour éviter les tirs, des guerriers en armure lourde sautèrent du transport ennemi. Koradhil les reconnut immédiatement : les Guerriers Déchus, les serviteurs dépravés du Père Ténébreux qui s'étaient détournés de la Lumière pour suivre l'Ombre. Plein de haine, Koradhil se jeta sur les Incubes, ses mandibules lançant des éclairs d'énergie crépitante sur ses ennemis en armure.

Barakhar regardait ses Incubes se battre contre les sots condamnés des vaisseaux-mondes. Leurs armes auréolées d'une antique énergie, ils répandaient une glorieuse et sanglante destruction. Les Guerriers Aspects se défendaient féroce, et le Grand Voivode pouvait sentir les ondes de leur colère et de leur haine : celles-ci ne faisaient que le rendre plus fort. Il vit Zharu en combat singulier contre le chef de l'escouade ennemie. Leurs armes brillaient et virevoltaient dans une étourdissante démonstration de talent martial, chacun esquivant et frappant comme s'ils dansaient selon une chorégraphie complexe. Puis Zharu vit une ouverture et trancha le cou de l'Exarque d'un large revers. Le cri de triomphe du chef des Incubes se répercuta à travers tout le champ de bataille tandis que l'un de ses serviteurs ramassait la tête de l'eldar pour la lever au ciel.

Barakhar se mit à rire. Ses ennemis étaient désormais en déroute, décontenancés par la férocité de la contre-attaque. À présent, plus rien ne se dressait entre lui et sa véritable proie : le très laid et minable amas de métal et de roc que les humains appelaient cité-ruche.

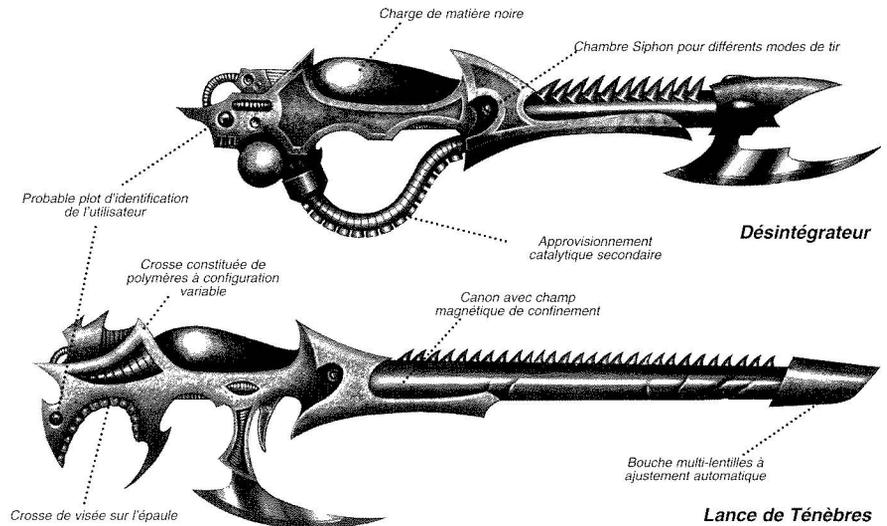




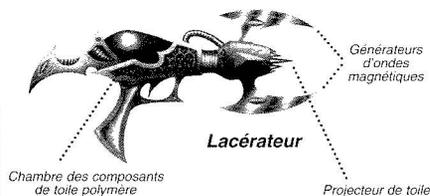
## ARMES LOURDES

Comme tout équipement eldar, l'armement lourd utilisé par les pirates utilise une technologie très différente de la nôtre. La lance de ténèbres joue un rôle comparable au canon laser impérial standard : sa fonction première consiste à détruire les cibles fortement blindées. La lance de ténèbres n'utilise cependant pas la technologie laser que nous connaissons, mais projette plutôt ce que nous appellerons de la "matière noire". L'origine de cette substance est inconnue, bien que certains pensent qu'elle pourrait provenir de trous noirs, de tempêtes Warp et autres phénomènes astraux de grande magnitude. Cette matière noire réagit de manière extrêmement violente sur sa cible, en produisant une explosion capable de détruire très facilement le mieux blindé des véhicules, ou encore de vaporiser instantanément un fantassin.

Le désintégrateur utilise une variété plus instable de cette matière noire, des témoignages confirment qu'il peut tirer selon deux modes différents, en projetant soit une unique décharge d'énergie très puissante, soit une rafale de plusieurs tirs.



## ARMES SPÉCIALES

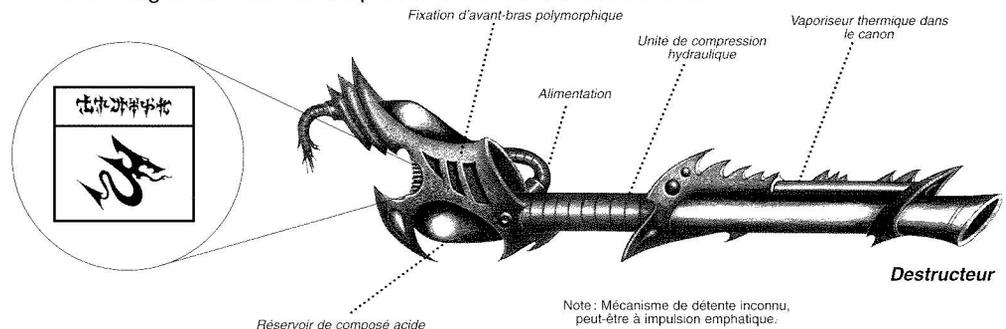


Un certain nombre d'armes sont particulières aux pirates eldars, bien qu'il s'agisse souvent de dérivés de l'armement des eldars des vaisseaux-mondes. Le lacérateur projette un nuage de monofilament, lui-même souvent doté de minuscules barbelures. La victime est enchevêtrée et ne peut se débattre sans se découper elle-même en morceaux. C'est une arme très efficace pour trouver les points faibles du blindage d'un véhicule, mais sa portée est heureusement courte.

Le destructeur projette un flot de composés d'acides organiques virulents, capables de faire fondre les armures et les chairs. Ces toxines peuvent entraîner l'explosion ou l'implosion de vaisseaux sanguins, la contraction du pharynx, une hémolyse importante, la dislocation du squelette, une corrosion sclérotique, des spasmes intercostaux, une hypersensibilité des thermorécepteurs et chimiorécepteurs, un traumatisme des trompes d'Eustache, une brûlure des rétines, une atrophie cardiaque et respiratoire et une perte des humeurs aqueuses. En termes simples, les victimes sont atrocement aveuglées et désorientées, leur peau brûle, leur respiration et même la circulation de leur sang deviennent erratiques et terriblement douloureuses.

### Note du traducteur

L'élément principal emprunte sa forme à la rune eldar Atherakhia. "Destruction" : on pense que l'inscription signifie "Dispense une grande destruction à ceux qui s'opposent au porteur", ou quelque chose d'approchant.



# ASDRUBAEL VECT, MAÎTRE SUPRÊME DE LA CABALE DU CŒUR NOIR

Fichier: DE/4695/653  
 Classification: 2/a/de  
 Date: 4784373M39  
 Sous-section: Imp 272  
 Section: E.T./DE 45b  
 Note: Non scellé  
 Accès: Confidentiel  
 Validité: Inconnue  
 Émetteur: Inconnu

"Je suis déçu de me retrouver dans une telle situation, mais je n'ai pas d'autre choix que celui de lancer mes guerriers sur vos centres de population. Si seulement vous pouviez abandonner ce vain espoir de protéger vos ressources pour retourner dans vos foyers auprès de vos familles, nous pourrions éviter un bain de sang.

Néanmoins... il n'est pas trop tard, tous ceux qui décideront de partir maintenant seront épargnés et je vous donne ma parole qu'ils pourront franchir sans encombre les désolations. Cette offre d'amnistie est valable pendant deux de vos heures avant le renouveau de la terreur. Je ne peux qu'espérer que vous ferez un choix judicieux. Envoyez un émissaire pour négocier les détails si vous voulez, ou plusieurs si vous ne pouvez pas vous fier à un seul pour vous représenter tous. Il y aura toujours moyen de... s'arranger."

Enregistrement de communication découvert sur place après le massacre de Delta 9.

...mes études m'ont donc amené à penser que, les Tourmenteurs mis à part, tous les eldars noirs font partie d'une Cabale ou d'un culte. La nature de ces cultes est étudiée dans le volume annexe de cette œuvre (Cultes Eldars Noirs des Trente-neuvième et Quarantième Millénaires), je n'aborderai donc ici que les Cabales (les Tourmenteurs feront l'objet d'un autre tome). Comme mentionné précédemment, la société des eldars noirs est déchirée par les dissensions, la discorde et les meurtres. Une forme de protection, quelle qu'elle soit, est indispensable pour y survivre. Les Cabales offrent cette protection à leurs membres. Chaque Cabale est dirigée par un Maître Suprême qui a atteint cette position de grand pouvoir par l'intrigue politique, l'intimidation, les prouesses au combat, le trafic, l'assassinat et le meurtre au grand jour. Du fait de la nature et de la personnalité des eldars noirs, le maître d'une Cabale doit se méfier davantage de ses subordonnés immédiats que de n'importe quelle menace extérieure.

Ceci dit, les différentes Cabales s'affrontent sans cesse pour des raisons territoriales ou politiques, et il semble très probable que chacune contrôle un domaine à Commorragh. De nombreux récits faisant état de combats de rue entre Cabales rivales tendent à prouver cette théorie. Dans le cas de la classe dirigeante, cependant, les conflits se limitent généralement aux arènes politiques et sociales et ne provoquent pas de guerre ouverte, mais même à ce niveau, le meurtre est souvent employé pour régler les différends entre Cabales."

Extrait de l'introduction aux "Ennemis de l'Imperium: Les Cabales Eldars Noirs des Trente-neuvième et Quarantième Millénaires" par le Scribe P. B. Oschprey



## ASDRUBAEL VECT

	Points	Blindage							
		CC	CT	F	Av.	Flanc	Arr.	I	A
Asdrubael	277	6	6	4	14/11	14/11	14/10	7	5

Asdrubael peut se joindre à une armée de la Cabale du Cœur Noir faisant 2000 points au minimum. Si vous le prenez, il compte comme l'un de vos choix QG. Asdrubael est le Grand Voïvode de l'armée et aucun autre Grand Voïvode ou Grand Voïvode Céraste ne peut être choisi. Il doit être utilisé exactement comme décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel de l'Arsenal eldar noir.

**Équipement:** Le Trône de Destruction.

**Le Trône de Destruction:** Asdrubael se déplace sur un Ravageur modifié afin d'obtenir un véhicule à l'aspect digne d'un personnage aussi important. Asdrubael, son trône et ses gardes du corps disposent tous d'un profil unique qui reflète leur aptitude globale au combat. Les adversaires ne peuvent pas viser des éléments particuliers du Trône, mais en contrepartie, Asdrubael et son escorte ne peuvent pas débarquer. Considérez Asdrubael, son trône et le reste de son entourage comme un Ravageur spécial, et vous ne serez pas loin de la vérité! Asdrubael, le Trône et son escorte sont soumis aux règles suivantes:

**Type:** Rapide, Antigrav, Découvert.

**Champ Énergétique:** Le Trône est protégé par un champ énergétique qui lui confère une valeur de blindage de 14 dans toutes les directions contre les tirs. Les attaques au corps à corps sont effectuées en utilisant le blindage normal du Trône, 11 à l'avant et sur les flancs, et 10 à l'arrière.

**Puissance de Feu:** Le Trône est doté de deux désintégrateurs et d'une lance de ténébres. De plus, Asdrubael et ses deux gardes sont armés de pistolets éclateurs et tirent de la même manière que des figurines se trouvant sur un véhicule antigrav découvert. Toutes les armes ont une CT de 6.

**Corps à Corps:** Si le Trône s'est déplacé de 12 ps ou moins dans la phase de mouvement, il peut effectuer un mouvement d'assaut de 6ps si cela lui permet d'arriver au contact d'une figurine ennemie. Le Trône se bat au corps à corps comme un Dreadnought et utilise les caractéristiques du profil donné plus haut, bien que dans ce cas, les Attaques représentent celles d'Asdrubael et de ses gardes. Les Attaques supplémentaires dues aux armes de corps à corps additionnelles sont déjà incluses dans le profil. Comme Asdrubael et son escorte manient des armes énergétiques, aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre les blessures qu'ils infligent. Notez que, comme Asdrubael et le Trône sont traités comme un véhicule, ils ne battront **jamais** en retraite, même s'ils sont vaincus au corps à corps.

### RÈGLE SPÉCIALE

**Personnage Indépendant:** Asdrubael est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000. Il ne se joindra **jamais** à une autre unité.



# KRUELLAGH, GRAND VOÏVODE DES ÉMASCULATEURS



+++ TRANSFERT TERMINE +++

+++ BIOGRAPHIE DU PIRATE ELДАР "KRUELLAGH" +++

REF. KTV651/7019-6712 alpha

RECHERCHE HISTORIQUE: Scribe Parchett

"La Connaissance apporte la Puissance"

MATRICE TAROT: Le Ravageur Guette dans les Ténèbres

## INFORMATIONS SUR LE SUJET:

Nom: Grand Voïvode Kruellagh

Affiliation: Cabale du Crâne Sanglant

Titres/Alias: La Perfide, La Maitresse des Crânes,

l'Émasculatrice, l'Écorcheuse, La Furie de l'Enfer

Première Apparition Archivée: 6129967.M38

Statut: Active

Localisation: Inconnue

Niveau de Menace: Particulièrement élevé

Action Recommandée: Extermination Immédiate

## DESCRIPTION D'UN TÉMOIN OCULAIRE:

Témoin: Caporal Anton Mossman,

Garde Impériale, 87<sup>e</sup> Régiment de Blue Blood

"Ils ont surgi de nulle part. Que l'Empereur ait pitié de moi, j'ai mal. Je vais mourir!" [l'interlocuteur répète la question.] "Oui, oui, je vais vous le dire, soyez maudit. Ils ont surgi de nulle part... elle était à leur tête, cette garce infernale." [Sons de toux et de haut-le-cœur.] "Elle était grande et, par les Primarques, elle était magnifique. Froide et agile, et si rapide... Elle nous massacrait en riant... Ce rire, j'en suis encore glacé. Elle... elle avait cette arme qui... aspirait la vie de tous ceux qu'elle frappait... comme des coquilles vides, elle les aspirait avant de les jeter... Elle jouissait de leur douleur, elle s'en nourrissait... ça la rendait plus furieuse... plus rapide... plus dangereuse... plus maléfique... plus maléfique que tout ce que j'ai jamais vu. Que l'Empereur ait pitié de moi. Elle m'a apporté la mort..." [Marmonnements inintelligibles du sujet en délire.]

FIN DE TRANSMISSION +++

FIN DE TRANSMISSION+++++

## KRUELLAGH LA PERFIDE

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kruellagh	125	6	6	3	3	3	7	3(4)	9	5+

Une armée de la Cabale du Crâne Sanglant d'au moins 1500 points peut inclure Kruellagh, qui compte alors comme l'un de vos choix QG. Kruellagh est le Grand Voïvode de l'armée et aucun autre Grand Voïvode ne peut être choisi. Vous devez l'utiliser exactement telle qu'elle est décrite ci-dessous et elle ne peut pas recevoir d'équipement additionnel.

**Équipement:** Masque de Haine, terrorfex (avec grenades de Damnation) et *Dévoreur d'Ames*.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Dévoreur d'Ames:** Kruellagh manie le *Dévoreur d'Ames*, une arme unique dont les pointes acérées jaillissent de chaque main pour empaler ses victimes et en extraire les fluides vitaux. Il compte comme une paire de lames empoisonnées, Kruellagh reçoit donc un bonus de +1 Attaque et blesse toujours sur 2+ (le bonus d'Attaque est déjà inclus dans son profil). Si Kruellagh est en contact socle à socle avec une créature vivante qu'elle tue au corps à corps, elle peut lui aspirer ses fluides vitaux, gagnant ainsi +1 Attaque pour le **prochain** tour du joueur uniquement.

**Grenades de Damnation:** Le terrorfex de Kruellagh peut être utilisé normalement ou pour tirer des grenades de Damnation. Il possède alors le profil suivant:

Portée 6 ps    Force 4    PA 3    Assaut 1/Explosion

**Personnage Indépendant:** A moins d'être accompagnée par une suite, Kruellagh est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

**Suite:** Kruellagh peut être escortée par ses meilleurs guerriers. Il peut s'agir de Guerriers eldars noirs et/ou d'Incubes, comme décrit dans la liste d'armée.

# LELITH HESPERAX, MAÎTRESSE DU CULTE CÉRASTE DE LA DISCORDE



## LELITH HESPERAX

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lelith	90	7	6	3	3	3	8	3	9	6+

Une armée de Cérastes eldars noirs d'au moins 1500 points peut être menée par Lelith, qui compte alors comme l'un de vos choix QG. Lelith est le Grand Voïvode Céraste de l'armée et aucun autre Grand Voïvode Céraste ne peut être choisi. Vous devez l'utiliser exactement telle qu'elle est décrite ci-dessous, elle ne peut pas recevoir d'équipement additionnel.

**Équipement :** Neurocides, pistolet éclateur, Bouclier d'Ombre et toute une collection d'armes de Cérastes toutes plus déplorables les unes que les autres.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Personnage Indépendant :** A moins d'être accompagnée par une suite, Lelith est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

**Armes de Cérastes :** Cette vaste catégorie englobe tous les instruments de mort tels que les filets barbelés, les empailleurs, les lames hydres et les pièges rasoirs. Ces armes ont les effets suivants :

- Aucun membre d'une unité affrontant Lelith au corps à corps ne compte comme étant équipé d'une arme de corps à corps additionnelle.
- Tout ennemi ayant une Force de base inférieure à 6 voit sa CC divisée par deux (et arrondie au supérieur) pour les Attaques qu'il porte contre Lelith. Les figurines ayant une Force de 6 ou plus ne sont pas affectées.

**Armée de cérastes :** Lelith ne peut être prise que pour commander une armée de Cérastes. Celle-ci sera alors choisie dans la liste d'armée des eldars noirs avec les changements suivants :

- Les escouades de Cérastes sont des Troupes, pas de l'Élite.
- Les escouades de Guerriers et de Raiders sont de l'Élite, pas des Troupes.
- Les troupes suivantes sont interdites : autres Grands Voïvodes, Tourmenteurs, Gorgones et Talos.

**Suite de Lelith :** Lelith peut être accompagnée par une suite comme tout Seigneur eldar noir. Son escorte doit dans ce cas être composée de cérastes plutôt que de guerriers ou d'incubes. Chaque céraste coûte 12 points et l'escorte peut en comporter jusqu'à 10. Les options normales, les améliorations et les règles spéciales utilisées par une escouade de Cérastes s'appliquent à la suite de Lelith. Cependant, comme les Cérastes de son escorte sont des guerriers d'élite, vous pouvez choisir l'effet que leur procure l'usage des drogues de combat.

**Note du concepteur :** Lelith ne peut être prise que comme commandant d'une armée de cérastes, et ne peut pas faire partie d'une armée d'eldars noirs. Ceci peut être problématique si vous voulez vous en servir pour une armée "ordinaire" d'eldars noirs. Néanmoins, si vous utilisez les règles pour jouer plusieurs armées (voir page 131 du livre de Warhammer 40,000), vous pouvez prendre Lelith et un petit contingent de deux escouades de cinq Cérastes chacune comme "alliés" d'une force d'eldars noirs.

"Jamais autant de sang étranger n'avait abreuvé le sol de l'arène. Comment satisfaire une foule avide d'en voir encore plus? Le spectacle ne pouvait se terminer maintenant. Alors Lelith elle-même descendit dans l'arène. Sa beauté et sa grâce firent taire la foule. Sa chair nue semblait défier la lame de la trancher. Ses cheveux déliés semblaient tenter son adversaire de les saisir pour lui porter le coup fatal. C'était ainsi qu'elle aimait se produire: calme, confiante, froide. La foule murmura quand elle brandit les armes qu'elle avait choisies: un éclair d'argent, le baiser de la mort. Puis les étrangers furent lâchés dans l'arène. Pas un, ni deux, mais dix assaillants à la fois. Lelith dansa avec eux, ne leur infligeant volontairement qu'une seule blessure chacun. Les acclamations de la foule explosèrent, le spectacle allait être long!"

Souvenirs du Seigneur eldar noir Sussarkh à propos de Lelith, Maîtresse de la Mort.

## DRAZHAR, MAÎTRE DES LAMES



### DRAZHAR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drazhar	90	6	4	4	3	3	6	2(3)	9	3+

Toute Suite d'eldars noirs peut inclure Drazhar qui prend la place de l'un des Incubes normaux autorisés. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous et ne peut pas recevoir d'équipement additionnel.

**Équipement:** Heaume de souffrance et *Éventreurs*.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Éventreurs:** Drazhar manie une paire d'armes uniques appelées les *Éventreurs*. Ils comptent comme des armes énergétiques infligeant deux blessures pour chaque touche infligée (cela signifie que deux jets pour blesser sont effectués pour chaque touche réussie). Le profil ci-dessus prend déjà en compte le maniement de deux armes de corps à corps.

**Garde du Corps:** Pendant la phase d'assaut, Drazhar peut prendre la place du Seigneur eldar noir commandant la suite dont il fait partie. Drazhar s'interpose ainsi pour protéger son maître de l'ennemi. Ceci est réalisé après les charges des figurines mais avant la résolution des corps à corps. Le Seigneur eldar noir et Drazhar échangent simplement leurs places puis les combats se déroulent normalement. Notez que Drazhar peut agir ainsi durant le tour de n'importe quel joueur.

## URIEN RAKARTH, MAÎTRE TOURMENTEUR



### URIEN RAKARTH

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Urien	100	4	4	3	4	2	4	2	8	5+
Prima Gorgones	+15	5	0	4	3	2	4	2	6	5+

Toute armée eldar noire commandée par un Grand Voïvode peut inclure Urien Rakarth, qui compte alors comme l'un de vos choix QG. Vous devez utiliser Urien Rakarth exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, il ne peut pas recevoir d'équipement additionnel.

**Équipement:** Destructeur, naja, lames empoisonnées & Creuset de Malédiction.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Personnage Indépendant:** A moins d'être accompagné par une suite, Urien Rakarth est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000.

**Maître Tourmenteur:** Urien est un maître dans son art et ses armes sont les meilleures du genre. Pour refléter leur qualité supérieure, les armes d'Urien blessent automatiquement lorsqu'elles touchent, aucun jet pour blesser n'est requis. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

**Suite:** Urien peut être escorté par un maximum de cinq Prima Gorgones. Celles-ci sont choisies comme une unité de Gorgones classiques et coûtent le même nombre de points mais ne comptent pas comme un choix d'Élite de l'armée. Ces Gorgones sont sélectionnées personnellement par Urien et comptent parmi ses plus belles créations, elles utilisent donc le profil donné ci-dessus. A l'exception d'un profil amélioré, elles sont soumises aux mêmes règles que les Gorgones normales.

## LE DÉCAPITEUR, CHAMPION MANDRAGORE

Brazhak tira avec son automatik dans le visage d'un des zorcilles-pointu, riant sauvagement au milieu du carnage dont ses boyz et lui étaient les auteurs. Grabbitz et ses grokalibr' avaient abattu le bateau volant, laissant le boss ennemi à pied au milieu du champ de bataille. La bande de Brazhak s'était frayé un chemin à travers les lignes ennemies et elle allait atteindre son infortuné adversaire. Le nob ork fit claquer sa pince énergétique avec un sourire méchant, en housculant ses boyz pour atteindre le chef des zorcilles-pointu qui semblait complètement perdu au cœur de la mêlée. Il leva sa pince en hurlant pour lui porter le coup fatal.

Soudain, une lame surgit de nulle part lui coupa le bras au niveau du coude. Brazhak se retourna et vit un zorcilles-pointu en armure. Avant qu'il n'ait pu lever son automatik pour tirer, l'ennemi frappa à nouveau, ses lames mortelles labourant sa poitrine et son abdomen en répandant du sang partout. Sentant ses forces pourtant considérables lui échapper, Brazhak tomba à genoux. Levant les yeux vers le guerrier masqué, son regard de défi rencontra deux globes brillant d'une flamme impitoyable, puis les lames tracèrent un nouveau moulinet rapide et Brazhak ne fut plus.

Urien Rakarth, le maître des Tourmenteurs, entra dans son laboratoire secret creusé loin en dessous de la cité maudite de Commorrhagh. Là, dans une obscurité totale et une chaleur infernale, Urien travaillait seul en baragouinant dans sa folie. Des rangées de captifs qui avaient été offerts à Urien pour ses expériences s'alignaient sur les murs. Enchaînés et bâillonnés, certains étaient vivants, d'autres ne l'étaient plus. Pour quelques-uns, il n'en était pas sûr.

Urien étudia ses prisonniers, puis fit signe à ses énormes gardes Gorgones d'en emmener un dans le sanctoarium intérieur. Son choix s'était porté sur un humain musclé, jadis un puissant Space Marine au service de l'Empereur de l'Humanité. Incapable de briser l'étreinte des Gorgones massives et bâillonné à l'aide d'un organisme serpentin, l'humain regardait Urien avec des yeux pleins de haine. Urien le fit attacher sur la table d'opération et prit ses outils.

Tandis que l'une des griffes acérées d'Urien perceait la chair, le prisonnier grogna. Les yeux lumineux du savant fou prirent un éclat vert tandis qu'il jouissait de la souffrance de l'humain. Tandis qu'il continuait son œuvre, le Maître Tourmenteur parla d'une voix rocailleuse. "Tu devrais être reconnaissant. Sans ta peau, tu auras bien moins chaud. Et quand j'en aurai terminé avec toi, tu serviras une cause bien plus noble."

Urien s'arrêta pour essayer de se souvenir. Peut-être y avait-il une cause au début, mais c'était si loin à présent, noyé sous un océan de souffrance, de cruauté, de torture et de folie. Urien haussa les épaules, et retourna à ses expériences.

Un hurlement de douleur déchira les ténèbres...



"Il en est un parmi eux que l'on nomme Kheradruakh, Le Chasseur de Têtes, le Décapiteur. Mille crânes reposent dans son repaire, mille vies se sont terminées sur le fil de ses lames. Aucune ne pouvait échapper au Décapiteur qui se déplaçait dans l'ombre comme une brise dans l'air. Aucun garde ne pouvait le remarquer. Aucun bouclier ne pouvait dévier ses coups. Personne ne pouvait se mettre en travers de son chemin. Comment donner un prix pour la mort certaine d'un ennemi? Nul ne le sait, mais la rumeur parle d'une centaine de milliers d'êtres offerts en sacrifice, en échange de la mort d'un seul ennemi."

Contes de la Terreur III,  
Editions Geryon, Quatrième impression.

### LE DÉCAPITEUR

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Décapiteur	112	5(6)	5	3	3	2	6	2(4)	9	5+

Le Décapiteur peut se joindre à toute armée d'eldars noirs. Il compte alors comme l'un de vos choix QG. Vous devez l'utiliser exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, il ne peut pas recevoir d'équipement additionnel. De plus, toute armée incluant le Décapiteur doit aussi compter au moins une unité de Mandragores.

**Équipement :** Talismans hideux, têtes coupées (compte comme trophées), pistolet éclateur, *Bras supplémentaires* et le *Décapiteur*.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Personnage Indépendant :** Le Décapiteur est un personnage indépendant soumis à toutes les règles correspondantes du livre de Warhammer 40,000. Le Décapiteur ne se joindra **jamais** à une autre unité.

**Bras supplémentaires :** Deux bras additionnels ont été greffés sur le corps du Décapiteur. Ils ajoutent +2 à sa caractéristique Attaques et +1 à sa Capacité de Combat. Ces bonus ont déjà été inclus au profil ci-dessus.

**Le Décapiteur :** C'est à cette arme que le Décapiteur doit son nom. Il compte comme une arme énergétique, mais si le Décapiteur obtient un 6 sur l'un de ses jets pour toucher, cette touche est alors résolue au double de sa Force normale.

**Peau Ténébreuse :** Le Décapiteur compte toujours comme étant à couvert, obtenant une sauvegarde de 5+ contre la plupart des attaques. Cela s'appliquant aussi en assaut, il frappera donc en premier sauf si les attaquants sont équipés de grenades à fragmentation. Un bonus de +2 s'applique à toute sauvegarde de couvert normale, la faisant ainsi par exemple passer à 3+ dans des bois. En cas d'attaque ignorant les couverts, sa sauvegarde d'armure normale de 5+ s'applique.

**Maître de l'Infiltration :** Le Décapiteur n'a pas son égal pour infiltrer une armée ennemie. Ne le déployez pas en utilisant les règles normales, même dans les scénarios qui ne permettent normalement pas l'infiltration. Au lieu de cela, notez l'endroit où se cache le Décapiteur (il doit être en dehors des deux zones de déploiement). Vous pouvez révéler sa localisation n'importe quand en montrant simplement vos notes de déploiement caché à votre adversaire. Vous devez cependant révéler sa localisation au plus tard dans votre troisième tour.

# SCÉNARIO ELDAR NOIR

**R**afle est un type spécial de mission standard, jouée si des eldars noirs sont impliqués. Si vous obtenez un 6 pour sélectionner une mission standard et que l'un des joueurs a une armée d'eldars noirs, relancez un D6.

Sur un jet de 1-3, suivez les instructions de *Changement d'Ordres* comme d'habitude, mais sur un 4-6, vous devez jouer le scénario Rafle.

L'attaquant et le défenseur utilisent le schéma de structure des missions standards pour choisir leurs armées.

## MISSION STANDARD

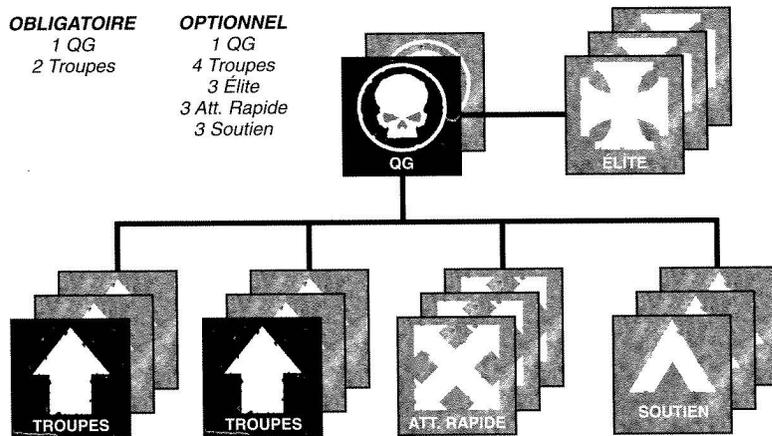
## RAFLE

### OBLIGATOIRE

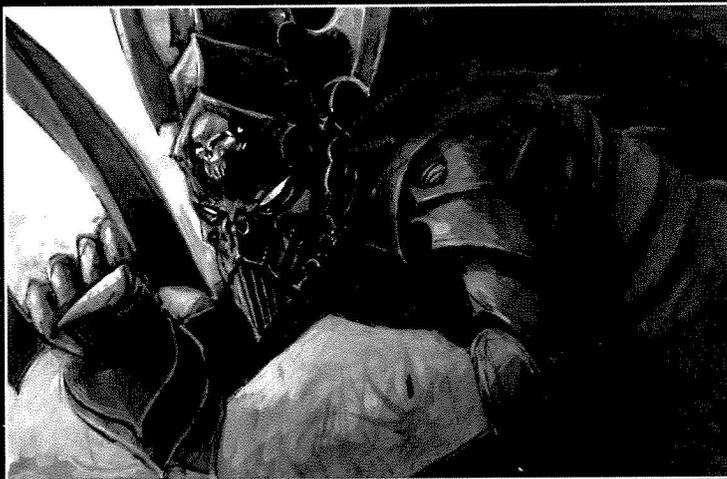
1 QG  
2 Troupes

### OPTIONNEL

1 QG  
4 Troupes  
3 Élite  
3 Att. Rapide  
3 Soutien



Les eldars noirs sont insensibles à la terreur et à la mort, se délectant de la souffrance et de la misère qu'ils infligent. Pourtant, quelque chose terrifie leur race et les oblige à commettre des massacres et des tortures encore plus infâmes: la Grande Ennemie, l'Assoiffée. Personne ne connaît la nature de la relation des eldars noirs avec la Grande Ennemie. Bien que les eldars noirs se complaisent dans leur propre dépravation et leur malfaisance, le désespoir est en eux. L'horreur qui les ronge les pousse à s'entre-tuer et à se mutiler les uns les autres, à se jeter sans merci sur leurs proies, comme si leur survie même dépendait de l'ignominie et de la monstruosité de leurs actes.



# RAFLE

## APERÇU

Les eldars noirs lancent de petites attaques éclair dans toute la galaxie. Leur but est le vol, le pillage ou simplement une destruction aveugle, mais plus souvent la capture d'esclaves. Les eldars noirs réduisent toutes les races en esclavage, même les tyranides (les Genestealers sont très prisés pour les combats des arènes de Commorragh).

Cette mission représente une rafle d'esclaves de ce type. Les défenseurs ne s'attendent pas à être attaqués, et ils sont éparpillés autour de leur base. Les eldars noirs doivent effectuer une approche rapide, faire quelques prisonniers, et s'échapper avant que les réserves du défenseur n'arrivent.

## RÈGLES SPÉCIALES

Rafle utilise les règles de *Réserves*, d'*Infiltration*, de *Points de Victoire* et de *Durée Aléatoire*.

Les eldars noirs peuvent choisir d'attaquer de nuit, auquel cas il vous faudra utiliser les règles de *Combat Nocturne*.

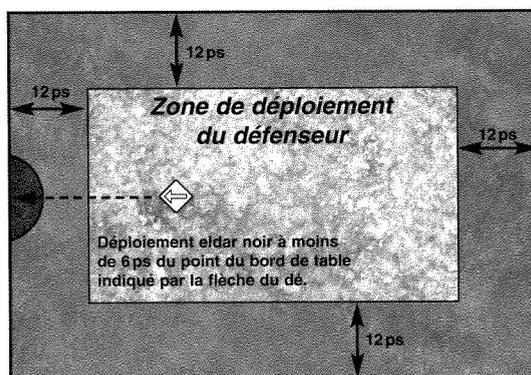
Les unités eldars noires peuvent quitter la table dans cette mission. Elles peuvent le faire en sortant à moins de 6 ps de leur point d'entrée (voir déploiement ci-dessous). Lorsqu'une unité est sortie, elle ne peut plus revenir.

## DÉPLOIEMENT

**1** Le défenseur déploie d'abord toutes ses Troupes et une autre unité de son choix. Celles-ci sont déployées une par une, n'importe où sur la table à plus de 12 ps d'un bord et à au moins 6 ps d'une autre unité déjà placée. Toutes les autres unités du défenseur sont placées en réserve.

**D** Lancez le dé de dispersion et repérez l'endroit indiqué par la flèche sur le bord de table avec un dé ou un pion. Toutes les unités eldars noires (sauf les Mandragores à cause de leur déploiement spécial) se déploient à moins de 6 ps de ce point. Toute figurine qui ne tient pas sur la table peut entrer sur la table à partir de ce point lors du premier tour eldar noir. Les Mandragores peuvent se déployer à moins de 24 ps du point d'entrée en utilisant leurs règles spéciales.

**3** Les eldars noirs jouent en premier.



## OBJECTIF

Les eldars noirs gagnent s'ils marquent plus de points de victoire que le défenseur et s'ils ont fait au moins un prisonnier. Les défenseurs gagnent s'ils ont remporté plus de points de victoire. Tout autre résultat est une égalité.

Le défenseur reçoit un bonus de 50 points de victoire pour chaque unité eldar noir, à part les Mandragores, encore sur la table à la fin de la mission. Ceci représente les défenseurs qui empêchent les unités eldars noires de s'enfuir avec d'éventuels prisonniers.



## RÉSERVES

Les réserves du défenseur peuvent entrer n'importe où sur le bord de table opposé au point d'entrée des eldars noirs.

## DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure un nombre variable de tours.

## COULOIR DE RETRAITE

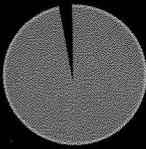
Les eldars noirs doivent battre en retraite vers leur point d'entrée. Les défenseurs battent en retraite vers le bord de table opposé à celui du point d'entrée des eldars noirs.



Alimentation énergie: 367564L/c  
 Code: -- Desengagé --  
 Autorisation: -- Desengagée --  
 Systeme --Protocole ignoré--  
 Fichier: -- Ouvert -- Alerce  
 Acces Non Autorisé



### CONFIDENTIEL



Objet: 8/3/Eldar Noir  
 Fichier: 3474659.M39  
 Transfert: 99.9% Terminé  
 Autorisation: Imp 457/b  
 Source: Imp/Inq/Psy/A  
 Code d'Accès: TraceD

### RAPPORT SUR ACTIVITÉS DES PIRATES ELDARS DANS LE SECTEUR SPARTUS

Destinataire: ++++++ Amiral Borghi, Station de  
 Commandement Naval, Orbite  
 de Bakka.  
 Confié à: ++++++ Impérial EP 343/72  
 Inquisition INR 2422/3I  
 Objet: ++++++ Attaques extraterrestres [AIAI]  
 Transmission: +++++ Werarwe [Système Josh]  
 Vérif. de pureté: +++ Inquisiteur Strictus  
 Date d'entrée: +++++ 5235723.M39  
 Compilé par: +++++ Mikael Spear, Assimilator  
 Minor, Officio Monitoris  
 Secteur Spartus  
 Pensée du Jour: Honneur, Devoir & Obéissance.

Durant les trois dernières décennies, ce secteur a connu une hausse considérable du nombre d'attaques eldars. Cette activité de piraterie vient de franchir le seuil de tolérance établi par le Sectoris Stabilis Mandate [0125967.M34] et ce rapport a donc été réalisé afin de porter ce problème à votre attention. Les incidents qui suivent sont ceux qui ont atteint le Niveau de Menace Delta-Majoris sur l'échelle de magnitude du Sectoris Stabilis Mandate.

- [5218694.M39] Système Jericho. Les pirates eldars attaquent Jericho III, détruisent la capitale, tuent 3200 militaires et 1400 civils, et capturent 1500 militaires et 16800 civils ( $\pm 3\%$ ).

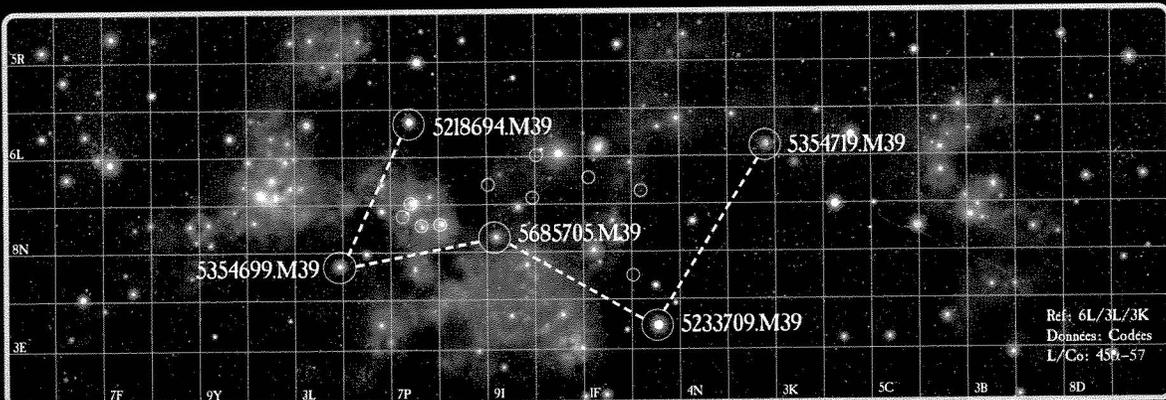
- [5354699.M39] Vide Intersidéral - 152.6: 917h3L5K. Découverte des restes du convoi en route pour Vistro. Croiseur de la Flotte Impériale Judgement détruit, 4 escorteurs détruits, 12 vaisseaux de libres marchands détruits. Deux navires eldars récupérés pour étude. Cargaison de minerai manquante, présumée capturée. Cargaisons de pièces mécaniques et de vivres abandonnées.

- [5685705.M39] Monde-Forge Stratix. Lors d'une petite bataille, les troupes eldars se sont introduites dans l'arsenal polaire, prenant la fuite avec une quantité indéterminée de matériel militaire expérimental. Les pertes sont minimales des deux côtés, mais la violation du périmètre de sécurité laisse présager de la nature des appareils volés.

- [5233709.M39] Banelund. Contact perdu avec la colonie Banelund XI. L'équipe d'investigation rapporte que les 1200 colons sont morts ou disparus, probablement capturés. L'attaque de Banelund est importante à cause de la présence auparavant inconnue d'un édifice extraterrestre sur la surface de la planète. L'Inquisition pense qu'il s'agit d'une sorte de portail Warp, sans aucun doute d'origine eldar.

- [5354719.M39] Orbite de Jurn. Affrontement de vaisseaux de la Flotte Impériale et de forces eldars. Attaquants repoussés - perte du cuirasse Excessive Force, des croiseurs Pious Victory et Mighty Endeavour et de 8 vaisseaux d'escorte divers. Pertes eldars se montant à 12 vaisseaux de classe indéterminée. La sortie du Warp des eldars dans les conditions normalement intolérables d'un champ de gravité intrasystème démontre leur capacité à apparaître pratiquement instantanément en orbite autour d'un monde.

La carte ci-jointe indique également les localisations d'incidents d'un niveau de gravité de Delta-Minoris à Gamma-Majoris. Je pense que vous serez d'accord avec notre évaluation que la majorité des attaques semblent se concentrer autour de la zone 1531: 916L: 3L.3K. Dans votre sagesse, vous pourriez trouver approprié de dépêcher une flotte punitive de taille conséquente sur cette position, soit pour localiser et détruire toute base eldar présente dans le secteur, soit pour intercepter et engager toute force eldar croisant dans les systèmes proches.



Que dire de Commorrhagh, la sombre cité des eldars? C'est la matérialisation de l'anarchie et de la terreur. L'incarnation de la peur, de la haine et du désespoir. Combien de temps ai-je été emprisonné dans cette cité au-delà du temps? Je ne sais pas. Il n'y a ni jour, ni nuit, juste un éternel crépuscule rougeâtre et omniprésent qui baigne tout dans une lueur sanglante. L'air est emplí de cris et de rires cruels. Lorsqu'ils m'enlevèrent les yeux, mon ouïe suffisait encore à me faire ressentir cette aura omniprésente de terreur et de dégoût.

Ils se délectaient en nous décrivant les tortures et les souffrances auxquelles ils nous destinaient, augmentant ainsi nos tourments. Les Maîtres ne daignaient nous parler qu'au moyen d'étranges machines de traduction qui leur évitait de se souiller la bouche avec un langage étranger. La plupart de mes compagnons d'esclavage périrent des mains des tortionnaires hors pairs que sont les Tourmenteurs. Parfois, un Succube des céastes emportait les plus aptes pour combattre dans les arènes de la mort. Dix hommes à la fois, la crème des guerriers humains, face à un gladiateur seul. Ils n'avaient aucune chance contre les céastes. Ceux-ci aimaient jouer avec leurs victimes, couper, trancher et bondir en faisant couler un peu de sang à chaque fois. Personne ne meurt vite dans la sombre cité.

Ils s'en prennent aussi bien à leurs congénères qu'à leurs captifs. Les grandes cabales détiennent le pouvoir, mais dans les ruelles tortueuses et les couloirs obscurs, le talent martial prime sur l'allégeance. S'aventurer dans le mauvais territoire équivaut à un suicide. Pas un jour ne s'écoule sans combat ni effusion de sang. Les mandragores sont les pires, nous avait avertis un ancien esclave. Ils rôdent dans l'ombre, tirent leurs victimes de leurs foyers, surprennent les imprudents et les déchiquettent avec leurs griffes. Nous n'avons jamais été réellement emprisonnés dans le quartier des esclaves, mais il était clair que si nous en sortions, nous serions à la merci de la sombre cité: une barrière bien plus efficace que des murs, des grilles et des barbeles.

Ils ne cachaient même pas leur dépravation, se glorifiant de leurs tromperies et de leurs trahisons. L'assassinat, le meurtre et le double-jeu faisaient partie de la vie courante. La propriété de ma personne a tant changé de mains que je ne savais plus qui étaient mes maîtres et qui étaient leurs ennemis. Je fus volé, échangé contre des âmes, offert en récompense aux arènes, ou simplement pris comme butin de guerre.

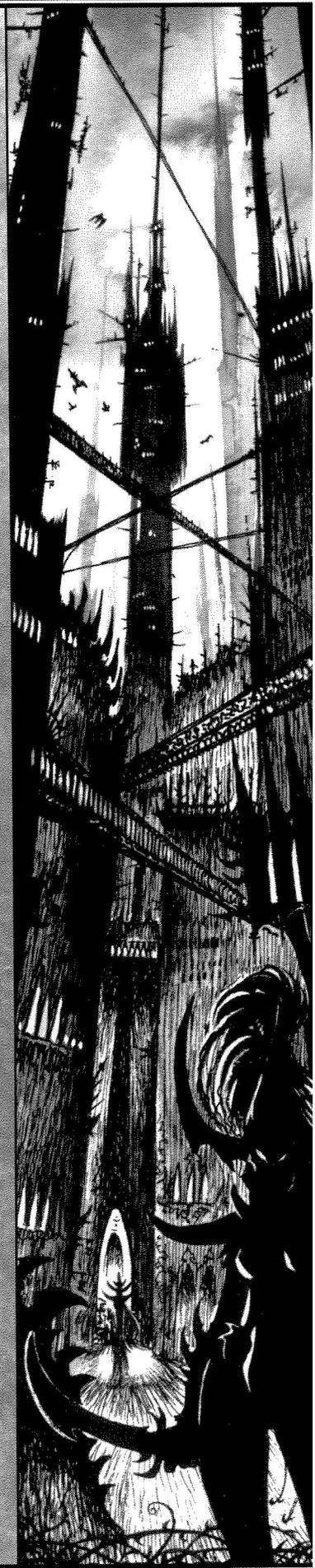
La vie ne vaut rien dans la sombre cité, seules la souffrance, la misère et la mort ont une quelconque valeur.

Je vis d'autres êtres parmi eux, dont quelques humains qui se sont adaptés à cette vie dépravée avec une empathie naturelle. Ils se sont soumis aux eldars et les ont traités en seigneurs pour gagner leurs faveurs. On dit que les plus prometteurs devenaient les apprentis des Tourmenteurs. La plupart devenaient de grotesques créatures plongées dans une souffrance éternelle, mais d'autres survivaient et apprenaient pour être finalement libérés dans le monde extérieur et y répandre leur corruption.

Les hellions sont un fléau pour tous, ils volent le long des rues, coupant en passant des têtes et des membres au hasard. Ils se rassemblent aussi pour des courses insensées; se défiant les uns les autres, ils tentent des figures aériennes au mépris du danger. Beaucoup périssent ainsi et quand l'un des Maîtres meurt, les autres se précipitent pour se repaître de son âme. Ils se battent entre eux, mordant et griffant s'ils n'ont pas d'arme, pour se gaver de la précieuse essence.

Mon évasion fut miraculeuse; l'Empereur doit avoir récompensé ma foi inébranlable durant tout ce temps. Pourtant, bien que physiquement libre, mon corps conserve des cicatrices, de très nombreuses cicatrices. Chaque inspiration est une torture, chaque battement de cœur me tord de douleur. Je ne peux pas voir. Je ne peux pas parler. Pire, je ne peux oublier. D'horribles cauchemars et visions me hantent, je vois se répandre mon propre sang et j'entends toujours les cris des suppliciés.

Personne n'échappe à la sombre cité.



“De la désolation de Nahakra et de la venteuse Brak'hir, je vous apporte mon tribut, mon seigneur, Maître de ma Destinée, Souverain des Limbes. Cinq mille âmes sont vôtres, ainsi que mille esclaves pour satisfaire vos moindres caprices. Ce sont mes présents, mon gage de loyauté.”

Khirareq, Voivode des Destructeurs, mit un genou à terre en baissant la tête en signe de déférence, l'épaisse cape ceignant ses fines épaules s'étalant sur le sol. Autour d'elle, les lanternes brûlaient en crachotant leur combustible de graisses d'esclaves, faisant vaciller de longues ombres sur les briques et les trophées pendus au mur. Tandis qu'elle attendait la permission de se relever, la jeune Voivode étudia la mosaïque qui décorait le sol. Celle-ci décrivait la prise de pouvoir d'AkharaKeth au sein de la cabale. Combats sanglants, assassinats et batailles rangées dans les halls de la cabale semblaient y tenir une place importante. Ainsi allaient les choses à Commorrhagh, depuis toujours et à jamais. Le faible n'avait aucun droit de régner. Sa contemplation fut interrompue par la voix du Hiararque Zharokh, les yeux et les oreilles du seigneur.

“Releve-toi, Voivode.” Le ton employé par le conseiller en prononçant son titre enragea Khirareq. Il lui faisait bien sentir qu'elle lui était inférieure. Réprimant une réplique, Khirareq se leva. L'heure de Zharokh allait bientôt sonner. Très bientôt. Elle tourna son regard vers le seigneur, qui trônant sur un énorme siège, entouré par les preuves de son pouvoir. On disait que les os de dix mille étrangers constituaient l'estrade qui supportait le trône. La rumeur prétendait que cent esclaves furent amenés devant le seigneur afin que les Tourmenteurs créent un cœur cacophonique de cris de souffrance et de cris de frayeur, jouant sur la terreur et les nerfs pour créer une symphonie de la douleur. Le seigneur s'était abreuvé de leurs esprits, cent âmes ingérées d'un coup. Khirareq frémit en pensant à la jouissance extrême que devait apporter un tel sacrifice. Si tout se passait comme prévu, elle allait bientôt connaître les mêmes extases. AkharaKeth se pencha en avant, sa fine silhouette semblant frêler sur l'énorme trône. Sa voix rocailleuse était calme mais portait dans tout le hall avec force.

“J'accepte tes présents, Khirareq des Destructeurs. La Cabale de la Griffes Rouge est renforcée par tes efforts, tu seras récompensée.”

Khirareq lança un regard à gauche et à droite sur les guerriers des Destructeurs qui l'entouraient. Ses Sybarites répondirent par des hochements à peine perceptibles et des froncements de sourcils affirmatifs. Vive comme l'éclair, Khirareq sauta sur l'estrade en saisissant Zharokh à la gorge. L'air fut saturé d'échardes acérées quand ses guerriers ouvrirent le feu avec leurs fusils et leurs canons éclateurs. Des douzaines de gardes du corps du seigneur succombèrent à l'attaque surprise.

Passant sa lame acérée en travers de la gorge de Zharokh, Khirareq bondit vers le trône. Autour d'elle, les Destructeurs et les gardes du seigneur échangeaient des rafales de tir en se décimant mutuellement. Tandis que les eldars noirs mouraient, leurs âmes s'échappaient dans la salle. Une masse de ténèbres ondulait à la limite de la vision, et les cris des esprits promis aux souffrances éternelles étaient à la limite de l'audible. Mais avant qu'elle n'ait pu atteindre le seigneur, un sifflement émana du trône alors que des moteurs dissimulés le soulevaient dans les airs, hors de portée. Surprise par cette tournure des événements, la Voivode s'arrêta net. Les trophées sur les murs glissèrent sur le côté, révélant des passages secrets dont sortit une phalange d'incubes. Puis elle remarqua un mouvement dans l'ombre et un sifflement. Un son qui ne pouvait annoncer qu'une seule chose: des mandragores.

Des recoins sombres, les créatures bondirent sur les Destructeurs en les déchirant à grands coups de leurs griffes hideuses. Les guerriers nimbés de ténèbres furent rejoints par les redoutables incubes dont les armes énergétiques abattaient un eldar noir à chaque coup. Bientôt, Khirareq fut seule, entourée de toutes parts par ses ennemis. Le chef des incubes s'avança, et elle leva sa lame pour attaquer. D'un coup presque nonchalant, l'arme de son adversaire lui trancha le poignet. Avec une horreur détachée, la Voivode regarda sa main tomber à terre, serrant encore son arme. Elle se concentra et une dose d'élixir s'injecta dans son sang. L'hémorragie et la douleur diminuèrent rapidement.

Le rire du seigneur résonna dans la salle, un ricanement sinistre qui faisait froid dans le dos, et même la Voivode endurec en eut la chair de poule. Le chef des incubesempoigna ses longs cheveux et la força à s'agenouiller. Sa tête fut brutalement tirée en arrière, et Khirareq sentit une lame pressée contre sa gorge, faisant couler un filet de sang le long de son cou. La masse mouvante des âmes errantes se pressait autour de la Voivode, attirée par son sang et sa peur. Elle sentait presque leurs volutes fantomatiques glisser sur elle et sonder doucement son esprit. Elle avait envie de crier, mais serra les dents et resta silencieuse.

Le trône du seigneur descendit dans un bourdonnement électrique et se stabilisa juste devant elle. Le seigneur commença alors à applaudir lentement, sarcastiquement, augmentant encore sa peur et sa souffrance.

“Bien, bien, bien! Khirareq des Destructeurs est courageuse. Ou plutôt, téméraire.” Le sourire sadique du seigneur se transforma en rictus féroce.

“Tu oses t'attaquer à moi, dans mes propres appartements! Tu pensais vraiment me ravir le pouvoir aussi facilement? Par trois cents fois, on a essayé de m'assassiner, que ce soit avec une lame, du poison, des accidents prémédités ou une attaque frontale. Inutile de préciser que tous ont échoué, comme tu viens de le faire, et laisse-moi te dire que ta tentative fut l'une des plus lamentables. Tu veux le pouvoir? Tu n'en connais pas vraiment le sens. Sur mon ordre, mille guerriers s'entre-tueront aveuglément, juste pour que je félicite le dernier survivant. Dans la cité, les dirigeants d'autres cabales tremblent en entendant mon nom, par crainte de ma colère suprême. Des mondes entiers se sont agenouillés devant moi, des populations entières ont été massacrées pour me distraire. Et tu pensais me ravir le pouvoir!”

Le seigneur eldar noir leva les yeux en prenant une longue inspiration. Khirareq sentit s'éloigner les esprits autour d'elle, aspirés par le vortex de l'âme du seigneur. Le corps de celui-ci fut agité de spasmes tandis qu'il absorbait l'essence vitale de ses serviteurs qui formait une brume ténue autour de son trône. A mesure que les esprits des morts étaient consommés, les spasmes d'AkharaKeth s'intensifiaient, et un filet de salive commença à perler de ses lèvres pendantes. Avec un soupir, le seigneur termina et retomba sur son trône. Lorsqu'il se redressa, ses yeux brillaient davantage, sa peau était moins ridée et ses cheveux avaient une teinte plus sombre et plus lustrée.

“Pourquoi?”

Khirareq fut momentanément prise de court par la question inattendue, mais reprit son calme instantanément. Elle regarda le seigneur droit dans les puits maléfiques qu'étaient ses yeux.

“Parce que j'ai besoin du pouvoir! Parce que je vous ai vu faible. Mais maintenant je sais ce qu'est la véritable faiblesse.”

“Tu as besoin du pouvoir? Tu ne sais pas ce qu'est le vrai besoin! Tu es jeune, la Soif n'a que peu d'emprise sur toi. Je vais te parler du besoin; un vide profond qui grandit et grandit encore chaque nuit qui passe. Tu connais les rumeurs qui disent que je consomme cent âmes par jour. Mais ce n'est qu'un hors d'œuvre pour m'ouvrir l'appétit. Il en meurt cent fois plus chaque jour pour apaiser ma faim, et satisfaire mes besoins. D'innombrables esprits sont distillés dans la souffrance et la torture pour combler de la manière la plus exquise qui soit le vide de mon âme. Ne confonds pas besoin et ambition.”

Khirareq retint sa respiration en attendant le coup qui allait sûrement l'achever dans quelques instants. Elle avait tenté sa chance, sa fierté était intacte. Son seul regret était d'avoir échoué.

“Fais ce que tu dois, je n'ai pas honte de mes actes. J'ai fait ce que je désirais, selon notre code, et je ne me soumettrai pas à un seigneur qui ne respecte pas cela.”

A nouveau, le rire maléfique retentit dans la salle.

“Tu dois apprendre le pouvoir. Tu dois savoir comment manipuler les silencieux incubes, les ténébreuses mandragores, les talentueux Tourmenteurs, même ces enragés de cérastes et les gorgones sans cervelle. Tu apprendras toutes ces choses, je te l'assure. Espérons que tu sois plus douée que ton prédécesseur pour déjouer les complots contre moi. Hiararque Khirareq...”





Des yeux sans vie,  
des cadavres couverts  
d'asticots, des montagnes  
de crânes.  
Ce sont là les choses  
que je préfère.

Voivode Borkor

234345.M33: C'est la Nuit du Démon, l'heure la plus sombre du siècle, lorsque toutes les lunes bloquent la lumière des étoiles. Comme nos pères et nos grands-pères nous l'ont appris, et comme leurs ancêtres leur ont appris depuis la fondation de la colonie il y a quatre-vingts générations, nous avons condamné les fenêtres, barré les portes, placé des gardes et préparé nos défenses. Personne n'a répondu à notre appel à l'aide, et il ne reste que quelques heures avant minuit. Les dévoreurs d'âmes vont venir, j'en suis sûr. Certains prétendent que ce ne sont que des fables de vieillards et des histoires pour effrayer les enfants désobéissants. Mais je connais la vérité. J'ai parlé à Jeremiah avant qu'il ne meure. Il était là quand ils sont venus la dernière fois, et il en tremblait encore de terreur.

Je me rappelle précisément de ses paroles. L'intensité de son regard et l'âpreté de sa voix les ont gravées à jamais dans ma mémoire. Je sais que certains le croyaient fou et sénile, mais ils ne l'ont pas vu et ils n'ont pas senti ses mains agripper leur bras avec une telle force qu'il en devient insensible.

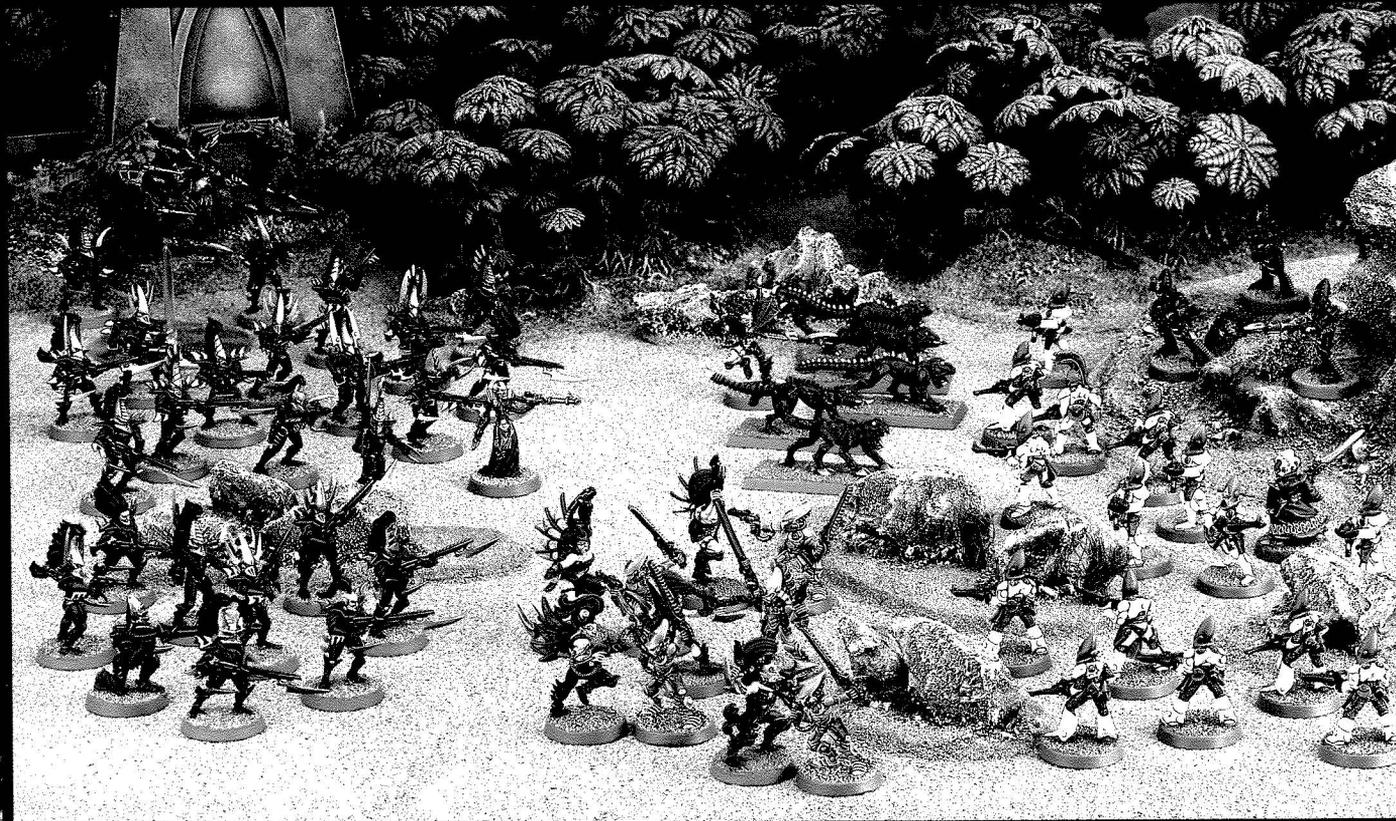
" Craignez les Ténèbres. Ne croyez pas que la Lumière soit un sanctuaire. Rien ne les arrête, ni fenêtre barrée, ni porte verrouillée, ni balle, ni lame. Rien ne leur est fermé et aucun mortel ne peut s'opposer à eux et vivre. Mettez-vous en paix avec l'Empereur avant la Nuit du Démon, car vous ne verrez pas le Jour du Sauveur. Quittez la ville et ne revenez pas, si vous tenez à la vie." Je me rappelle son rire, dur et atroce, s'achevant en toux violente. Ses yeux devinrent si durs, comme du roc, et il m'attira plus près pour me murmurer à l'oreille. " Ils ne tuent pas seulement. Ils en tuent certains, mais ils prennent les autres. Ils ont pris Mia, Farah, Jehoh, Garret et Gil et aussi Belsta et tous les autres. Des chaînes et des fouets, des barbelés et des griffes... Leurs cris hantent mon sommeil. Pourquoi ai-je été épargné? Je jure que je ne les ai pas aidés!"

Il devint fervent, niant obstinément tout pacte avec les démons chasseurs d'hommes. Il dormit un peu, mais se réveilla juste avant la tombée de la Nuit du Démon. J'étais encore là, je savais qu'il ne verrait pas la prochaine nuit. La fièvre, la terrible maladie qui l'avait étrangement maintenu en vie jusqu'au grand âge de cent vingt-trois ans arrivait à son terme, dévorant son corps de l'intérieur. Il délira un moment, puis j'ai humecté son front avec du lait de brebis comme grand-mère Fammi me l'avait appris. Il se calma et redevint lucide.

" Ne reste pas ici demain soir! Va! Va-t'en loin d'ici! Cache-toi, rampe dans les broussailles de la forêt s'il le faut, mais ne sois pas là quand les démons chasseurs d'hommes viendront. Ton âme ne rejoindra pas le Grand Empereur, ils la voleront et la dévoreront. La souffrance de ton âme reflétera celle de ton corps. Ils se repaissent de la peur, ils boivent notre terreur, ils se délectent de notre impuissance. Ils vont arriver et tous mourront ou seront emportés. C'est ainsi qu'ils procèdent. Ils ne tuent pas! C'est bien pire..." Puis il s'éteignit, ses dernières paroles ne furent plus qu'un murmure indiquant que son âme rejoignait l'Empereur.

La Nuit du Démon va bientôt commencer et les lunes se font plus grosses. Je comprends maintenant pourquoi Jeremiah fut épargné, à présent que le vent glacial me gèle les sangs et que je vois les visages scruter les ténèbres dans un état de terreur hystérique. Il a vraiment été épargné, sa vie a même été allongée pour qu'il puisse vivre jusqu'à ce jour, et pas davantage. C'était un messenger. Les démons chasseurs d'hommes veulent que nous sachions. Ils veulent que nous les craignons. Et ils viendront, et ils nous tueront ou feront bien pire que nous tuer...

Dernier paragraphe, Journal de Marenza Balthus  
de la colonie de Thangod, Beta-Coplin XXI.



Les eldars noirs se heurtent à leurs frères de sang du vaisseau-monde Biel-Tan.



Conduits par un sinistre Tourmenteur, les Cérastes eldars noirs submergent une position retranchée tenue par des Sœurs de Bataille.

# ELDARS NOIRS

Les eldars noirs, êtres cruels et pervers, sont des pirates qui frappent par surprise. Ceux qui ne succombent pas à leurs raids sont réduits en esclavage.

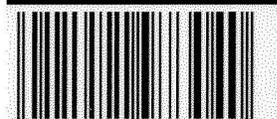
“Surgissant des recoins les plus sombres de l’univers, les pirates eldars sont un véritable fléau pour toutes les races de la galaxie. Nous leur servons de proies depuis des milliers et des milliers d’années, ils semblent sortir de nulle part pour se livrer au pillage, massacrant ou capturant ceux qui auraient le malheur de croiser leur route. Ce sont des êtres démoniaques et dépourvus de toute trace d’humanité.”

Haut Seigneur Khouron – Commandeur Impérial d’Asterax.

## Contenu du livre :

- **LISTE D’ARMÉE :** La liste d’armée complète des eldars noirs qui vous permettra de choisir vos forces. Toutes les informations couvrant les armes, les véhicules et l’équipement utilisés par les eldars noirs.
- **NOUVEAU SCÉNARIO :** *Rafle* – un nouveau scénario spécifique aux eldars noirs ainsi que toutes ses règles.

- **SECTION HOBBY :** Seize pages en couleur pleines de conseils et de trucs sur la collection, la peinture et les tactiques de jeu des armées d’eldars noirs.
- **PERSONNAGES SPÉCIAUX :** Les règles complètes et l’historique des personnages eldars noirs comme Asdrubael Vect, Kruellagh la Perfide, Urien Rakarth et quelques autres.



FRANÇAIS/FRENCH  
www.games-workshop-fr.com  
ISBN 1-84154-307-1

Citadel et le logo Citadel, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. pour le R.-U. et des marques de Games Workshop Ltd. pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd.



Un exemplaire du jeu  
Warhammer 40.000 est nécessaire  
pour utiliser le contenu de ce liv

**GAMES WORKSHOP**



# MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

## CODEX ELDARS NOIRS

**L**es règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Eldars Noirs. Ce document explique comment adapter les règles des eldars noirs à cette nouvelle édition.

### Liste d'Armée Eldars Noirs

- Comme les autres figurines, les Gorgones perdent un PV sur 4+ si leur transport est détruit alors qu'elles sont à bord, ou si elles doivent effectuer un débarquement d'urgence et que leur transport s'est déplacé de plus de 6ps lors de la phase de mouvement précédente.

- La règle *Insensible à la Douleur* des Gorgones s'applique telle qu'elle est décrite dans le Codex Eldars Noirs, son seul point commun avec la règle universelle du même nom est précisément qu'elle porte le même nom.

- La règle *Rafales Désordonnées* du Dard de Talos prend le pas sur la façon habituelle de retirer les pertes: l'ennemi ne choisit pas quelles figurines retirer, mais la première perte sera la figurine la plus proche du Talos, la deuxième sera la suivante, etc. Cela signifie également que les règles d'*Endurances différentes* ne sont pas utilisées les tirs sont résolus en tenant compte de l'Endurance de chacune de leur cible.

- Le Talos est traité comme un *marcheur* au corps à corps, et bien qu'il soit qualifié d'*antigrav*, l'ennemi n'a pas à obtenir de 6 pour le toucher.

- Les armes de Céraste qui affectent la CC ennemie ne sont d'aucune utilité contre les adversaires qui touchent toujours sur un résultat fixe. Par exemple, elles n'ont aucun effet contre les ennemis qui touchent toujours sur 3+ au corps à corps.

- Si une unité ennemie est *verrouillée* contre une unité de Cérastes et une autre unité eldar noire, elle ne voit sa CC divisée par deux que pour attaquer et être attaquée par les Cérastes.

- Le résultat 1 des *Drogues de Combat* des Raptors et des Hellions doit être remplacé par ce qui suit: "Fous Furieux! Ne battent jamais en retraite et sont soumis à la règle *Pas de Repli!*"

### Améliorations de Véhicules

- Un Raider eldar noir avec pièges à esclaves peut attaquer plus d'une unité ennemie par tour: toutes les unités survolées sont attaquées.

- Un Raider eldar noir avec pièges à esclaves et amplificateur de tortures peut effectuer une *attaque de char* sur une unité **ou** l'attaquer avec les pièges à esclaves. Les deux améliorations ne peuvent pas être utilisées sur la même unité lors du même tour.

- L'horrorfex compte comme une arme défensive, voir page 63 du livre de règles de Warhammer 40,000.

### Arsenal Eldar Noir

- Un personnage eldar noir sur motojet Raptor et utilisant des drogues de combat ne peut lancer d'assaut qu'à 6ps, selon les règles habituelles: la vitesse de la moto n'est pas améliorée par la toxicomanie de son conducteur!

- Un personnage eldar noir sur motojet Raptor gagne +1 en Force et +1 en Endurance.

- Bien qu'un personnage non indépendant puisse théoriquement être équipé d'un surf Hellion ou d'une motojet Raptor, il ne pourra pas utiliser les règles de mouvement supplémentaire de cet objet, car il devra obéir aux règles de mouvement de son escouade.

- Si un personnage indépendant sur surf Hellion ou motojet Raptor rejoint une unité ou dispose d'une suite, celle-ci ne pourra pas embarquer dans un transport, même si le personnage demeure dans un rayon de 2ps autour d'un point d'accès du véhicule. Toutes les figurines d'une même escouade doivent se trouver dans le transport ou hors de celui-ci.

- Si une figurine capable de lancer un assaut à 12ps grâce à ses drogues de combat traverse un terrain difficile, elle jette deux dés et double le résultat le plus élevé pour déterminer la distance totale dont elle peut se déplacer, comme une figurine de *cavalerie*.

- Un Seigneur Fantôme compte comme une figurine non-vivante pour ce qui est des effets du Vexantropé.

- Les effets des grenades xenospasme sont cumulatifs, mais uniquement si plusieurs grenades sont tirées par une même unité.

- Un personnage avec drogues de combat ne peut pas choisir plus d'une fois le même effet lors du même tour.

- Un personnage doté de talismans hideux compte comme une figurine de plus pour ce qui est de déterminer le camp le plus nombreux en assaut. Par exemple, un Grand Voïvode avec talismans hideux compte comme quatre figurines au lieu de trois.

- Ce qui suit est une explication simple du mode de fonctionnement du Portail Warp: Lorsque le portail Warp est en position, il agit comme un passage par lequel vos réserves pourront entrer. Considérez le bord du marqueur du portail comme un petit morceau de votre bord de table. Les figurines entrent en jeu et mesurent leur mouvement depuis le bord du marqueur comme s'il s'agissait de leur bord de table. Les règles habituelles concernant la proximité de l'ennemi s'appliquent normalement, vous ne pouvez par exemple pas approcher à moins d'1ps de l'ennemi en sortant du portail. Cela implique que si le portail est entouré de figurines ennemies, il ne peut pas être utilisé pour faire entrer des figurines. Une unité ne peut pas entrer partiellement en utilisant le portail si la présence de l'ennemi l'empêche de se déployer entièrement, ni lancer un assaut en sortant sur les ennemis qui entourent le portail: les unités qui l'empruntent sont considérées comme des *réserves* ordinaires, et pourront entrer en jeu lors du tour suivant si l'ennemi est parti. La morale de cette histoire est que vous devez défendre le portail tant que vous n'avez pas fini de l'utiliser, et non pas vous contenter d'aller l'ouvrir au milieu des lignes adverses...

Copyright © Games Workshop 2004. les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited.

Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.