

CODEX™

ELDARS®



WARHAMMER
40,000

GAMES
WORKSHOP



Des eldars livrent bataille à des Space Marines Blood Angels.



Un contingent d'eldars du vaisseau-monde Biel-Tan affronte l'arrivée d'une horde ork.

CODEX™

ELDARS®

PAR GAVIN THORPE

Textes Additionnels : Andy Chambers,
Jervis Johnson & Tuomas Pirinen
Couverture : Geoff Taylor

Illustrations : John Blanche, David Gallagher,
Jes Goodwin, Des Hanley, Neil Hodgson,
Nuala Kennedy & Paul Smith

Sculpteurs : Tim Adcock, Chris Fitzpatrick,
Jes Goodwin, Mike McVey & Gary Morley

INTRODUCTION	2
LISTE D'ARMÉE DES ELDARS	4
Arsenal des Vaisseaux-Mondes	5
Quartier Général	8
Élite	9
Troupes	11
Attaque Rapide	13
Soutien	14
CONSTITUER UN OST	17
UNITÉS ELDARS	18
L'ART DE LA GUERRE	21
AGRANDIR VÔTRE ARMÉE	22
PEINDRE DES ELDARS	23
COULEURS DES VAISSEAUX-MONDES	24
GUERRIERS ASPECTS	26
PEINDRE LES MOTOJETS	27
PEINDRE LES FALCONS	28
GALERIE ELDAR	30
LES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES	33
Équipement des Eldars des Vaisseaux-Mondes	34
Améliorations de Véhicules Eldars	36
Pouvoirs Psychiques de Grand Prophète	37
Pouvoirs d'Archange	37
Pouvoirs d'Exarque	38
Eldrad Ulthran	39
Iyanna Arienal	40
Nuadhu "Cœur de Feu"	41
Seigneurs Phénix	42

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, Easy Metal, Eldar, Games Workshop & le logo Games Workshop, Space Marine et Warhammer sont des marques de Games Workshop Ltd déposées au R.-U. et dans la plupart du monde.

Guerrier Aspect, Aumâin, Avitar, Baharoth, Codex, Fautheur Noir, Gardien Défenseur, Vengeur, Eldrad Ulthran, Exarque, Falcon, Grand Prophète, Dragons de Feu, Prêtre de Feu, Fugueur, Gardien, Banafiel, Iyanna Arienal, Jan Zar, Motojet, Karandras, Meugan Rai, Nuadhu "Cœur de Feu", Lance de Lumière, Gardien d'Assaut, Scorpion, Argle, Chasseur, Vyper, Archange, Araignée Spectrale, Marcheur de Combat, Serpent, Chevalucheur Sauvage, Gardien Fantôme et Seigneur Fantôme sont des marques de Games Workshop Ltd.

Tous les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre, sont des créations ou des travaux effectués par ordinateur.

Les droits sur toutes les illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2002. Tous droits réservés.

Version française : Philippe Beaubrun, Alain Boisseau, Gil Charpenet, Julien Drouot, FX Naga, Pierre-Matthias Pains, Stéf Talarn.



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

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

CANADA
GAMES WORKSHOP,
2679 BRISTOL CIRCLE, UNITS 2 & 3,
OAKVILLE, ONTARIO, L6H 6Z8

INTRODUCTION

Bienvenue ô Maître Révéré, dans le Codex Eldars, un livre qui vous aidera à collectionner, peindre et jouer les guerriers des vaisseaux-mondes eldars dans Warhammer 40,000.

LES ELDARS EN QUELQUES MOTS

La race eldar, incroyablement ancienne, régnait jadis sur un vaste empire galactique. Ensuite survint la Chute, et les eldars furent consumés par leur décadence et leur soif de pouvoir. Les rares survivants furent alors dispersés parmi les étoiles.

Bien que les eldars soient peu nombreux, leur race est l'une des plus avancées technologiquement. Cet avantage s'additionne aux prodigieuses capacités de leurs Grands Prophètes, qui scrutent l'avenir et guident leurs semblables vers les futurs les plus favorables.

COLLECTION D'UNE ARMÉE ELDAR

L'armée eldar, très puissante, dispose de nombreuses escouades spécialisées : les Guerriers Aspects. Ses véhicules, de rapides antigravs lourdement armés, sont très efficaces. Les Falcons et les Serpents peuvent emporter les unités là où elles sont les plus utiles,

faisant des eldars les maîtres de l'attaque éclair et de la défense flexible. Ils n'ont certes ni l'Endurance, ni l'armure des Space Marines, mais possèdent tout de même des troupes bien protégées, comme les Gardes Fantômes, les Scorpions et les Araignées Spectrales.

Les eldars disposent également des plus puissants psykers de combat de Warhammer 40,000, et en plus grand nombre que les autres races. Grands Prophètes et Archontes peuvent apporter un excellent appui avec leurs pouvoirs, déjouant les plans ennemis et accroissant votre propre force de frappe.

En bref, une armée des vaisseaux-mondes dispose de nombreux outils : psykers, troupes spécialisées et véhicules hors pairs. Cependant, ses effectifs restent plus fragiles que ceux des autres races et doivent être bien utilisés. Beaucoup de troupes et de véhicules coûtent cher en points, il est donc essentiel d'en tirer le meilleur parti : si vos unités de soutien à longue distance sont engagées au corps à corps, ou si vos unités d'assaut passent la moitié de la bataille à traverser le terrain, les points investis ne vous rapporteront rien !

L'aspect d'une armée eldar fait beaucoup d'effet sur un champ de bataille. Chaque vaisseau-monde possède son propre schéma de couleurs qui unifie l'armée, en plus des couleurs rituelles des escouades de Guerriers Aspects. Avec l'Avatar, les Seigneurs Fantômes et les Marcheurs de Combat, les pièces centrales ne manquent pas pour réaliser quelques chefs-d'œuvre, sans parler du Falcon et de ses variantes, qui sont les véhicules les plus racés de Warhammer 40,000 !

LE CONTENU DE CE LIVRE

Le Codex Eldars contient les sections suivantes, portant chacune sur un aspect différent de l'utilisation d'une armée des vaisseaux-mondes de Warhammer 40,000 :

La Liste d'Armée : Vous utiliserez cette liste d'armée pour concevoir votre force.

Le Guide de Collection et de Peinture : Vous y trouverez des conseils pour collectionner une armée d'eldars des vaisseaux-mondes, pour l'utiliser au combat, et un tas de conseils de peinture pour vous aider à préparer votre armée pour la bataille.

Les Eldars des Vaisseaux-Mondes : Cette section contient toutes les règles pour les diverses armes et pièces d'équipement utilisées par les eldars, ainsi que les pouvoirs des Grands Prophètes et des Archontes. Vous y trouverez aussi des historiques, des anecdotes et des rapports impériaux pour mieux comprendre les eldars. Pour finir, quelques personnages eldars célèbres pourront vous aider à remporter la victoire si vous désirez les incorporer dans votre armée.



"N'essaie même pas de comprendre, mon-keigh, contente-toi de te rendre..."

Message au Colonel Brand lors de la Troisième Bataille de Belafon I

ATTENTION:

Extrêmement
confidentiel.
Accès restreint.
Personnel
autorisé
uniquement.

Pour: Magos Xenologis Frantix
Transmis: Onchestus
Reçu: Sherilax
Date: 4543848.M38
Lien: Astropathe-Terminus Lumir
Auteur: Techno Pilamist
Sceau: Inquisiteur Abhorrun

R
d.a.t.a

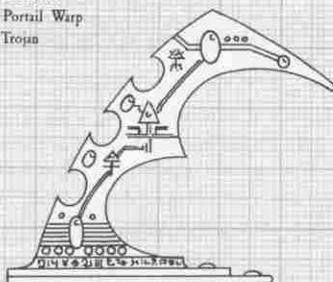
Pensée du jour: Étudie l'extraterrestre pour mieux le tuer.

Nos premières découvertes concernant l'artefact du Secteur Trojan peuvent être ainsi résumées:

- L'édifice [voir schéma ci-contre] s'élève à 5,36 mètres. Le matériau de construction demeure inconnu, peut-être s'agit-il d'une sorte de polymère organique.
- La surface de l'obélisque est décorée de nombreuses runes eldars, dont la taille varie de 0,23 mètre à 1,2 mètre.
- Aucun mécanisme, câblage ou pièce mobile n'est discernable sur la surface extérieure.
- Les circuits cristallins internes ressemblent aux inscriptions sur la surface. Il peut s'agir d'un quelconque mécanisme psycho-actif pour faire fonctionner l'artefact.
- Un petit réacteur Warp se trouve dans une cavité centrale. Il délivre environ 1,02 microtheres: extrêmement dense pour son volume.

L'aura Warp générée par le réacteur possède une signature différente des nôtres, et contient une empreinte alternée fluctuante. La brèche Warp semble être faite dans un espace confiné, issu du Warp lui-même, mais isolé. Un tel portail pourrait être ouvert en relâchant l'énergie potentielle du noyau Warp effondré, permettant à des objets de taille limitée de le traverser [nous estimons qu'une brèche Warp stable de 10-13,5 mètres pourrait être maintenue indéfiniment, et étendue à 40-50 mètres pour de courtes périodes de temps]. L'inquisiteur Abhorrun a également fait remarquer le >>>Censure de Pureté<<< Si cela est vrai, cela expliquerait la capacité des eldars à se déployer depuis le Warp dans un puits de gravité de forte intensité, puisque l'accélération de la gravité n'affecterait pas le champ de confinement. Ces créatures sont bien l'une des races les plus avancées de la galaxie.

Structure: Eldar
Fonction: Inconnue
Théorie: Portail Warp
Secteur: Trojan



Resonance Warp:
8: 1002/1/4
Resonance Active:
9: 10/6/6
Resonance Inactive:
1: 9/2
Resonance Minimum:
45: 20/4/4
Resonance Maximum:
101: 101/9/6

Analyse du Conteneur: Conteneur/Inconnu
Structure: Structure/23Y/Yh
Dessiné: 54389/Pakide
Traduit: 177
Fichier: Sept E/1000/1



**“Aucun art n'égale en
magnificence et en
diversité l'art de la Mort.”**

Laconfir de Biel-Tan



LISTE D'ARMÉE DES ELDARS

Les pages suivantes contiennent la liste d'armée nécessaire pour pouvoir jouer un contingent d'eldars des vaisseaux-mondes dans une partie de Warhammer 40,000. Elle vous permet d'utiliser les scénarios du livre de règles et fournit toutes les informations utiles pour jouer une armée d'eldars dans des scénarios de votre conception ou faisant partie d'une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq sections. Chaque escouade, véhicule et personnage de la liste d'armée fait partie de l'une des cinq sections selon son rôle sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine possède une valeur en points variable d'après son efficacité au combat. Avant de choisir une armée pour une partie, vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur un scénario et sur le total de points que vous pourrez chacun dépenser pour vos armées. Ceci fait, vous pouvez choisir votre armée comme indiqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHEMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq catégories correspondant aux sections de la liste d'armée. Chaque catégorie peut avoir une ou plusieurs cases. Une case claire indique que vous pouvez faire un choix dans cette section, mais une case sombre signifie que vous devez y faire un choix.

Un véhicule ou une figurine ne faisant pas partie d'un escadron ou d'une escouade compte comme un choix à part entière dans ce qui est disponible pour votre armée.

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	4 Troupes
	3 Élite
	3 Att. Rapide
	3 Soutien

Le schéma de structure des missions standards est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée. Vous aurez besoin d'au moins une unité QG et de deux unités de Troupes (les cases sombres indiquent que ces unités doivent être choisies pour la mission). Vous pouvez ensuite choisir des unités additionnelles parmi ce qui suit avec le reste de vos points : 0-1 unité QG, 0-3 unités d'Élite, 0-4 unités de Troupes, 0-3 unités d'Attaque Rapide et 0-3 unités de Soutien.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Pour faire un choix, regardez dans la section correspondante de la liste d'armée et sélectionnez l'unité désirée, avec ses effectifs et ses améliorations éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser d'armes ou d'équipement qui ne soit pas visible sur la figurine. Ceci fait, soustrayez la valeur de l'unité de votre total de points puis recommencez et faites un autre choix. Continuez jusqu'à épuisement de votre total de points. Vous voilà prêt au combat !

Éléments de la liste d'armée

Chaque élément comporte ce qui suit :

Nom de l'Unité : Le type d'unité, parfois accompagné du nombre maximum d'escouades de ce genre dont vous pouvez disposer (par exemple 0-1).

Profil : Ce sont les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si l'unité est composée de différents combattants, il peut y avoir plus d'un profil.

Nombre/Escouade : Le nombre de figurines autorisé dans l'unité, ou le nombre dont vous pouvez disposer en un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Il s'agit souvent d'un nombre variable, auquel cas le minimum et le maximum sont indiqués.

Armes : L'armement standard de l'unité.

Options : Cette rubrique énumère les différentes options d'armes ou d'équipement pour l'unité, avec les coûts additionnels qu'elles occasionnent. Une option peut aussi proposer la transformation d'un membre de l'escouade en personnage.

Règles Spéciales : C'est ici que vous trouverez toute règle spéciale s'appliquant à l'unité.

RÈGLE SPÉCIALE

Course

Les eldars sont réputés pour leur grâce et leur agilité, et ils sont capables de se déplacer plus vite que les autres races si nécessaire. Lors de la phase de tir, vous pouvez déclarer qu'une unité d'eldars court au lieu de tirer. Lancez un D6, le résultat est la distance en pas que l'unité peut alors parcourir. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles.

Les figurines suivantes ne peuvent pas courir : Avatar ; véhicules et Motojets ; toute figurine dotée d'une meilleure sauvegarde que 4+ (sauf les Exarques Vengeurs, Banshees et Dragons de Feu) ; toute unité comportant une plate-forme antigrav ou une arme de soutien ; Faucheurs Noirs.

ARSENAL DES VAISSEaux-MONDES

Un Grand Prophète ou un Archonte peut recevoir jusqu'à deux armes issues de la liste ci-dessous. De plus, un Grand Prophète peut choisir ce qu'il veut dans la liste de l'Équipement. Aucune pièce d'équipement ne peut être prise plus d'une fois par personnage, et tout doit être représenté sur la figurine.

Un Grand Prophète doit prendre de 1 à 4 pouvoirs de Prophète, et un Archonte peut recevoir un seul pouvoir d'Archonte.

ARMES ELDARS

Arme de corps à corps	.1 pt
Pistolet Shuriken	.1 pt
Lance Chantante	.18 pts
Lame Sorcière	.15 pts

POUVOIRS D'ARCHONTE

Dissimulation	.20 pts
Destructeur	.15 pts
Bravoure	.10 pts
Maîtrise	.15 pts

ÉQUIPEMENT

Motojet Eldar (Catapultes Shuriken Jumelées)	.30 pts
Casque Fantôme	.5 pts
Runes de Protection	.10 pts
Runes de Clairvoyance	.5 pts
Pierres-esprits	.40 pts

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Les véhicules des Eldars peuvent recevoir certaines améliorations selon les indications de la liste d'armée, pour le coût indiqué ci-dessous. Elles doivent être visibles sur la figurine, et un véhicule ne peut pas recevoir plusieurs fois la même.

Matrice Cristalline de Visée	.30 pts
Holo-champ	.25 pts
Faux	.10 pts
Pierre-esprit	.10 pts
Moteurs Stellaires	.15 pts
Moteurs à Poussée Vectorielle	.5 pts

POUVOIRS PSYCHIQUES DE PROPHÈTE

Tempête Surmatrice	.35 pts
Chance	.20 pts
Guide	.30 pts
Guerre Mentale	.15 pts

RÉCAPITULATIF ELDAR

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Avatar	10	0	6	6	4	5	3	10	5+
Grand Prophète	5	5	3	4	3	5	1	10	4+
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+
Araignée Spectrale	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Scorpion	4	4	4	3	1	5	1	9	3+
Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Dragon de Feu	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Garde Fantôme	4	4	5	5	1	4	1	10	3+
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Vengeur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Motojet	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Lance de Lumière	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Exarque Lance de Lum.	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+
Aigle Chasseur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Seigneur Fantôme	4	4	5(10)	8	3	4	2(3)	10	3+
Faucheur Noir	4	4	3	3	1	5	1	9	4+

Blindage

	Avant	Flancs	Arrière	CT
Serpent	12	12	10	3
Falcon	12	12	10	3
Vyper	10	10	10	3
Prisme de Feu	12	12	10	3

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Pistolet Shuriken	12 ps	4	5	Pistolet
Catapulte Shuriken	12 ps	4	5	Assaut 2
Canon Shuriken	24 ps	6	5	Lourde 3
Tisse-Mort	12 ps	6	-	Tir Rapide
Tisse-Mort d'Exarque	12 ps	6	-	Assaut 2
Fusil Thermique	12 ps	6	1	Assaut 1*
Pique de Feu	18 ps	8	1	Assaut 1*
Canon Fantôme	12 ps	X	1	Assaut 1*
Long Fusil Eldar	36 ps	X	6	Lourde 1*
Lance-flammes Souffle	4	4	5	Assaut 1
Rayonneur Laser	36 ps	6	6	Lourde D6*
L-Missiles (antichars)	48 ps	8	3	Lourde 1*
L-Missiles (plasma)	48 ps	4	4	Lourde 1 Expl.*
Lance Ardente	36 ps	8	2	Assaut 1
Canon stellaire	36 ps	6	2	Lourde 3
Lasblaster	24 ps	3	6	Assaut 2
Serre d'Aigle	24 ps	4	6	Assaut 3
Canon Prisme	60 ps	9	2	Lourde 1 Expl.
Canon à Distorsion	Estim. 24 ps	10	2	Lourde 1 Expl.*
Tisseur de Ténèbres	Estim. 48 ps	6	-	Lourde 1 Expl.
Vibro-canon	36 ps	4	-	Lourde 1*
L-Missiles Faucheur	48 ps	5	3	Lourde 2

* Ces armes sont soumises à des règles spéciales. Voir l'Arsenal du livre de Warhammer 40,000 ou l'Équipement Eldar dans le présent Codex.

Blindage

	CC	CT	F	Avant	Flancs	Arrière	I	A
March. de Combat	3	3	5	10	10	10	4	2



“Les mon-keigh ne comprennent décidément rien,” pensa Faeruthir. “Nous leur avons envoyé des avertissements et des messagers pour qu’ils abandonnent leurs recherches sur les mystères et les terreurs antiques. Ils nous ont ignorés. Fort bien, ils ne pourront ignorer nos armes, ils ne pourront feindre de ne pas voir nos magnifiques guerriers.”

L’Exarque Araignée Spectrale sentit le contact mental de l’esprit du Grand Prophète Durell et entendit son message. Se déplaçant légèrement afin de pouvoir mieux observer la bataille, il s’adressa à son escouade.

“Le moment de notre attaque approche. Préparez-vous à m’accompagner dans l’écheveau, frères.”

Les guerrières mon-keigh en armure repoussaient toujours l’assaut eldar. Néanmoins, Durell avait informé l’Exarque que Silvanol et ses Lances de Lumière contournaient actuellement l’ennemi par l’ouest, et que les Araignées Spectrales devaient passer par le flanc est. Au moment voulu, les deux escouades attaqueraient simultanément par-derrière pour semer la confusion chez les humains et permettre aux Scorpions et aux Gardiens d’en finir avec un dernier assaut frontal.

Faeruthir activa son générateur de saut Warp. Son estomac se révolta momentanément comme son corps quittait l’univers matériel. Des visions du royaume immatériel traversèrent son champ de vision pendant une fraction de seconde, et son esprit sentit l’immense gueule affamée qui tentait d’attirer son âme. Puis le générateur de saut le ramena dans l’univers matériel.

Pendant un moment après sa réapparition, il lui sembla entendre un lointain battement de cœur secouant l’univers comme le pouls d’un dieu, puis la transition fut terminée. Faeruthir était dans les ruines de quelque antique édifice, dont les restes de murs incurvés et d’étranges arches indiquaient clairement qu’il n’avait pas été construit par des mains humaines, mais par des êtres bien plus anciens que les hommes de Terra.

Tandis que l’attaque eldar continuait, Faeruthir vit la grande silhouette du Seigneur Fantôme Kuladan, héroïne de la bataille des Mille Lames, et Salvatrice de la Flamme. Elle avançait dans les ruines en projetant des décharges d’énergie sur l’ennemi avec son canon stellaire. Un falcon dépassa l’immense Seigneur Fantôme. Son laser à impulsions éliminait cible après cible avec une incroyable précision, faisant s’élever de grandes colonnes de fumée des rudimentaires transports mon-keigh.

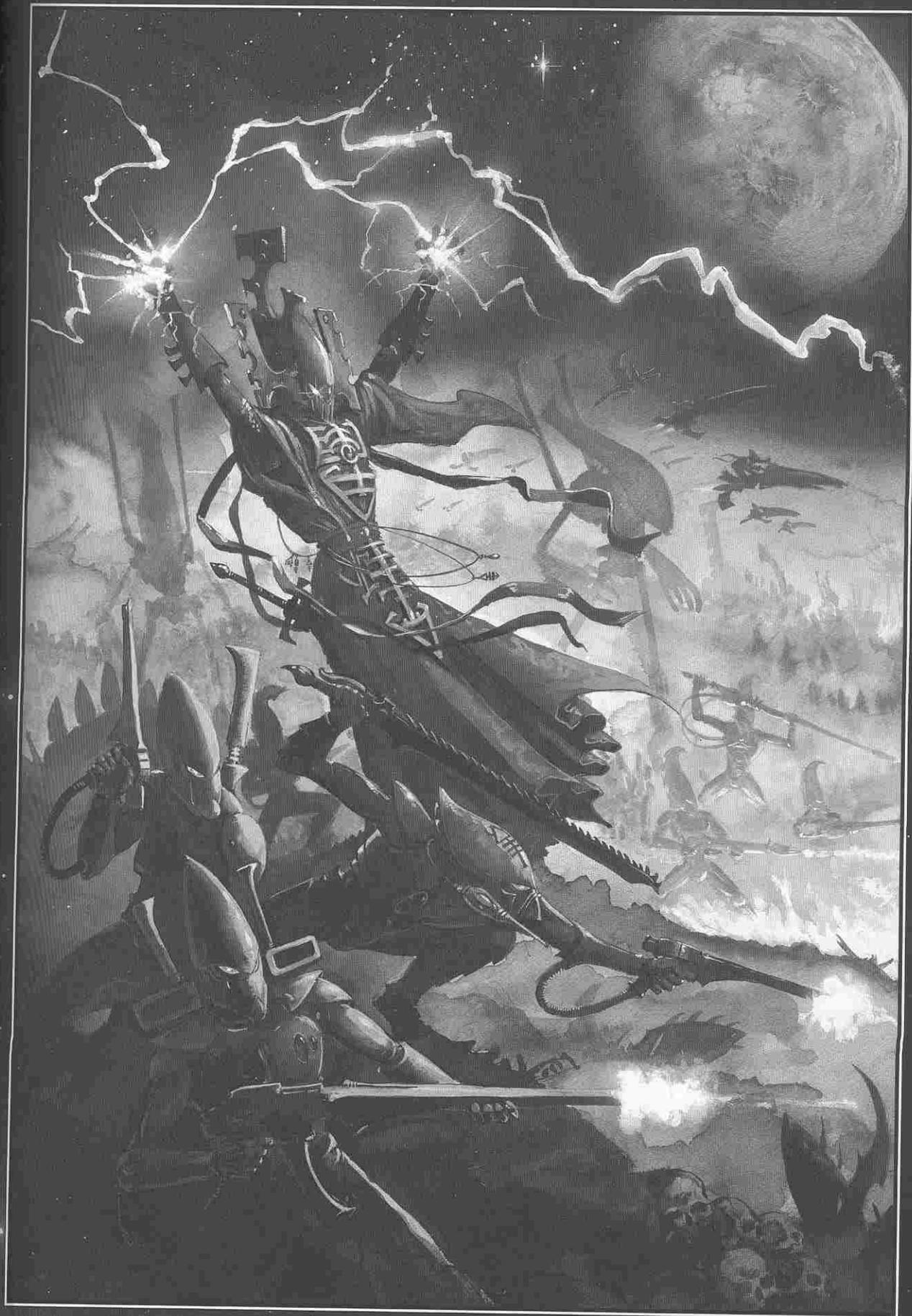
L’Exarque Araignée Spectrale vit un groupe d’humains mâles charger à travers les débris de l’ancienne colonie terrestre. Kyli et son escouade d’assaut réagirent rapidement en tirant leurs lames de leurs fourreaux ouvragés. Ils interceptèrent rapidement les barbares primitifs avant qu’ils n’atteignent la colline où se trouvaient Durell et ses Archontes. Ce qui se passa ensuite horrifia Faeruthir. Tandis que les Gardiens de Kyli encerclaient les humains, ces sauvages se mirent à déchirer leurs vêtements. Ce n’est que lorsque la première détonation projeta quatre Gardiens déchiquetés dans les airs que l’Exarque réalisa que les mon-keigh portaient des explosifs en bandoulière. D’autres explosions achevèrent de décimer l’escouade de Gardiens, emplissant Faeruthir d’un dégoût sans bornes : seuls des humains pouvaient accorder si peu d’importance à leur vie, au point de se suicider avec un pareil enthousiasme.

Un bruit soudain attira l’attention de Faeruthir. Le son de la pierre roulant sur la pierre. Il fit volte-face et vit un groupe d’humains qui tentait discrètement de passer derrière les lignes eldars. Il ne pouvait permettre cela. Durell avait ordonné que tous les humains soient exterminés. Nul ne devait pouvoir continuer à explorer les catacombes hrudiennes.

“Tuez-les !” ordonna Faeruthir à son escouade en pointant un doigt élégant vers les humains, alors même que ceux-ci progressaient maladroitement dans les ruines. Les Araignées Spectrales levèrent leurs tisse-mort, et un instant plus tard, l’air fut noir de monofilaments. Faeruthir vit grandir la terreur des humains tandis qu’ils étaient pris au piège et que les filaments entamaient leur chair. Ils se mirent à paniquer et à se débattre, s’amputant eux-mêmes en résistant à l’étroite mortelle. Le regard de Faeruthir croisa celui de l’un des mon-keigh : il lui rappelait celui d’un animal de boucherie qui savait qu’il allait être abattu. En quelques instants, il ne resta rien d’autre qu’une masse sanguinolente et informe. La voix de Durell résonna à nouveau dans l’esprit de l’Exarque pour lui ordonner de continuer son avance.

Activant une fois de plus son générateur de saut, l’exarque sentit l’attraction du Warp encore plus fort qu’auparavant. Le battement de cœur résonnait dans ses oreilles, l’intense faim de vie se répandit autour de lui en le submergeant presque. Il sentit la pierre-esprit sur sa poitrine brûler contre son cœur. Puis ce fut fini, et les générateurs le déposèrent lui et son escouade derrière le plus proche de leurs ennemis, à l’intérieur des ruines d’un vieux bâtiment humain dont les murs couverts de mousse et de lianes étaient depuis longtemps tombés.

Durell envoya l’ordre télépathique d’attendre que le piège soit prêt. Quand Silvanol serait en position, ce piège se refermerait et les humains seraient perdus...



QUARTIER GÉNÉRAL

 On dit que lorsque la Grande Ennemie naquit dans l'univers, le dieu de la guerre Kaela Mensha Khaine l'affronta. Khaine fut vaincu, mais pas détruit : sa substance fut dispersée dans le monde matériel. On dit aussi que les Avatars du Dieu à la Main Sanglante furent trouvés là où ces fragments retombèrent, au sein de la moelle spectrale des vaisseaux-mondes qui avaient fui la Chute. Ce sont des combattants sans égal, avec une peau faite du métal le plus dur et du magma en fusion en guise de sang. Chacun porte une Mort Hurlante, arme à la puissance immense pouvant prendre la forme d'une lance, d'une grande épée ou encore d'une hache. Un Avatar ne peut pas être vraiment tué. Si son corps est détruit, son esprit retourne dans le sanctuaire du vaisseau-monde pour se réincarner.

 Les Grands Prophètes sont de puissants psykers capables de lire l'avenir. En jetant leurs runes, ils peuvent examiner l'écheveau inextricable des probabilités pour deviner quelle est la meilleure décision à prendre.



0-1 AVATAR DU DIEU À LA MAIN SANGLANTE

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Avatar	80	10	0	6	6	4	5	3	10	5+

Armes : Mort Hurlante.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur : L'Avatar est l'incarnation vivante d'un dieu. Il ne fuit jamais, même s'il est attaqué par une arme qui cause normalement la retraite sans permettre de test de moral, et il ne peut pas être bloqué.

Motivant : Avec l'Avatar à leur tête, les eldars des vaisseaux-mondes ne pensent qu'à tuer, et sa présence leur inspire les plus grands actes de bravoure. Toute unité eldar ayant une figurine à 12 ps ou moins de l'Avatar devient *Sans Peur* au corps à corps. Une unité au corps à corps réussira donc automatiquement tous ses tests de moral. De plus, si l'Avatar lui-même se bat au corps à corps, toutes les unités eldars ayant une figurine à 12 ps ou moins de ce dernier ajoutent +1 à leur résultat pour déterminer qui a gagné le combat (comme s'ils avaient infligé une blessure supplémentaire).

Personnage Indépendant : L'Avatar est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

Créature Monstrueuse : L'Avatar est un adversaire énorme à la force terrifiante considéré comme une Créature Monstrueuse. Il lance donc 2D6 pour la pénétration de blindage et annule les sauvegardes adverses au corps à corps.

Invulnérable : L'Avatar est une créature surnaturelle dont le corps physique est très difficile à détruire. Il est considéré comme Invulnérable et peut donc effectuer sa sauvegarde d'armure contre n'importe quelle blessure, même celles qui annuleraient normalement sa sauvegarde ou qui n'en permettraient aucune.

Démon : Un Avatar est une sorte de démon et il est affecté par les armes ou les capacités qui bénéficient de règles spéciales contre les démons.

GRAND PROPHÈTE

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Prophète	40	5	5	3	4	3	5	1	10	4+

Options : Le Grand Prophète peut recevoir tout l'équipement autorisé par l'Arsenal.

Escorte : Le Grand Prophète peut être escorté d'un maximum de 5 Archontes (voir plus loin).

Transport : Le Grand Prophète et ses Archontes peuvent embarquer dans un Serpent pour +110 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage indépendant : A moins d'être accompagné d'un ou plusieurs Archontes, le Grand Prophète est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

Pouvoirs Psychiques : Le Grand Prophète doit choisir de un à quatre pouvoirs psychiques pour le coût en points indiqué dans l'Arsenal des Vaisseaux-Mondes.

Armure Runique : Voir la section Équipement pour plus de détails.

“**Q**ue savent les humains de notre souffrance ? Nous chantions des chants de lamentation tandis que vos ancêtres rampaient encore au fond des océans.”

Grand Prophète Eldrad Ulthran

ESCORTE D'ARCHONTES

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archonte	11	4	4	3	3	1	4	1	8	4+
Archonte sur Motojet	+25	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Nombre: Chaque Grand Prophète vous permet de prendre jusqu'à 5 Archontes.

Options: Un Archonte peut recevoir tout équipement autorisé par l'Arsenal.

Personnage: Les Archontes sont des personnages, mais ne sont pas indépendants. Ils doivent soit rester en unité avec le Grand Prophète, soit rejoindre une unité de Gardes Fantômes ou de Gardiens comme l'indique la liste d'armée. A l'exception de l'escorte du Grand Prophète, vous ne pouvez avoir qu'un seul Archonte par unité.

Transport: Les Archontes faisant partie d'un escadron de Motojets ou de l'unité d'un Grand Prophète sur motojet doivent piloter une motojet pour un coût additionnel de +25pts chacun. La motojet est équipée de catapultes shuriken jumelées.

Pouvoirs d'Archontes: Chaque Archonte peut recevoir un unique pouvoir d'Archonte pour le coût indiqué dans l'Arsenal des Vaisseaux-Mondes.

Armure Runique: Voir la section Équipement pour les détails.



ÉLITE

ARAIGNÉES SPECTRALES

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Araignée Spectrale	22	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	+12	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Araignées Spectrales.

Armes: Tisse-mort.

Personnage: Une figurine de l'escouade peut devenir un Exarque pour +12pts. L'Exarque peut recevoir un tisse-mort additionnel pour +10pts, donnant ainsi à son arme la capacité Assaut 2 au lieu de Tir Rapide. L'Exarque peut aussi être armé de lames énergétiques pour +15pts.

L'Exarque peut avoir les pouvoirs guerriers suivants: *Attaque Surprise* pour +30pts; *Retraite* pour +15pts.

RÈGLE SPÉCIALE

Générateurs de Saut Warp: Voir la section Équipement pour les détails.

Le dieu eldar de la guerre est Kaela Mensha Khaine, le Dieu à la Main Sanglante. Les Guerriers Aspects représentent chacun une facette différente de l'existence de Khaine, un "aspect" de la mort et de la destruction. Lorsqu'un eldar s'engage sur la Voie du Guerrier, il ou elle choisira un Temple Aspect pour y étudier l'art de la guerre.

Les Temples Aspects sont dirigés par les Exarques, dont le rôle est aussi de transmettre leurs talents mortels aux Guerriers Aspects de leur temple. Les Exarques sont des eldars qui ont été piégés par la Voie du Guerrier et qui ne peuvent plus mettre de côté leur amour de la guerre et leur soif de combats. Ils portent les meilleures armures et manient d'antiques armes exotiques qui ont été conservées depuis la fondation du temple. Les Exarques sont un exemple de ce qui peut arriver à un guerrier qui s'écarte de la Voie, et ils inspirent un mélange de crainte respectueuse et de dégoût aux autres eldars.

 Les Araignées Spectrales tirent leur nom des créatures cristallines qui parcourent la Matrice d'Infinité des vaisseaux-mondes et la purgent des présences psychiques non-eldars. Elles en symbolisent la défense agressive, utilisant leurs générateurs de saut Warp pour se matérialiser près de l'ennemi, attaquer, et s'éloigner avant la riposte. Cette méthode de déplacement leur permet aussi de porter des armures lourdes qui gênent les mouvements d'autres eldars.





Les Scorpions sont des spécialistes du combat rapproché en terrain dense. Ils utilisent les moindres recoins et fissures pour se rapprocher de l'ennemi et charger. Leur piqûre prend la forme de leurs redoutables mandibules qu'ils utilisent à quelques pas de l'ennemi. Seuls les plus forts des eldars peuvent devenir des Scorpions, car il faut être capable de porter l'armure lourde et de manier l'épée tronçonneuse avec assez de puissance.

SCORPIONS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scorpion	16	4	4	4	3	1	5	1	9	3+
Exarque	+12	5	5	4	3	1	6	2	9	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Scorpions.

Armes: Pistolet shuriken, épée tronçonneuse et mandibules.

Options: L'escouade peut porter des grenades à plasma et P.E.M. pour +3pts par figurine.

Personnage: Une figurine de l'escouade peut devenir Exarque pour +12pts. L'Exarque peut remplacer son épée tronçonneuse par l'une des armes suivantes: Lame Mordante pour +5pts; Pince de Scorpion pour +15pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants: *Coup Puissant* pour +10pts; *Furtivité* pour +20pts.

Transport: Les Scorpions peuvent embarquer dans un Serpent pour +110pts.

"Nous n'accepterons aucune paix tant que des étrangers fouleront le sol d'Ath-Ethon."

Réponse à la reddition de la Quatrième Garnison Impériale. Rival IV



La Banshee apporte le malheur et la mort dans la mythologie eldar. Son cri annonce la fin et peut arracher une âme à sa pierre-esprit. Il est donc logique que celles qui sont peut-être les Guerriers Aspects les plus redoutés de tous se soient inspirées de cette créature surnaturelle. Les Banshees, de sexe féminin comme la Banshee de la légende, sont redoutables au corps à corps et ont fait d'innombrables victimes à l'aide de leurs masques et de leurs armes énergétiques.

BANSHEES

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Banshee	16	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	+16	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Banshees.

Armes: Pistolet shuriken et arme énergétique.

Personnage: Une figurine de l'escouade peut devenir Exarque pour +16pts. L'Exarque peut remplacer son arme énergétique par un Exécuteur pour +5pts ou recevoir des Lames Énergétiques pour +5pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants: *Cri de Guerre* pour +20pts; *Acrobate* pour +8pts.

Serpent: Les Banshees peuvent embarquer dans un Serpent pour +110pts.

RÈGLE SPÉCIALE

Masques de Banshees: Voir la section Équipement pour les détails.



L'aspect du Dragon de Feu est basé sur le dragon ophidien des mythes eldars, une incarnation de ruine et de destruction. Les Dragons de Feu sont des experts en combat à courte distance, où leurs fusils thermiques et leurs bombes à fusion peuvent venir à bout de n'importe quel ennemi, quel que soit son blindage ou son armure.

DRAGONS DE FEU

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dragon de Feu	17	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	+11	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Dragons de Feu.

Armes: Fusil thermique et bombes à fusion.

Options: L'escouade peut recevoir des grenades à plasma pour +2pts par figurine.

Personnage: Une figurine de l'escouade peut devenir Exarque pour +11pts. L'Exarque peut remplacer son fusil thermique par une Pique de Feu pour +18pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants: *Poing Enflammé* pour +20pts; *Tueur de Chars* pour +15pts.

Transport: Les Dragons de Feu peuvent embarquer dans un Serpent pour +110pts.

GARDE FANTÔME

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Fantôme	35	4	4	5	5	1	4	1	10	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Gardes Fantômes.

Armes: Canon fantôme.

Personnage: Les Gardes Fantômes peuvent être rejoints par un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Voir Grand Prophète dans la section Quartier Général de la liste d'armée.

Transport: Si l'escouade compte jusqu'à 5 Gardes Fantômes et un Archonte, elle peut embarquer dans un Serpent pour +110 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur: Les Gardes Fantômes ne sont pas vivants et ne sont pas affectés par la peur ou l'instinct de préservation. Ils ne battent jamais en retraite et ne peuvent pas être bloqués. Même les attaques qui font fuir automatiquement n'ont aucun effet sur les Gardes Fantômes. Si un personnage se joint aux Gardes Fantômes, il devient également *Sans Peur*.

Vue Spirituelle: Les Gardes Fantômes ne voient pas le monde comme les mortels, mais discernent des images mouvantes et fantomatiques, ce qui les gêne pour réagir aux changements sur le champ de bataille. Au début de chaque tour eldar, lancez 1D6 pour chaque unité de Gardes Fantômes qui n'est pas menée par un Grand Prophète ou un Archonte. Sur un 1, les Gardes Fantômes ne peuvent rien faire ce tour-ci.

Construits à partir du psycho-plastique appelé moelle spectrale, les Gardes fantômes ne sont pas des guerriers vivants, mais des corps artificiels qui abritent une pierre-esprit contenant l'âme d'un eldar défunt.



TROUPES

RANGERS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ranger	19	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

Escouade: L'escouade comporte de 3 à 10 Rangers.

Armes: Long fusil eldar, pistolet shuriken.

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltrateurs: Si les circonstances le permettent, les Rangers peuvent atteindre une position avancée sur le champ de bataille. Pour représenter ceci, ils peuvent se déployer en utilisant les règles d'*Infiltrateurs* si la mission l'autorise. Sinon, les Rangers doivent se déployer normalement avec le reste de l'armée.

Terrain Difficile: Les Rangers sont célèbres pour leur capacité à se glisser sans être vus dans le plus accidenté des terrains et ne pas faire plus de bruit qu'une légère brise. Une unité de Rangers peut franchir les terrains difficiles en lançant un dé de plus que la normale et en choisissant le résultat le plus élevé pour leur mouvement.

Capes de Caméléoline: Les Rangers portent des capes et des manteaux qui les rendent quasiment invisibles à l'œil nu. Ils ajoutent +1 à toute sauvegarde de couvert dont ils peuvent bénéficier (par exemple, une sauvegarde de couvert de 5+ passe à 4+). S'ils ne sont pas à couvert, ils bénéficient tout de même d'une sauvegarde de couvert de 6+.

"Nous les considérons comme des vagabonds. Eh bien ces vagabonds ont retenu mon peloton entier pendant cinq jours."

Lieutenant Pharaïk à propos des Rangers Eldars

La vie dans les vaisseaux-mondes, stricte et disciplinée, lasse de nombreux eldars au cours des millénaires, qui quittent alors leur vaisseau-monde en quête d'aventure, et choisissent la Voie de l'Errance. Beaucoup meurent seuls et oubliés, certains succombent à leurs sombres passions tandis que d'autres parviennent à exorciser leur goût du vagabondage et finissent par revenir chez eux.



↑ Les escouades de Gardiens de Choc sont formées d'eldars qui furent jadis des guerriers de l'un des Temples Aspects portés sur le corps à corps, comme celui des Scorpions. Certains Gardiens portent une arme de courte portée comme un fusil thermique, leur permettant de projeter une puissante décharge d'énergie sur tout ennemi qui s'approcherait trop.

↑ Maniant la catapulte shuriken avec virtuosité, les Vengeurs sont redoutables en attaque et indéradinables en défense.



ESCOUADE DE GARDIENS DE CHOC

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	8	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Archonte	11	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 20 Gardiens.

Armes: Pistolet shuriken et arme de corps à corps.

Options: Les Gardiens peuvent être armés de grenades à plasma et antichars pour +2pts par figurine et de grenades P.E.M. pour +3pts par figurine.

Jusqu'à deux figurines de l'escouade peuvent remplacer leurs armes par un fusil thermique pour +4pts chacune ou par un lance-flammes pour +3pts chacune.

Personnage: L'unité peut être accompagnée d'un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Voir Grand Prophète dans la section Quartier Général de la liste d'armée.

Transport: Une escouade de Gardiens de Choc de 10 figurines ou moins peut embarquer dans un Serpent pour +110pts.

VENGEURS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vengeur	12	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	+14	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 10 Vengeurs.

Armes: Catapulte shuriken.

Personnage: Une figurine de l'escouade peut devenir Exarque pour +14pts. L'Exarque peut remplacer sa catapulte shuriken par un pistolet shuriken et une arme énergétique pour +10pts, ou par un pistolet shuriken et une Lame Funeste pour +20pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants: *Feinte* pour +8pts; *Défense* pour +12pts.

Transport: Les Vengeurs peuvent embarquer dans un Serpent pour +110pts.

“Certains disent les eldars décadents. Si cela est vrai, l'armée impériale pourrait s'accommoder d'une telle décadence.**”**

Dernières paroles du Colonel Brin, hérétique exécuté en 463.M38

Le Serpent est le principal transport des Armées des vaisseaux-mondes. Sous son blindage, les Gardiens et les Guerriers Aspects voyagent en sécurité vers leurs objectifs. Ses puissants moteurs antigrav lui donnent une grande vitesse et font de lui le meilleur transport de troupes de toute la galaxie.

Champ Énergétique: La proue est protégée par un champ énergétique qui détourne les tirs. Toute attaque de tir visant le Serpent par l'avant ou par les flancs avec une Force supérieure à 8 compte comme ayant une Force de 8. De plus, les tirs contre un Serpent n'obtiennent jamais plus d'un D6 pour la pénétration de blindage (par exemple, les fuseurs à demi-portée et l'artillerie ne lancent qu'un dé). Les attaques au corps à corps ignorent le champ énergétique et ne subissent aucune pénalité.

Transport: SERPENT

	Points	Bl. Avant	Bl. de Flanc	Bl. Arrière	CT
Serpent	110	12	12	10	3

Type: Antigrav, Char, Rapide.

Armes: Catapultes shuriken jumelées, canons shuriken jumelés.

Options: Vous pouvez remplacer les canons shuriken jumelés par les armes jumelées suivantes: rayonneurs laser pour +5pts; lance-missiles eldar pour +20pts; lances ardentes pour +15pts; canons stellaires pour +15pts. Les catapultes shuriken jumelées peuvent être remplacées par un unique canon shuriken pour +20pts. Un Serpent peut recevoir les améliorations suivantes: matrice cristalline de visée, pierre-esprit, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux.

Transport: Le Serpent peut emporter jusqu'à 10 eldars, ou 5 Gardes Fantômes et un Archonte (pas d'Avatar, de Seigneur Fantôme ni de plate-forme antigrav).

ESCOUADE DE GARDIENS DÉFENSEURS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	8	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Archonte	11	4	4	3	3	1	4	1	8	4+

Escouade: L'escouade comporte de 5 à 20 Gardiens.

Armes: Catapulte shuriken.

Options: L'escouade peut porter des grenades à plasma pour +2 pts par figurine.

L'escouade de Gardiens peut comporter une plate-forme d'arme lourde pour les coûts suivants: canon shuriken +35 pts; rayonneur laser +40 pts; lance-missiles eldar +55 pts; lance ardente +50 pts; canon stellaire +50 pts. La plate-forme d'arme lourde dispose d'un équipage de deux Gardiens, chacun armé d'une catapulte shuriken ou d'un pistolet shuriken et d'une arme de corps à corps. L'un des servants doit s'occuper de la plate-forme, l'autre peut tirer avec son arme. Si un servant est tué, la plate-forme fonctionne normalement. Si les deux sont tués, la plate-forme est inutilisable (elle ne peut pas être touchée elle-même). La plate-forme peut bouger et tirer avec une arme lourde.

Personnage: L'unité peut être accompagnée par un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Voir Grand Prophète dans la section Quartier Général de la liste d'armée.

Transport: A moins de compter une plate-forme antigrav, une escouade de Gardiens Défenseurs de 10 figurines ou moins peut embarquer dans un Serpent pour +110 pts.



Si nécessaire, les initiés à l'art de la guerre forment des escouades de Gardiens Défenseurs. Leurs plates-formes antigrav leur apportent une puissance de feu mobile pendant l'avance.



ATAQUE RAPIDE

ESCADRON DE MOTOJETS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motojet	35	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Archonte sur Motojet	36	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Escadron: L'escadron comporte de 3 à 10 Motojets.

Type: Motojet eldar.

Armes: Les motojets sont équipées de catapultes shuriken jumelées. Les pilotes portent des pistolets shuriken.

Options: Une Motojet sur trois peut remplacer ses catapultes shuriken par un unique canon shuriken pour +20 pts par figurine.

Personnage: L'unité peut être accompagnée par un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Voir Grand Prophète dans la section Quartier Général de la liste d'armée.



La technologie antigrav eldar est une éternelle source d'émerveillement et de jalousie pour l'Adeptus Mechanicus. Elle permet aux eldars de créer des véhicules antigrav allant de l'énorme char Scorpion aux motojets monoplaces qui, grâce à de subtiles manipulations du champ de gravité, combinent vitesse et maniabilité extrêmes, ce qui fait d'elles l'outil idéal pour les attaques éclair de harcèlement.

LANCES DE LUMIÈRE

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lance de Lumière	50	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Exarque	+20	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

Escadron: L'escadron comporte de 3 à 5 Lances de Lumière.

Type: Motojet eldar.

Armes: Les motojets sont équipées de catapultes shuriken jumelées. Les pilotes portent des lances laser.

Personnage: Une figurine de l'escadron peut devenir Exarque pour +20 pts et remplacer sa lance laser par une lance ardente pour +25 pts ou par une arme énergétique pour +5 pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants: *Pilote Émérite* pour +5 pts; *Esquive* pour +10 pts.



Les Lances de Lumière sont l'un des aspects les plus rares et les plus spécialisés. Ils symbolisent la lance de Kaela Mensha Khaine, qui frappait comme la foudre et tuait n'importe qui d'un seul coup. Les Lances de Lumière pilotent des motojets afin de pouvoir frapper par surprise, fondre sur l'ennemi en un éclair et répandre la mort avec leurs lances laser.



Les Vypers sont des supports d'armes très mobiles, capables de cracher un déluge de feu tout en se déplaçant à grande vitesse. Bien que légèrement blindées, leur maniabilité et leur vitesse les protègent plus efficacement que n'importe quelle épaisseur de plaques d'acier.



La spécialité des Aigles Chasseurs est d'apporter la mort, peu importe à qui. Leurs ailes leur permettent de se déplacer rapidement n'importe où sur le champ de bataille et de surprendre l'ennemi avec une pluie de décharges d'énergie.

Durant la Guerre Divine, ce fut le Faucon, consort du Grand Aigle, qui récupéra l'épée de Vaul, Anaris, et la donna au héros eldar Eldanesh pour continuer la bataille avec Khaine. C'est ce mythe qui est à l'origine de la conception du char antigrav falcon : avec son armement puissant et sa capacité à transporter de petites escouades de guerriers, le Falcon est conçu pour porter le combat chez l'ennemi, ou pour secourir les guerriers si la résistance s'avère trop forte pour eux.

ESCADRON DE VYPERS

	Points/Fig.	Bl. Avant	Bl. de Flanc	Bl. Arrière	CT
Vyper	50	10	10	10	3

Escadron : L'escadron comporte de 1-3 Vypers.

Type : Rapide, Antigrav, Découvert.

Armes : La Vyper est armée de catapultes shuriken jumelées et d'un canon shuriken.

Options : Le canon shuriken de la Vyper peut être remplacé par l'une des armes lourdes suivantes : rayonneur laser pour +5pts ; lance-missiles eldar pour +20pts ; lance ardente pour +15pts ; canon stellaire pour +15pts.

Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un canon shuriken pour +20pts.

Une Vyper peut recevoir les améliorations suivantes : matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux.

AIGLES CHASSEURS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aigle Chasseur	21	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	+12	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : L'escouade comporte de 5 à 10 Aigles Chasseurs.

Armes : Lasblaster, grenades à plasma, lance-grenades d'aigle chasseur.

Personnage : L'une des figurines de l'escouade peut devenir Exarque pour +12pts. L'Exarque peut être armé d'une arme énergétique pour +10pts ou remplacer son lasblaster par un Tricéphale et un pistolet shuriken pour +20pts ou une Serre d'Aigle pour +15pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants : *Bond* pour +5pts ; *Assaut Soutenu* pour +20pts.

RÈGLE SPÉCIALE

Ailes d'Aigle Chasseur : Voir la section Équipement.

SOUTIEN

FALCON

	Points/Fig.	Bl. Avant	Bl. de Flanc	Bl. Arrière	CT
Falcon	120	12	12	10	3

Type : Antigrav, Char, Rapide.

Armes : Catapultes shuriken jumelées, laser à impulsions et une des armes suivantes : canon shuriken +20pts ; rayonneur laser +25pts ; lance-missiles eldar +40pts ; lance ardente +35pts ; canon stellaire +35pts.

Options : Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour +20pts.

Un Falcon peut recevoir les améliorations suivantes : matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux.

Transport : Le Falcon peut embarquer 6 figurines. Il ne peut pas embarquer d'Avatar, de Seigneur Fantôme, de Gardé Fantôme, ni de plate-forme antigrav.

“Ne posez pas de question aux eldars, car ils vous donneront trois réponses, toutes vraies et horribles à connaître.”

Inquisiteur Czevak

PRISME DE FEU

	Points	Bl. Avant	Bl. de Flancs	Bl. Arrière	CT
Prisme de Feu	115	12	12	10	3

Type: Antigrav, Char, Rapide.

Armes: Catapultes shuriken jumelées et canon prisme.

Options: Les catapultes peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour +20 pts.

Un Prisme de Feu peut recevoir les améliorations suivantes: matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux.

SEIGNEUR FANTÔME

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Fantôme	75	4	4	5(10)	8	3	4	2(3)	10	3+

Armes: Deux armes de corps à corps de Dreadnought. Chaque poing incorpore aussi un lance-flammes ou une catapulte shuriken. Notez que le profil du Seigneur Fantôme prend déjà en compte le fait d'avoir deux armes de corps à corps.

Options: Le Seigneur Fantôme peut être équipé de l'une des armes lourdes suivantes: canon shuriken pour +25 pts; rayonneur laser pour +30 pts; lance-missiles eldar pour +50 pts; lance ardente pour +45 pts; canon stellaire pour +45 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Avance Implacable: Le Seigneur Fantôme est une mécanique immense capable de lâcher une pluie de tirs tout en avançant. Il peut utiliser jusqu'à deux armes s'il a bougé, et toutes ses armes s'il est resté immobile. Il peut tirer avec ses armes lourdes en s'étant déplacé.

Sans Peur: Le Seigneur Fantôme abrite l'esprit d'un grand guerrier qui a participé à de nombreuses batailles au cours des siècles. Le Seigneur Fantôme ne peut pas être bloqué et ne fuit jamais, même face à des attaques qui provoqueraient normalement une retraite automatique sans test de moral.

ESCADRON DE MARCHEURS DE COMBAT

	Points/Fig.	Blindage:							
		CC	CT	F	Av.	Flancs	Arr.	I	A
Marcheur	30	3	3	5	10	10	10	4	2

Nombre: Un escadron comporte de 1 à 3 Marcheurs de Combat.

Type: Marcheur, Découvert.

Armes: Le Marcheur de Combat est armé de deux des armes suivantes: canon shuriken pour +20 pts; rayonneur laser pour +25 pts; lance-missiles eldar pour +45 pts; lance ardente pour +35 pts; canon stellaire pour +35 pts. Notez que les coûts en points pour les armes ne sont pas inclus dans le profil et doivent être ajoutés au coût de base de 30 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

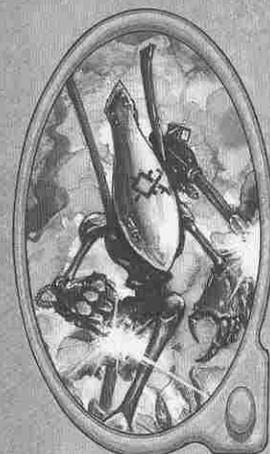
Champ Énergétique: Le pilote d'un Marcheur de Combat est protégé par un puissant champ de force. Tout tir visant l'avant d'un Marcheur de Combat avec une Force supérieure à 8 compte comme ayant une Force de 8. De plus, les tirs contre un Marcheur n'obtiennent jamais plus d'1D6 pour la pénétration de blindage (par exemple, les fuseurs à demi-portée et l'artillerie ne lancent qu'un dé). Les tirs sur le flanc, sur l'arrière ou les attaques au corps à corps ignorent le champ énergétique et ne subissent aucune pénalité.

"Nous vous avions prévenu du prix de vos actes, vous devez maintenant payer... de votre sang."

Message reçu avant la dévastation d'Assyri

 Ce véhicule antichar utilise la technologie laser la plus évoluée jamais vue. Son puissant canon prisme peut disloquer des blindés et balayer des escouades de fantassins. Avec sa capacité à survoler à grande vitesse n'importe quel obstacle, ses attaques peuvent frapper n'importe où sur du champ de bataille.

 Dominant ses adversaires, le Seigneur Fantôme est contrôlé par l'essence de l'un des plus grands héros du vaisseau-monde. Seuls les meilleurs sont placés dans sa coque blindée.



 Le Marcheur de Combat est utilisé en terrain dense pour les reconnaissances. Ses deux armes lourdes lui fournissent une puissance de feu considérable, mais il n'est pas assez blindé pour pouvoir combattre au cœur de la bataille.





A Les eldars utilisent de nombreuses formes de technologie inégalées par les autres races. Ces armes exotiques sont utilisées par les armées des vaisseaux-mondes pour couvrir leur avance ou construire une solide défense.

A Les Faucheurs Noirs représentent le dieu de la guerre dans son rôle du Destructeur. Ce sont peut-être les plus sinistres de tous les Guerriers Aspects, et ils décorent leur armure noire de symboles de mort et de destruction. Ils excellent au soutien à longue distance grâce au redoutable lance-missiles Faucheur qui propulse des missiles antichars à grande cadence.

Larmure des Faucheurs Noirs incorpore nombre de systèmes spéciaux conçus pour améliorer leur efficacité en tant que troupes de soutien. Les ailettes de leur casque contiennent des capteurs reliés directement à leur arme afin de voir exactement où elle est pointée. Pour une position de tir plus stable, les jambières de leur armure et leurs bottes sont équipées de stabilisateurs et de crampons qui maintiennent fermement le guerrier au sol.

BATTERIE D'ARMES D'APPUI

	Pts/Équipage	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	20	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

Batterie: Chaque unité comporte de 1 à 3 armes d'appui.

Armes: Toutes les plates-formes doivent être équipées du même type d'arme, au choix parmi les suivantes: canon à distorsion +30 pts par figurine; vibro-canon pour +40 pts par figurine; tisseur de ténèbres pour +25 pts par figurine.

Servants: Deux Gardiens armés de catapultes shuriken ou de pistolets shuriken et d'armes de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES

Plate-forme d'arme: La plate-forme dispose d'un équipage de deux Gardiens. L'un des servants doit s'occuper de la plate-forme, l'autre peut tirer avec son arme. Si un servant est tué, la plate-forme fonctionne normalement. Si les deux sont tués, la plate-forme est inutilisable (elle ne peut pas être touchée elle-même).

A l'inverse des autres plates-formes antigrav, la nature spéciale des armes d'appui les oblige à rester absolument immobiles pour pouvoir tirer, elles ne peuvent donc pas le faire si elles ont bougé pendant la phase de mouvement.

Personnage: L'unité peut être accompagnée par un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Voir Grand Prophète dans la section Quartier Général de la liste d'armée.

FAUCHEURS NOIRS

	Points/Fig.	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Faucheurs Noirs	37	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	+18	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

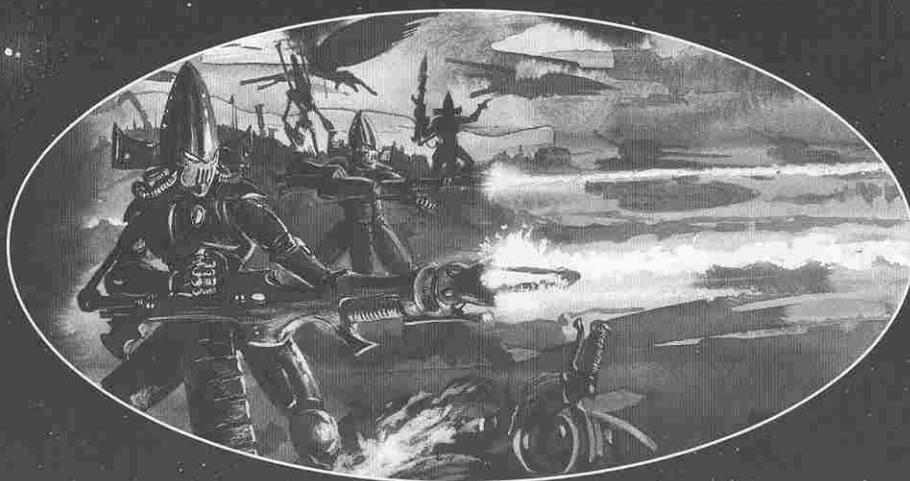
Escouade: L'escouade comporte de 3 à 5 Faucheurs Noirs.

Armes: Lance-missiles Faucheur.

Personnages: Une figurine de l'escouade peut devenir un Exarque pour +18 pts. L'Exarque peut remplacer son lance-missiles Faucheur par l'une des armes suivantes: canon shuriken pour +5 pts; lance-missiles eldar pour +10 pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs guerriers suivants: *Tir Éclair* pour +20 pts; *Tireur d'Élite* pour +10 pts.

Transport: Une escouade de Faucheurs Noirs peut embarquer dans un Serpent pour +110 pts.



CONSTITUER UN OST

La majorité des unités des eldars des vaisseaux-mondes ont des rôles très spécialisés. Pour vous donner les meilleures chances de victoire, il vous faudra soigneusement étudier la complémentarité des différentes unités.

PAR OÙ COMMENCER ?

Une bonne manière de commencer la collection de votre armée, c'est avec l'unité QG et les deux unités de Troupes nécessaires pour les missions standards: un Grand Prophète avec ses aptitudes psychiques est parmi les meilleures unités QG disponibles. Une forte armature de Gardiens (Défenseurs ou de Choc) est essentielle pour toute armée eldar. Vous pouvez aussi aligner des Vengeurs à la place des Gardiens Défenseurs: ils sont meilleurs au tir et possèdent une armure plus efficace que celle des Gardiens. Les Rangers sont une autre option de Troupes, mais leurs fusils de tireurs d'élites les rendent moins polyvalents que les Gardiens.

Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection de différentes unités des armées des vaisseaux-mondes, ainsi que quelques conseils tactiques. Pour des raisons pratiques, ces unités ont été divisées en trois types: de position, de mouvement et de tir. Les unités de position peuvent supporter beaucoup de tirs, les unités de mouvements se déplacer rapidement et les unités de tir saturer la zone de projectiles ou utiliser des armes de soutien.

Une armée des vaisseaux-mondes peut aligner toutes sortes de configurations de ces unités (en respectant le schéma d'organisation d'armée). Il vous faudra toutefois décider si vous voulez une armée mixte ou si vous préférez une armée spécialisée avec justes les troupes d'appoint nécessaires.



Ci-dessus:
Une conversion de l'Avatar du Dieu à la Main Sanglante.

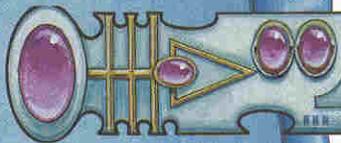
A Gauche:
Conversion de Grand Prophète.



Archontes Eldars.



Une armée eldar composée de deux escouades de Gardiens dotées d'armes lourdes sur plate-forme antigrav (Troupes) et d'un Grand Prophète (QG).



UNITÉS DE POSITION

• Ce type d'unités compte sur son endurance, son armure épaisse ou le nombre de ses effectifs pour éviter les pertes ou minimiser leurs effets.

• Les unités de position utilisent l'usure pour gagner et doivent maximiser les pertes ennemies tout en minimisant les leurs.

• Les unités de position peuvent être tactiquement souples : en combattant au centre du dispositif, là où elles peuvent absorber une partie des tirs et des attaques ennemies, ou en tenant fermement un flanc pour éviter d'être débordées.

• Une unité entrant dans cette catégorie peut être utilisée autant en attaque qu'en défense, pouvant avancer sous un feu nourri sans subir trop de pertes et atteindre le corps à corps avec suffisamment de survivants pour infliger des pertes significatives.

• Comme elles peuvent endurer beaucoup avant d'être détruites, les unités de position attirent une bonne part des tirs ennemis ; vous pouvez ainsi détourner l'attention de l'adversaire d'unités plus vulnérables ou plus chères.

• Aussi robustes soient-elles, n'oubliez pas que ces unités ne sont pas indestructibles, ne les exposez donc pas à plus de tirs qu'elles ne peuvent en supporter.



GARDIENS



SCORPIONS

ARAIGNÉES SPECTRALES



VENGEURS



SEIGNEUR FANTÔME

GARDES FANTÔMES

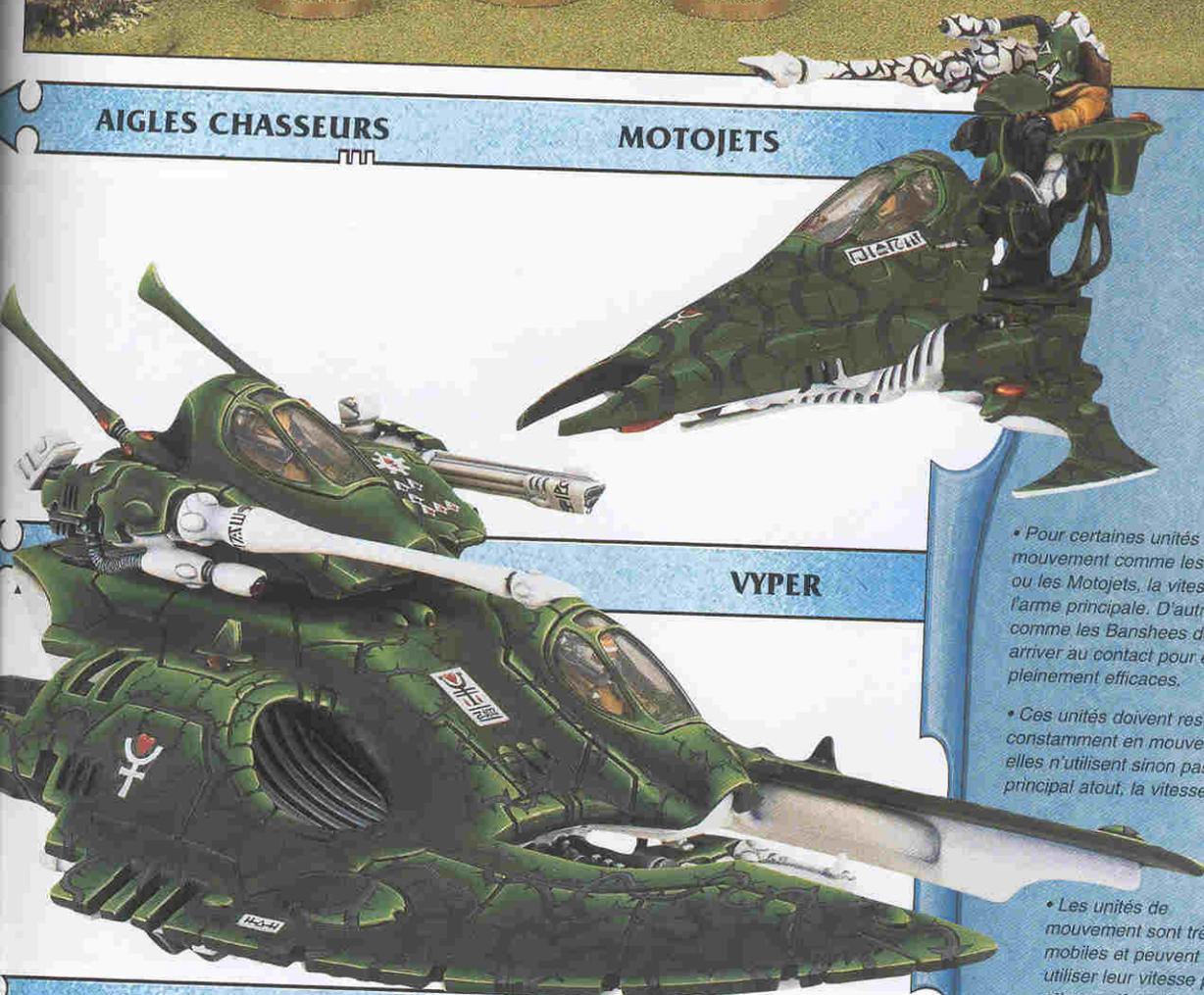


UNITÉS DE MOUVEMENT



AIGLES CHASSEURS

MOTOJETS



VYPER

FALCON

• Pour certaines unités de mouvement comme les Vypers ou les Motojets, la vitesse est l'arme principale. D'autres unités comme les Banshees doivent arriver au contact pour être pleinement efficaces.

• Ces unités doivent rester constamment en mouvement, elles n'utilisent sinon pas leur principal atout, la vitesse.

• Les unités de mouvement sont très mobiles et peuvent utiliser leur vitesse pour attaquer là où l'ennemi ne les attend pas.

UNITÉS DE TIR

• Les unités de tir peuvent venir à bout de n'importe quel ennemi pris pour cible. Certaines, comme les Dragons de Feu ou les Marcheurs de Combat, sont équipées d'armes puissantes, d'autres, comme les Faucheurs Noirs ou les Rangers, disposent d'une importante quantité de tirs.

• Les unités statiques (Rangers, Faucheurs Noirs, etc.) ne doivent pas être déplacées pour pouvoir tirer et sont donc plus efficaces si elles sont déployées sur une position donnant une bonne visibilité.

• Les unités de tir mobiles (Falcons, Prismes de Feu, etc.) peuvent se déplacer et tirer, leur donnant la possibilité de traquer les ennemis en fuite.

• Les unités de tirs ne peuvent pas forcément supporter autant de dommages qu'elles peuvent en infliger !



DRAGONS DE FEU



RANGERS



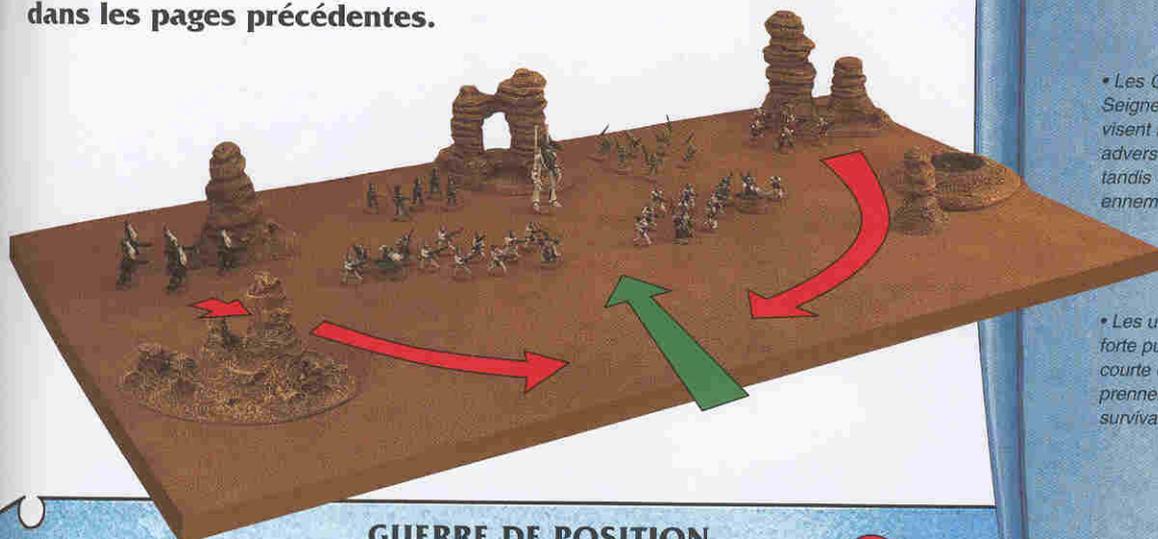
MARCHEUR

FAUCHEURS NOIRS

PRISME DE FEU

L'ART DE LA GUERRE

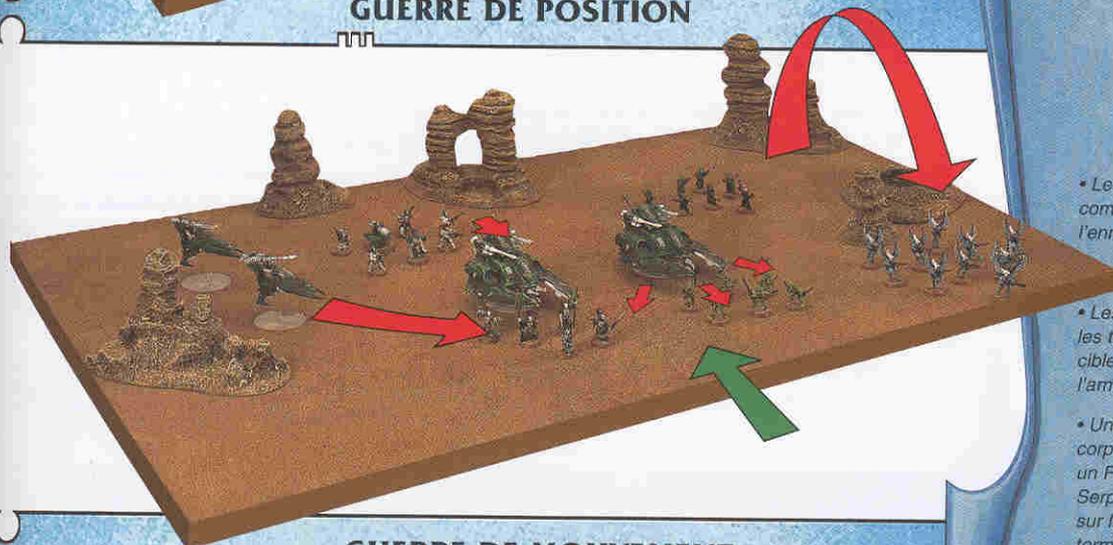
Voici trois stratégies basées sur la nature des troupes décrites dans les pages précédentes.



GUERRE DE POSITION

- Les Gardiens et le Seigneur Fantôme visent les unités adverses les plus fortes tandis que l'armée ennemie approche.

- Les unités avec une forte puissance de feu à courte distance prennent ensuite les survivants en tenaille.

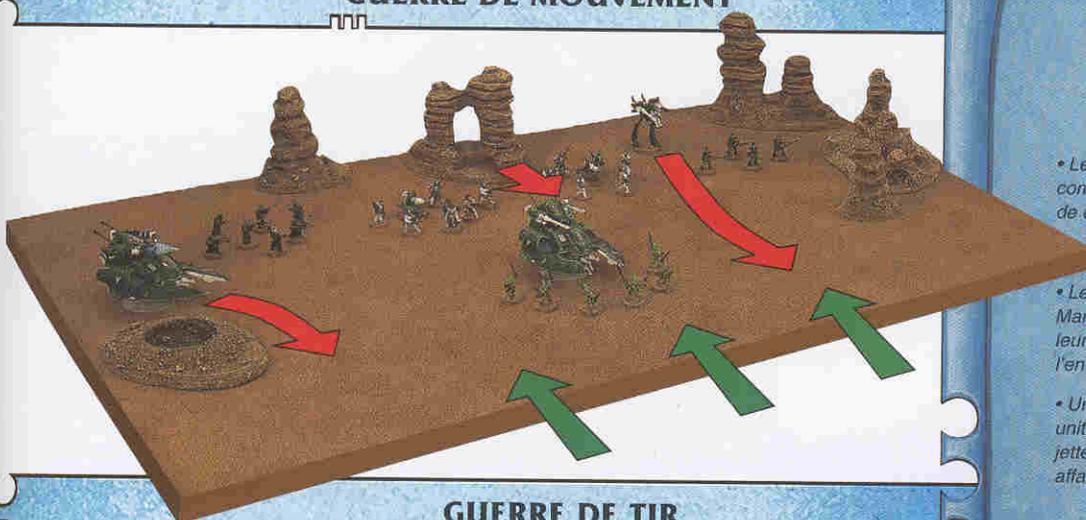


GUERRE DE MOUVEMENT

- Les Aigles Chasseurs commencent à harceler l'ennemi.

- Les Vypers attaquent les tanks et les autres cibles résistantes de l'armée adverse.

- Une unité de corps à corps embarquée dans un Falcon ou un Serpent tombe alors sur les survivants pour terminer le travail.



GUERRE DE TIR

- Les unités de tir statique commencent par un tir de couverture.

- Le Prisme de Feu et le Marcheur tirent profit de leur mobilité pour attaquer l'ennemi.

- Une fois de plus, les unités de corps à corps se jettent sur l'ennemi déjà affaibli par les tirs.

AGRANDIR VOTRE ARMÉE



Un Grand Prophète et une paire d'escouades de Gardiens, c'est un bon départ pour votre armée, mais vous voudrez certainement l'étoffer pour jouer des batailles plus grandes, et donc avoir plus d'unités. Essayez de prévoir à l'avance ce que vous collectionnerez et ajouterez dans votre armée par la suite, c'est plus simple!

L'armée de Biel-Tan de la photo ci-dessus possède, en plus de la base, une unité de chacune des catégories du schéma d'armée; Élite, Attaque Rapide, Soutien. Cela donne une force polyvalente avec de bonnes possibilités de tir. Jetez un œil sur les différents types d'armées abordés dans cette section couleur,

afin de savoir si l'une des organisations vous séduit. Vous pouvez aligner une armée avec des unités de position, de tir ou de mouvement dans les proportions que vous désirez, sans être obligé de vous spécialiser.

Vous pouvez voir ci-dessous l'armée de Jonas Ekestam du vaisseau-monde Mægnár: comme vous pouvez le voir, la majorité de son armée est composée de Guerriers Aspects, avec deux petites unités de Gardiens pour remplir le quota de Troupes. Avec les Banshees ou les Dragons de feu embarqués à bord du Falcon et appuyés par les Aigles Chasseurs, la Vyper et les Motojets, l'armée de Jonas est plutôt mobile.



Armée du vaisseau-monde Mægnár de Jonas Ekestam.

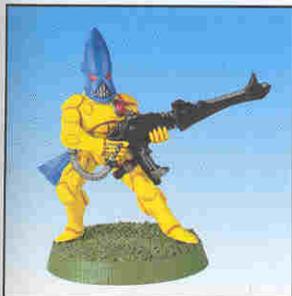
PEINDRE DES ELDARS

Collectionner une armée eldar prend du temps et de la patience, mais quelle satisfaction que d'aligner une armée joliment peinte! La diversité et le nombre d'unités eldars offrent une grande richesse de peinture.

La principale caractéristique de la peinture des eldars est le contraste entre le casque et le reste de l'armure. Vous noterez que le gardien de Iyanden de cette page est peint avec une armure jaune et un casque bleu. Les Guerriers Aspects peuvent eux aussi être peints avec des couleurs contrastées.

ARMURE

La couleur que vous allez employer pour la sous-couche jouera un rôle important dans l'aspect de votre armée. Une sous-couche en Blanc Crâne est parfaite pour le jaune brillant des couleurs de Iyanden, tandis que pour l'armure noire du vaisseau-monde d'Ulthwé, la sous-couche Noir Chaos semble évidente. Certains peintres utiliseront aussi une sous-couche noire pour Iyanden en repassant une couche de blanc sur les parties à peindre en jaune. Le surlignage fait véritablement sortir les reliefs de l'armure. Si vous utilisez une sous-couche blanche, alors un coup d'Encre Noisette pour faire les assombrissements du jaune donnera un effet assez similaire mais plus rapidement.



Sous-couche blanche.



Sous-couche noire.

TYPES DE SOCLES

Une autre façon de donner un thème à votre armée est d'utiliser des couleurs distinctives pour les socles. Cela donnera tout de suite du caractère à votre armée. Les socles les plus fréquents sont ceux en Vert Gobelins, mais vous pouvez utiliser du Cuir Snakebite pour simuler des mondes désertiques ou du Gris Space Wolf pour les mondes



Monde Glaciaire.



Monde Désertique.



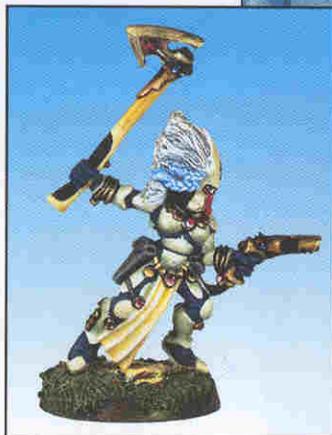
Monde Jungle.



Socle Décoré.

COMBINAISON

Vous aurez noté que les plaques d'armures de beaucoup d'eldars et en particulier celles des Guerriers Aspects sont portées sur une combinaison souple. Cela est important lorsque vous peignez les armures des eldars. Pour rester simple, vous pouvez peindre les plaques et la combinaison de la même façon. Pour une meilleure finition, appliquer des lavis d'encre sur les plaques d'armures peut être une bonne idée. La meilleure alternative reste de peindre les plaques et la combinaison avec des couleurs contrastées (une combinaison plus sombre fait souvent bonne impression). L'Exarque Banshee ci-dessus donne un bon exemple du résultat alors obtenu.



CASQUES

Le casque est un bon endroit pour les décalcos de runes. Le Dragon de Feu ci-contre porte la rune de son temple Aspect, mais d'autres runes sont utilisables dans le but de personnaliser vos guerriers, alors lâchez-vous et faites des essais!



COULEURS

Les couleurs de chaque vaisseau-monde ne sont pas rigides. Elles sont souvent utilisées avec des couleurs de contraste sur des parties différentes du véhicule ou de l'armure. Par exemple, une escouade peut porter des armures jaunes avec des casques verts, une autre des armures vertes avec des casques jaunes, tandis que d'autres peuvent être complètement vertes avec du noir, du blanc ou du bleu comme couleur de contraste.

ARMES

Les armes eldars peuvent être peintes de multiples façons. Elles peuvent servir pour apporter du contraste ou pour se marier avec l'armure du guerrier. Vous pouvez aussi les peindre avec beaucoup de couleurs métalliques, y compris le Cuivre Martelé ou, dans le cas des Dragons de Feu, de l'Or Lustré. Utilisez des Encres (Noisette, par exemple), pour assombrir le métal et de l'Argent Mithril pour les éclaircissements.

COULEURS DES VAISSEAUX-MONDES



Quelques exemples de runes utilisées sur les casques des unités de Gardiens de Biel-Tan.



Chaque vaisseau-monde possède son schéma de couleurs propres. Voici des exemples tirés des cinq vaisseaux-mondes les plus célèbres.

VAISSEAU-MONDE BIEL-TAN

Biel-Tan est réputé pour compter dans ses rangs beaucoup de Guerriers Aspects, qui intègrent souvent les couleurs du vaisseau-monde dans leurs uniformes rituels. La principale couleur de Biel-Tan est le vert, souvent contrasté par du blanc ou du gris clair.



Ranger.



Ranger.



Archonte.



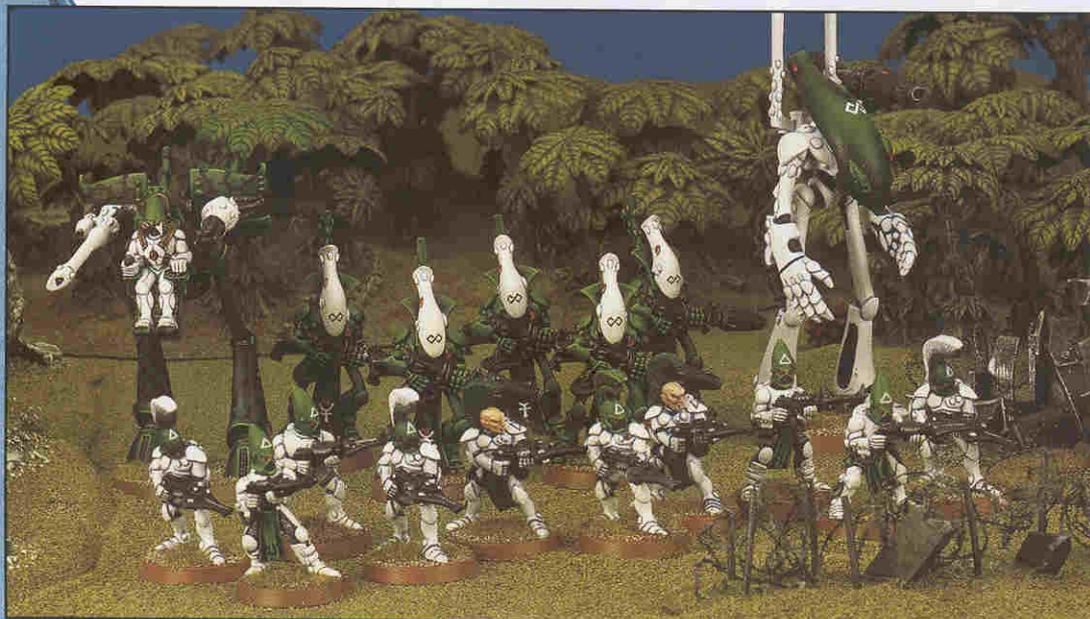
Garde Fantôme.



Gardien Défenseur.



Gardien de Choc.



Voici comment créer de la diversité dans une même armée en jouant sur deux couleurs.

VAISSEAU-MONDE SAIM-HANN

Saim-Hann est réputé pour ses Chevaucheurs Sauvages et leurs antigravs; chaque clan possède sa propre variation de la rune du dragon, symbole du vaisseau-monde. La couleur prédominante de Saim-Hann est le rouge souvent contrasté avec du blanc ou du noir.



Gardien Défenseur.



Motojets de Saim-Hann.

VAISSEAU-MONDE ULTHWÉ

Ulthwé aligne le plus d'Archontes et de Prophètes de tous les vaisseaux-mondes. Le noir d'Ulthwé est souvent accompagné de couleurs de contraste: jaune, orange, rouge et blanc.



Garde Fantôme.



Gardien Défenseur.



Archonte.

VAISSEAU-MONDE ALAITOC

Les armées d'Alaitoc peuvent compter sur un grand nombre de Rangers pour venir les aider. Les gardiens et les véhicules d'Alaitoc utilisent du bleu foncé, souvent avec du jaune et du blanc.



Gardien Défenseur.



Vyper d'Alaitoc.

VAISSEAU-MONDE IYANDEN

Beaucoup de Seigneurs et de Gardes Fantômes composent les armées d'Iyanden, dont les rares Gardiens sont en jaune, avec du bleu ou du rouge en couleur de contraste.



Motojet d'Iyanden.



Gardien Défenseur.



Archonte.

Certaines armées utilisent des schémas plutôt que des runes pour distinguer leurs escouades: les gardiens d'Ulthwé ci-dessous montrent une sélection de différents heaumes que vous voudrez peut-être utiliser pour vos propres Gardiens.



Au lieu de runes ou de schémas de casques, vous pouvez utiliser des ceintures, des armes ou des gemmes de couleurs différentes pour distinguer vos unités.

GUERRIERS ASPECTS

Chaque Aspect possède son propre schéma de couleurs, qui n'a aucun rapport avec son vaisseau-monde d'origine, mais avec sa tradition de combat.

COULEURS DES GUERRIERS ASPECTS

Voici les couleurs traditionnelles des temples :

- *Banshees* : Blanc ou Os
- *Faucheurs Noirs* : Noir ou Bleu Nocturne
- *Araignées Spectrales* : Noir et Rouge
- *Vengeurs* : Bleu Foncé
- *Scorpions* : Vert
- *Dragons de Feu* : Rouge ou Orange
- *Aigles Chasseurs* : Bleu Pâle ou Gris
- *Lances de Lumière* : Blanc

Bien que chaque Aspect possède son propre schéma de couleurs, il n'est pas rare de trouver de légères variations dans la couleur et les symboles suivant les temples et même parfois entre deux unités d'un même temple. Sur certains vaisseaux-mondes, les Guerriers Aspects intègrent certaines couleurs du vaisseau à leur propre schéma de couleurs.

Certains temples ou escouades peuvent avoir des couleurs ne correspondant ni à leur aspect ni à leur vaisseau-monde. Sur cette page, vous trouverez quelques exemples des différentes variations de schémas et de couleurs possibles, mais vous êtes totalement libres d'utiliser les couleurs que vous désirez ou jugerez opportunes.



Exarque Vengeur.



Araignée Spectrale.



Exarque Araignée Spectrale.



Scorpion.



Exarque Scorpion.



Scorpion.



Scorpion.



Dragon de Feu.



Exarque Dragon de Feu.



Exarque Aigle Chasseur.



PEINDRE LES MOTOJETS

Les motojets comptent parmi les unités eldars les plus caractéristiques et il est rare qu'un ost n'en ait pas au moins une unité. Elles offrent beaucoup d'opportunités aux peintres, que vous soyez un expert ou que vous débutiez.

Lorsque vous peignez des motojets eldars, pensez à elles comme à des extensions de l'armure du pilote. Le plus simple est de peindre la motojet aux mêmes couleurs que l'uniforme du Gardien. Vous pouvez, si vous avez beaucoup de motojets à peindre, dans une armée de Saim-Hann, par exemple, peindre la moto de la même couleur que le casque du pilote. Pour les motojets de Biel-Tan, vous pouvez peindre le châssis en blanc et le capot en vert. Le capot est l'endroit idéal pour peindre des symboles ou coller des décalcos (même des gros !)



Motojet de Biel-Tan.



Motojet de Saim-Hann.

LES BOMBES DE PEINTURE

Les bombes de peinture Citadel sont parfaites pour peindre plusieurs motojets en même temps, et vous pouvez également les utiliser pour peindre les troupes. Choisissez la couleur de base de votre véhicule et sous-couchez comme d'habitude.

LES DÉCALCOS

Certaines runes ou motifs eldars sont assez complexes à peindre, mais il existe une grande variété de décalcos disponibles. Regardez les photos de ce codex, et vous verrez que l'on peut utiliser les décalcos à bien des endroits différents des véhicules ou

des guerriers. Il s'agit d'un moyen pratique et rapide pour ajouter couleur et variété, mais surtout pour identifier vos unités. Vous pouvez combiner les décalcos pour créer des motifs ou les repeindre d'une couleur différente en utilisant le décalco de base comme gabarit.



LES VYPERS

Les Vypers peuvent être peintes de la même façon que les motojets. Mieux vaut peindre le capot et la verrière du pilote séparément (truc : ne vernissez pas la verrière, cela risque de la ternir). Il est plus simple de peindre le pilote et l'artilleur avant de les mettre en place. Peindre à part le pilote est toujours une bonne idée, même pour les motojets.



Exemples de symboles de Saim-Hann.

PEINDRE LES FALCONS

Il ne fait aucun doute que le Falcon et ses nombreuses variantes sont les véhicules les plus élégants de l'univers de Warhammer 40,000. C'est pourquoi vous avez tout intérêt à passer un peu de temps sur la peinture de ces figurines.

Peindre un gros véhicule comme le Falcon est toujours intéressant. Ce Falcon de Biel-Tan a été peint en vert avec un arsenal blanc. Les Falcons sont souvent réussis lorsque l'on peint les parties supérieure et inférieure dans des couleurs différentes.

Il est aussi préférable de peindre la tourelle supérieure avant l'assemblage final.

La coque est un endroit idéal pour ajouter des gemmes ou des décalcos.



LE PRISME DE FEU

Le Prisme de Feu est une variante du Falcon ayant été équipée d'un redoutable canon prisme. L'immense cristal qui constitue l'arme peut être peint dans des couleurs vives afin de contraster avec le reste du véhicule. Ce Prisme de Feu d'Ulthwé à été peint en Bleu Tempête et décoré de terribles éclairs de lumière peints en Blanc Crâne.



Un ost de véhicules de Saim-Hann se prépare à livrer bataille.

TECHNIQUES AVANCÉES

Voici quelques "trucs de pros" utiles pour peindre une armée d'eldars. Bon nombre de ces techniques peuvent sembler compliquées au premier abord mais, avec de la pratique, elles deviendront une seconde nature.

PERSONNAGES ELDARS

Les Avatars, les Prophètes et les Archontes comptent parmi les figurines les plus détaillées d'une armée eldar, et cela vaut le coup de se donner un peu de mal en les peignant. Voici quelques astuces pour vous aider, que vous soyez un peintre confirmé ou un novice.

Avant de peindre une cape ou une robe, commencez par une bonne couche de base (le Gris Ombre est parfait pour les robes blanches), puis éclaircissez en utilisant les plis de la robe comme guides. Vous pouvez ensuite utiliser une couleur vive le long des bords, pour donner un effet vraiment visuel, comme sur les photos ci-dessous.



Manteau d'Archonte.



Pagne de l'Avatar.



Cape de Prophète.



Armure de Moelle.

Ces personnages portent souvent des armures faites d'une substance exotique eldar appelée moelle spectrale.

Une bonne base pour la moelle spectrale est le Cuir Snakebite. Effectuez

un premier éclaircissement au Brun Bubonique, puis un deuxième avec de l'Os Blanc et pour finir du Blanc Crâne. En utilisant une plus grande quantité de peinture pour chaque couleur, faites varier la couleur des os. Plus vous mettez d'Os Blanc et de Blanc Crâne, plus ils auront l'air propres et polis.

RONCES

La ronce est un symbole très fréquent chez les eldars. Il est plus simple à peindre qu'il n'y paraît, il suffit de peindre une ligne sinueuse avant d'y rajouter des triangles pour les pointes.

PEINTURE DES GEMMES

Les figurines et les véhicules eldars sont constellés de gemmes qu'il est simple de faire ressortir. Vous pouvez les peindre avec une seule couleur, mais il existe un bon truc pour obtenir des gemmes superbes. Choisissez d'abord une couleur, puis éclaircissez et assombrissez les opposés, à savoir ombrages en haut et éclaircissements en bas. A la fin, ajoutez un petit point de Blanc Crâne en haut. Certains peintres terminent par une fine couche de vernis brillant.



GALERIE ELDAR

Vous trouverez sur ces pages des personnages eldars et des Seigneurs Phénix, ainsi que certains des gagnants du Golden Demon, la compétition de peinture qui se tient chaque année au Games Day.



Jain Zar,
La Tornado du Silence.



Maugan Ra,
Le Moissonneur d'Âmes.

Ces trois Seigneurs Phénix ont été peints par Neil Green. Notez comment Neil s'est limité à de très légers éclaircissements pour que les armures restent noires. Seule l'armure de Baharroth tend vers le gris clair comme il sied aux Aigles Chasseurs.

La principale caractéristique de Jain Zar et de Maugan Ra est l'effet d'os. La couleur de base est un Brun Bestial, avec des couches progressives de couleurs plus claires: du Cuir Snakebite, de la Chair Bronzée, de l'Os Blanchi puis du Blanc Crâne. Neil a utilisé un lavis très dilué de Blanc Crâne pour donner aux os leur aspect poli.



Baharroth,
La Plainte du Vent.



Faucheurs Noirs par Ben Jefferson (1^{er} place Escouades Warhammer 40,000, Golden Demon 1996).



Seigneur Fantôme de Ben Jefferson (1^{er} place Véhicule Warhammer 40,000, Golden Demon 1996). Le Seigneur Fantôme est soigneusement dégradé à partir du Bleu Nocturne jusqu'au Bleu Glacial, en passant par le Bleu Enchanté, la figurine est couverte d'étoiles scintillantes et de runes blanches. Ben a aussi utilisé un impressionnant motif d'éclair sur le casque et le pagne.



Karandras,
Le Chasseur des Ombres,
Peint par Dave Thomas.

Dave a utilisé de la Chair Sombre pour la tête et la pince énergétique. L'ensemble a ensuite été éclairci à l'Os Blanchi.



Fuegan,
La Lance de Feu,
Peint par Chris Smart.

A Droite :
La couverture
du précédent
Codex Eldars
a inspiré cette
conversion
d'Exarque
Vengeur.



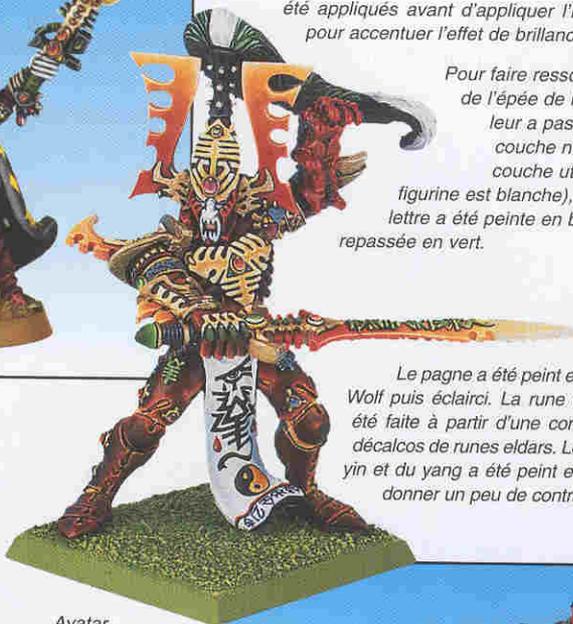
Exarque Eldar,
Converti par Mike McVey,
Peint par Stuart Thomas.



Eldrad Ulthran,
Peint par Paul Muller.

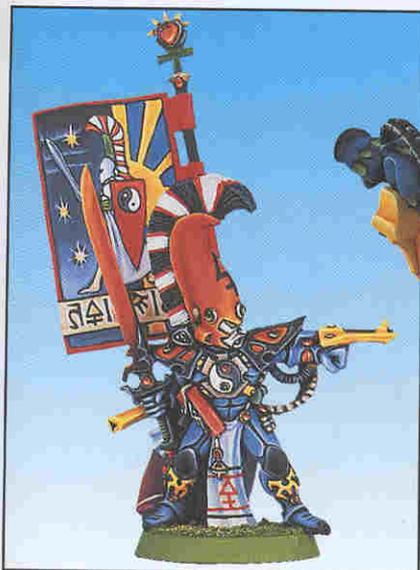
Lorsque Mike a réalisé cet Avatar, il a, pour simplifier, décidé de le peindre section par section. La totalité de la figurine semble luire d'un feu intérieur et cet effet a été obtenu par des couches successives d'encres sur l'armure. Pas moins de six couches d'Encre Rouge sur la seule main sanglante, finalisées par une couche de vernis brillant ! Des éclaircissements de blanc pur ont été appliqués avant d'appliquer l'Encre Rouge pour accentuer l'effet de brillance.

Pour faire ressortir les runes de l'épée de l'Avatar, Mike leur a passé une sous-couche noire (la sous-couche utilisée pour la figurine est blanche), puis chaque lettre a été peinte en blanc et enfin repassée en vert.



Avatar,
Peint par Mike McVey.

Le pagne a été peint en Gris Space Wolf puis éclairci. La rune de l'Avatar a été faite à partir d'une combinaison de décalcos de runes eldars. Le symbole du yin et du yang a été peint en jaune pour donner un peu de contraste.



Asurmen,
La Main d'Asuryan,
Peint par Paul Muller.



La magnifique Vyper et la Motojet de Jonas Ekestam montrent comment un peintre peut personnaliser ses figurines. La Vyper a été peinte aux couleurs de son armée de Mægnár, tandis que la Motojet est plutôt un modèle d'exposition. Notez l'effet visuel et le motif de flammes caractéristique des figurines de Jonas.



Escouade de
Gardes Fantômes de
Valérie Florentin
(3^e place Escouades
Warhammer 40,000,
Golden Demon 1996.)

Le motif de flammes est typique des Gardes Fantômes de Valérie : on les retrouve sur les têtes et les armes. Notez que le Garde de tête arbore une rune sur son pagne et un symbole yin-yang sur la jambe droite.



LES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

Cette partie du Codex Eldars contient de nombreuses informations additionnelles sur les eldars des vaisseaux-mondes. Vous y trouverez des descriptions et des règles pour de nombreuses armes et pouvoirs psychiques exotiques, ainsi que des éléments de liste d'armée pour certains personnages eldars légendaires, que vous pourrez utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000 si vous le désirez.

Vous y trouverez également bon nombre d'informations sur la race eldar, comprenant les études de leurs armes, de leur culture et de leur langue, ainsi qu'un guide sommaire sur les subtiles interconnexions des divers fragments de cette race, jadis omniprésente dans la galaxie. Vous distraire et vous inspirer sont les buts recherchés, mais vous trouverez aussi facilement quelques idées pour vos campagnes.

Marauth égrenait en chantant doucement le flot continu de syllabes qui formait un sort complexe. Les runes et les sceaux du portail commencèrent à scintiller de lueurs blanches, dorées et argentées en projetant des ombres miroitantes sur le visage et les lourdes robes du Grand Prophète. Il passa la main au travers du portail et prononça les derniers mots, scellant ainsi cet accès à la Toile pour toujours. Il se retourna alors vers les Archontes qui l'entouraient.

"C'est fait. Les runes de clôture ont été invoquées. Dorénavant, nos ennemis ne pourront plus passer par ici," leur dit-il.

Le plus jeune des Archontes, Karhaedron, qui avait à peine trois cents ans eldars, fit un geste respectueux pour attirer l'attention de Marauth.

"Morfessa, je ne comprends pas : pourquoi condamner l'accès à la Toile par ce portail ?" Le visage du jeune archonte affichait son sincère embarras. "Si vos divinations sont justes et que les Ténébreux découvrent cette voie vers nous, pourquoi ne pas les attendre avec des guerriers et des armes pour les détruire une fois pour toutes ?"

"Ce n'est pas dépourvu de bon sens," répondit Marauth. "Comme tu le sais, la Toile, ou ce qu'il en reste, nous relie aux anciens lieux et aux autres vaisseaux-mondes. Elle nous réunit et nous permet de nous déplacer rapidement à l'insu de l'ennemi. Pourtant les Ténébreux y ont trouvé refuge lors de la Chute, et la Sombre Cité s'étend comme un cancer dans ses entrailles. Seuls les Arlequins connaissent vraiment la Toile, mais il arrive que les Ténébreux trouvent par accident une issue vers l'extérieur, ou même l'un de nos portails. Le réseau d'infinité a montré qu'une telle chose allait se produire ici même. Je n'ai hélas pu connaître que le lieu de l'attaque, pas le moment, et il nous serait impossible de maintenir notre garde indéfiniment. Des années peuvent passer avant qu'adviennent les événements que j'ai pressentis, et nous n'avons pas les moyens d'exercer une telle surveillance. Nous devons avoir l'absolue certitude que l'attaque soit évitée, et seule la clôture du portail peut nous la fournir. Si un seul Ténébreux parvenait à échapper à nos sentinelles, ses pareils obtiendraient l'accès au réseau d'infinité. Les esprits de nos ancêtres seraient à la merci de leur avidité et le carnage qu'ils accompliraient dans nos lieux les plus sacrés serait incommensurable. Non, nous devons avoir une certitude absolue."

Karhaedron s'inclina avec respect, en baissant les yeux.

"Votre sagesse est sans faille, comme toujours, Morfessa. Veuillez pardonner mon ignorance et mon manque de foi," s'excusa l'Archonte.

Marauth sourit doucement en relevant le menton de l'Archonte d'un doigt élancé, afin qu'il le regarde dans les yeux.

"Ne vous excusez jamais pour avoir posé une question, jeunes prophètes," dit le maître à ses acolytes. "En posant des questions, nous obtenons des réponses, et ces dernières nous apportent une plus grande connaissance de nous-mêmes et de l'univers qui nous entoure."

Le visage de Marauth se durcit comme il serrait les dents.

"Notre race a jadis cessé de poser des questions, et notre suffisance nous a quasiment détruits. Cela ne doit jamais se reproduire."



ÉQUIPEMENT DES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

Cette section décrit les règles des armes et de l'équipement utilisés par les eldars. Elles sont plus détaillées que celles du livre de règles de Warhammer 40,000 et les remplacent si elles sont différentes. NOTE: Tout élément non cité ici fonctionne exactement comme indiqué dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Masque de Banshee: Ce casque spécial transforme les cris de guerre des Banshees en ondes de choc surchargeant le système nerveux de leurs adversaires.

Une figurine coiffée d'un tel casque frappe toujours en premier lors du premier tour de n'importe quel assaut, sans tenir compte de l'Initiative ou d'autres facteurs. Ceci s'applique même sans contact socle à socle avec l'ennemi. Si le combat dure plus d'un tour, le masque n'a plus aucun effet lors de la suite. Si une figurine ennemie possède une capacité lui permettant aussi de frapper en premier (comme certaines drogues de combat des Célestes eldars noirs), les attaques sont résolues simultanément.

Lame Mordante: Les dents d'une Lame Mordante déchirent les chairs et l'armure au corps à corps. Si une Lame Mordante blesse un ennemi ayant plus d'1PV, vous pouvez lancer pour blesser à nouveau. Continuez à lancer pour blesser jusqu'à ce que vous ratiez. Chacune des blessures entraîne une sauvegarde séparée.

Lance Ardente: La lance ardente est utilisée par les eldars pour détruire les cibles lourdement blindées grâce à son rayon laser hautement concentré. Elle possède le profil suivant et compte les blindages supérieurs à 12 comme étant de 12.

Portée 36ps F8 PA2 Assaut 1



Lame Funeste: Une Lame Funeste est une arme énergétique extrêmement puissante incorporant une pierre-esprit dans sa garde. Lorsqu'elle frappe, l'esprit de la Lame peut tenter de détruire celui de la victime.

Si une figurine ayant plus d'1PV est blessée au corps à corps par une Lame Funeste, elle doit immédiatement effectuer un test de Cd sur 2D6 ou mourir. Les sauvegardes d'armures normales sont ignorées.

Canon à Distorsion: Le canon à distorsion met à profit la technologie très avancée des eldars pour créer un vortex Warp miniature sur le champ de bataille. Il possède le profil indiqué ci-dessous.

De plus, s'il touche un véhicule, utilisez le tableau de Dommages d'Artillerie pour déterminer les dégâts. Notez qu'une batterie de plus d'un canon à distorsion utilise les règles de barrage multiple de la page 58 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Portée Estim. 24ps F10 PA2 Lourde 1 Expl.

Motojet Eldar: Les motojets des eldars des vaisseaux-mondes sont conçus pour être très maniables, et peuvent tourner sur place ou modifier leur vitesse très rapidement. Ceci permet aux pilotes d'effectuer des attaques éclair en surgissant d'un couvert pour attaquer et disparaître à nouveau. Elles utilisent les règles des motojets du livre de règles de Warhammer 40,000, mais de plus, une figurine non démoralisée sur une motojet eldar peut toujours se déplacer de 6ps durant la phase d'assaut, qu'elle soit à 6ps de l'ennemi ou pas. Ce mouvement peut être effectué dans n'importe quelle direction, et pas seulement pour charger l'ennemi, même si ce dernier se trouve à moins de 6ps.

Lance-Missiles Eldar: La technologie des eldars surpasse de loin celles des autres races, et ils peuvent se permettre d'utiliser des missiles à plasma en très grand nombre. Les lance-missiles eldars peuvent tirer des missiles antichars ou à plasma, avec les profils ci-dessous. Une escouade qui subit des pertes suite à un tir de missile à plasma doit passer un test de blocage (voir page 58 du livre de règles de Warhammer 40,000).

Antichars: Portée 48ps F8 PA3 Lourde 1

Plasma: Portée 48ps F4 PA4 Lourde 1 Expl.

Exécuteur: L'Exécuteur est une longue arme énergétique dont la lame est capable de trancher un adversaire en deux d'un seul coup. Il se manie des deux mains et ne peut donc pas être utilisé en conjonction avec une autre arme de corps à corps ou un pistolet pour obtenir une attaque supplémentaire. Il ajoute +2 à la Force de l'utilisateur et ignore les sauvegardes d'armure normales.

Pique de Feu: La Pique de Feu est une arme à fusion sophistiquée dont le long canon distinctif accroît considérablement sa portée. Comme les autres armes à fusion, la Pique de Feu lance 2D6+Force pour la pénétration de blindage contre les cibles à demi-portée (9ps). Elle a le profil suivant:

Portée 18ps F8 PA1 Assaut 1

Fusil Thermique: Le fusil thermique est une arme à fusion utilisée notamment par les Guerriers Aspects Dragons de Feu. En tant qu'arme à fusion, il ajoute 2D6 à sa Force pour pénétrer les blindages à demi-portée (6ps) et possède le profil suivant:

Portée 12ps F6 PA1 Assaut 1

Casque Fantôme: Le casque fantôme d'un Grand Prophète comporte un réseau cristallin complexe qui masque son esprit et le protège ainsi des démons et autres créatures du Warp. Si la figurine subit une attaque due aux Périls du Warp lors d'un test psy (en obtenant un double 6 ou un double 1), elle peut ignorer l'attaque sur un 4+ sur 1D6. De plus, tout démon affrontant la figurine au corps à corps divise sa Capacité de Combat par deux (arrondie au supérieur).

Serre d'Aigle: Un Exarque Aigle Chasseur porte souvent une version bien plus puissante des lasblasters de son escouade, appelée une Serre d'Aigle. Cette arme possède le profil suivant:

Portée 24ps F4 PA6 Assaut 3

Grenades P.E.M.: Les eldars utilisent les grenades P.E.M. pour neutraliser les véhicules ennemis. Celles-ci émettent une onde électromagnétique de très forte intensité qui surcharge les circuits électriques et brouille les sources d'énergie de la cible. Elles ne sont utilisables qu'en assaut et uniquement contre les véhicules.

Une figurine désirant utiliser ces grenades ne peut effectuer qu'une seule Attaque, sans tenir compte de son armement, de ses Attaques ou du fait qu'elle ait chargé. Si l'attaque touche, lancez 1D6 pour en déterminer les effets: 1 = aucun effet, 2-5 = dommage superficiel, 6 = dommage important. Une grenade P.E.M. ne peut être utilisée contre un Dreadnought que s'il est déjà immobilisé ou sonné.

Lasblaster: Le lasblaster est une arme laser à tir rapide qui surpasse de loin les grossiers fusils laser de l'Imperium. Il est utilisé par les Aigles Chasseurs pour faire pleuvoir une grêle de tirs sur l'ennemi. Cette arme possède le profil suivant:

Portée 24ps F3 PA6 Assaut 2

**Le Cœur Bat,
La Colère Monte,
La Mort Arrive,
C'est la Guerre!**

**Prière de bataille à Khaine,
le Dieu à la Main Sanglante**

Lance Laser: Cette arme utilisée par les Guerriers Aspects Lances de Lumière projette d'intenses salves laser lors de la charge. Les tirs sont résolus pendant la phase d'assaut, lorsque les Lances de Lumière chargent et juste avant de les déplacer au contact. Les lances laser doivent toutes viser une seule unité chargée par les Lances de Lumière, et toute perte infligée compte dans le résultat de combat pour ce tour. Les règles normales de tir s'appliquent, avec jets pour toucher, couverts etc. Une figurine armée d'une lance laser bénéficie d'une Force de 5 pour blesser au corps à corps. Une lance laser possède le profil suivant:

Portée - F5 PA5 Assaut 1

Mandibules: Fixées sur les casques des Scorpions et activées par un capteur psychique, elles projettent des rafales d'aiguilles minuscules qui servent de conducteurs à une décharge d'énergie intense. Une figurine équipée de mandibules peut effectuer une attaque spéciale au corps à corps, résolue à son Initiative+2. Les mandibules sont utilisables par les figurines situées à 2ps de l'ennemi ainsi que par celles se trouvant au contact. Elles infligent une touche de Force 4 sur un 4+ sur un D6. Les sauvegardes d'armures sont autorisées. Retirez les pertes comme s'il s'agissait de pertes au corps à corps. Les Scorpions peuvent ensuite effectuer leurs autres Attaques à leur Initiative normale. Les pertes dues aux mandibules comptent dans le résultat de combat, et un Scorpion qui a commencé le corps à corps au contact avec l'ennemi, mais dont l'adversaire est tué par les mandibules, effectuera tout de même son nombre total d'Attaques.

Grenades à Plasma: Au lieu d'utiliser de rudimentaires grenades à fragmentation comme les autres races, les Eldars emploient des grenades à plasma sophistiquées pour étourdir leurs ennemis avant de les charger au corps à corps. Elles annulent les effets des couverts au corps à corps afin que toutes les Attaques soient déterminées par ordre d'Initiative.

Lames Énergétiques: Fixées sur l'avant-bras, elles permettent d'utiliser librement ses deux mains, et un guerrier bien entraîné peut frapper avec tout en maniant une autre arme. Une figurine équipée de lames énergétiques gagne +1 Attaque, en plus de l'éventuelle +1 Attaque due au maniement de deux autres armes de corps à corps, pour un total de +2 Attaques. Ces lames annulent les sauvegardes d'armure normales.

Canon Prisme: Le canon prisme concentre un étroit rayon laser à travers un système de cristaux très complexe avant de relâcher l'énergie accumulée en une salve dévastatrice. Il possède le profil suivant:

Portée 60ps F9 PA2 Lourde 1 Expl.

Laser à Impulsions: Le laser à impulsions est une arme très sophistiquée qui projette des rafales de puissants tirs laser. Cette arme projette 1D3 rayons (lancez à chaque fois que l'arme tire) et possède le profil suivant:

Portée 48ps F8 PA2 Lourde D3

Long Fusil Eldar: Le long fusil Eldar utilisé par les Rangers est doté de systèmes de visée très sophistiqués capables de détecter les parties vulnérables des armures. Il est considéré comme un fusil de sniper, mais si un 6 est obtenu pour toucher, le tir compte comme ayant une PA de 1.

Armure Runique: Les Grands Prophètes et les Archontes portent des runes et des sceaux dont l'énergie psychique détourne les attaques. Une figurine portant une armure runique bénéficie d'une sauvegarde invulnérable. Si la figurine pilote une motojet, elle peut choisir de tenter sa sauvegarde normale de 3+ ou sa sauvegarde invulnérable de 4+.

Runes de Protection: Un Grand Prophète peut utiliser ces runes pour deviner quand un psyker ennemi va user de ses pouvoirs et déployer un bouclier psychique. Si un psyker ennemi tente d'utiliser un pouvoir et que lui ou sa cible se trouve à moins de 6ps du Grand Prophète, il doit effectuer son test psy avec 3D6 en ignorant le résultat le plus bas. Les psykers qui n'ont pas à faire de test psy ne sont pas affectés.

Runes de Clairvoyance: Un Grand Prophète peut user de ces runes pour guider sa seconde vue dans l'écheveau du destin et accroître encore sa clairvoyance. Il peut effectuer ses tests psy avec 3D6 en ignorant le plus haut résultat. Vous devez obligatoirement utiliser les deux résultats les plus bas, même s'il s'agit d'un double 1.

Pince de Scorpion: Il s'agit d'une antique arme des Exarques Scorpions, un gantelet énergétique en forme de pince intégrant une catapulte shuriken. La Pince peut être utilisée à la fois comme un gantelet énergétique et comme une catapulte shuriken, y compris durant le même tour.

Tisseur de Ténèbres: Cette arme lance un amas de monofilaments en hauteur pour qu'il retombe sur l'ennemi en tranchant chairs et os. Il s'agit d'une arme de barrage, et une batterie comportant plusieurs tisseurs de ténèbres suit les règles de barrage multiple données en page 58 du livre de règles de Warhammer 40,000. En tant qu'arme de barrage, le tisseur de ténèbres utilise également les règles de blocage. Il possède le profil suivant:

Portée E 48ps F6 PA- Lourde 1 Expl.

Lance Chantante: La lance chantante est une arme psychiquement chargée utilisée par les Grands Prophètes et les Archontes, qui revient automatiquement dans la main de son propriétaire lorsqu'elle est lancée. Elle possède le profil ci-dessous et blesse toujours sur 2+ sans tenir compte de l'Endurance. Contre un véhicule, sa Force est égale au triple de celle de l'utilisateur, plus le D6 habituel pour percer les blindages. Une lance chantante peut aussi être utilisée au corps à corps, mais se manie à deux mains et ne peut pas être combinée avec une autre arme pour obtenir un bonus de +1 Attaque. Une figurine ne peut pas lancer sa lance chantante et l'utiliser au corps à corps durant le même tour.

Portée 12ps F Spéciale PA- Assaut 1

Pierres-Esprits: Tout Eldar des vaisseaux-mondes porte une pierre-esprit pour capturer son âme lorsqu'il meurt et éviter qu'elle ne soit dévorée par le dieu du Chaos Slaanesh. Les pierres-esprits contenant des âmes peuvent remplir bien des rôles. Ainsi, un psyker Eldar peut utiliser leur puissance pour se gorger d'énergie psychique et utiliser deux pouvoirs psychiques par tour au lieu d'un seul. Cependant, il doit utiliser des pouvoirs différents car un psyker ne peut pas utiliser un même pouvoir deux fois par tour.

Canon Stellaire: Le canon stellaire est une arme à plasma très sophistiquée qui utilise une impulsion électromagnétique pour guider ses terribles tirs. Contrairement aux rudimentaires armes à plasma des autres races, un canon stellaire ne surchauffe pas sur un 1 pour toucher. Cette arme possède le profil suivant:

Portée 36ps F6 PA2 Lourde 3



Lance-grenades d'Aigle Chasseur: Les jambes de l'armure des Aigles Chasseurs comportent un lance-grenades qui projette une pluie d'explosifs lorsqu'ils plongent pour attaquer. Une unité d'Aigles Chasseurs qui se déploie en Frappe en Profondeur peut utiliser ses grenades, dont le profil est donné ci-dessous, lors du tour de son arrivée. Placez un gabarit d'artillerie n'importe où sur la table avant de déployer l'unité sur un autre gabarit d'artillerie et lancez un dé de dispersion. Si une flèche est obtenue, le gabarit est déplacé de D6ps dans la direction indiquée. Déterminez les touches et les dommages normalement. Un seul gabarit est placé par unité d'Aigles Chasseurs, quels que soient les effectifs de chaque unité.

Portée - F4 PA5 Gabarit d'Artillerie

Ailes d'Aigle Chasseur: Les Aigles Chasseurs sont dotés d'ailes scintillantes et multicolores dont les "plumes" vibrent rapidement en vol et prennent un aspect flou. Ces ailes leur permettent de se déplacer rapidement ou de planer au-dessus du champ de bataille en attendant l'occasion de frapper. Une figurine équipée d'ailes se déplace comme si elle portait un réacteur dorsal. De plus, une escouade équipée d'ailes d'Aigle Chasseur peut toujours se déployer en Frappe en Profondeur, même si la mission ne l'autorise pas.

Vibro-Canon: Un vibro-canon émet des ondes soniques résonnantes pour disloquer ses cibles et jeter les troupes au sol. Lors du tir d'un vibro-canon, choisissez le point visé n'importe où à portée et dans sa ligne de vue, puis lancez pour toucher normalement. S'il touche, tracez une ligne entre le canon et le point visé: toute unité traversée par cette

ligne subit D6 touches. Un véhicule ou une autre cible sujette aux mêmes tableaux de dommages subit un dommage superficiel automatique. Une unité qui subit une perte due à un vibro-canon doit passer un test de blocage comme décrit page 58 du livre de règles de Warhammer 40,000. Dans le cas d'une batterie de plusieurs vibro-canons, ces derniers effectuent un seul tir ensemble, comme décrit plus haut. Chaque canon additionnel dans la batterie ajoute +1 à la Force de l'attaque et inflige un malus de -1 aux tests de blocage. Un vibro-canon possède le profil suivant:

Portée 36ps F4 PA- Lourde 1

Générateur de Saut Warp: Les Araignées Spectrales utilisent un générateur de saut compact mais complexe qui leur permet de courtes téléportations via le Warp. Elles peuvent ainsi se déplacer rapidement et franchir n'importe quel obstacle, mais un eldar ne peut s'exposer sans risque au Warp. Une figurine équipée d'un générateur de saut Warp peut parcourir jusqu'à 12ps durant sa phase de mouvement en ignorant tout élément de décor, et traverser ainsi forêts, rivières et mêmes murs sans aucune pénalité. La figurine ne peut pas finir son mouvement dans un terrain infranchissable.

Les Araignées Spectrales peuvent effectuer un second saut en début de phase d'assaut si vous le désirez. Elles ne peuvent pas faire un second saut et charger lors d'un même tour. Le générateur de saut est moins fiable lors du second saut et les règles suivantes s'appliquent. Désignez la direction dans laquelle saute l'escouade et déplacez-la de 2D6ps. Si vous obtenez un double, un membre

de l'escouade a été perdu dans le Warp et est retiré comme perte (les autres se déplacent de la distance obtenue).

Une unité équipée de générateurs de saut Warp poursuit et bat en retraite de 3D6ps en ignorant les décors comme pour son mouvement normal.

Tricéphale: Un Tricéphale est constitué de trois crânes de cristal reliés par des chaînes légères. Il se lance comme un bola et vole pour frapper une unité ennemie avant de revenir. Il utilise les règles normales de tir, mais s'il touche, vous pouvez à nouveau lancer un dé pour toucher et continuer jusqu'à ce que vous ratiez ou que vous ayez infligé 4 touches. Faites les jets pour blesser et les sauvegardes comme d'habitude. Une figurine ne peut pas être touchée plus d'une fois. Un Tricéphale utilisé au corps à corps compte comme une arme énergétique. Cette arme possède le profil suivant:

Portée 24ps F4 PA5 Assaut 1

Canon Fantôme: Cette arme utilise la même technologie Warp que les canons à distorsion. Elle ouvre un petit trou reliant le Warp à l'espace matériel pour déchiqeter sa cible entre les deux dimensions. Le canon fantôme blesse toujours sur 4+ sans tenir compte de l'Endurance, et sur un jet de 6, la mort est instantanée car la victime est aspirée entière dans le Warp. Contre les cibles blindées, il inflige toujours un dommage superficiel sur un jet de 4 et un dommage important sur un 5 ou un 6, sans tenir compte de la valeur de blindage. Le canon fantôme possède le profil suivant:

Portée 12ps F- PA1 Assaut 1

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES ELDARS

Les véhicules des eldars des vaisseaux-mondes peuvent être équipés de systèmes additionnels, comme indiqué dans la liste d'armée. Toute amélioration de véhicule doit être représentée sur la figurine. Aucun véhicule ne peut recevoir plus d'une fois la même amélioration.

Matrice Cristalline de Visée: Ce système permet à l'équipage de localiser rapidement ses cibles en cours de déplacement. Un véhicule qui en est équipé peut tirer pendant sa phase de mouvement plutôt que pendant la phase de tir: il peut ainsi bouger, tirer, puis finir son mouvement. Toutes les restrictions habituelles sur le nombre d'armes capables de tirer s'appliquent en fonction du mouvement total (la distance parcourue avant et après le tir).

Holo-champ: Le véhicule est entouré d'un holo-champ miroitant qui déforme la vision et empêche l'ennemi de viser ses points vulnérables. Lorsque ce véhicule est endommagé, l'adversaire lance deux dés sur le tableau et choisit le résultat le plus bas.

Faux: Le véhicule est pourvu de pointes et de lames pour effectuer des attaques au passage. Toute figurine ennemie qui obtient un 1 pour toucher ce véhicule en assaut subit une touche de Force 5. Les sauvegardes fonctionnent normalement.

Pierre-Esprit: Le véhicule abrite une grande pierre-esprit. L'âme qu'elle contient peut contrôler le véhicule pour de courtes périodes de temps si l'équipage en est incapable. Si le véhicule subit un dommage "Équipage Secoué", lancez un D6. Sur un 4+, le véhicule n'est pas affecté. Si le véhicule subit un dommage "Équipage

Sonné", lancez 1D6. Sur un 4 ou un 5, traitez ce résultat comme un "Équipage Secoué". Sur un 6, le véhicule n'est pas affecté.

Moteurs Stellaires: Le véhicule possède des moteurs auxiliaires qui peuvent lui fournir une poussée supplémentaire. Ceux-ci peuvent être utilisés pour déplacer le véhicule de 2D6ps droit devant pendant la phase de tir au lieu de faire feu. Un véhicule ne peut pas utiliser ses moteurs stellaires durant un tour où il embarque ou débarque une unité transportée.

Moteurs à Poussée Vectorielle: Les moteurs du véhicule lui permettent de tourner quasiment sur place et de manœuvrer aisément en terrain difficile. Le véhicule peut relancer les tests de terrain difficile ratés.

"Jadis, les étoiles elles-mêmes vivaient et mouraient selon nos désirs, et vous osez encore vous opposer à notre volonté."

Grand Prophète Mirehn Bielann

POUVOIRS PSYCHIQUES DE GRAND PROPHÈTE

Sauf indication contraire, ces pouvoirs fonctionnent de la manière décrite dans la section des Pouvoirs Psychiques, page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Tempête Surnaturelle: Le Grand Prophète peut invoquer une tempête d'énergie crépitante parcourue d'arcs électriques qui jette ses ennemis en tous sens. Il peut utiliser ce pouvoir durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Le joueur eldar place le grand gabarit d'artillerie sur une unité ennemie située à moins de 18 ps. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche de Force 3 sans valeur de PA. L'unité visée doit passer un test de blocage comme indiqué page 58 du livre de règles de Warhammer 40,000. Les véhicules touchés par le gabarit subissent une touche avec une pénétration de blindage de 2D6 (notez que c'est bien 2D6, pas 2D6+3) et sont réorientés aléatoirement.

Chance: Le Grand Prophète scrute les futurs alternatifs pour savoir où l'ennemi va attaquer et avertit ses congénères afin qu'ils se protègent. Ce pouvoir s'utilise au début du tour eldar. Désignez une unité eldar ayant une figurine à moins de 6 ps du Grand Prophète (il peut s'agir de sa propre unité) : cette unité peut relancer toute sauvegarde d'armure ou de couvert ratée jusqu'au début du prochain tour eldar.

Guide: Le Grand Prophète pressent les mouvements ennemis grâce à ses pouvoirs divinatoires et dirige les tirs de ses guerriers. Ce pouvoir s'utilise au début du tour eldar. Désignez une unité eldar ayant une figurine à moins de 6 ps du Grand Prophète (il peut s'agir de sa propre unité) : cette unité peut relancer tout jet pour toucher au tir jusqu'au début du prochain tour eldar. Si elle utilise une arme à Estimation (comme le canon à distorsion), vous pouvez relancer le dé de dispersion si un "HIT" n'est pas obtenu la première fois.

Guerre Mentale: Le Grand Prophète attaque l'esprit d'un ennemi dans un duel mental sans merci. Ce pouvoir est utilisé pendant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Le joueur eldar choisit une figurine ennemie à moins de 18 ps du Grand Prophète et dans sa ligne de vue. Les deux joueurs lancent un D6 et ajoutent au résultat le Commandement de leurs figurines respectives. Si le Grand Prophète gagne, la victime perd 1 Point de Vie pour chaque point d'écart, sans possibilité de sauvegarde d'armure normale. Si les scores sont égaux ou si le Grand Prophète perd, la guerre mentale n'a aucun effet.

POUVOIRS D'ARCHONTE

Le pouvoir d'un Archonte est disponible en permanence, et il n'a donc pas besoin de passer un test psy pour l'utiliser. Ces pouvoirs sont malgré cela considérés comme des pouvoirs psychiques à tout autre égard (par exemple, Destructeur ne peut pas affecter un ennemi immunisé aux pouvoirs psychiques) et l'Archonte est considéré comme un psyker.

Dissimulation: L'Archonte crée un écran d'ombres et de brume mouvantes pour dissimuler son escouade. L'escouade entière de l'Archonte bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 5+. Notez que si l'escouade est déjà à couvert, vous ne pouvez utiliser qu'une seule des sauvegardes de couvert.

Destructeur: L'Archonte concentre sa colère et sa haine pour les relâcher sur l'ennemi en une décharge d'énergie psychique brute. Ce pouvoir s'utilise durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Il fonctionne comme une attaque de tir normale avec le profil suivant :

Portée: Souffle Force 5 PA 4 Assaut 1

Bravoure: L'Archonte insuffle à ses camarades un courage inébranlable en projetant dans leurs esprits des visions de héros célèbres et de grandes victoires. Lui et son escouade peuvent relancer tout test de moral ou de blocage raté.

Maîtrise: L'Archonte transmet à ses compagnons d'armes des réflexes et une efficacité au combat accrus. Toute figurine de l'escouade de l'Archonte, y compris l'Archonte lui-même, ajoute +1 à sa Capacité de Combat et à son Initiative.



POUVOIRS D'EXARQUE

Les Exarques peuvent bénéficier des certains pouvoirs guerriers comme indiqué dans la liste d'armée. Un Exarque peut recevoir jusqu'à deux pouvoirs guerriers dont les effets sont décrits ci-dessous.



Acrobate : L'agilité de l'Exarque lui permet de bondir par-dessus ses ennemis pour attaquer où elle le désire. Avant qu'elle n'effectue ses

attaques au corps à corps, elle peut être replacée au contact de n'importe quelle figurine de l'unité ennemie, selon votre choix.

Bond : L'Exarque effectue de longs sauts gracieux pour se jeter sur l'ennemi. Il peut ajouter D6ps à sa distance de charge pour effectuer un assaut. L'Exarque ne peut charger que s'il se trouve à moins de 6ps de l'ennemi lors de la phase d'assaut, mais il n'est pas obligé d'engager la première figurine sur son chemin si son mouvement supplémentaire lui permet d'atteindre une autre figurine.

Poing Enflammé : L'Exarque concentre sa colère et sa haine pour les relâcher en une attaque dévastatrice. Au corps à corps, l'Exarque peut relancer ses jets pour blesser et ignorer les sauvegardes d'armure normales.

Tireur d'Élite : L'Exarque maîtrise toutes les armes de tir avec une précision ultime. Il peut relancer les jets pour blesser ratés au tir et ignorer les sauvegardes de couvert. Un Exarque ne peut pas utiliser à la fois Tireur d'Élite et Tir Éclair durant le même tour.

Coup Puissant : L'Exarque est capable de canaliser sa rage pour frapper avec une force incroyable. Toutes ses attaques au corps à corps bénéficient d'un +1 en Force.

Défense : L'Exarque est un expert en autodéfense et sait éviter et parer les coups ennemis avant de frapper. Il peut utiliser cette capacité au corps à corps. Il frappe alors en dernier mais les figurines ennemies doivent obtenir des 6 pour le toucher.

Feinte : A l'aide de gestes hypnotiques et de feintes, l'Exarque distrait ses ennemis. Il peut utiliser ce pouvoir au corps à corps : une figurine au contact de l'Exarque, choisie par le joueur eldar, perd alors une Attaque. Il est possible qu'une figurine n'ait ainsi plus aucune attaque.

Esquive : L'Exarque sait piloter sa motojet de manière à éviter les tirs et les coups ennemis. Sa sauvegarde devient invulnérable.

Tir Éclair : L'Exarque peut tirer des rafales soutenues avec n'importe quelle arme tout en restant précis. S'il utilise une arme d'Assaut ou Lourde, ajoutez +1 au nombre de tirs possible (par exemple, une arme Lourde 3 devient Lourde 4). S'il utilise un pistolet ou une arme de Tir Rapide, il ne compte jamais comme ayant bougé et peut toujours tirer une fois à portée maximum ou deux fois jusqu'à 12ps. Un Exarque ne peut pas utiliser à la fois Tireur d'Élite et Tir Éclair durant le même tour.

Pilote Émérite : L'Exarque sait guider son escouade avec maestria au milieu des arbres d'un bois ou au fond de gorges escarpées. Lui et son escouade n'effectuent jamais de test pour les terrains difficiles.

Furtivité : L'Exarque est très astucieux et sait utiliser le terrain pour dissimuler son escouade aux yeux de l'ennemi pendant l'approche. Une escouade menée par un Exarque doté du pouvoir Furtivité peut s'infiltrer si la mission jouée le permet.

Attaque Surprise : Cet Exarque mène toujours son escouade à l'attaque juste quand l'ennemi s'y attend le moins. Lorsque lui et son escouade chargent, ils gagnent +2 attaques au lieu de +1.

Assaut Soutenu : L'Exarque reste constamment en mouvement, volant d'un adversaire à l'autre sans cesser d'attaquer. Pour chaque touche infligée au corps à corps, il peut effectuer une attaque supplémentaire. Si cette attaque additionnelle touche, il peut alors effectuer encore une autre attaque. Continuez jusqu'à ce que l'Exarque rate. Faites les jets pour blesser et les sauvegardes d'armure comme d'habitude.

Tueur de Chars : L'Exarque maîtrise l'art de traquer les blindés et peut instantanément en déceler les points faibles. Il peut relancer tous ses jets de pénétration de blindage au tir et au corps à corps.

Cri de Guerre : L'Exarque utilise son masque de Banshee pour lancer un terrifiant hurlement de fureur et de désespoir qui frappe ses ennemis comme une onde de choc. Lorsque l'Exarque utilise son masque, l'unité ennemie qu'elle affronte doit réussir un test de Commandement ou subir un malus de -1 en CC pour le reste de la phase d'assaut.

Retraite : L'Exarque observe avec attention le déroulement du combat pour déterminer le moment où son escouade pourra reculer sans risque et se préparer à attaquer à nouveau. Si l'escouade est au corps à corps à la fin de la phase d'assaut, elle peut battre en retraite pour quitter le combat. Les règles normales des mouvements de retraite s'appliquent (notamment les règles des tirs croisés) mais l'escouade ennemie ne peut que se déplacer de 3ps pour consolider. L'unité se regroupe automatiquement après son mouvement de retraite.



ELDRAD ULTHRAN



ELDRAD ULTHRAN, GRAND PROPHÈTE D'ULTHWÉ

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Eldrad	246	5	5	4	4	3	5	1	10	3+ (rune)

Une armée eldar d'Ulthwé de 2000 points ou plus peut inclure Eldrad Ulthran en tant que choix QG de l'armée. Eldrad doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, et ne peut recevoir aucun autre équipement. De plus, il ne peut être utilisé que si les deux joueurs ont décidé d'autoriser les personnages spéciaux.

Équipement: Pistolet shuriken, Bâton d'Ulthamar, runes de protection, runes de clairvoyance, casque fantôme, pierres-esprits, armure runique.

Pouvoirs Psychiques: *Tempête Surnaturelle, Chance, Guide et Guerre Mentale.*

RÈGLES SPÉCIALES

Bâton d'Ulthamar: Le Bâton d'Ulthamar est un puissant artefact confectionné de la moelle spectrale la plus pure. Eldrad peut y canaliser ses formidables pouvoirs psychiques pour accroître ses capacités ou l'utiliser comme une arme terrible. Le bâton peut être utilisé de deux manières, mais pas durant le même tour. Il peut permettre à Eldrad d'utiliser un second pouvoir psychique, même un pouvoir qu'il a déjà utilisé ce tour-ci, ou peut autrement être utilisé en assaut, auquel cas il blesse toujours sur 2+ et ignore les sauvegardes d'armure.

Divination: Eldrad Ulthran est peut-être le plus fiable et le plus puissant de tous les Grands Prophètes eldars, et ses pouvoirs de divination sont légendaires. Après le déploiement des deux armées au début de la partie, le joueur eldar peut repositionner 1D3 unités de son armée. Aucune unité ne peut être repositionnée hors de sa zone de déploiement normale ni être éloignée de plus de 6ps de sa position initiale. De plus, si vous utilisez des réserves, vous pouvez ajouter +1 à un seul jet de réserve par tour (désignez l'unité concernée avant de lancer).

Personnage Indépendant: A moins d'être accompagné d'une escorte, Eldrad Ulthran est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de Warhammer 40,000.

Escorte: Eldrad Ulthran peut se faire escorter par des Archontes. Voir la section concernant les Archontes dans la liste d'armée.

“Eldrad est le plus grand, l'astre qui éclipe la lumière de nos étoiles. Il est Ulthwé et le sort de notre race repose sur lui. Il peut lancer quatre mille runes pour nous guider à travers la guerre et la mort vers le salut. C'est l'éclaircieur, le chercheur, le vrai guide. Même votre race a tremblé devant sa puissance, bien que vous l'ignoriez peut-être. C'est lui qui nous a guidés vers l'ork appelé Ghazghkull pour que nous l'attirions vers votre monde d'Armageddon. Sans cela, dix mille vies eldars auraient été perdues. Que valent un million d'humains en comparaison d'une telle cause?”

Il vous connaît mieux que vous-même. Il a averti ce petit prophète que vous appelez Empereur de la trahison d'Horus et du malheur qui nous a engloutis, comme le reste de la galaxie, mais votre

arrogance vous a rendus sourds à ses paroles. Votre stupidité a presque détruit la galaxie, et pourtant vous n'avez jamais senti à quel point la défaite ultime était proche. Il a vu la Grande Dévoreuse et a prévenu les nôtres sur Iyanden avant même qu'il n'approche notre galaxie.

Il voit les futurs aussi clairement que vous voyez vos primitifs instruments de torture sur l'acier froid de ce cheval. Vous nous dites capricieux et imprévisibles, mais pour nous, vous êtes vulgaires et stupides; pour certains d'entre vous, nous sommes des ennemis, mais nous le sommes, un jour ou l'autre, pour toutes les races. Certains d'entre vous nous considèrent comme vos alliés: nous ne le sommes pas, pas plus qu'un boucher n'est l'allié de son couteau. Vous n'êtes rien d'autre que des outils dont le destin est de servir à protéger notre race.

Votre race est fière d'elle, pourtant, même au nadir de notre puissance, nous vous manipulons et vous utilisons aussi facilement que l'on appuie sur une gâchette. Notre heure reviendra, Eldrad nous l'a promis. Les mon-keigh [il crache] seront à nouveau à genoux devant notre puissance! Cette fois, nous ne serons pas aussi magnanimes! Nous détruirons chaque monde, chaque vaisseau, jusqu'au dernier des vôtres! Eldrad a vu les étoiles rouges de votre sang, et cela lui a plu!

Vous nous croyez faibles, mais nous sommes votre mort, terriens.”

Interrogatoire d'un
ranger eldar capturé
Prisonnier no. 28264
En instance d'exécution



IYANNA ARIENAL



IYANNA ARIENAL, PROPHÉTESSE D'IYANDEN

	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Iyanna	75	4	4	3	3	2	4	1	9	Spécial

Une armée eldar du vaisseau-monde Iyanden peut inclure Iyanna Arienal, qui peut se joindre à une unité de Gardes Fantômes à la place d'un Archonte de l'escorte du Grand Prophète. Elle doit être utilisée exactement comme elle est décrite ci-dessous et ne peut recevoir aucun autre équipement. De plus, Arienal ne peut être utilisée que si les deux joueurs ont décidé d'autoriser l'utilisation de personnages spéciaux.

Équipement : Pistolet shuriken, Lance de Teuthlas, Armure de Vault.

Pouvoirs d'Archonte : Destructeur, Maîtrise.

RÈGLES SPÉCIALES

Lance de Teuthlas : Cette antique lance chantante date de la fondation du vaisseau-monde Iyanden. La Lance de Teuthlas est soumise aux règles des lances chantantes mais possède une portée de 18 ps au lieu de 12 ps.

Armure de Vault : L'Armure de Vault est un artefact étrange et très ancien qui utilise les pouvoirs mentaux de son porteur pour projeter autour de lui un écran impénétrable d'énergie psychique. Au lieu d'effectuer une sauvegarde normale, Arienal doit passer un test de Commandement sans modificateur pour annuler les touches qu'elle subit. En cas d'échec, elle est blessée normalement. L'Armure de Vault fonctionne contre les attaques qui ignorent les sauvegardes d'armure, comme s'il s'agissait d'une sauvegarde invulnérable.

Prophétesse : Arienal est très douée pour parler aux esprits des morts et peut communiquer avec eux sur de plus grandes distances qu'un psyker ordinaire. Toute unité de Gardes Fantômes ayant une figurine à moins de 12 ps d'Arienal n'a pas à passer de test de Vue Spirituelle, comme si un Archonte les accompagnait.

A

Arienal laissa courir un doigt gracieux le long des vrilles de moelle spectrale qui enlaçaient la branche du réseau d'infinité. À son contact, la moelle commença à vibrer d'énergie psychique, tandis qu'une douce chaleur irradiait le long de l'entrelacs de matière psychotrope. Elle chanta doucement pour offrir ses prières à ceux dont le corps avait été détruit, puis prit une pierre-esprit dans une sacoche de sa ceinture et la plaça dans une niche au centre de la branche.

La prophétesse prit une profonde inspiration pour se relaxer. C'était le moment le plus difficile du rituel, un moment que peu de prophètes supportaient. Tirant une petite lame de cérémonie de sa manche, Arienal s'entailla la paume de la main droite, puis serra le poing au-dessus de la pierre. Elle laissa alors tomber cinq gouttes de sang sur la gemme psychique qui les absorba comme si sa surface brillante était poreuse.

Arienal attendit un moment, et le réseau d'infinité fut soudain vibrant d'énergie. Un éclair de lumière passa de l'un des conduits vers la gemme, l'éclairant d'une lumière intérieure. Elle sentit l'esprit dans la pierre s'enrichir de sa propre force vitale ; le contact psychique avait été établi entre elle et le défunt par l'offrande de sang. Sa tête était pleine de visions, d'images de mort, d'une existence morne au-delà du voile, et elle sentait le goût de la poussière de la tombe dans sa bouche sèche.

Arienal connaissait bien l'esprit. Son nom était Althenian, un Exarque Dragon de Feu qui était tombé lors de la bataille des Deux Cents Pointes. Même dans la mort, Althenian était toujours aussi dévoué au vaisseau-monde. Avec tout le respect dû, Arienal récupéra la pierre-esprit sur la matrice et la serra dans ses mains en laissant couler une larme sur sa joue. Même maintenant, après tant de siècles, elle répugnait à déranger ceux qui jouissaient du repos éternel, à arracher un esprit au paradis. Mais la guerre était proche et les guerriers de Iyanden n'étaient pas nombreux. La survie prenait le pas sur les sentiments. Avec un soupir, Arienal se leva et se dirigea vers la salle où les enveloppes des Gardes Fantômes attendaient de recevoir les esprits qui allaient les animer.

NUADHU "CŒUR DE FEU"



Venez frères,
suivez-moi,
allons chasser
dans les cieux!

Venez, élus de
Khaine, voyez
nos pitoyables
proies
humaines
s'enfuir! Elles
n'ont nul
endroit où se

cachez, ni sous le blanc visage
de Lileath la lune, ni sous le
soleil, le visage d'Asuryan.

Que le vent fouette vos visages
et que son souffle hurle dans
vos oreilles. Écoutez bien son
appel, car ne sommes-nous pas
les Chevaucheurs Sauvages,
les enfants de la tempête?

Jouissez de la chasse, frères,
que les épées frappent et que
le sang coule. Écoutez votre
cœur battre dans votre
poitrine, il vous prouve que
vous êtes encore en vie.

Ne craignez pas la mort, frères,
elle est vieille et lente, et ne
rattrapera jamais Ceux qui
Chevauchent le Vent. Ce sont
nos ennemis qui ont peur, car
chaque baiser de nos armes
donne l'oubli qu'ils demandent
en s'opposant à nous.

Suivez-moi frères, la bataille
nous attend!

NUADHU, CHEVAUCHEUR SAUVAGE DE SAIM-HANN

	Points	Blindage							
		CC	CT	F	Avant	Flanc	Arrière	I	A
Nuadhu	75	5	4	4	11	11	10	6	3

Une armée eldar du vaisseau-monde de Saim-Hann peut inclure Nuadhu, qui peut se joindre à un escadron de Motojets ou être pris seul comme un choix d'Attaque Rapide. Il doit être utilisé exactement tel qu'il est décrit ci-dessous, et ne peut recevoir aucun équipement supplémentaire. Nuadhu ne peut être utilisé que si les deux joueurs ont décidé d'autoriser les personnages spéciaux.

Équipement: Arme énergétique et Alean, le Destrier de Khaine.

RÈGLES SPÉCIALES

Alean, le Destrier de Khaine: Nuadhu pilote une Vyper modifiée pour lui permettre de la chevaucher au combat comme Khaine partait en guerre sur son légendaire destrier Alean. Nuadhu et la Vyper sont considérés comme une unique figurine; il ne peut pas quitter sa plate-forme de combat. Considérez Nuadhu comme une Vyper unique, avec les règles spéciales suivantes:

Type: Rapide, Antigrav, Découvert.

Armes: Canon shuriken.

Corps à Corps: Nuadhu se bat au corps à corps comme un Dreadnought, et utilise le profil ci-dessus. Il peut effectuer un mouvement d'assaut de 6ps s'il ne s'est pas déplacé de plus de 12ps dans la phase de mouvement, sinon, il ne peut combattre que s'il est chargé. Il porte une arme énergétique, et les blessures qu'il inflige au corps à corps ignorent les sauvegardes. Notez qu'à l'instar des Dreadnoughts, il ne fuit jamais, même s'il est vaincu au corps à corps.

Harcèlement: Nuadhu peut effectuer des attaques de harcèlement comme une motojet eldar. Il peut donc toujours se déplacer de 6ps dans la phase d'assaut du moment qu'il n'a pas parcouru plus de 12ps dans la phase de mouvement.

Téméraire: Nuadhu ignore le danger et se jette sans hésiter au cœur des tirs ennemis. Nuadhu ignore tous les résultats *Équipage sonné* et *Équipage secoué* sur les tableaux de dommages.

Chef des Chevaucheurs Sauvages: Les Chevaucheurs Sauvages de Nuadhu le suivront sans hésiter au cœur du combat le plus féroce. Toute unité menée par Nuadhu ne battra jamais en retraite et ne peut pas être bloquée.

Personnage Indépendant: Nuadhu est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000. Il ne peut rejoindre qu'un escadron de Motojets. Comme il est doté d'un blindage, et pas d'une Endurance, vous devez, s'il fait partie d'un escadron, allouer les touches avant de procéder aux jets pour blesser/pénétrer le blindage (voir page 52 du livre de règles de Warhammer 40,000).



SEIGNEURS PHÉNIX

Une armée Eldar peut inclure un ou plusieurs Seigneurs Phénix comptant chacun comme un choix QG. Ils doivent être utilisés exactement comme ils sont décrits ci-dessous et ne peuvent recevoir aucun équipement supplémentaire. Ils ne peuvent être utilisés que si les deux joueurs autorisent l'utilisation de personnages spéciaux.

SEIGNEUR PHÉNIX										
	Points	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
S. Phénix	voir plus bas	6	5	4	4	3	7	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : Un Seigneur Phénix est un personnage indépendant soumis à toutes les règles appropriées du livre de règles de Warhammer 40,000.

Course : Malgré leur sauvegarde de 3+, les Seigneurs Phénix sont une exception à la règle normale et peuvent tout de même utiliser la règle spéciale de *Course* de la page 4 de ce livre.

Sans Peur : Les Seigneurs Phénix ont parcouru la galaxie pendant des millénaires et sont totalement insensibles à la peur. Un Seigneur Phénix ne battra jamais en retraite et ne sera jamais bloqué, même par les attaques qui ne permettent normalement pas de test de moral. Si le Seigneur Phénix commande une escouade du même Aspect que lui, l'escouade entière devient *Sans Peur*.

Maugan Ra

LE MOISSONNEUR D'ÂMES 130 pts

Aspect : Faucheur Noir.

Équipement : Le Maugetar (canon shuriken avec Exécuteur intégré).

Pouvoirs : Tireur d'Élite, Tir Éclair & Coup Puissant.

Comme celui d'Ulthwé, le vaisseau-monde Altansar resta proche de l'Œil de la Terreur après la Chute, mais lors d'une brève expansion de la tempête Warp géante, il y a plusieurs millénaires, Altansar fut pris dans son champ d'attraction et les eldars du vaisseau-monde furent condamnés. Malgré une lutte désespérée de cinq siècles, Altansar fut lentement aspiré dans le Warp. On dit que le seul survivant fut le Seigneur Phénix Maugan Ra, le premier des Faucheurs Noirs. Portant le Maugetar, "le Moissonneur", et l'armure morbide de son temple à présent détruit, le Moissonneur d'Âmes prélève un lourd tribut à tous ceux qui s'opposent aux eldars.

Jain Zar

LA TORNADE DU SILENCE 143 pts

Aspect : Banshee.

Équipement : Masque de Banshee, Exécuteur, la Mort Silencieuse (Tricéphale avec Force 5).

Pouvoirs : Acrobat, Cri de Guerre & Bond.

La plus rapide et la plus féroce des Asuryan était Jain Zar la Tornado du Silence, l'élue d'Asurmen. Comme son mentor, Jain Zar a beaucoup voyagé dans la Toile pour transmettre ses talents, et c'est ainsi que les Banshees sont présentes dans tous les vaisseaux-mondes.

Elle peut rester à l'écart des mortels pendant plusieurs siècles, mais finit toujours par revenir, et ses sanctuaires guettent inlassablement ses apparitions. Ses armes de prédilection sont la Jainas Mor (La Mort Silencieuse) et la redoutable Zhai Morenn (La Destructrice) qu'elle manie avec une vitesse et un talent inégalés.

Karandras

LE CHASSEUR DES OMBRES 165 pts

Aspect : Scorpion.

Équipement : Lame Mordante, Pince de Scorpion, Morsure du Scorpion (Mandibules avec Force 5).

Pouvoirs : Coup Puissant, Furtivité & Attaque Surprise.

La légende de Karandras le Chasseur des Ombres décrit l'un des plus mystérieux de tous les Seigneurs Phénix. Nul ne sait d'où il vient, mais il est dit qu'il ne fut pas le premier Exarque des Scorpions.

Avant lui, dit-on encore, était Arhra, le Père des Scorpions, qui succomba aux ténèbres et se retourna contre son propre peuple. Il finit par fuir dans la Toile pour devenir le Phénix Déchu, et personne ne sait ce qu'il advint de lui, même si de nombreux indices semblent indiquer qu'il est encore en vie.

Baharroth

LA PLAINTÉ DU VENT 160 pts

Aspect : Aigle Chasseur.

Équipement : Ailes & lance-grenades d'Aigle Chasseur, grenades à plasma, Serre d'Aigle, arme énergétique.

Pouvoirs : Bond, Assaut Soutenu & Retraite.

On dit qu'Asurmen fut le premier Exarque et que son meilleur disciple fut Baharroth, la Plainte du Vent. Il était le Phénix Ailé et ce fut lui qui conçut et enseigna les talents de ce qui devint par la suite l'Aspect de l'Aigle Chasseur.

Comme tous les Seigneurs Phénix, Baharroth s'est réincarné de nombreuses fois, et il est dit qu'il trouvera la fin en combattant avec ses frères d'armes lors du Rhana Dandra, l'ultime bataille contre le Chaos.

Fuegan

LA LANCE DE FEU 149 pts

Aspect : Dragon de Feu.

Équipement : Pique de Feu, bombes à fusion, Hache de Feu (arme énergétique, +1 Force).

Pouvoirs : *Poing Enflammé, Chasseur de Chars & Tir Éclair.*
Fuegan, la Lance de Feu, a fondé le temple du Dragon de Feu, en enseignant à de nombreux Exarques l'art de donner la mort par le feu et les flammes. Fuegan refusa de fuir lorsque le sanctuaire d'Asur fut détruit par le Phénix Déchu, et disparut pendant de nombreux siècles avant de réapparaître pour combattre aux côtés des elders sur Haranshemash, le Monde de Sang et de Larmes.

On dit que Fuegan rassemblera les Seigneurs Phénix pour le Rhana Dandra, et qu'il sera le dernier à mourir au cours de cette bataille ultime.

Asurmen

LA MAIN D'ASURYAN 137 pts

Aspect : Vengeur.

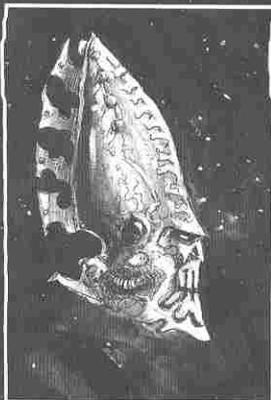
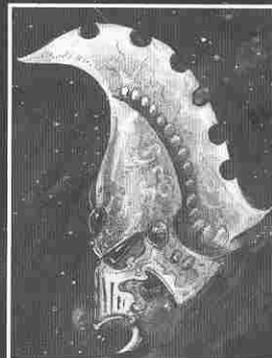
Équipement : Catapultes shuriken jumelées, Épée d'Asur (Lame Funeste, relance les jets pour toucher ratés au corps à corps).

Pouvoirs : *Défense, Feinte & Destinée* (la sauvegarde d'Asurmen est invulnérable).

Les elders pensent que le premier Exarque fut Asurmen, fondateur du temple d'Asur, qui devait devenir par la suite le plus répandu de tous les Aspects : celui des Vengeurs. On dit qu'il fut le premier à tomber en combattant les serviteurs de la Grande Ennemie, et que ses nombreuses réincarnations ont repris son combat. L'armure rituelle d'Asurmen comporte deux manchettes dotées de catapultes shuriken intégrées, et on pense que sa Lame Funeste, la toute première à avoir été forgée, contient l'esprit de son frère Tethesis qui fut terrassé par un démon.

À la suite du grand cataclysme appelé la Chute, les vaisseaux-mondes elders furent dispersés dans toute la galaxie. La Voie de l'Eldar fut choisie afin de contrôler les émotions violentes et la soif de perfection, des tentations auxquelles tout eldar se doit de résister. La Voie du Guerrier fut fondée sur moult vaisseaux-mondes, et engendra les Aspects que nous connaissons à présent, dont les premiers temples furent créés par de grands héros elders, Exarques originaux du Dieu à la Main Sanglante. Les elders pensent qu'ils vivent encore et peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand afin de combattre à leurs côtés, de nombreux elders croient aussi que ces Seigneurs Phénix, ou Asurya comme ils les appellent, ne sont plus vraiment en vie, mais que leurs armures sont mues par les esprits des Exarques qui ont fusionné dans la conscience du Seigneur Phénix. En ce cas, leurs dizaines de milliers d'années d'expérience feraient véritablement d'eux les guerriers suprêmes.

Extrait de "L'Éternelle Errance: Traité sur les Seigneurs Phénix Eldars", par l'Inquisiteur Czevak.



"Je sème
la mort et
récolte les
âmes."

Maugan Ra





LA PIERRE DE L'ÂME
Rune-clé des concepts de dissimulation, de négation, de secret ou de préservation.



LES ELDARS DES ÉTOILES
Rune des vaisseaux-mondes et de leurs habitants. Connotations d'enfermement, d'éternité, de rigidité et d'abnégation. Stylisée dans un présent figé.



LE SALUT
Littéralement: celui qui est passé des ombres à la lumière.



LES ELDARS DU PASSÉ

Cette rune représente les Exodites. Similarités avec les runes pré-Chute de régression et d'évasion. Stylisée dans un passé lointain figé. Les runes mineures au-dessus signifient isolé, perdu, séparé et désenchanté.



SOLITAIRE
Celui qui n'a pas d'âme, le mort vivant, mais aussi, paradoxalement, l'espérance ou le sauvetage.



L'ESPRIT DU MONDE
Abandonné ou oublié, des connexions avec les runes pour perte éternelle ou rémission impossible.



LES EXCLUS
"Ceux qui Errent". Ancienne signification: ténèbres ou perte.



LES TÉNÉBREUX
Anarchie et violence, corruption et torture, douleur et misère. Inclut les concepts de vol d'âmes, de soif inextinguible, de prédation et de damnation éternelle.



BUVEUR D'ÂME
Signifie aussi charognard, pillard, parasite, vermine, mourant, diabolique, maléfique et décadent. L'une des runes recouvrant les concepts eldars les plus hideux.

LA LIBERTÉ

Autres significations: la victoire ou la transcendance. Les runes pour l'espoir et le futur sont presque identiques.

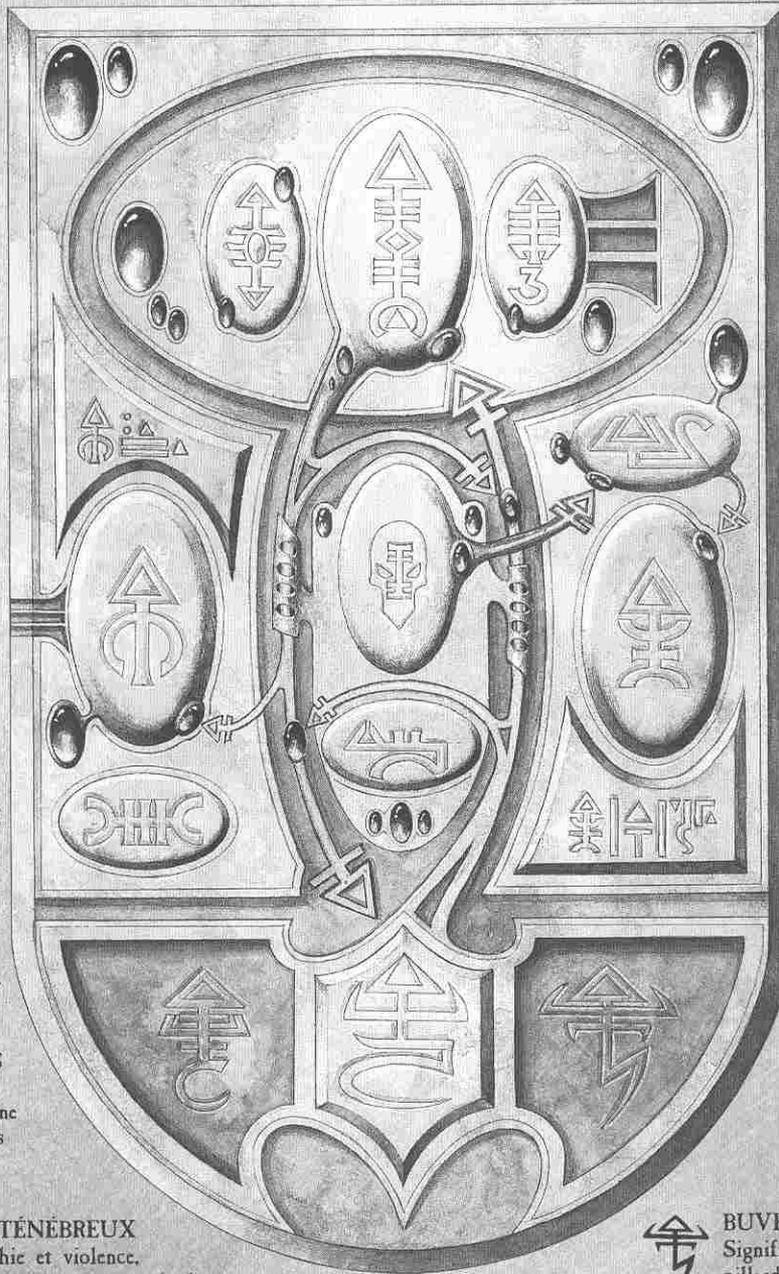


LES SANS-ÂME

Formée de runes connectées au concept de faim, peut signifier ceux qui n'ont pas faim, ceux qui sont dévorés ou même les affamés insatiables.



LE DIEU MOQUEUR
"Ceux qui Voyagent" ou "Les Téméraires". Stylisée dans un futur actif, suggère les événements à venir plutôt que ce qui est déjà arrivé. La rune inversée signifie "La Grande Ennemie".



Sires... L'artefact ci-dessus [dessiné par mon oncle Langstri Mung] a été trouvé sur un antique site eldar de la troisième lune de Paravax par mon arrière-arrière-arrière grand père, Eleusis Mung. Depuis, notre famille a tenté de comprendre son contenu. Nous avons effectué beaucoup de recherches sur le mystérieux langage eldar et nous pensons que cet artefact est une représentation physique des croyances des diverses branches de la race eldar.

Votre Serviteur, Obelius Mung

INTROSPECTIONS SUR LA PERFECTION

par Kysaduras l'Anchorite

Lors de leur jeunesse impétueuse, il n'est point rare que certains de nos coutumes. La règle la plus contestée est celle que, depuis que nos ancêtres l'ont créée, nous appelons la Voie, c'est-à-dire la recherche de la perfection dans un seul domaine à la fois. Bien que nos jeunes soient intellectuellement capables d'étudier les tragiques événements que furent la Chute et l'apparition de la Grande Ennemie causée par nos ancêtres, leur vue de l'univers est trop étroite pour qu'ils puissent vraiment comprendre les leçons intrinsèques de ces catastrophes qui détruisirent nos mondes et firent de nous d'éternels errants. Il est vrai que chez les jeunes la bravoure et la stupidité se cumulent et que, pour eux, aucun obstacle n'est insurmontable, aucun ennemi n'est invincible et aucun problème n'est insoluble. Et pourtant, ceux qui survivent assez longtemps aux dangers de la galaxie en arrivent à penser qu'il est des obstacles, des ennemis et des problèmes qui ne peuvent être éliminés, mais seulement retardés pour un court moment de l'Histoire, qui n'est elle-même qu'une note dans la longue mélodie de l'univers.

Or donc, jeunes et vieux s'affrontent sans cesse sur la nécessité de la Voie. Les jeunes critiquent les restrictions qu'elle leur impose : un peu comme nos ancêtres maudits, ils aimeraient goûter à toutes les émotions, à toutes les sensations dans un monde dont ils ont tout à découvrir. Ils ne craignent pas la Grande Ennemie, qui naquit des désirs de nos ancêtres, car ils ne connaissent sa malaisance qu'à travers de lointaines légendes qui effraient les enfants mais dont les adolescents se moquent. Ce n'est qu'avec le temps qu'ils peuvent commencer à réaliser la terrible soif que nous lui avons donnée et à comprendre qu'elle est le reflet exact des pires excès de la débauche et de la dépravation qui étaient les nôtres avant la Chute.

Depuis longtemps, notre race sait que le seul moyen d'éviter la Grande Ennemie est de briser ce reflet en vivant une existence d'abnégation et en se concentrant, jusqu'à atteindre la perfection, sur un seul aspect de la vie. Ceci est une malédiction pour nos jeunes autant que pour la Grande Ennemie. La discipline de la Voie les ennuie alors que leur curiosité les pousse à tout essayer. Voilà pourquoi tant de jeunes adultes choisissent le Chemin de l'Errance ou même celui de la Damnation. Et c'est ainsi que la grande tragédie de notre race se joue et se rejoue encore et toujours alors que nous devenons de moins en moins nombreux de génération en génération.



De tout ce que j'ai appris lors de mon séjour sur le vaste et bien nommé "vaisseau-monde", la chose qui m'a le plus horrifié est le secret du circuit d'infinité (traduction approximative du terme eldar désignant cette conception). J'ai demeuré parmi ces étranges extraterrestres pendant plusieurs mois et j'ai réussi avec peine à apprendre certaines de leurs coutumes. Les eldars sont des êtres énigmatiques qui fournissent rarement de réponses directes aux questions. Pour apprendre quoi que ce soit sur eux, j'ai dû reconstituer un véritable puzzle à l'aide de mes observations et de mes propres interprétations des vérités que recouvraient les réponses hautement allégoriques de mon guide ou de mes hôtes.

Il se trouve qu'à un moment, j'avais décidé d'essayer de sonder l'attitude des eldars sur notre destin commun, c'est-à-dire la mort. De toutes mes questions, ce furent celles portant sur ce sujet qui entraînèrent chez mes hôtes le plus de réticence. Toutes les créatures intelligentes doivent affronter l'idée que le trépas est inévitable et je ne connais personne qui n'ait eu à vaincre sa peur de la mort à un moment ou à un autre. Même le plus brave des guerriers doit surmonter cette peur et c'est d'ailleurs pour cela qu'il est réellement brave. Chose étrange pour un peuple aussi hautain et aussi sage, les eldars semblent éprouver une peur de la mort disproportionnée par rapport à celle des autres races que j'ai pu rencontrer. Patiemment, en recoupant mes déductions, je suis parvenu à comprendre pourquoi les Eldars sont si terrifiés par la mort et comment ils arrivent à l'éviter au moyen du circuit d'infinité.

Chacun sait que tout eldar porte sur la poitrine une gemme polie. Certains considèrent qu'il s'agit d'un simple bijou, mais la vérité est toute autre : ces joyaux, dont la traduction la plus proche serait "pierre-esprit", sont en réalité

des cristaux psycho-réceptifs, accordés uniquement à l'esprit de leur porteur, et dont le but est de capter l'essence vitale de celui-ci au moment où il meurt. Pourquoi les eldars se donnent-ils autant de mal pour capturer cette énergie psychique ? Je l'ignore. Tout ce que je sais, c'est qu'ils semblent croire que si leur âme n'est pas ainsi interceptée, elle sera perdue dans un étrange royaume de ténèbres où elle subira (on ne peut plus littéralement) un sort bien pire que la mort. Même s'il est difficile d'imaginer un destin pire que l'emprisonnement éternel dans le cristal froid d'une pierre-esprit, le fait est que les eldars préfèrent cette alternative à quelque chose dont je n'ai jamais vu personne avoir aussi peur !

Mais assez d'hypothèses : ce qui est sûr, c'est qu'à la mort d'un eldar, la pierre-esprit qu'il porte sur la poitrine capture son âme. La majorité de ces pierres-esprits "habitées" sont placées dans un endroit appelé le Dôme des Prophètes de Cristal sur le vaisseau-monde où j'ai passé quelque temps (je n'ai aucune raison de douter que les choses se passent de la même manière sur les autres) où, on peut l'espérer, elles trouvent une sorte de paix. Parfois, cependant, une pierre-esprit est greffée sur le corps artificiel d'un Garde Fantôme ou d'un Dreadnought eldar, donnant à ce robot vie et intelligence. Il est difficile d'imaginer l'horreur d'un tel destin, condamnant l'esprit du mort à une semi-vie éternelle, piégé dans un corps d'acier insensible. Ces guerriers-esprits défendent leur vaisseau-monde et les vivants les respectent et les honorent, mais je ne peux m'empêcher de penser que cet honneur n'est qu'une pierre récompense pour un sacrifice aussi grand.

Extrait de "Mon voyage chez les eldars, ou Comment j'ai visité le vaisseau-monde Iyanden et ai survécu" par Ieldan Socer.

ADDENDUM

Extrait du fichier d'entraînement de l'Imperium

Eld/465./version 2c

Les informations contenues ici sont uniquement destinées à constituer une référence rapide.

Pour plus de détails sur les armes et la technologie connue des Eldars, voyez les fichiers 729585 - 944475.



Les Eldars sont réputés pour leurs armes à shurikens, qui vont du pistolet au canon et fonctionnent toutes sur le même principe. Les munitions sont constituées d'un bloc de plasti-cristal qui remonte du magasin grâce à un champ magnétique répulsif. Une rapide série d'impulsions à haute énergie, générée à l'arrière de l'arme, propulse le bloc vers le haut, puis ces impulsions détachent du bloc une tranche monomoléculaire qui jaillit du canon à une vitesse incroyable, constituant le projectile, pendant que le champ magnétique répulsif maintient le bloc en position pour les prochaines impulsions.

Ceci permet à l'arme de tirer jusqu'à une centaine de projectiles en rafales d'une ou deux secondes et chaque bloc peut donner une dizaine de rafales avant que l'arme ne doive être rechargée. L'inconvénient de ce mécanisme est l'absence de rayure dans le canon, ce qui réduit terriblement la précision de l'arme et réduit sa portée efficace bien en deçà de celle des autres armes à munitions solides de taille comparable.

A priori, les armes laser des Eldars fonctionnent comme les nôtres, utilisant des rayons lumineux hyperconcentrés qui causent un changement de température destructeur au point d'impact. La différence est que leurs systèmes de génération et de transmission du rayon sont bien plus efficaces que les nôtres grâce à des cristaux artificiels qui concentrent et filtrent le rayon laser afin de lui donner une puissance optimale. Cette technologie a donné naissance à des armes comme la lance ardente, le rayonneur laser, le lasblaster et le canon prisme.

Les rayons fortement chargés en énergie de la lance ardente sont bien plus précis que ceux du canon laser impérial et rendent les blindages inutiles au-dessus d'une certaine épaisseur, tandis que le rayonneur laser et le lasblaster utilisent des accumulateurs cristallins pour stocker l'énergie avant de délivrer une rafale concentrée, comparable à celle de nos multi-lasers mais bien plus puissante.

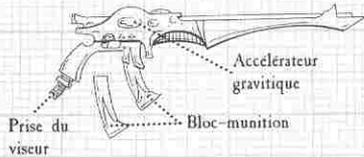
Le canon prisme fonctionne en deux temps: un rayon laser d'intensité moyenne alimente un prisme cristallin qui l'amplifie énormément en une fraction de seconde, puis délivre la décharge sur une surface étendue.

PISTOLET SHURIKEN

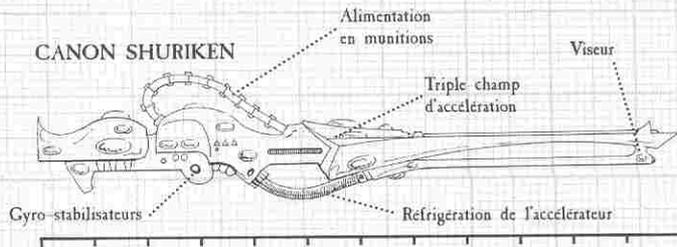
[Variante Darius]



CATAPULTE SHURIKEN



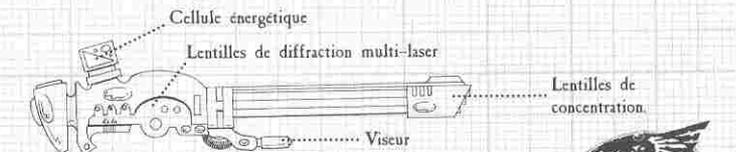
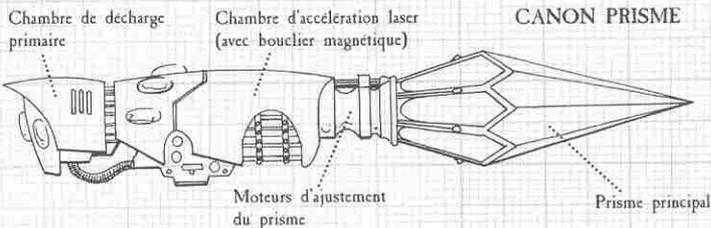
CANON SHURIKEN



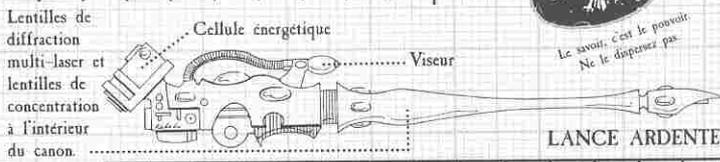
La victoire, c'est un dixième de planification, et neuf-dixièmes de foi.

Shurikens Eldars retrouvés sur les champs de bataille du Conflit de Darius.

Les Eldars utilisent une grande variété de formes pour leurs shurikens. Nous ne savons pas si ces formes différentes sont adaptées à des objectifs balistiques particuliers (portée accrue, pénétration de blindage, etc.) ou ont juste un but esthétique.

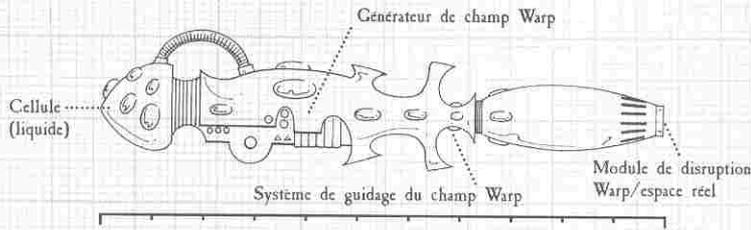


RAYONNEUR LASER

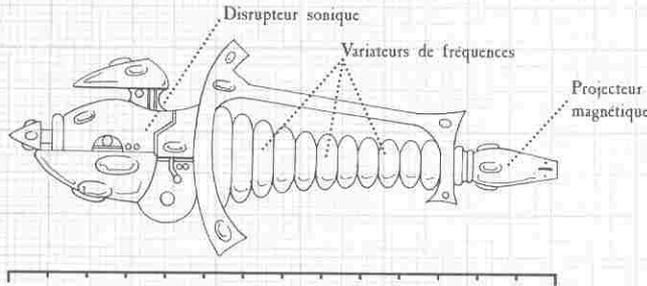


Le savoir, c'est le pouvoir. Ne le dispensez pas.

CANON À DISTORSION



VIBRO-CANON



ICONOGRAPHIE DES ARMES

Icones d'armes communes



La signification de la plupart de ces symboles est inconnue des serviteurs de l'Empereur. Peut-être sont-ils des marques de propriété ou des "tableaux de chasse" tels que l'on en trouve sur les armes de nos propres soldats.



Origine inconnue



Inscription du Système de Tarsia



Inscription de la Bataille de Remicor

Bien que les armes à shurikens et à technologie laser constituent la majorité de l'arsenal eldar, il existe un certain nombre d'armes d'appui faisant appel à des technologies très sophistiquées. Les plus communes sont le canon à distorsion, le tisseur de ténèbres et le vibro-canon.

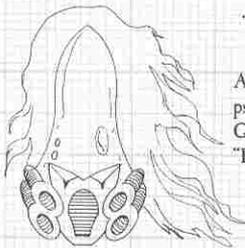
Le canon à distorsion utilise un moteur Warp pour déstabiliser une zone d'espace réel et créer un trou Warp miniature. Lorsque la cible n'est pas entièrement aspirée dans le Warp, elle est le plus souvent réduite en charpie par les forces gravitationnelles complexes mises en œuvre. Heureusement, le canon à distorsion a une portée assez faible et il est peu précis selon les critères eldars.

Le tisseur de ténèbres crée un filet de monofilament fait d'un composé organo-polymère non identifié pour le moment. Ce composé est conservé à l'état liquide dans un réservoir magnétique et, lorsqu'il est expulsé à travers une myriade de trous microscopiques, il se solidifie en filaments extrêmement tranchants qui s'amalgament en une sorte de nuage. Ces nuages sont poussés en l'air et dérivent vers le sol, ce qui les rend idéaux pour briser une attaque et forcer les ennemis à se mettre à l'abri.

Le vibro-canon contient un générateur de champ qui crée une onde d'énergie sonore montant rapidement des ultrasons jusqu'à des fréquences hypersoniques. Cette onde est dirigée le long d'un tunnel magnétique, et, à l'impact, la cible est mise en pièces par la résonance. Le pire survient quand plusieurs vibro-canons croisent leurs tirs, causant des ondes distordues extrêmement puissantes pouvant démolir à peu près n'importe quelle cible.

Comme tout l'arsenal eldar, les armes de corps à corps sont très avancées: de même que chez beaucoup d'autres races, les lames monomoléculaires et les champs de disruption sont très répandus, mais les eldars possèdent un certain nombre d'autres armes pour le combat rapproché. La plus effrayante de toutes est peut-être le Masque de Banshee et ses circuits complexes destinés à amplifier le cri du porteur en une onde psy qui brouille les connexions neurales de l'ennemi, neutralisant son système nerveux et le rendant entièrement vulnérable pendant quelques secondes, ou entraînant sa mort dans les cas extrêmes.

Les mandibules des guerriers Scorpions constituent un autre exemple d'arme peu orthodoxe. Déclenchées par une impulsion psychique transmise à travers les relais du casque, les mandibules délivrent une pluie d'aiguilles servant de conducteur à un rayon laser de faible portée mais de grande puissance. Des comparaisons ont été faites entre les mandibules et le Heaume de Souffrance porté par certains pirates eldars, utilisant un mécanisme à peu près similaire.



"MASQUE DE BANSHEE"

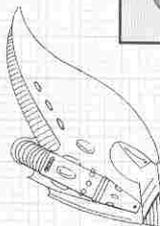
Amplificateur psychosonique des Guerriers Aspects "Banshees"

"Une sombre et vile sorcellerie imprègne tout ce qui est eldar: leur esprit, leur culture et même leur technologie."

Confesseur Barbarius



Decteur génétique dans la poignée (interdit l'usage de l'arme si elle est capturée)



"MANDIBULES"

Décharge laser guidée par aiguilles des Guerriers Aspects "Scorpions"



ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE ELДАР

(Circuit de cristaux énergétiques inclus dans la lame)

Pour obtenir une meilleure compréhension de la tournure d'esprit des eldars, il faut connaître les bases de leur langage, une forme très évoluée de communication, développée sur des dizaines de millénaires. Les Eldars ont beaucoup d'idiomes et de dialectes, certains spécifiques à un vaisseau-monde ou à une caste, d'autres plus largement répandus. Il faut noter que le même mot peut avoir un grand nombre de sens totalement différents selon le dialecte ou même selon le sens général de la phrase, car beaucoup de mots eldars portent en eux des connotations et des références aux cycles mythologiques. Ainsi, le nom donné à l'une de leurs machines de guerre, Faolchû, que nous appelons "Falcon", se traduit littéralement par "faucou". Cependant, Faolchû n'est pas un quelconque oiseau de proie, mais le légendaire Faucon des mythes eldars et ce nom est lié à des concepts de vengeance, de justice et de châtiment. C'est pourquoi, dans de nombreux textes, Faolchû a été traduit à tort par le nom du tank antigrav, alors que le mot signifiait "revanche". De même, Murehk, le nom eldar du pistolet shuriken, signifie "la piqûre de la Guêpe", une autre créature mythique censée avoir harcelé les dieux lors de la Guerre Divine.

Le terme qui désigne les humains, "mon-keigh", se trouve déjà dans des histoires écrites des millénaires avant nos premiers contacts avec les eldars. À la base, les mon-keigh étaient des primates peu intelligents qui peuplaient la région crépusculaire de Koldo. Ces bêtes envahirent les terres des eldars et les occupèrent pendant des années. Les mon-keigh de la légende étaient des monstres cannibales et difformes, que le héros Elronhir élimina à tout jamais de la galaxie. On peut donc supposer que le mot mon-keigh signifie toute espèce non-eldar, jugée d'une intelligence inférieure et bonne à exterminer!

Il est presque impossible pour un étranger de comprendre autre chose que les bases les plus simples de l'eldar, tant les références de cette langue sont liées directement à la psyché des eldars, à

des personnages et des endroits mythiques et à des événements oubliés dans le cours du torrent des siècles. Par exemple, "rhiantha" veut dire usuellement "lumière d'étoile," mais la traduction étymologique donnerait quelque chose comme "la lumière des étoiles hivernales qui se reflète dans les eaux de Rhidhol". Lorsque l'on ne connaît pas Rhidhol, et que l'on ne sait même pas s'il s'agit d'un endroit réel ou mythique, la traduction complète et les concepts qu'elle recouvre sont impossibles à déterminer.

Les choses deviennent encore plus compliquées quand les mots font partie d'une phrase: "Elthir corannir rhiantha en" se traduit littéralement par "la jeune femme eldar versant des larmes pour les guerriers sous la lumière des étoiles hivernales qui se reflète dans les eaux de Rhidhol". Dans notre langue, cette périphrase se traduirait par "veuve" ou "endeuillée", mais, en langue eldar, elle exprime un sentiment bien plus profond de chagrin et de perte, avec des implications de désespoir éternel.

Les noms personnels sont de deux types: des titres sociaux ou professionnels (pouvant également inclure des références aux talents ou au caractère de la personne) ou des noms issus des anciennes légendes. De nombreux eldars ont un nom cérémoniel et un nom usuel. Les guerriers en portent souvent un troisième, leur nom de bataille. Les moments et les circonstances où chaque nom doit être utilisé sont fonction des coutumes. Appeler quelqu'un par son nom usuel à mauvais escient serait une grave insulte, alors que lui donner son nom cérémoniel au mauvais moment serait considéré comme prétentieux, froid, et même agressif.

Un nom cérémoniel s'allonge souvent avec le temps à mesure que la personne se perfectionne dans sa discipline. Le lettré eldar qui a eu la bonté de faire mon éducation sur ce sujet s'appelle Alai-Eltanomor-Reialhalonethatil: Alai (du vaisseau-monde Alaitoc) - Eltano (son nom de naissance) - mor (le sage) - Reia (étoile montante) - thalo (le professeur) - nethatil (suffixe

de sa famille). Dans une conversation courante, on l'appelle Elthil (simple contraction de ses noms de naissance et de famille). Le second type de nom est plutôt utilisé par les guerriers, et il se transmet de génération en génération, depuis les temps anciens légendaires. Les Exarques portent les noms de guerriers mythiques et chaque Exarque successif qui reçoit une armure sacrée prend le nom qui y est attaché et oublie tout de son identité passée.

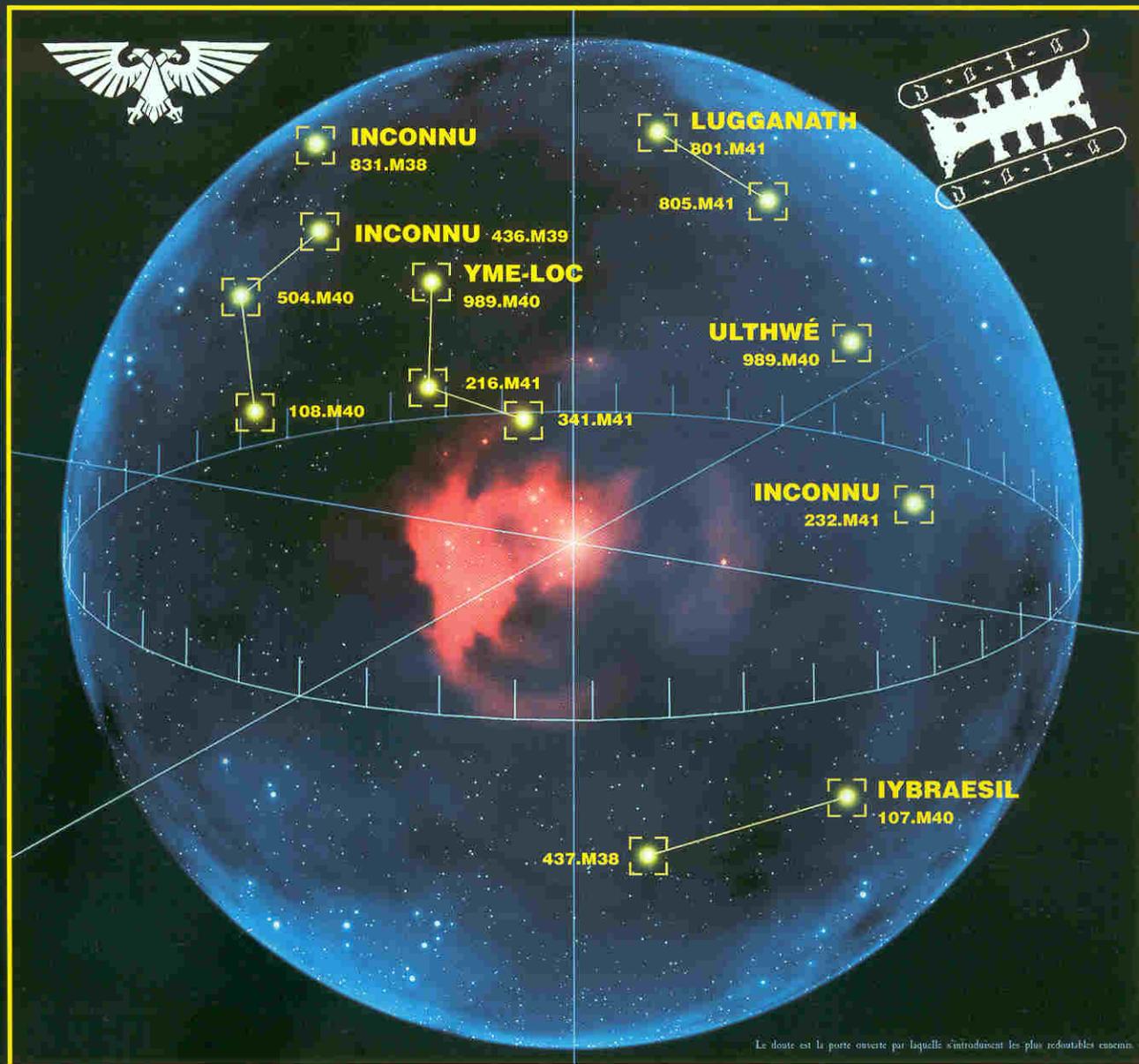
L'eldar écrit est aussi complexe: une rune n'est pas l'équivalent d'une lettre en gothique impérial, mais plutôt un symbole ou un concept, de même que nombre de mots en eldar parlé sont beaucoup plus que de simples descriptifs. Encore plus étrange, beaucoup de ces mots-concepts ont une signification légèrement différente selon qu'ils sont parlés ou lus, en dépit du fait que leur prononciation reste la même. C'est un domaine dans lequel je suis à peu près ignorant. Il nous a fallu tant de temps, à moi et à mes cent six prédécesseurs, pour saisir les concepts les plus simples de l'eldar parlé, qu'il faudra encore des siècles de travail à mes successeurs avant que nous puissions affirmer que nous comprenons vraiment la langue de ces énigmatiques créatures.

Rapport du Lexicos Aldus Mari, dernier ambassadeur sur le vaisseau-monde Alaitoc, avec lequel les relations diplomatiques furent rompues lorsqu'éclata la Guerre de Beelze [453.M36].

Autorisation de l'Inquisition:
Usage essentiel uniquement
Sujet: Langue des Eldars
Statut: Inachevé

Autorisation de Projet Futur:
Sujet au contrôle de l'Inquisition





ÉTUDE DU DÉPLACEMENT DES ELDARS DANS LE SEGMENTUM OBSCURUS, QUADRANT ORIENTAL

De la main du Seigneur Capitaine Morley, attaché à la Flotte Insturum d'Études Extraterrestres,
Port d'Attache: Heracles, Cypra Mundi.

En raison même de la nature intrinsèque de l'espace, il est d'une extrême difficulté de localiser et de répertorier les positions des installations ennemies. Lorsqu'on traite avec les insaisissables eldars, le problème est amplifié. Premièrement, ils sont mal disposés envers une présence même licite de vaisseaux impériaux dans leurs parages. Ils défendent jalousement leurs minuscules territoires et détestent particulièrement que des étrangers ne découvrent leur présence. Les eldars sont de plus sournois et adeptes de l'évasion et de la dissimulation. Leur technologie est orientée vers la furtivité, il est donc tout à fait possible pour quelqu'un de tomber sur eux par hasard, sans même s'en apercevoir. Leur aptitude à passer en un clin d'œil d'un système planétaire à l'autre avec leurs rapides vaisseaux les rend très difficiles à traquer. En dépit de ces facteurs, nous pouvons déterminer (quoiqu'avec un considérable degré d'incertitude) leurs positions dans le secteur de l'espace faisant l'objet de cette étude.

La plupart des eldars vivent sur d'immenses vaisseaux connus sous le nom de vaisseaux-mondes, qui croisent dans le vide spatial. Il est plus que probable qu'ils peuvent voyager à travers le Warp, bien qu'aucune preuve ne vienne justifier cette théorie. Chaque vaisseau-monde est une entité environnementale propre, ne nécessitant ni colonie ni avant-poste. Chacun opère indépendamment des autres. Ils se portent cependant souvent assistance en cas de conflits, mais il n'est pas non plus impensable que des êtres aussi égoïstes que les eldars puissent se battre entre eux (même si le cas est rare). En raison des grandes distances séparant les vaisseaux-mondes, il semble improbable que la diaspora eldar entretienne des liens réguliers. Le schéma ci-dessus montre quelques emplacements probables de plusieurs vaisseaux-mondes (ainsi que l'année de leur découverte) détectés dans la zone étudiée. Les annotations (y compris les noms) sont issues d'informations transmises par l'Inquisition.

CODEX™

ELDARS

"Ne vous fiez pas à leur apparence, car les eldars sont à peu près aussi honnêtes et bons que des tyranides ou des orks enragés. Ils sont capricieux, orgueilleux, suffisants et attaquent sans raison et sans avertissement. Ne tentez pas de les comprendre car il n'y a rien à comprendre, ils ne sont que l'une des nombreuses plaies de l'univers."

Commandeur Impérial Abricil Hume.



Les vaisseaux-mondes eldars sont disséminés à travers les étoiles. Ce sont d'énormes navires spatiaux servant de demeure à un peuple qui autrefois domina l'univers. A présent, les eldars doivent affronter les autres races, et même avoir recours à la piraterie pour éviter l'extinction.

Ce livre contient :

- **La Liste d'Armée :** La liste d'armée complète des eldars des vaisseaux-mondes, avec des détails sur leurs puissantes machines, sur les Guerriers Aspects et sur les prodigieux psykers que sont les Archontes et les Prophètes.
- **La Section Hobby :** Un guide en couleurs pour collectionner et peindre une armée d'eldars, incluant des informations sur les différents vaisseaux-mondes rencontrés par les humains, ainsi que sur leurs troupes.
- **Les Eldars :** Des informations sur la vie énigmatique des eldars, ainsi que les règles pour jouer leurs guerriers parmi les plus célèbres, comme les Seigneurs Phénix, Eldrad Ulthran ou Nuadhu "Cœur de Feu" de Saim-Hann.

Ce livre est un supplément pour le jeu Warhammer 40,000. Vous devez posséder un jeu de Warhammer 40,000 afin de pouvoir utiliser le contenu de ce livre.

AME-UNI
Games Workshop Ltd
111 Wood Road,
Barnet, London,
United Kingdom,
EN4 8DF

FRANCE
Games Workshop
Europarc de Pichaury - BP 419
13390, avenue J.G.G. de la Lauzière
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

CANADA
Games Workshop
2679 Bristol Circle,
Units 2 & 3,
Oakville, Ontario
Canada, L6H 6Z8.

GAMES WORKSHOP®

IMPRIMÉ AU R.-U.



© 2002 Citadel, Eldar, 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. Tous droits réservés.