

WARHAMMER[®]

40,000

ELDARS NOIRS[™]



WARHAMMER
40,000

CODEx

**GAMES
WORKSHOP[®]**



Les bastions de Cadia ont toutes les peines à contenir les assauts cabalites.

ELDARS NOIRS

Le Livre des Impérissables Maux



par Phil Kelly

SOMMAIRE

Introduction	3	Les Citoyens de la Cité Crépusculaire <i>suite</i>	
Les Eldars Noirs	5	Bombardiers Voidraven	47
Histoire Ancienne	6	Baron Sathonyx, Seigneur des Hellions	48
La Cité Crépusculaire	8	Lelith Hesperax	49
L'Ascension de Vect	13	Kheradruakh, le Chasseur de Têtes	50
Les Contes du Pêché	20	Duc Sliscus, le Serpent	51
Les Citoyens de la Cité Crépusculaire	25	Drazhar, le Maître des Lames	52
Guerriers Cabalites	26	Dame Malys	53
Cérastes	27	Orien Rakarth	54
Hellions	28	Asdrubael Vect, Maître Suprême de Commorragh	55
Reavers	29	Arsenal Eldar Noir	56
Maîtres de Meutes	30	Armes	56
Incubes	31	Équipement Ésotérique	60
Fléaux	32	Autres Équipements	62
Mandragores	33	Améliorations de Véhicules	63
Grands Voïvodes	34	Collectionner les Eldars Noirs	64
La Cour du Grand Voïvode	35	Liste d'Armée des Eldars Noirs	81
Succubes	36	QG	82
Tourmenteurs	37	Élite	86
Gorgones	38	Troupes	89
Grotesques	39	Attaque Rapide	90
Machine de Douleur Talos	40	Transports Assignés	91
Machine Parasite Cronos	41	Soutien	92
Arlequins	42	La Conquête de la Galaxie pour les Nuls	94
Venoms	43	Références	96
Raiders	44		
Ravageurs	45		
Chasseurs Razorwing	46		

Un immense merci à Jes Goodwin, le génie maléfique responsable de cette incarnation des eldars noirs.

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. **Conception Graphique:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.
'Eavy Metal: Neil Green, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Concepteurs de Jeu:** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Équipe Hobby:** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwia, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Photographie:** Glenn More. **Production & Reprographie:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Remerciements:** Richard Chambers, Talima Fox, Paul Gayner, Pete Gosling, Jervis Johnson, Bob 'the Machine' Mair, Alan Merrett, Matt Plonski, Rick Priestley, Gavin Thorpe et Jon Twemlow.
Version Française: Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Laurent Philibert-Caillat. **Merci à:** Stéphane Andreys, Dominique Lechat & Ruddy Nepveu.

Un Produit Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2010, Eldar Noir, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, Citadel, le logo Citadel, Aberration, Acothyste, Voïvode, Champion, Asdrubael Vect, Baron Sathonyx, Belluaire, Bête Griffue, Lhamaéenne, Machine Parasite Cronos, Bouffon Tragique, Hiérarque, Drazhar, Duc Sliscus, Grotesque, Tourmenteur, Doyen Tourmenteur, Harlequin, Hékatrix, Maîtresse de Sang, Sirène, Helliarque, Hellion, Incube, Immaculé, Guerrier Cabalite, Kheradruakh, Khymera, Klavex, Dame Aurelia Malys, Lelith Hesperax, Mandragore, Méduse, Horreur Nocturne, Vol de Stymphales, Raider, Ravageur, Chasseur Razorwing, Reaver, Fléau, Solarite, Sslyth, Succube, Sybarite, Machine de Torture Talos, Coryphée, Ur-Ghul, Orien Rakarth, Venom, Bombardier Voidraven, Gorgone, Céraste, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2010, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages et événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

UK
 Games Workshop Ltd.,
 Willow Rd, Lenton,
 Nottingham,
 NG7 2WS

FRANCE
 Games Workshop France,
 Europarc de Pichaury - BP419
 13591 Aix en Provence - Cedex 3

NORTH AMERICA
 Games Workshop Inc,
 6211 East Holmes Road,
 Memphis,
 Tennessee 38141

INTRODUCTION

Ce livre est l'ouvrage ultime pour collectionner et jouer une armée de ces êtres pervers et décadents que sont les eldars noirs à Warhammer 40,000. Restez sur vos gardes en lisant ces pages, car elles ne recèlent que folie et massacres...

WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 contient tout ce dont vous avez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel dans l'univers martial du 41^e millénaire. Chaque armée dispose de son Codex, rédigé en fonction de ces règles, lequel vous permettra de faire de votre collection de figurines une armée prête au combat. Ce Codex est consacré aux eldars noirs.

POURQUOI COLLECTIONNER LES ELDARS NOIRS ?

Les eldars noirs sont imprégnés de maléfices anciens et surnaturels. C'est une voie qu'ils ont librement choisie : ils se glorifient de leur cruauté, et se nourrissent de la souffrance qu'ils infligent à leur prochain. Leur royaume est Commoragh, la Cité Crépusculaire, une forteresse aux dimensions délirantes depuis laquelle ils partent piller la galaxie. Les eldars noirs ne vivent que pour infliger la douleur et la mort : mieux vaut taire ce qu'il advient des prisonniers qu'ils ramènent chez eux. Ce sont des créatures vaniteuses, traîtresses et égoïstes, qui n'ont de respect ni pour les autres peuples de l'univers, ni même pour leurs semblables.

C'est pour toutes ces raisons que les eldars noirs plairont à beaucoup de joueurs. Ce sont les empereurs maléfiques et les super-vilains du 41^e millénaire, et ils possèdent tous les outils de la fonction. Leurs armées sont rapides, disposent d'une puissance de feu meurtrière et comprennent certaines des troupes d'assaut les plus redoutables du jeu. Mieux encore, plus elles détruisent d'ennemis, plus leurs hordes deviennent puissantes - et ces extraterrestres psychopathes sont au naturel très dangereux ! Cependant, la vitesse d'exécution de leurs raids implique qu'ils sont assez peu protégés, et du coup fragiles. Il faut de l'habileté et de la ruse pour bien les jouer. Si vous y parvenez, ils seront à même de faucher l'ennemi avant qu'il ne se remette des premiers assauts et des premières fusillades. Enfin, la gamme de figurines compte parmi les plus belles qui soient. À tous points de vue, il s'agit d'une armée de connaisseur !

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Le Codex *Eldars Noirs* se découpe comme suit :

Les Eldars Noirs : Le premier chapitre de ce livre présente les eldars noirs, leurs origines et leur place dans l'univers de Warhammer 40,000. Il évoque la chute cataclysmique de l'ancien empire des eldars, les champs de bataille périlleux et surréalistes de la Cité Crépusculaire, et énumère les guerres sanglantes qu'elle a menées contre le monde matériel. Ce chapitre vous plongera au cœur des sombres secrets de Commoragh - et vous risquez de ne jamais en revenir !

Les Habitants de la Cité Crépusculaire : Un portrait de famille des différents types de troupes, véhicules et héros qui se battent pour les cabales, les cultes et les coteries des eldars noirs. Chaque page propose la description d'une unité, des cruels Guerriers Cabalites au Maître Suprême Asdrubael Vect, avec toute ses règles spéciales et armes uniques. Le chapitre se termine sur l'arsenal extraterrestre grâce auquel les eldars noirs mettront leurs ennemis à genoux.

Collectionner les Eldars Noirs : Ce chapitre déborde de photos de la superbe gamme de figurines consacrée aux eldars noirs. Mises en couleurs par les célèbres peintres de l'équipe 'Eavy Metal, elles ne manqueront pas de vous fournir des idées de schémas de couleurs et de symboles à appliquer sur votre propre armée.

Liste d'Armée des Eldars Noirs : La liste d'armée regroupe toutes les unités et tous les héros (anti-héros, en fait) présentés dans le chapitre *Les Habitants de la Cité Crépusculaire* et les organise de manière à vous permettre de sélectionner aisément une armée. Chaque type de figurines se voit attribuer un coût en points, afin de constituer des armées équilibrées.

POUR EN SAVOIR PLUS

Le Codex *Eldars Noirs* vous fournit toutes les informations nécessaires pour collectionner et utiliser une armée de xenos sadiques, mais comme pour tous les aspects du Hobby Games Workshop, il y a toujours plus à découvrir. Le magazine mensuel de Games Workshop, *White Dwarf*, contient de nombreux articles sur toutes les facettes de Warhammer 40,000, et vous trouverez sur notre site internet des articles dédiés aux eldars noirs :

www.games-workshop.com





LES ELDARS NOIRS

Entendez les récits du mal absolu. Les eldars noirs incarnent tout l'égoïsme et toute la cruauté de l'antique race dont ils descendent. Animés d'une intelligence féroce et redoutable, ces pirates se repaissent de la douleur des autres, car ce n'est qu'en l'infligeant qu'ils peuvent tenir en respect la mort rampante qui ronge leur âme. Les eldars noirs se voient comme les véritables héritiers de l'ancien empire des eldars, et considèrent tous les autres peuples au mieux comme des lâches, au pire comme des proies sans cervelle. Le brillant potentiel de leur espèce est mis au service de buts terrifiants, et leur vie s'étendant sur des millénaires, ils ont tout le temps nécessaire pour perfectionner leurs mortelles aptitudes.

Les guerriers eldars noirs sont tous grands et athlétiques. Leur peau d'albâtre évoque celle d'un cadavre, car nul véritable soleil ne brille sur leur royaume ténébreux. Leur physique puissant, vif et agile a été travaillé et perfectionné au point d'être encore supérieur à celui de leurs cousins des vaisseaux-mondes, car les eldars noirs honorent plus que tout l'art de la guerre. Ils avancent au milieu des flammes des combats avec l'assurance et la nonchalance de dieux martiaux, mais cette splendeur n'est jamais qu'une façade. Celui qui contemple un eldar noir grâce au don de double vue le verra comme un monstre révoltant, éternellement assoiffé de la souffrance des autres afin de combler ce vide qui le dévore de l'intérieur.

Les eldars noirs apprennent rapidement à se battre avec toutes les armes à disposition pour survivre. Ils ne font que peu de distinction entre les sexes, car l'adresse et la ruse d'un individu sont bien plus importantes que des détails tels que la taille ou le genre. Leurs sens sont aiguisés au point de les rendre paranoïaques, leurs yeux noirs et leurs oreilles effilées toujours à l'affût du moindre signal. Dans la Cité Crépusculaire où ils résident, les imprudents ne font pas long feu.

Si d'innombrables millénaires de combats ont décuplé leur résistance et leur vivacité, les capacités psychiques de leurs ancêtres ont régressé. Invoquer les énergies du Chaos au sein de Commoragh serait de toute façon désastreux, car toute manifestation psychique risque d'attirer l'attention de l'Assoiffée, le fléau des eldars. Par conséquent, l'usage de pouvoirs psychiques est l'une des rares choses frappées d'anathème dans la Cité Crépusculaire.

Les armes des eldars noirs sont manufacturées, par opposition aux artefacts organiques des vaisseaux-mondes, mais elles n'en sont pas moins mortelles. En matière de guerre, ce sont des inventeurs de génie, et leur technologie martiale s'est affinée au point qu'elle frôle la magie. Leur imagination illimitée, couplée à leur dextérité, leur a permis de façonner des outils aussi sinistres que les armes de type "éclateur", qui embrasent d'une douleur inouïe les nerfs de leurs victimes, les rayons de lumière noire, les fouets suintant d'humeurs toxiques et les pièges à âmes. Les eldars noirs sont si avides de tueries que leurs légères armures incorporent des plaques garnies de lames pouvant faire office d'armes supplémentaires. Collectivement, les habitants de Commoragh connaissent toutes les manières possibles de tuer n'importe quel autre créature et individuellement, chacun s'efforce d'en maîtriser autant que possible.

Les eldars noirs ont tourné le dos au monde matériel depuis bien longtemps, mais lorsqu'ils s'y aventurent, ils savourent leur supériorité sur leurs ennemis. Ils s'abaissent rarement à parler la langue gutturale des espèces inférieures, et utilisent des traducteurs automatiques lorsque la communication est inévitable. Les cabales guerrières frappent sans prévenir

depuis des portails ouverts dans la dimension labyrinthique de la Toile, puis s'évanouissent comme des fantômes lorsque la résistance adverse devient trop pressante. Leurs pirates tombent du ciel, embarqués dans des antigrav baroques, puis se jettent au milieu des lignes adverses pour jouir du carnage. Des geysers de sang artériel et des corps agités de spasmes marquent leur passage, et le rire des eldars noirs est la dernière chose qu'entendent leurs victimes.

Pour ces êtres maudits, les fruits de la terreur sont aussi plaisants que la caresse d'une lame effilée sur de la peau nue. Ils excellent à briser le corps de leurs captifs, mais apprécient encore plus de ruiner leur âme, car rien n'est plus gratifiant que de subjuguer totalement ceux qui se sont opposés à eux. Chaque nuance de désespoir et de malheur est un mets exquis à savourer alors que leur victime en vient à les supplier de lui donner la mort - un cadeau dont les eldars noirs sont particulièrement avares.

LES RAIDS DANS LE MONDE MATÉRIEL

Les forces de frappe des eldars noirs, bien qu'elles soient constituées d'assassins et de félons, fonctionnent comme une machine bien huilée sur le champ de bataille. Les raids sont planifiés par les Grands Voïvodes et les Succubes jusque dans leurs moindres détails, puis des passages sont ouverts dans la Toile pour mener l'attaque. Seules les guerriers les plus capables sont recrutés pour exécuter ces assauts, car si l'invasion échoue, c'est sur toute la cabale que rejaillit l'opprobre. C'est pour cette raison que les eldars noirs font des ennemis particulièrement acharnés, mais restent aussi d'éternels rivaux. Cependant, œuvrer de concert leur permet d'infliger le maximum de souffrance au monde matériel, mais aussi de ramener un nombre optimal de victimes. Les querelles intestines ne reprendront leur cours qu'une fois le butin partagé, car la Cité Crépusculaire a plus que tout besoin d'âmes fraîches.

Les cabales lancent régulièrement des raids de pillage, et un eldar noir a tout à gagner à participer à une opération de ce type : le frisson de la chasse, l'occasion de capturer personnellement de nouveaux esclaves, et plus que tout l'orgie de carnage qui clôture l'assaut. Lorsque la cabale retourne à Commoragh, des milliers de captifs sont utilisés comme monnaie, envoyés trimer dans les usines d'armement, recyclés en réservoirs d'âmes ou torturés à mort, leur agonie prolongée autant que faire se peut afin que leurs bourreaux puissent se sustenter au mieux de leurs souffrances.

HISTOIRE ANCIENNE

Les eldars noirs ont été déchus dans le sens le plus profond du terme. Si l'on remonte assez loin dans leurs lignages, on découvre que leurs racines naissent au cœur de la civilisation eldar, alors que celle-ci était au sommet de sa sophistication et régnait sur les étoiles. Les eldars jouissaient de la culture la plus avancée jamais apparue depuis celle des Anciens, et les diverses civilisations qui existent aujourd'hui ne sont qu'un pâle reflet de leur gloire d'antan.

Les eldars avaient perfectionné la technologie au point qu'ils pouvaient façonner des planètes à leur guise et étouffer des étoiles sur un caprice. Le goût de l'effort leur était devenu étranger. Pensant avoir assuré la maîtrise de leur destin, ils s'adonnaient à des recherches de plus en plus ésotériques pour tromper l'ennui qui les gagnait au fil des longs siècles de leur existence. Or, la psyché eldar est paradoxale et d'une immense complexité ; elle peut atteindre des zéniths de félicité et des nadirs d'horreur avec une intensité bien supérieure à ce que peuvent ressentir les autres espèces. L'âme eldar est tout aussi prompte à glisser dans la corruption qu'à transcender le sublime. Avec tant de puissance au bout des doigts, le cœur de l'empire eldar - autrefois un joyau de civilisation - devint obnubilé par la gratification personnelle.

Parmi les hédonistes et les amateurs d'expériences nouvelles, certains atteignirent de nouveaux extrêmes dans leur poursuite de l'excès. Parmi eux se trouvaient de nombreux aristocrates, qui disposaient des ressources et du temps nécessaires à la récolte des fruits de la décadence. L'un après l'autre, les meneurs des sectes hédonistes qui prenaient peu à peu le contrôle de la société eldar en vinrent à devenir obsédés par le pouvoir. Ils établirent

leurs quartiers dans la dimension étrange appelée la Toile, car leur influence était telle qu'ils étaient à même d'ordonner la création de royaumes parallèles complets dans lesquels poursuivre leur œuvre dépravée. À l'insu de tous, ces seigneurs dilettantes crurent en pouvoir et en importance, réunissant de plus en plus d'eldars au sein de leurs cultes étranges.

Les eldars sont plus doués, psychologiquement parlant, que les autres peuples, et au fur et à mesure que la corruption se répandait parmi eux, des échos de leurs extases et de leurs agonies commencèrent à se répandre dans le temps et l'espace. Dans la dimension parallèle qu'est le Warp, les reflets de leurs intenses expériences intérieures commencèrent à s'agglomérer, car les énergies de l'Empyrean sont capables de prendre forme autour d'émotions pures et d'attirer ainsi d'autres échos psychiques similaires. Le flot constant de plaisir et de douleur qui émanait des âmes eldars était aussi inexorable que la marée. Il nourrit abondamment cette forme, cet embryon de dieu qui pour l'heure se contentait d'attendre et de croître.

LA CHUTE DES ELDARS

Alors que l'empire eldar commençait à sombrer dans le borborygme de sa propre décadence, le frère se retourna contre le frère dans sa quête de plaisirs toujours plus ténébreux. Mais il en était qui comprirent le péril qui guettait leur société et s'enfuirent. Les premiers et les plus clairvoyants furent les Exodites, qui établirent un réseau de colonies loin du cœur de l'empire. Certaines d'entre elles existent encore aujourd'hui, vivant en symbiose avec l'esprit du monde des planètes qu'elles protègent.

Parmi les derniers à s'échapper figuraient les ancêtres des eldars des vaisseaux-mondes. Alors que leur culture s'enfonçait dans la démence, ils comprirent avec horreur ce qu'ils étaient devenus. Se rendant compte qu'ils étaient au bord du gouffre, ils mobilisèrent leurs considérables ressources pour bâtir d'immenses vaisseaux-mondes, de gracieux astronefs aussi vastes que de petites lunes. Les eldars des vaisseaux-mondes choisirent alors une vie d'ascétisme et d'introspection et s'efforcèrent de préserver ce qu'ils pouvaient de leur ancienne civilisation. Ils quittèrent le cœur de l'empire pour la douteuse sécurité du vide spatial, sous les



DIEUX ET MONSTRES

Du point de vue des eldars noirs, les dieux des eldars périrent lors de la Chute, et leur sort ne mérite que le mépris : le fait que leurs dieux soient devenus assez faibles pour se laisser dévorer par la dépravation collective de leur espèce implique qu'ils ne méritent pas d'être adorés. L'exception est Khaine, qui est toujours révérendé à Commorragh, et les Muses Noires, lesquelles incarnent le vice charnel et égoïste, et dont le culte secret contribua à la défaite des anciens dieux eldars.

quolibets méprisants de ceux qui restèrent. Certains réussirent même à fuir assez loin pour échapper au cataclysme à venir.

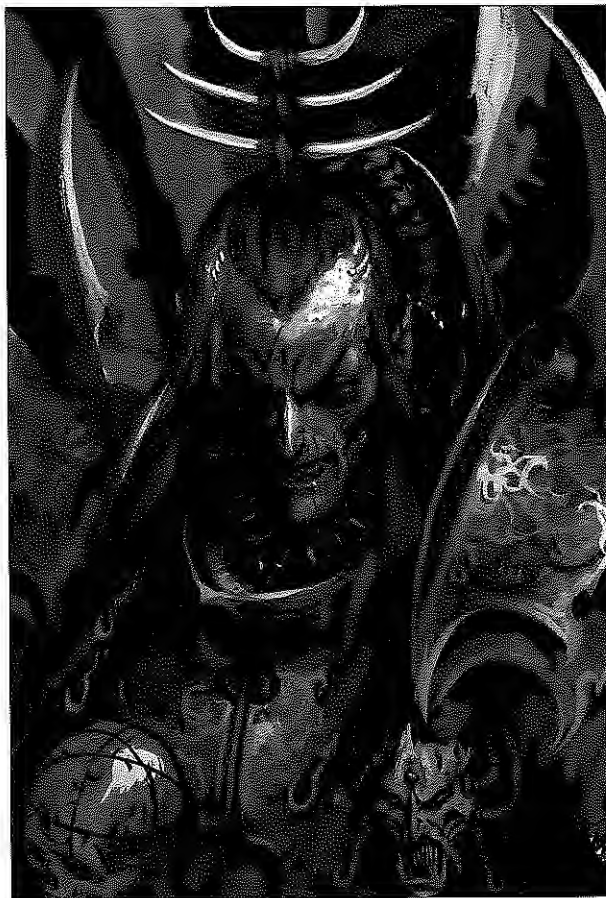
Alors que le vice s'étendait à tous les aspects de la société, les cultes de l'excès en vinrent à rechercher des pulsions toujours plus violentes. Bientôt, le sang se mit à couler dans les rues, et les jardins sophistiqués des palais se muèrent en champs de bataille alors que les eldars s'entretuaient pour jouir des plus odieux des crimes. Leur folie et leurs passions impies se répandirent dans le Warp jusqu'à ce qu'elles atteignent leur masse critique. Dans un rugissement d'apocalypse qui ravagea le cœur de l'empire, un dieu naquit : Slaanesh, le Prince de l'Excès.

Les vagissements de la divinité naissante furent si puissants qu'ils détruisirent des milliards d'âmes dans une onde de choc psychique qui traversa la galaxie. En un instant, l'essentiel de l'espèce eldar fut anéanti, consumé par un ouragan de terreur et de souffrance. Le centre de l'empire fut avalé par le Warp, ne laissant qu'un tourbillon d'énergie chaotique pure. Slaanesh se nourrit d'autant plus du désespoir que sa naissance sema. Inexorable dans son ascension, il dévora les anciens dieux des eldars et éparpilla leurs restes aux quatre coins du Warp.

La civilisation des eldars n'était plus. Il n'en subsistait que les Exodites des lointains mondes vierges, les résidents des vaisseaux-mondes qui s'étaient suffisamment éloignés pour échapper au cataclysme de la naissance de Slaanesh, et ceux qui s'étaient cachés dans les royaumes de la Toile. L'essentiel de celle-ci était en ruine, mais à la différence de leurs frères qui avaient fui dans leurs navires, les eldars qui s'étaient bâtis leur empire dans la Toile ne furent pas affectés physiquement par la naissance de Slaanesh. Les échos de l'apothéose du nouveau dieu résonnaient en eux, mais à la différence de leurs congénères du monde matériel, ils avaient échappé à la destruction. Dans leur arrogance, ils poursuivirent leur quête de l'excès sans même ralentir. Le repentir était un concept totalement dépassé pour ces êtres dont le pouvoir était illimité.

Les changements que subirent les eldars piégés dans la Toile s'avérèrent néanmoins subtils. Leur essence spirituelle ne fut pas dévorée d'un coup, mais leur âme était peu à peu aspirée par le Warp, progressivement absorbée par Slaanesh, l'entité que les eldars appellent l'Assoiffée. Les eldars haïssent et craignent Slaanesh plus que tout, car ce sont eux qui lui ont donné vie, et pourtant elle attend, affamée, de l'autre côté du voile de la réalité, prête à les dévorer jusqu'au dernier. Les eldars des vaisseaux-mondes ont appris à la priver de son emprise sur eux au moyen de pierres-esprits et du circuit d'infinité, mais ceux de la Toile sont devenus particulièrement habiles à ce que d'autres êtres souffrent à leur place.

Les eldars de la Toile se rendirent compte qu'ils pouvaient tenir Slaanesh en respect, du moment qu'ils s'adonnaient aux actes les plus vils et les plus décadents. L'agonie des autres nourrissait leur âme desséchée et conservait leur force, emplissant leur corps d'énergie surnaturelle. Du moment qu'ils parvenaient à s'en nourrir régulièrement, les eldars de la Toile devinrent virtuellement immunisés au passage du temps. C'est ainsi que naquirent les eldars noirs, une race de meurtriers cruels qui se nourrissent des souffrances des autres pour retarder le trépas de leur âme immortelle. Dix mille ans plus tard, au 41^e millénaire, la soif de Slaanesh continue de les tourmenter. Aucune issue n'est possible. Les eldars noirs ont sans le savoir laissé passer l'opportunité d'une mort horrible mais miséricordieusement rapide pour une éternité de faim.



À ce jour, les eldars continuent d'écumer et de piller la galaxie depuis leurs royaumes cachés dans la Toile et sèment malheur et destruction avant de ramener des millions de prisonniers dans leur antre. Ils sont devenus experts dans l'art de la torture et de la dégradation, car plus ils prolongent l'agonie de leurs victimes, plus grande est l'énergie qu'ils peuvent en tirer. Un eldar noir qui s'est récemment nourri des tourments des autres semble entouré d'une glaciale aura de puissance, son corps revigoré alors même que son âme continue de pourrir. Si en revanche il n'a pas pu se sustenter depuis longtemps, il n'est plus que l'ombre de lui-même, une silhouette malingre avide du moindre relent de douleur qui saura apaiser les crampes spirituelles causées par la faim.

"Les héritiers de la Cité Crépusculaire n'admettront jamais que c'est leur insatiable faim qui les pousse dans les bas-fonds de la cruauté. Au contraire, ils se plaisent à soutenir qu'ils n'agissent que selon leurs propres désirs. Certains ont même réussi à s'en convaincre. En vérité, si nos cousins de la Toile ne parviennent à se nourrir d'un régime constant d'émotions extrêmes, ils s'étiolent et ne reste bientôt d'eux qu'une carcasse sans âme. Nous autres des vaisseaux-mondes réprimons pareils élans, et ce faisant nous devenons moins que nous-mêmes. Somme toute, ceux que nous avons laissé périr sont peut-être les plus chanceux."

— Spirite Iyanna Arienal, Méditations

LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE

Les origines de Commoragh remontent au zénith de la race eldar, des milliers d'années avant que l'Humanité ne soupçonne même son existence, car elle ne se situe pas dans le monde matériel mais dans la Toile, un univers parallèle qui renferme des formes de vie mystérieuses.

LA TOILE

La Toile, qu'on appelle parfois la dimension labyrinthe, n'en est toutefois pas une à proprement parler. On la décrit souvent comme un réseau incroyablement complexe d'artères et de capillaires formant un dédale de tunnels luminescents, comme une tapisserie dont la trame serait autant de passages tendus entre le Warp et l'univers matériel. Une telle comparaison est bien évidemment approximative, car la Toile est un ouvrage qui s'étend au-delà des dimensions. Quoi qu'il en soit, elle est un lien entre le monde réel et les masses tourbillonnantes du Warp, une ouverture semblable à la surface d'un miroir, ou à un suaire drapant une chose abominable. Les eldars de jadis découvrirent qu'il était possible de vivre au sein de la Toile et de parcourir le réseau qu'elle formait. Ce furent eux qui le cartographièrent, même s'il a beaucoup changé depuis l'apogée de leur empire à cause des guerres et d'une série de désastres. Voyager entre les dimensions n'est pas sans risque, mais les connaissances et le talent des eldars dans ce domaine sont telles qu'ils n'hésitent jamais à le faire.

En réalité, la Toile est l'œuvre des Anciens, qui lui donnèrent naissance afin d'être en mesure de se rendre sur leurs planètes les plus lointaines sans avoir à traverser les courants capricieux du Warp. Depuis la Chute, c'est un lieu dévasté et dangereux, car certaines de ses zones sont infestées par des choses originaires d'autres dimensions. Malgré tout, les portails de la Toile permettent à ceux qui osent les emprunter d'apparaître comme par enchantement en des millions d'endroits de l'univers réel.

COMMORRAGH

Commoragh, la cité des eldars noirs, est sise au cœur de la Toile. Ceux qui n'osent prononcer son nom la nomment simplement la Cité Crépusculaire. Elle est si vaste que la comparer à une cité-ruché impériale revient à comparer une montagne à une termitière. En fait, ses dimensions sont inconcevables, et impossibles à mesurer par des moyens conventionnels.

Commoragh est en réalité un vaste conglomérat de royaumes et de métropoles reliés entre eux par des portes et des chemins secrets. Elle s'accroche à la Toile comme une tumeur bouffie dont les membranes s'étendent sur de vastes pans de cet antique réseau. Ses zones les plus peuplées sont en réalité dispersées à travers la galaxie et distantes les unes des autres de plusieurs milliers d'années-lumière. Il est pourtant possible de se rendre de l'une à l'autre très rapidement en empruntant des portails dérobés, car grâce à la Toile, les distances ne signifient rien.

Au sein de la Toile, Commoragh apparaît comme une entité aux proportions impossibles, un royaume contradictoire dont les dimensions mêmes ravagent la santé mentale de ceux qui les contemplent. Des milliers de navires accostent quotidiennement à ses docks, car les eldars noirs sont bien plus nombreux que ce que leurs cousins des vaisseaux-mondes suspectent. Et ils ne sont pas seuls, car Commoragh abrite bien des espèces de mercenaires extraterrestres, de chasseurs de primes et de renégats qui sont prêts à risquer leur âme pour tenter de s'approprier une parcelle des richesses de la Cité Crépusculaire.

L'espace autour de Commoragh est strié de sillages lumineux tandis que les vaisseaux interstellaires vont et viennent entre les docks et les portails qui les entourent. Ces derniers sont tantôt petits et luisant d'une faible lumière, tantôt immenses et étincelants. Ces derniers sont suffisamment vastes pour laisser passer toute une flotte de vaisseaux pirates. Il est vain de tenter d'embrasser du regard la cité qu'ils desservent. Chaque nouvelle ziggourat de spires et de gratte-ciel semble plus grande que la précédente, et s'étend au-dessus d'un tissu urbain dont l'anarchie est tempérée par une beauté froide et inquiétante. Des vaisseaux ornements sont amarrés par le biais de champs électromagnétiques crépitants aux profusions de quais aux formes baroques qui jaillissent des tours. C'est ainsi que la Cité Crépusculaire suinte constamment de corruption et la répand à travers l'univers.

Commoragh était à l'origine le plus grand port de la Toile. Les flottes qui y mouillaient étaient capables d'intervenir rapidement sur les planètes les plus vitales des eldars. À cause de cette position stratégique, la cité était considérée comme le lieu le plus important de la Toile, à tel point qu'aucune faction de l'empire eldar n'y avait préséance. C'est précisément à cause de cette autonomie et du fait qu'elle ne dépendait pas de la juridiction des grands conseils des eldars de cette époque que Commoragh devint un repaire d'activités illicites. La cité s'étendit de façon exponentielle sous l'apport de richesses incommensurables. Elle finit par englober d'autres ports de la Toile, des domaines privés et des fédérations secondaires, sans jamais sembler se satisfaire des richesses et de l'influence qu'elle s'appropriait.

LES ROYAUMES VASSAUX

Si un voyageur parvenait à outrepasser les protections runiques de Commoragh, il pourrait tout d'abord apercevoir au loin le scintillement des royaumes vassaux. Un instant plus tard, ces derniers seraient si proches qu'il distinguerait leurs palais et leurs minarets. S'aventurer au-delà reviendrait à se condamner à mort, car ce sont les domaines où les eldars noirs ourdissent leurs plans et célèbrent leurs rituels sanglants. Leurs origines remontent à l'époque agitée qui précéda la Chute, lorsque les cultes de l'excès se développèrent et finirent par être si florissants qu'ils menacèrent Commoragh elle-même.

Au cours de son histoire longue de plusieurs millénaires, Commoragh a soumis les royaumes vassaux qu'elle n'a pas annihilés, avant de les relier entre eux par un réseau de portails et de voies cachées. C'est dans les couloirs dorés et les arènes charnelles de ces antiques demeures que vivent les eldars qui orchestrent l'anéantissement de leur race; et qui continuent aujourd'hui encore de railler les pathétiques avertissements que leur lancent leurs cousins nomades qui s'entassent dans les vaisseaux-mondes.



Désormais, Commorragh est un amoncellement de contradictions architecturales et d'anomalies stellaires. Par nécessité, ses palais se sont développés verticalement et forment des conglomérats semblables à des ensembles d'épines s'élevant à la recherche de quelques rais de lumière. Ces spires sont reliées entre elles par des centaines d'arches et de ponts, et surmontées de structures argentées qui brillent d'une énergie inépuisable. Les sérails des eldars noirs s'élancent à l'assaut des cieux mais plongent également dans les profondeurs du néant, car chaque année, la cité ronge un peu plus la dimension parallèle dont elle est l'hôte.

LES SOLEILS VOLÉS

Au-dessus des tours de métal de Commorragh brillent les *Ilmaä* ou soleils noirs, des étoiles mourantes qui luisent d'une lumière empoisonnée capturée à l'apogée de l'empire eldar. Bien qu'ils se trouvent dans une zone de l'espace différente de la Cité Crépusculaire, ces phénomènes célestes lui fournissent une énergie inépuisable. Leur lueur se reflète sur les coques des véhicules antigrav qui butinent d'une spire à l'autre. De temps à autre, une éruption solaire illumine brièvement les horreurs de la cité avant d'être réfléchi par les millions de panneaux de cristal qui la jalonnent. Malgré tout, une telle démonstration de puissance est à peine notée par les masses qui s'affairent sous les astres, car elles savent que la menace qu'ils représentent a été domptée depuis bien longtemps. Preuve en est que même si quelques cultes solaires subsistent à Commorragh, l'écrasante majorité de ses habitants considèrent leurs étoiles avec dédain et ne les voient que comme une ressource qu'ils peuvent exploiter à loisir. D'ailleurs, on raconte qu'aucun soleil ne peut illuminer les eldars noirs sans être finalement subjugué et exploité jusqu'à en mourir.

LES BAS-FONDS DE COMMORRAGH

Les fondations des spires centrales de la Cité Crépusculaire formaient les quartiers commerciaux de l'ancien empire. Même les entrepôts secondaires étaient autrefois des merveilles d'architecture, mais la guerre civile ne les a pas épargnés. Les bas-fonds de Commorragh ne sont aujourd'hui plus que des ruines aux monuments brisés. Des complexes fortifiés éventrés et des comptoirs commerciaux dévastés s'étendent dans toutes les directions, jusqu'aux limites des territoires des cabales mineures qui n'hésitent jamais à y étendre leur emprise. Les quartiers extérieurs sont si denses qu'on pourrait y déambuler pendant des mois sans jamais apercevoir la lueur des soleils. En de nombreux endroits, ils sont hantés par des spectres et des créatures saprophages rendues méconnaissables par les énergies libérées lors de la Chute. Quant aux catacombes qui s'étendent en dessous, elles servent d'antrès à des choses pire encore que des eldars noirs déchus...

Les quartiers extérieurs des bas-fonds sont si nombreux et variés qu'il est impossible de tous les visiter en une vie entière. Essayer de les cataloguer serait de toute façon suicidaire, car l'instinct territorial des eldars noirs est très développé, et ils ont tendance à tuer sans discuter tout intrus, quand ils ne le torturent pas à mort simplement pour passer le temps. L'un de ces quartiers est la *Lame Cachée*, qui est en fait la forteresse d'une cabale idéalement située entre les pentes de Port Carmin et le Goulet de la Mélopée Nocturne. Les tours asymétriques de la *Lame Cachée* sont garnies de désintégrateurs, et à ses murs pendent les cadavres à moitiés démembrés des ennemis de la cabale, en divers états de décomposition. Ses aérogares abritent deux escadrilles de chasseurs *Razorwing* et de bombardiers *Voidraven*, dont les pilotes sont toujours prêts à intercepter les visiteurs malvenus.





La réputation de violence de Port Carmin n'est dépassée que par celle du Port des Âmes Perdues. Chaque quai de plusieurs kilomètres de long sert d'attache à toute une flotte de vaisseaux spatiaux ornementés. Les docks centraux de Port Carmin sont réservés aux flottes de deux cabales majeures : celle de l'Œil Balafré, et la très redoutée cabale de la Conscience Volée. Ces deux factions sont en compétition permanente pour la domination. C'est également à Port Carmin que la flotte pirate du Duc Sliscus vola le vaisseau-amiral *Agonie Sans Fin* de Khaenite Aeriad Lex, ce qui plongea ce dernier dans une rage indicible dont il ne s'est toujours pas remis.

Les ruines qui entourent Port Carmin sont nommées La Fange. C'est dans ces rues qu'errent les Décharnés, des eldars noirs cadavériques qui vivent en parias. Ces êtres faméliques cherchent à rajeunir leurs corps en étant témoins d'actes d'extrême violence. Ils se nourrissent par exemple de la sauvagerie d'un duel aérien entre des gangs de fléaux ou de hellions. Lorsqu'un affrontement éclate, ils tentent frénétiquement d'y assister, comme des mouches attirées par une charogne. Il arrive parfois qu'ils s'emparent des blessés pour les entraîner dans un recoin sombre et se sustenter de leurs âmes vacillantes.

La Fange cède ensuite la place à un ensemble d'atriums et de chambres à travers lesquelles court le Fleuve Khaïdes, aux eaux d'un vert acide. Ce cours pollué dénoue ses méandres dans et autour des quartiers extérieurs du Noyau. Ses rives sont constamment nappées de brume et de ténèbres ; à sa surface glissent des felouques antigrav à la grandeur ternie manœuvrées par des âmes perdues, qui gagnent une misère en draguant les cadavres du fleuve afin de les revendre comme nourriture pour esclaves. Ces malheureux sont

régulièrement harcelés par des motojets et des chars célestes qui font la course sous les arches et dans les conduits éventrés, et tentent de les faucher au passage.

Si on s'enfonce dans la jungle urbaine, on trouve ensuite le quartier des mercenaires de Sec Mægra, plus souvent nommé La Cité Sans Espoir. Ce bidonville aux proportions gigantesques est ravagé en permanence par les combats. Une nappe de pollution aux relents de cordite plane sur les toits, et il ne se passe pas une minute sans qu'un cri déchire le silence. La nuit, les rues ravagées résonnent du vacarme des fusillades et du hurlement des armes éclateuses lorsque les négociations entre trafiquants tournent au vinaigre. On voit parfois des mercenaires xenos arpenter les ruelles de la Cité Sans Espoir ; on prétend même que de temps à autre, les plus redoutés d'entre eux sont recrutés par les cabales.

VERS LE CŒUR DE COMMORRAGH

Aussi violents qu'ils soient, les quartiers des bas-fonds de Commorragh ne sont rien en comparaison des couronnes intérieures qui cerclent le cœur de la Cité Crépusculaire. C'est là que se trouvent les plus anciennes des maisons nobles. Leurs demeures et leurs dépendances sont surmontées par des citadelles gardées par de fiers guerriers aristocratiques dont les lignées remontent jusqu'aux achitectes de la Chute. Désespoir Sans Mesure, la plus grande des cités-états descendant des anciens eldars, entoure un promontoire qui mène dans la zone appelée Noyau. Treize statues hurlantes du Maître Suprême Asdrubael Vect y montent la garde. Chacune d'elles représente un des Piliers de la Vengeance, et rappelle à tous que même la maisonnée noble la plus puissante peut être défaite par la ruse.

Ælindrach, l'une des cités-états les plus anciennes de la Cité Crépusculaire, a littéralement sombré dans les ombres. Elle est l'un des quartiers commorrites qui existent sur plusieurs dimensions à la fois. En Ælindrach, les ombres s'épaississent et se tordent comme des créatures vivantes, fusionnent et s'accrochent aux jambes des passants. C'est là, sous des dômes de velours et drapés dans l'obscurité, que les terrifiantes mandragores ont établi leurs antres. La légende raconte que dans ce royaume de pénombre se trouve un portail menant vers un monde de démons intangibles qui peuvent glacer l'âme de leurs victimes d'un simple toucher.

Les abords d'Ælindrach s'ouvrent sur les Ossuaires des cultes célestes. On y trouve les dépouilles de toutes les espèces de la galaxie, positionnées pour former des scènes macabres et des parodies de batailles. Des millions de squelettes dont la taille varie de l'insecte au colosse gisent ainsi dans les Ossuaires pour prouver aux yeux du monde que les eldars noirs sont bel et bien les prédateurs les plus redoutables de la galaxie.

Au-delà de ces quartiers se trouvent des usines alimentaires et d'armement de taille prodigieuse. Elles s'élèvent et s'enfoncent dans les spires inférieures, sous l'Ancienne Ville. Ces endroits dévorent littéralement chaque année des millions d'esclaves. Humains, orks, Tau et même eldars noirs y triment sans cesse. Pour ces derniers, le cycle monotone et la privation de sensations des fosses aux esclaves est la pire des tortures. Ces ouvriers sont surveillés par des légions de contremaîtres qui rivalisent de cruauté. C'est ce monde qui s'active sous l'Ancienne Ville qui permet à Commorragh de piller le reste de la galaxie, car sans un apport constant de matériel militaire, la Cité Crépusculaire finirait par sombrer dans la guerre civile.



LES TOURS DE LA VILLE HAUTE

La grande majorité des spires de la Cité Crépusculaire est le domaine des guerriers d'élite. Des structures incroyablement hautes de pierre polie, d'alliages, de résines, de chair et de verre rivalisent de splendeur. Des statues de plusieurs centaines de mètres de haut à l'effigie des Grands Voïvodes, bien qu'inachevées, disparaissent malgré tout hors de vue. Du sang s'écoule du haut des plus hautes tours en une pluie écarlate. Des esclaves fourmillent sur les façades, suspendus par des toiles invisibles tandis qu'ils sculptent des visages et des frises à la gloire de leurs maîtres. Des éperons décorés de gargouilles s'élancent à l'assaut des Soleils Volés, comme des stylets sur le point de s'enfoncer dans des cœurs de feu noir.

En se rapprochant du cœur de la ville, la masse centrale de spires et de statues est le théâtre de guerres intestines entre les cabales. Des transports antigrav frôlent les temples et les forteresses d'obsidienne des incubes. Des mercenaires et des chasseurs de primes vêtus d'armures spectrales se déplacent discrètement sous les arches à la recherche de leurs proies.

Bien que l'essentiel de la Ville Haute soit sous le contrôle des maîtres des cabales, l'espace aérien au-dessus des spires est un champ de bataille parcouru par des fléaux qui servent de messagers ou d'assassins, par des prédateurs ailés terrifiants et par les pilotes qui les chassent pour le sport. Ceux qui évoluent dans ce monde se considèrent privilégiés et n'ont que dédain pour ceux qui arpentent l'*Ynnealidh* sous leurs pieds, la "nécropole d'en-dessous".

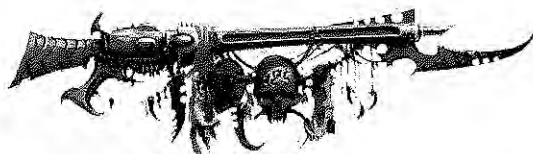
Si on plonge vers les étages inférieurs de Commorrhagh, les vaisseaux qui parcourent les rues diminuent en taille. Cette zone nommée La Pénombre est le terrain de chasse des hellions. Ces dissidents opèrent par groupes et attaquent à vue. Bien que les gangs de hellions soient belliqueux et indisciplinés, ils n'hésitent jamais à s'allier à une cabale sur le point de lancer un raid dans l'univers matériel. Certains ont même réussi à impressionner les gladiateurs des cultes céraistes par leurs acrobaties et leur agilité.

LES ARÈNES DES CULTES CÉRAISTES

Les cultes céraistes jouent un rôle vital dans la société commorrite. Ils donnent des spectacles ultra-violents dans les immenses arènes ouvertes au milieu de leurs citadelles luxueuses et de leurs ziggourats dentelées. Ceux-ci permettent aux citoyens de la Ville Haute de se nourrir des meurtres et des assassinats artistiquement mis en scène. Chaque arène est une structure à plusieurs niveaux d'une complexité à couper le souffle. C'est dans ses fosses barbelées que des milliers de guerriers et d'esclaves connaissent une mort atroce; et pendant ce temps, les spectateurs les observent depuis des trônes ou des couches antigrav, afin d'être le plus proche possible pour s'abreuver de leur douleur.

Les arènes accueillent certains des duels les plus impressionnants de l'univers. Chaque céraiste est un exemple de perfection physique, apte à donner la mort avec une grâce surnaturelle. Leurs succubes et leurs sirènes jouissent d'une position de prestige au sein de la société des eldars noirs, car les souffrances et la terreur qu'ils infligent à leurs captifs lui permettent d'assouvir leur faim. La plupart des cultes céraistes ont pour mécènes une ou plusieurs cabales, car celles qui sont en mesure d'organiser les combats de gladiateurs les plus éblouissants assoient incontestablement leur autorité. Suite à un raid victorieux, il

n'est pas rare que les voïvodes offrent des bêtes extraterrestres, les guerriers d'élite des autres races ou les traîtres de leur cabale aux cultes céraistes. Ils sont en effet conscients que sans leurs spectacles à l'imagination débordante, la société des eldars noirs sombrerait inévitablement dans l'anarchie tandis que chacun tenterait d'étancher sa soif de souffrances. Cette pratique consistant à donner au peuple son lot de sang est nommée par les Voïvodes *Llith'antu Khlavh*, ce qui se traduit plus ou moins par "le couteau qui apaise l'épée".



Les cultes céraistes sont en compétition permanente les uns avec les autres. Leur excitation est contagieuse et contamine souvent les spectateurs, qui se révèlent d'ailleurs très imaginatifs pour trouver des façons originales et sanglantes de l'exprimer. Les reavers et les hellions affrontent des athlètes extraordinairement agiles qui bondissent d'une plate-forme antigrav à l'autre en tournoyant sur eux-mêmes et en lacérant leurs adversaires à quelques mètres à peine des spectateurs, afin que les éclaboussures de sang leur jaillissent au visage et les mettent en transe. La tension est palpable, et chaque spectateur se penche sur son siège, le visage déformé par un rictus de prédateur et des yeux avides. Une fois la représentation terminée, les eldars noirs regagnent leur repaire revitalisés.

Les domaines des cultes céraistes ne se limitent pas à leur arènes. Sous celles-ci s'étendent des académies et des terrains d'entraînement consacrés à tous les aspects du corps à corps. Des dômes antigrav et des écosystèmes artificiels effroyablement périlleux permettent aux céraistes d'affûter leurs sens. Chaque troupe possède une importante ménagerie, régulièrement réapprovisionnée en captifs extraterrestres et en espèces dangereuses par ses belluaires. Chaque culte possède son propre style, ces derniers faisant l'objet de débats enflammés de la part de la foule. Ainsi, la Main Tranchante affine l'art de donner la mort à mains nues (même si cela est parfois sujet à controverse) alors que le Culte de la Discorde favorise la rapidité plutôt que la force brute.

Autour des spires des cultes céraistes se trouvent les pistes circulaires où se déroulent des courses meurtrières. Les pilotes de motojets qui y participent sont appelés les reavers. Leurs réflexes sont si aiguisés qu'ils se livrent à des combats sans merci à des vitesses hallucinantes dans les anneaux de ces arènes. Ils esquivent les pièges et les lames qui surgissent autour d'eux tout en heurtant leurs adversaires avec leurs engins bardés de lames dans le but de les faire chuter, quand ils ne se contentent pas de les abattre avec leur armement sophistiqué.

Une troupe de céraistes organisera souvent des raids dans l'univers matériel sous l'impulsion de ses succubes. Ces attaques sont non seulement destinées à ramener des captifs, mais sont aussi l'occasion pour les céraistes de se mesurer aux meilleurs guerriers des espèces inférieures. Nombreuses sont les cabales prêtes à payer des sommes importantes pour avoir la chance de combattre aux côtés de ces gladiateurs et de ces acrobates, qu'elles considèrent comme des artistes.



LES ÊTRES DU DESSOUS

Le ventre de Commorragh abrite tout autant d'édifices et de spires que sa surface. Ceux-ci s'agglutinent en amas anarchiques, la plupart ayant été savamment éventrés afin de former des immensités caveineuses. Ce sous-monde est un lieu exceptionnellement dangereux, le domaine des tourmenteurs, une confrérie de tortionnaires défigurés si anciens et maléfiques qu'ils doivent accomplir quotidiennement des actes d'une horreur indescriptible pour subsister.

Les tourmenteurs sont des adeptes de la chirurgie ainsi que de la distillation de drogues et d'elixirs de jouvence, mais la véritable source de leur pouvoir est d'une autre origine. Chaque membre de la société commorrite vient quémander leur aide à un moment ou à un autre, car ils sont les maîtres de la chair, qu'elle soit vivante ou morte. Leur aspect est horrible. Ils sont grand et minces, mais leur physique a été altéré pour se conformer à des canons qui tiennent plus de la démence que de l'esthétique. Beaucoup de tourmenteurs se croient de nature divine car pour eux, la mort n'est qu'un léger désagrément.

Les tourmenteurs aiment se rassembler en coterie qui occupent de vastes repaires souterrains composés de cellules et de laboratoires. C'est là qu'ils pratiquent leurs expérimentations en altérant la chair de leurs victimes et en se délectant de leur douleur, comme un gourmet savoure un mets délicieux. Leur science frôle l'alchimie, et la plupart d'entre eux se voient comme des artistes. Chacune de leurs incursions dans le monde réel est pour eux l'occasion de faire montre de leurs talents. On dit que les tourmenteurs sont si vieux et corrompus qu'ils doivent s'abreuver d'une quantité incroyable de souffrance sous peine de perdre leur âme. Heureusement, la douleur n'est pas une denrée rare dans les cachots des coterie...

La plupart d'entre elles se trouvent au fond de puits aux escaliers en spirale situés sous le cœur de la ville. Leurs venelles étroites et tortueuses sont illuminées faiblement par des bougies placées dans les orbites des intrus, dont les dépouilles ont partiellement fusionné avec les murs. Les tourmenteurs les plus vieux et les plus maléfiques se trouvent au centre de ces labyrinthes en spirale, entourés par leurs créations les plus atroces. Croiser un tourmenteur ou même importuner une de ses gorgones vaquant à ses sombres occupations est un des interdits de Commorragh que seul un idiot oserait ignorer. Les conséquences d'un tel acte peuvent ne survenir que bien plus tard, mais lorsqu'elles arrivent, elles se manifestent avec une lenteur, une cruauté et une inventivité consommées.

LE CYCLE ÉTERNEL

Le temps de gestation d'un eldar dure plusieurs années. C'est pour cette raison que les enfants nés par voies naturelles sont un symbole de statut, on les appelle les "immaculés". On leur passe tous leurs caprices, et on les élève afin qu'ils deviennent aussi calculateurs et maléfiques que leurs parents. Ainsi, même si l'accouchement reste possible, la plupart des eldars noirs naissent in vitro : une fois fécondés, les ovules sont retirés du corps de la mère et implantés dans un des innombrables tubes amniotiques dont les alcôves recouvrent les murs des chambres d'incubation des tourmenteurs. Grâce à une science dévoyée vieille de plusieurs millénaires, l'embryon est nourri de fluides corrompus afin de subir une croissance accélérée, avant d'être choyé par les gorgones. Ces "bébés-éprouvettes" sont méprisés par les immaculés, qui les voient comme des êtres inférieurs.

Toutefois, la véritable réussite de la science des tourmenteurs n'est pas de donner la vie, mais de déjouer la mort. La société des eldars noirs repose sur la trahison. Les meurtres sont monnaie courante, tout comme le risque de périr lors d'un raid dans l'espace réel. On peut donc légitimement se demander comment Commorragh peut prospérer avec un tel taux de mortalité.

La plupart des eldars noirs, y compris leurs oligarques, passent à un moment donné ou à un autre un pacte avec les tourmenteurs. Celui-ci stipule que le tourmenteur doit régénérer le corps du guerrier s'il vient à mourir et qu'en échange, celui-ci lui fait don d'une bribe de son âme. Même un cadavre déchiqueté peut être reconstitué et ramené à la vie. Le maître tourmenteur Urien Rakarth réussit même une fois à ressusciter le voïvode Vriech à partir de sa seule main. À condition que ce processus soit entamé pas plus de quelques jours après la mort de l'eldar, et si sa volonté est suffisamment forte pour qu'une parcelle de celle-ci continue d'habiter la dépouille, son âme réintégrera progressivement le corps au fil de sa régénération. C'est pour cela que les cabales se donnent tant de mal pour frapper vite et fort, et s'enfuir avant le lever du jour avec leurs morts afin que leurs meilleurs guerriers puissent être ressuscités, du moins dans la plupart des cas.

Bien évidemment, le prix à payer pour bénéficier de ce traitement se compte en incommensurables souffrances. En effet, un eldar noir ne peut se régénérer qu'en étant placé à côté d'êtres vivants endurant des tortures insupportables. Les cadavres sont donc immergés dans des cuves alignées près des chevalets des tourmenteurs. Chacune contient un eldar noir en position fœtale dans un état de régénération plus ou moins avancé. Ces patients se nourrissent littéralement des énergies noires que le tortionnaire libère de sa victime avec l'aide de ses gorgones et de ses machines de douleur. Alors qu'une cacophonie de hurlements résonne dans les catacombes, les eldars des cuves s'abreuvent des énergies qui s'en dégagent et reconstituent peu à peu leurs corps : tout d'abord le squelette, puis les muscles et les tendons, et enfin la peau d'albâtre qui les recouvre. En temps de guerre, il n'est pas rare que toutes les cuves des tourmenteurs soient occupées par des démons écorchés vifs qui frissonnent et s'agitent dans leurs fluides à chaque nouveau cri de douleur.

UN ROYAUME INFINI

Tous ces quartiers ne sont pourtant qu'une infime fraction des paysages et des lieux que l'on peut trouver à Commorragh. Surplombant la Faille de l'Espoir Perdu, un pont d'ossements mène jusqu'aux portes de la Forteresse Livide. D'énormes statues à la gloire des assassinats et des coups d'état les plus célèbres parsèment les avenues de la Cité des Titans. La Montagne Vitrifiée croule sous des bras, des jambes, des torsos et des têtes naturalisés et vernis, tandis que dans les mornes plaines de l'Épine de Fer, une brume rouge surnaturelle ramène les cadavres à une parodie de vie. Dans les jardins suspendus de la Futaie du Diable, des parterres de lotus colombaires s'épanouissent sur un terreau de charognes. Des portes colossales flamboyant d'un feu vert de jade et gardées avec vigilance relient tous ces royaumes.

Tout comme les abysses de dépravation de ses enfants, les horreurs de la Cité Crépusculaire ne connaissent pas de limites.

L'ASCENSION DE VECT

Du statut de port sur la Toile, Commorragh est devenue un cauchemar tentaculaire aux proportions galactiques. Son expansion est le fruit de la ruse d'Asdrubael Vect, l'esclave qui devint le Maître Suprême de la Cité Crépusculaire.

COMMORRAGH EN FLAMMES

Ce fut quatre mille ans après la Chute, c'est-à-dire en M35 pour l'Humanité, que Commorragh subit son épreuve la plus difficile. Peu de temps après que l'esclave Vect fut devenu le voïvode de la cabale du Cœur Noir grâce à sa perfidie et à son ambition, les forces d'élite de l'Imperium montèrent un assaut majeur contre Commorragh. Vect, qui avait organisé secrètement cette guerre, était la cible d'attaques de la part des maisons nobles Xelian, Kraillach and Yllithian, les plus influentes de la Cité Crépusculaire. Lorsque l'envahisseur fut finalement repoussé, les forteresses de cette aristocratie étaient en ruines et leurs voïvodes morts. Vect n'avait plus qu'à cueillir le pouvoir laissé vacant.

Les graines de l'invasion impériale furent semées dans le Golfe Désadérien. Cette région sauvage de l'espace était bien connue par les marins du Segmentum Tempestus qui l'évitaient autant que possible, à cause des navires qui y disparaissaient régulièrement. En effet, à l'insu de l'Imperium, cette zone abritait un portail menant directement à l'une des artères les plus importantes de la Toile. Celui-ci était camouflé par des holo-champs, si bien qu'il ne semblait être qu'un phénomène céleste sans importance, mais il servait souvent de point de passage aux flottes de Commorragh vers l'univers matériel.

Cependant, les eldars noirs prenaient soin de ne pas attaquer les vaisseaux évoluant sur des routes de navigation importantes afin de ne pas attirer l'attention des autorités impériales. Les navires qui disparaissaient étaient ainsi considérés comme des pertes acceptables ou des erreurs administratives. La première décision de Vect fut d'augmenter de façon radicale la fréquence de ces attaques. Il ordonna à sa cabale de capturer systématiquement les vaisseaux de guerre croisant dans le secteur, et d'attaquer tous les mondes humains à portée du portail. Il massacra les garnisons de la Garde Impériale postées sur les planètes du système Désadérien, abattit leurs fortifications et emmena ses captifs dans les boyaux de la Cité Crépusculaire. Il ne laissa que mort et dévastation derrière lui. Au fil de cette campagne, la cabale du Cœur Noir amassa d'immenses fortunes, mais ses adversaires l'accusèrent de s'aliéner la machine de guerre impériale. Vect s'en moquait.

Petit à petit, l'Imperium commença à réagir. Le croiseur d'attaque *Marteau de Forge* du chapitre des Salamanders, qui patrouillait non loin du Golfe Désadérien à la recherche des artefacts perdus de son Primarque, vint enquêter. Le Capitaine Phœcus ordonna à son vaisseau de s'enfoncer dans le secteur. Cependant, suite à une escarmouche courte mais très violente contre la cabale de Vect, celui-ci fut désarmé par des bombes disruptrices et emmené à Commorragh.



La controverse qu'entraîna cette capture suscita un regain d'intrigues dans les plus hautes spires. Un capitaine de l'Adeptus Astartes était un trophée très prisé, car un tel individu est capable d'endurer des tortures extrêmes avant de divulguer ses secrets. Rapidement, Vect vit sa flotte encerclée par l'armada du voïvode Xelian. Le *Marteau de Forge*, rendu inoffensif par les champs disrupteurs de Vect, fut confisqué et emmené à la Ville Haute afin d'être analysé en profondeur et, à terme, démantelé.

Toutefois, dans son arrogance, le seigneur Xelian avait oublié de prendre en compte la ténacité des Space Marines enfermés dans le vaisseau. Leur réseau de communications avait été coupé par les champs disrupteurs, mais à l'insu de Xelian, ils n'étaient pas dépourvus de moyens de liaison avec le reste de l'Adeptus Astartes. Le bras droit du Capitaine Phœcus, l'archiviste Hestion, avait envoyé un signal psychique lorsque le *Marteau de Forge* avait été désarmé. Il servait depuis de balise psychique pour le reste du chapitre, un balise qui émettait désormais depuis le cœur même du domaine de Xelian...



Lorsque celui-ci envoya ses guerriers d'élite lui ramener les Space Marines à destination de ses chambres de torture, ils rencontrèrent une résistance bien plus féroce que ce qu'ils avaient imaginé. Ils n'eurent aucun mal à ouvrir une brèche dans la coque du navire et à infiltrer ses coursives extérieures, mais ne parvinrent pas à vaincre les Space Marines. L'obscurité fut illuminée par les flashes des bolters lorsque l'Adeptus Astartes déclencha son embuscade. Rapidement, le sang des eldars noirs et des Space Marines teinta de rouge les corridors.

Xelian réalisa qu'il avait sous-estimé ses adversaires. Il décida alors de rendre le droit de pillage du croiseur d'attaque à la cabale du Cœur Noir. Officiellement, cela apparaissait comme un acte de générosité, mais en réalité, Xelian comptait bien s'emparer des Space Marines une fois qu'ils auraient été vaincus. Vect accepta son offre et forma des équipes d'assaut composées des guerriers de sa cabale qu'il soupçonnait de jouer un double jeu. Ces guerriers qui avaient triomphé sans mal de dizaines d'adversaires se lancèrent avec morgue à l'attaque du *Marteau de Forge*. Les coursives du vaisseau résonnèrent pendant des jours entiers du vacarme des combats. Les langues de prométhium léchaient les hublots maculés de sang, mais les Space Marines restaient invincibles.

Xelian se contentait de regarder les guerriers de Vect mourir un à un, pensant qu'il commettait une erreur tactique grossière en les envoyant au compte-gouttes. Mais Vect se contentait d'attendre et de gagner du temps en envoyant ses sbires à la mort. Il fit même appel à des mercenaires commorrites normalement liés à la cour de Xelian. Aucun ne ressortit vivant du *Marteau de Forge*.

Au bout du seizième jour, les cieux de Commorragh s'ouvrirent. D'une façon ou d'une autre, le chapitre des Salamanders avait réussi à localiser ses frères de bataille. Étrangement, le portail Désadérien était resté ouvert. Ses gardes avaient été assassinés, et les consoles contrôlant son verrouillage avaient été sabotées afin qu'il ne puisse pas être refermé.

La fureur de l'Imperium se déchaîna juste au-dessus de la spire dans laquelle vivait Xelian. Le portail déversa non seulement des vaisseaux arborant l'héraldique des Salamanders, mais aussi des Howling Griffons et des Silver Skulls. Le spectacle qu'offrit leur arrivée fut ahurissant, même pour les eldars noirs d'ordinaire blasés de tout. Plus de vingt croiseurs d'attaque aux formes gothiques se postèrent au-dessus de la cité. Leur vaisseau-amiral était la barge de bataille *Courroux de Vulkan*, dont les bordées étaient capables de raser des villes entières. Sa proue formait un éperon titanessque qui vint pulvériser la spire de Xelian, comme un marteau disloque une sculpture de verre.

LA BATAILLE DANS LES CIEUX

Les eldars noirs réagirent rapidement. Du Port de l'Écharde s'envolèrent des centaines de vaisseaux exotiques. Chacun n'était pas plus gros qu'une mouche comparé aux vaisseaux impériaux, mais ils étaient incroyablement nombreux. Des bombardiers Voidravens et des chasseurs Razorwings prirent leur envol comme des nuées de chauve-souris s'élançant à la nuit tombée, et enveloppèrent les vaisseaux impériaux de leurs multitudes. Beaucoup furent abattus par les bordées tonitrueuses des Space Marines, mais peu à peu, les canons impériaux furent réduits au silence à coups de lance de ténèbres et de canon désintégrateur. La barge de bataille *Courroux de Vulkan* fut agrippée par des arcs électriques en provenance des grues du Port de l'Écharde, ce qui neutralisa la plupart de ses armes. Un à un, les canons impériaux se turent.

Néanmoins, les Space Marines sont des adversaires tenaces. Les croiseurs d'attaque lancèrent leurs modules d'atterrissage, avec une telle force qu'ils en devenaient des armes à part entière. Les modules pulvérisèrent les aéronefs des eldars noirs et traversèrent de part en part les gratte-ciel avant d'atterrir et de libérer au beau milieu de Commorragh leurs escouades de Space Marines. Ceux-ci se déployèrent et firent feu immédiatement. Ils ne laissèrent derrière eux que des ruines et des statues brisées.

LA GUERRE DANS LES RUES

La contre-attaque des Salamanders avait privé les eldars noirs de l'initiative. Quelques minutes après l'arrivée des modules d'atterrissage, les Space Marines avaient établi un périmètre de sécurité dans les rues pavées d'obsidienne du quartier de Kraillach, et bien qu'ils subirent un feu nourri de la part des cabalites et des fléaux, leurs armures énergétiques les protégeaient efficacement. Les rares à subir des blessures surmontèrent la douleur qui les ravageait en serrant les dents.

Il ne fallut pas longtemps pour que les ténèbres s'amoncellent tandis que les habitants de la Cité Crépusculaire convergeaient vers les combats. Des myriades de hellions et de reavers plongèrent pour mitrailler les Space Marines. Ces adversaires se révélèrent trop agiles pour être abattus par des rafales de bolter, si bien que les Salamanders recoururent à leurs lance-

flammes pour les neutraliser. Des gangs entiers de hellions furent carbonisés et mis en déroute.

Les mandragores ne tardèrent pas elles aussi à réagir à cette intrusion dans les ruelles sombres qui constituaient leur terrain de chasse. Ces créatures démoniaques émergèrent des ombres des Space Marines avant de se jeter sur eux pour les égorger et lacérer leurs visages. Les rues s'emplirent bientôt de raiders transportant des guerriers eldars noirs. Ces derniers s'attaquèrent aux Space Marines à coups de couteau et de pistolet éclateur. La bataille enfla très rapidement d'un bout à l'autre de Commoragh, des affrontements d'une violence terrifiante éclatant dans tous les quartiers. Les avenues furent le théâtre de fusillades sanglantes, mais les Space Marines tinrent bon. Des zones entières de la Ville Haute furent incendiées lorsqu'ils usèrent de leurs lance-flammes pour débuser leurs adversaires. La nouvelle de l'invasion se répandit comme une traînée de poudre. Dans les arènes, les cultes céraistes se mobilisèrent pour la guerre.

Les Space Marines dans la ville étaient presque cinq cents. Ils avaient établi un puissant périmètre défensif dans le quartier de Kraillach. Le voivode Kraillach mena en personne la charge contre l'Adeptus Astartes, afin de se débarrasser de ces intrus qui osaient fouler son domaine. Au début, il parvint à se frayer un passage dans les rangs de ses ennemis, efficacement protégé par un champ de force qui projetait des dizaines de ses répliques holographiques autour de lui, et empêchait de deviner sa localisation exacte. Il frappait avec la rapidité d'un cobra, et tuait un Space Marine à chaque coup d'estoc de sa lance énergétique. Malheureusement pour lui, son heure de gloire fut brutalement coupée lorsqu'un tir perdu de lance de ténèbres le vaporisa.



C'est à cet instant que les céraistes du Culte de la Discorde se joignirent aux combats. Des centaines de guerriers superbes mais impitoyables arrivèrent en virevoltant au milieu des lignes de l'Adeptus Astartes. Des têtes volèrent lorsque les épées-fouets entonnèrent leur chant de mort. Les coutelas s'enfoncèrent dans les orbites et les gantelets hydres prirent une teinte rougeâtre écoeurante. Les céraistes étaient menés par Lelith Hesperax. Elle était la grâce et la puissance incarnées. Les ennemis tombaient comme des mouches face à elle. Les épées tronçonneuses glissaient de leurs mains privées de vie, et les bolts ne parvenaient pas à atteindre cette diabolisse couverte de sang qui se mouvait si vite que l'œil ne pouvait pas la suivre. Non loin de ces combats, le voivode Yllithian du Hurllement Silencieux vit là une opportunité de tirer la couverture à lui, et se rua tête baissée dans la mêlée. Les Space Marines battirent en retraite. Ils avaient déjà perdu la moitié de leurs hommes et avaient besoin de se regrouper. Lelith et ses suivants se retournèrent soudain contre Yllithian et ses guerriers avant de les abattre sans une seconde d'hésitation. Une fois la mission que leur avait confiée Vect accomplie, les céraistes disparurent dans les ombres.

UN SAUVETAGE MIRACULEUX

Alors que le *Marteau de Forge* était toujours prisonnier des champs de force, la bataille dans le cieux s'intensifiait. Le dernier ordre de Xelian avait été de détruire le vaisseau captif coûte que coûte, car si les humains parvenaient à le récupérer, son honneur, et donc son autorité, seraient bafoués pour toujours. Des nuées de fléaux équipés de fusils disrupteurs et de lances de feu commencèrent à démanteler le navire, pendant qu'une flottille de ravageurs repoussait toute tentative de contre-attaque. C'est alors qu'une tempête de lumière se déchaîna et que les Terminators de la Première Compagnie des Salamanders se téléportèrent à bord du *Marteau de Forge* et ripostèrent. Les fléaux s'enfuirent sans tarder, et le frère-capitaine Phoecus saisit cette opportunité. Ses hommes jaillirent de leurs couverts et envoyèrent un missile antichar sur chacune des neufs spires énergétiques qui retenaient son vaisseau prisonnier du champ de force électromagnétique. Tous les missiles atteignirent miraculeusement leur cible et provoquèrent une explosion en chaîne. Au moment où les spires s'écrasaient dans un fracas de tonnerre dans les rues en dessous, l'archiviste Hestion invoqua une tempête psychique qui prit la forme d'un dragon et alla dévaster les ravageurs qui montaient la garde autour du *Marteau de Forge*. Ce dernier avait été gravement endommagé, mais il était à nouveau libre. Dans un rugissement de moteurs à plasma, il commença à décoller.

Loin en dessous, les Space Marines qui se battaient dans le domaine de Xelian avaient été totalement encerclés. Commoragh grouillait de guerriers d'une dizaine de maisons nobles qui convergeaient vers leurs positions. Mais puisque le *Marteau de Forge* était libre, leur mission était un succès. Un seul ordre fut envoyé à toutes les escouades, qui disparurent immédiatement dans un éclat de lumière aveuglante. Les Space Marines trop isolés pour être téléportés vendirent chèrement leurs vies afin de gagner du temps pour leurs camarades. Nombre d'entre eux finirent malgré tout paralysés par les toxines et capturés pour finir leur existence en tant qu'esclaves.

La confusion s'installa chez les eldars noirs lorsque les entraves qui retenaient prisonnier le vaisseau impérial furent désactivées. Les escadrilles de chasseurs des voivodes tentèrent d'intervenir mais furent accueillies par une telle puissance de feu qu'elles furent forcées de se désengager. La barge de bataille *Courroux de Vulkan*, désormais appuyée par le *Marteau de Forge*, enclencha ses rétrofusées et se dégagea des ruines de la tour qui faisait autrefois la joie et l'orgueil de Xelian. Le souffle des réacteurs dévasta encore plus de spires et de gratte-ciel lorsque les Space Marines s'échappèrent. La flotte de l'Adeptus Astartes traversa le portail qui illuminait toujours le ciel au-dessus de la Ville Haute et retourna dans l'espace réel.

Les conséquences de l'invasion furent profondes. Vect et sa cabale victorieuses s'emparèrent du pouvoir laissé vacant suite à la disparition des maisons nobles de Commoragh, leur légitimité assurée par la supériorité dont ils avaient fait preuve sur leurs rivaux. La hiérarchie de jadis n'était plus et rien n'était assuré mais au cours des années qui suivirent, Vect fit preuve de ses talents de politicien, et remplaça définitivement l'ancienne aristocratie par la méritocratie des cabales. C'est ainsi que la Cabale du Cœur Noir s'affirma au détriment de la noblesse, et que le voivode Vect put prendre en main la destinée de la Cité Crépusculaire.

LES GUERRES DE LA PANACEA

Alors que l'influence de Vect ne faisait que croître, les voïvodes des cabales récemment formées demandèrent audience auprès de lui. Leurs mesquines intrigues et leurs sous-entendus l'ennuyaient. Même la célèbre beauté de dame Aurelia Malys, la dernière voïvode à pénétrer dans la salle du trône, le laissa de marbre. Enfin, Vect convoqua tous ceux qui recherchaient ses faveurs et leur assigna une tâche impossible. La perte de la population d'un monde entier n'avait aucune importance pour l'Imperium des humains, car ces derniers se reproduisaient comme des mouches et étaient facilement remplaçables. Le défi que lança Vect à ses séides était d'une toute autre ampleur que détruire une planète ou même un système solaire : il s'agissait maintenant d'empoisonner l'Imperium entier et de revenir avec la preuve de l'acte.

Vect avait imaginé cette mission uniquement pour affaiblir les cabales qui avaient le malheur de lui faire perdre son temps. Il ne s'attendait aucunement à ce que l'un des voïvodes l'accomplissent, et leur mort éventuelle au cours de la tentative ne pouvait qu'être un bienfait supplémentaire.

Lorsque Vect détailla la tâche, dame Malys s'autorisa un léger sourire. Tromper les peuples inférieurs était un jeu d'enfant pour elle, et si grand que fût l'Imperium, il restait tenu par de simples humains. Elle réunit la totalité de sa cabale, la Langue Venimeuse, mobilisa sa flotte et se lança dans l'espace. Grâce à ses contacts avec les arlequins de la Toile, elle avait appris qu'un monde-forge impérial avait vu ses défenses se multiplier, au détriment de celles des planètes voisines : les forces militaires du système entier étaient concentrées autour de lui, laissant les autres mondes sans protection.

Ainsi, la planète industrielle Verdigris IX, au cœur du Segmentum Obscurus, était à présent littéralement hérissée de batteries de défenses et de canons d'interception. Ses ruches étaient surpeuplées de régiments de la Garde Impériale et de troupes de l'Adeptus Mechanicus, et les machines divines des Légions Titaniques arpenaient les déserts de cendres polluées ceignant les ruches.

Il était manifeste que Verdigris abritait quelque chose d'extrêmement précieux, et seule Malys savait de quoi il s'agissait. Ses espions l'avaient informée que des archéotechniciens y avaient découvert une relique rare datant du zénith de l'Imperium, un "schéma de construction standard" pouvant donner naissance à des avancées prodigieuses dans toute la galaxie. Tout SCS est d'une importance cruciale pour l'Imperium des hommes, mais celui-ci était un miracle médical à même de sauver des milliards de vies des affres du poison et de la maladie. Il avait reçu le nom de code "Panacea".

L'APPÂT

Un assaut conventionnel était hors de question. Le Grand Fabricator de la planète avait si bien fortifié son macrocomplexe qu'il pouvait remplir le ciel de métal en un instant, déchaînant des salves ininterrompues de balles et de rafales d'énergie qui aurait laminé une force de frappe eldar noire en un clin d'œil. Malys voulait récupérer le SCS en personne, mais elle ne pouvait y parvenir seule. Elle allait avoir besoin d'une diversion, conséquente qui plus est.

La flotte des Langues Venimeuses entra dans l'espace réel par le Golfe Ophidien et émergea sur les arrières d'une immense flotte





ork. L'armada de vaisseaux primitifs s'étendait dans toutes les directions, telle une gigantesque décharge d'épaves armées et blindées en orbite autour d'un space hulk. Malys ordonna à ses capitaines de désactiver leurs champs nocturnes et de faire feu à volonté. Cet ordre fut accueilli avec étonnement, dans le meilleur des cas, car les navires orks étaient au moins cinquante fois plus nombreux, et certains commençaient déjà à virer de bord pour contrer la flottille eldar. Malys mena par l'exemple en dirigeant personnellement les canons de son vaisseau amiral et en détruisant successivement trois navires orks. Ses capitaines lui emboîtèrent rapidement le pas, lançant des escadrilles de véloces bombardiers pour mener des frappes éclair contre les plus gros bâtiments. L'anarchie se répandit dans la flotte ork alors que leurs pesants vaisseaux tentaient de manœuvrer pour intercepter les nouveaux venus qui s'en prenaient à ses arrières comme un banc de requins de métal.

Soudain, comme un seul homme, la flotte eldar se replia prestement. Les orks, à présent échauffés pour un bon combat, organisèrent rapidement la poursuite, qui dura près d'une dizaine d'heures, les eldars restant tout juste hors de portée de leurs armes. Puis Verdigris apparut sur les écrans holographiques des orks. Pris par leur élan, les peaux-vertes poursuivirent leur route et se jetèrent sur le macrocomplexe à la suite des eldars. Et juste au moment où les défenses terrestres de la planète illuminaient le ciel des traits rubis de leurs lasers, les eldars noirs disparurent.

Les vaisseaux orks s'abattirent sur Verdigris comme un gantelet de métal sur un visage non protégé. Des centaines de bâtiments furent transformés en épaves par des tirs de laser de défense, mais leur masse était telle qu'ils continuaient de tomber, et des mégatonnes de métal en flammes vinrent frapper le réseau de défense du macrocomplexe. Les peaux-vertes qui survécurent à la tempête de tirs s'extirpèrent des vestiges de leurs vaisseaux et se jetèrent sur les défenseurs. Dans les déserts de poussière bordant les ruches, les Legio Titanicus se mobilisèrent pour intercepter les orks, et le sol trembla sous leurs pas alors qu'elles pilonnaient les orks infestant la ruche. Hélas, le space hulk *Pied de Gork* vint crever les nuages. En un instant, les machines divines furent écrasées. Près de la moitié du macrocomplexe fut soufflée par l'explosion, ses armes d'interception réduites au silence et ses défenseurs jetés au sol.

LE MARTEAU ET LE STYLET

C'est alors que le ciel s'ouvrit. Dans une tempête d'éclairs de la couleur du jade apparut la flotte pirate de dame Malys, l'élégance de ses navires contrastant avec la brutalité des appareils orks. Les cabalites déchaînèrent les enfers sur les humains comme sur les peaux-vertes et se repurent de leurs souffrances. Des monstres de métal se heurtèrent lorsque les chariots de guerre des orks engagèrent les chars d'assaut de la Garde Impériale, et des vaisseaux orks continuaient à tomber sur la ville, chaque impact faisant trembler le sol. Alors que les bâtiments s'effondraient autour d'eux, les aéronefs eldars se glissèrent jusqu'au cœur du macrocomplexe, car Malys savait que son objectif y serait soigneusement caché. Des meutes d'incubes se jetèrent au milieu des gardes désorientés qui erraient dans la brèche, leurs champs de tourment émettant des vagues de douleur noire alors que les lames de leurs klâives découpaient aisément la chair humaine. Au cœur de la ville, la curée commença. Malys et sa garde d'élite massacrèrent les gardes

et les skitarii qui protégeaient le palais du grand fabricant, suivis par des centaines de cabalites qui opposaient à chaque nouvelle contre-charge humaine des volées de tirs meurtriers.

Dame Malys avançait nonchalamment, comme si elle s'adonnait à une petite promenade au milieu des mêlées délirantes que ses manœuvres avaient déclenchées. Elle démembra personnellement les troupes de choc qui tenaient le saint des saints du macrocomplexe et ordonna à ses guerriers d'ouvrir la salle-forte qui renfermait le SCS. Mais celle-ci était déjà ouverte, son sas réduit à un amas de métal calciné. Des douilles de balles orks couvraient le sol, et au cœur de la pièce était étalé le corps du grand fabricant, les jambes sectionnées sous les genoux. L'objectif avait disparu.

Malys entra dans une rage sanguinaire et tua plusieurs de ses soldats qu'elle suspecta instantanément de trahison. Ses plans se dérobaient sous elle. Le macrocomplexe, à présent au centre d'une bataille terrifiante, n'avait plus aucun intérêt. Seul le SCS importait. Mais il lui était impossible de réunir sa cabale à présent que le festin avait commencé : tout n'était que chaos et confusion. Elle rassembla sa cour et ordonna aux aéronefs de cesser de s'en prendre aux humains pour à la place partir en reconnaissance. En quelques secondes, elle apprit qu'une colonne de blindés orks quittait la cité pour retourner vers le space hulk qui s'était écrasé dans le désert. Elle appela son transport personnel et se lança à la poursuite des peaux-vertes.

Le récit du combat entre l'élite aéroportée de Malys et le convoi ork est devenu célèbre dans les échelons de la Ville Haute. Une attaque frontale aurait été suicidaire, si bien que Malys encercla le convoi à bonne distance, éliminant ses escadrons d'escorte un par un. Lorsque les orks tentèrent d'intercepter leurs assaillants, les antigrav eldars se replièrent dans les nuages, avant de plonger de nouveau pour frapper en un autre point de la colonne. Dans les cieux tourmentés, les reavers affrontèrent en duel les primitives machines volantes des orks, alors que les fléaux abattaient méthodiquement les chokboyz qui prenaient leur vol pour intercepter leurs assaillants. Heure après heure, la force de frappe grignota les effectifs adverses, si bien qu'une longue ligne de métal torturé et de corps vert partait à présent de la cité pour s'enfoncer dans le désert. Malys mena en personne l'ultime assaut, et sauta de son transport dans une nuée de robes soyeuses pour atterrir sur le toit métallique de la forteresse de bataille qui menait la colonne à présent très affaiblie. Ses guerriers suivirent son exemple, et si les orks se battirent avec acharnement, les eldars noirs s'étaient gorgés de souffrances et se mouvaient avec la rapidité de l'éclair. Rapidement, Malys récupéra le SCS sur le cadavre du gros mek qui dirigeait l'opération. Les eldars noirs se replièrent prestement, laissant le conflit se résoudre sans eux.

À son retour à Commorragh, dame Malys ne se rendit pas tout de suite à la salle du trône de Vect, mais regagna ses appartements avec le SCS. Ses talons claquaient sévèrement sur le sol d'obsidienne de sa salle aux trophées alors qu'elle se dirigeait vers son propre trône, et elle ne s'arrêta que pour placer le SCS sur un piédestal de stase entre la tête momifiée d'un technosavant humain et les mains dorées de Sainte Cerulia la Juste. La nouvelle de son succès se répandit rapidement, car la rumeur ne dort jamais à Commorragh. Ce soir-là, Malys reçut une invitation personnelle de Vect, qui la conviait à souper à sa convenance - la réussite de ses plans avait impressionné même le Maître Suprême. C'est ainsi que Dame Malys se fit une place au sein du Cercle Intérieur d'Asdrubæl Vect.

LA GUERRE DES SOMBRES RÉVÉLATIONS

À la fin de M41, le monde matériel subit l'attaque d'une nouvelle menace : les Impitoyables flottes-ruches des tyranides. Il ne fallut pas longtemps à Vect pour ordonner à ses serviteurs de se renseigner sur ce nouvel ennemi ; dans la Toile, Commorragh était à l'abri des déprédations de ce dernier, mais Vect entrevoyait que le genre tyranide pouvait être utilisé comme une arme contre ses ennemis.

Le jeune empire Tau, au contraire, était terrifié. Ses forces armées venaient tout juste de repousser la flotte-ruche Gorgone, et ne pouvait pas se permettre un nouveau conflit à l'échelle d'un système. Or, les vrilles de la flotte-ruche Kraken s'étaient enfoncées profondément dans le Bord Oriental, et l'empire Tau était virtuellement encerclé. Les Tau cherchèrent à recruter tous les mercenaires, tous les alliés et tous les peuples fédérés pour repousser les tyranides, quel que soit le prix à payer.

Lorsqu'un seigneur extraterrestre se faisant appeler Urien Rakarth contacta l'état-major Tau par le biais d'une vidéo granuleuse, la caste de Feu était prête à discuter avec lui. Rakarth proposa de les aider dans leur lutte contre les tyranides, ne demandant en retour que ce qu'il appelait un "échange culturel". Malgré l'apparence révoltante de leur interlocuteur, les Tau acceptèrent son offre. Certes, Rakarth et ses camarades souffraient d'un physique fort étrange, mais ils exsudaient aussi un air de noblesse, et paraissaient considérer les tyranides comme une menace mineure.

Dans un premier temps, la décision de l'état-major Tau d'accepter l'aide des Prophètes Charnels de Rakarth sembla sensée et prudente. C'est sur la planète verdoyante de Vigos que les combats entre Tau et tyranides étaient les plus meurtriers, mais à chaque fois que les premiers menaçaient d'être submergés par les seconds, de gracieux appareils descendaient du ciel. De ces esquifs débarquaient des escouades de guerriers torsés nus, dont les mains étaient des lames ; ils se jetaient alors sur les rangs tyranides, ignorant des blessures mortelles et abattant leurs ennemis de leurs coups précis.

Lorsque les plus sauvages bêtes d'assaut des tyranides finirent par percer les lignes des Tau, les véhicules des eldars noirs libérèrent des monstres colossaux, tout de muscles et d'os nouveaux. Ces horreurs grimaçant sous leur casque anonyme était en proie à une soif de sang chimique, et elles se jetèrent dans la mêlée alors que leurs maîtres tourmenteurs flottaient au-dessus d'elles avec une grâce macabre. Aux yeux des Tau, chacun de ces monstres alliés était une effigie maléfique à laquelle on aurait donné vie, une sculpture de chair réalisée par un artiste dément dans le seul but de tuer. Ces créations diaboliques fondirent sur les tyranides avec une énergie féroce, leurs membres biomécaniques hachant, taillant et frappant jusqu'à ce que même les plus grosses bêtes tyranides eussent été réduites à l'état de pulpe chitineuse.

Une grande partie des serviteurs masqués de Rakarth fut démembrée ou piétinée par les plus massifs des tyranides, mais ils semblaient totalement immunisés à la douleur. Même avec des membres en moins ou en proie à des flammes biochimiques, ils continuaient le combat. L'assaut des tyranides se brisa sur eux comme des vagues contre une falaise, et les Tau surent mettre à profit ce répit. Là où l'élite des armées tyranides se jetait dans la mêlée, des Talos et des Cronos venaient absorber leur essence vitale ou les décortiquer comme de gros insectes.

Lorsque les créatures maîtresses tyranides menèrent l'assaut, les tourmenteurs en personne employèrent des armes inconnues : des gantelets qui faisaient tomber les créatures synapses en poussière, des rayons fantomatiques qui sapaient l'énergie vitale des tervigons, et des arquebuses ésotériques qui transformaient les gigantesques trygons en statues de verre.

Si les guerriers des tourmenteurs étaient d'une apparence révoltante, ils avaient renversé le cours des combats sur une dizaine de fronts. L'état-major Tau, de choqué qu'il était de voir les monstres qu'il avait recrutés à l'œuvre, se félicita bientôt de sa décision. Après tout, les Tau faisaient déjà appel aux kroots anthropophages et aux vespides, semblables à des insectes. L'état-major mobilisa des réserves sur le monde de Rubikon, à tout hasard, alors que les Tau de Vigos poussaient un soupir de soulagement. L'attaque tyranide avait été repoussée, et des renforts arrivaient.

LE CHEMIN DE LA DAMNATION

Rapidement, les traits émaciés de Rakarth réapparurent sur les écrans de l'état-major Tau. Il évoqua avec emphase la douleur que lui causait la perte de tant de ses précieux soldats, et bien que ces mots ne recelassent pas la moindre once de sincérité, nul ne pouvait nier que les eldars noirs avaient subi l'essentiel des ravages adverses. En récompense, les tourmenteurs réclamèrent soixante-dix sept Tau de chaque caste dans le cadre d'un échange culturel. Un sourire aux lèvres, Urien demanda également qu'ils fussent accompagnés par une délégation de sept Éthérés.

Or, les Tau tiennent les Éthérés pour des êtres sacrés, et cette partie du marché était inacceptable. En revanche, ils restaient prêts à payer n'importe quel prix pour le Bien Suprême de leur empire. L'état-major choisit donc une délégation de volontaires issus des autres castes, et un détachement de transport Manta lui fit gagner l'orbite, où l'attendait un portail céleste crépitant qui s'élargit à leur approche. Ils s'y engagèrent, et scellèrent ainsi leur destin.

La phase suivante du conflit contre la flotte-ruche Kraken consistait en une contre-attaque concentrée. Les Tau souhaitaient reprendre à l'ennemi le continent polaire, et les Prophètes Charnels acceptèrent une nouvelle fois de joindre leurs forces à l'effort de guerre. Des groupes de chasse Tau fendirent les blizzards en vols ordonnés, leurs exo-armures aériennes décimant l'ennemi depuis le ciel. Des tyranides ailés vinrent les intercepter, prenant leur essor dans les tempêtes de neige pour venir les tuer de leurs griffes et de leurs dents. Sur les lignes de front, les tourmenteurs libérèrent leurs nouvelles créations. Des êtres grotesques aux bras interminables se taillaient un chemin parmi les essaims, des golems de chair abattaient leurs ennemis par monceaux grâce à leurs grappes de membres griffus. La puissance de feu des Tau et la fureur de leurs effroyables alliés était une combinaison imparable, mais les tyranides continuaient d'avancer. Les pertes subies par les deux camps étaient épouvantables, mais les tourmenteurs semblaient revigorés par le carnage qui se déchaînait autour d'eux.

La bataille fit rage pendant six jours, et les Tau finirent par émerger victorieux. Cependant, lors du debriefing, un horrible soupçon naquit. Des images prises par les drones Tau révélaient que la peau de leurs alliés n'était pas blafarde comme précédemment, mais tirait vers un bleu-gris que les Tau reconnaissent aisément.



LE PRIX

Quelques secondes après que les Tau eurent compris ce qu'il était advenu de leur "échange culturel", le visage de Rakarth apparut sur tous les écrans de la planète. Il exigea que les Tau lui remissent les Éthérés qu'il demandait, ou sept mille soixante-dix sept autres Tau à leur place. Sa demande suscita un tollé. Les membres de l'état-major jurèrent que Rakarth allait payer pour ses crimes, dussent-ils y laisser la vie. Les réserves Tau se déployèrent rapidement et s'apprêtèrent à intercepter les navires des tourmenteurs en orbite. Ils ne trouvèrent rien d'autre que des mirages et le vide spatial.

Soudain, un message désespéré du commandeur O'Shaev se fit entendre. Rubikon, la planète que les réserves Tau venait de quitter, était attaquée par des milliers d'aéronefs. Sa garnison subissait déjà de lourdes pertes sous les assauts d'un ennemi encore plus étrange que les tyranides. Elle avait besoin d'aide, et vite. L'état-major était pris au piège. D'une manière ou d'une autre, les tourmenteurs s'étaient déplacés à une vitesse incroyable, et ils avaient invité leurs alliés au festin.

Parmi les forces d'invasion qui se pressaient autour de la planète sans défense, se trouvait Asdrubael Vect en personne. Afin de récompenser Urien Rakarth et ses Prophètes Charnels de lui avoir ouvert le cœur du système Tau, Vect leur accorda le privilège de mener l'assaut.

Le tourmenteur et sa coterie de démons se firent un plaisir de ne pas décevoir leur maître. La bataille sur Vigos n'était qu'une escarmouche comparée à l'attaque subie par Rubikon. Les Prophètes Charnels menèrent une charge concentrée de

monstres et de déments; vue du ciel, le sol semblait grouiller de chairs pâles évoquant un tapis d'asticots. Dans un premier temps, la garnison Tau se défendit brillamment. Les tirs concentrés des fusils à impulsion trouvaient aisément leurs cibles, jusqu'à ce que le champ de bataille soient empreints de relents de chair carbonisée. Des milliers de gorgones, de grotesques et de machines tombèrent sous les attaques des Crisis et des Hammerhead, mais les envahisseurs continuaient d'avancer, causant des ravages jusque dans leur agonie. Le moral des Tau commença à s'effriter. Comment repousser ces choses qui refusaient de mourir?

Pire encore, les Tau n'avaient pu anticiper le génie militaire de Vect. La première attaque des tourmenteurs n'avait pas pour but d'amener la victoire, mais la douleur. Lorsque les cabales attaquèrent, la planète semblait déjà sortie d'un cauchemar. Les Tau devaient se battre contre des monstruosité blasphématoires, dont certaines étaient jadis leurs frères d'armes. Les cabalites festoyèrent, si bien que chaque guerrier eldar noir devint l'égal d'une pleine escouade de Guerriers de Feu. La guerre continua de faire rage, mais les Tau étaient désespérément surclassés.

Lorsque les rares troupes que l'état-major put libérer atteignirent Rubikon, elles trouvèrent un monde en ruine. Les complexes militaires des Tau étaient dévastés, en flammes. Les cadavres des auxiliaires kroots et vespides avaient été disposés pour former des symboles de destruction uniquement visibles depuis l'espace. Des Tau, il n'y avait aucune trace : ils avaient disparu jusqu'au dernier. La planète entière était dépeuplée, ses habitants emportés dans les ténèbres pour soulager l'immonde appétit de Commorragh.

LES CONTES DU PÉCHÉ

La sanglante histoire de Commoragh remonte au fil des millénaires, jusqu'au zénith de l'empire eldar. Depuis leurs débuts mystérieux dans les recoins de la Toile, les eldars noirs ont prospéré, gagnant en force et en ambition jusqu'à ce qu'ils deviennent une puissance avec laquelle il faut compter. Leur histoire n'est que discorde, et il est impossible de la cerner précisément. Cependant, si sa majeure partie est composée de fables et d'allégories, certains de ses méfaits sont restés marqués au fer rouge dans l'histoire de la galaxie.

UNE SOMBRE GENÈSE (env. M18-M32)

LE PORT DE COMMORRAGH env. M18

Commoragh s'établit comme étant le port principal de la Toile et grandit de décennie en décennie. Il est tout entier contenu dans la Toile, si bien qu'il échappe à la juridiction des conseils eldars, et abrite ainsi tous ceux qui souhaitent faire profil bas.

LES CULTES DU CRÉPUSCULE env. M18-M20

Les eldars voués à l'hédonisme le plus total gagnent en influence et en puissance, jusqu'à ce qu'ils abandonnent définitivement le plan matériel. Ils s'établissent de manière permanente dans la Toile, où ils peuvent explorer les bas-fonds de la dépravation sans être inquiétés par les puritains et les faibles. Au fil des ans, leurs demeures deviennent de petits royaumes alimentés par l'énergie de soleils volés. Les systèmes ainsi privés de lumière dépérissent rapidement dans le froid du vide, mais les eldars n'en ont cure.

LE PANTHÉON MOURANT env. M19-M24

Le culte des dieux eldars commence à faiblir alors que de nouvelles sectes gagnent en influence. Les Muses Noires, dont beaucoup promettent vice et péchés, deviennent les divinités tutélaires du nouvel ordre.

LES TÉNÉBRES SE LÈVENT env. M25-M30

La perversité de l'espèce eldar atteint de nouvelles frontières. Les cultes du plaisir et de la douleur prospèrent dans les méandres de la Toile, et même les mondes du cœur de l'empire succombent à l'excès. Alors que la limite entre l'hédonisme et le mal absolu se fait floue, une nouvelle force s'éveille dans le Warp.

L'EXODE env. M30-M31

Sentant que la fin est proche, certains eldars combinent et modifient leurs navires spatiaux pour en faire des vaisseaux-mondes, de gigantesques bâtiments vivants capables d'accueillir la population d'une planète entière. Un par un, ils commencent à fuir la corruption qui se répand parmi leurs frères. Des centaines de navires font voile pour gagner la sécurité relative du vide spatial.

LA CHUTE DES ELDARS env. M31

Un nouveau dieu naît et fait s'effondrer l'empire des eldars : Slaanesh, le Prince du Chaos, dont les cris ravagent le cœur du royaume pour n'y laisser que la matière brute du Chaos. L'onde de choc de sa naissance plonge un vaste pan du monde matériel dans le Warp. La plupart des vaisseaux-mondes sont détruits par le retour d'énergie psychique. Seuls les Exodites, les eldars des vaisseaux-mondes les plus éloignés et ceux qui se sont réfugiés dans les profondeurs de la Toile survivent. L'espèce eldar est éparpillée par le cataclysme en un instant.

COMMORRAGH

env. M31-M32

Peu après la Chute, les eldars corrompus qui se sont cachés dans la Toile consolident leur base de pouvoir. Le millénaire qui suit voit les cités portuaires et les royaumes souverains croître en taille et en influence, et Commoragh devient un empire à part entière. La Cité Crépusculaire prospère sous le règne des maisons nobles qui la régissent.

L'ASCENSION DE VECT (env. M32-M37)

L'HÉRITAGE

env. M32

Un esclave du nom de Vect jure de diriger un jour la Cité Crépusculaire, même si cela doit lui prendre l'éternité. Il fonde le Culte du Cœur Noir, le premier groupuscule dont les membres se qualifient ouvertement de "*Eladrith Ynneas*" ou "eldars noirs".

Les Treize Piliers de la Vengeance sont établis.

LA GUERRE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

env. M33

Les Cultes Solaires qui contrôlent les astres volés de la Cité Crépusculaire deviennent plus puissants et finissent par déclarer la guerre aux maisons nobles qui souhaitent plonger Commoragh dans les ténèbres. Une guerre aérienne fait rage pendant des siècles, mais les maisons nobles en émergent victorieuses.

COUP D'ÉTAT DANS LA VILLE HAUTE

env. M35

Asdrubael Vect lance une série de raids sur l'espace impérial, déclenchant les contre-attaques de trois chapitres de l'Adeptus Astartes dans le Golfe Désadérien. Vect manipule la contre-invasion humaine pour affaiblir la base de pouvoir des voïvodes et finit par prendre leur place en tant que souverain de la Ville Haute.

L'ÉMERGENCE DES CABALES

env. M35-M36

L'aristocratie de Commoragh tombe en disgrâce. Elle est rapidement remplacée par le système cabalite, tel qu'introduit par Vect et sa cabale du Cœur Noir. Les privilèges et le statut sont remplacés par l'ambition et l'aptitude au meurtre. Nombre de maisons nobles se muent en cabales, mais elles ne pardonneront jamais à Vect de leur avoir pris le pouvoir.

LA BRÈCHE

env. M37

Vect fait apparaître les portails cachés qui relient les sous-royaumes et les ports de la Toile, et construit les Grandes Portes autour d'eux. Ces immenses édifices sont gardés en permanence par les incubes et les guerriers d'élite de Vect. Un par un, chaque royaume vassal et chaque cité libre est conquis par la cabale du Cœur Noir et ses cultes affiliés. Après des millénaires de guerres civiles et d'intrigues, Commoragh s'étend dans et à travers ces régions jadis autonomes jusqu'à ce qu'elles fassent entièrement partie de la Cité Crépusculaire. L'emprise de Vect sur la société des eldars noirs devient totale, à l'exception de la cité de Shaa-dom.

L'ÂGE DE LA DOULEUR (env. M35-M41)

LA PLANÈTE FANTÔME

156.M35

Un lointain monde-ruche impérial reste plongé dans le silence après avoir pris, sans autorisation officielle, la décision d'engager des mercenaires eldars. Cinq ans plus tard, une flotte d'investigation impériale vient récolter la dîme non versée. Lorsqu'elle atterrit, elle ne trouve pas trace de vie humaine. La planète entière, toutes ses ruches, tous ses blocs d'habitation et toutes ses spires sont déserts.

LA BATAILLE DE LA FAILLE DE THAXAR

745.M35

Les pirates adoreurs du Chaos qui hantent la Faille de Thaxar deviennent si puissants qu'ils commencent à faire de l'ombre aux Désunis, dont les flottes cabalites souhaitent piller la faille à l'envi. La Flotte Impériale, après avoir reçu mystérieusement les coordonnées précises de la base des renégats, commence à se réunir et en appelle à l'Adeptus Astartes. Les guerres de Thaxar s'éternisent pendant six ans, puis la zone est déclarée perdue et soumise à un Exterminatus général. Les eldars noirs observent les événements et en tirent des leçons. Après avoir éliminé tous les vaisseaux impériaux demeurés dans le système, ils s'emparent de la Faille avec leurs propres flottes.

LE PRÉSENT DE VECT

677.M36

Asdrubael Vect persuade un rival potentiel, le voïvode Kelithresh, d'ouvrir un coffre qui lui a été présenté comme tribut. Or, le coffre contient, dans un champ de stase, l'essence instable d'un trou noir. Le royaume entier de Kelithresh est plongé dans un vortex tourbillonnant.

LE FLÉAU TRANSPARENT

926.M36

Le célèbre Commorrite Jalaxlar révèle sa dernière œuvre : une série de portraits d'eldars en cristal noir. Les mécènes de Jalaxlar célèbrent l'artiste, car chacune de ses sculptures a su capturer parfaitement l'effroi et l'horreur. Lorsqu'une maison rivale attaque la galerie de Jalaxlar le soir même, son atelier est dévasté et son secret révélé. Le sculpteur a réussi à mettre au point un virus qui transforme les tissus vivants en cristal. La substance est libérée dans l'assaut, et se répand à une vitesse alarmante. Elle vitrifie des milliers de Commorrites avant que la coterie de tourmenteurs appelée l'Hexagramme prenne les choses en mains et libère un contre-virus. Le poison de Jalaxlar est ensuite transformé en arme.

LA LENTE MORT DE GRAEGUS

345.M37

La cabale de la Langue Venimeuse entre en conflit avec une flotte de korsaires orks tenant le monde de Graegus. Dame Aurelia Malys est furieuse que ces barbares s'opposent à elle. Après avoir personnellement capturé un nob, elle ordonne à ses empoisonneurs Ihamaéens de préparer une surprise aux peaux-vertes de Graegus. La cabale descend sur la planète quelques semaines plus tard, se fraie un chemin jusqu'au cœur de la cité capitale et empale son prisonnier agonisant sur un Gargant à moitié construit avant de disparaître dans la nuit. Le cadavre commence alors à libérer des millions de spores dans l'air, chacune chargée de toxines mortelles. Alors que ces spores corrompent le cycle reproductif des orks, la population de Graegus s'affaiblit progressivement. Lorsque Malys revient, le massacre des rares survivants est rapidement mis en œuvre.



LA GUERRE DANS LA TOILE

579.M37

Un conclave de sorciers Space Marines du Chaos des Thousand Sons exécute un grand rituel dans la Toile afin d'accéder à Commorragh. À l'apogée de la cérémonie, des centaines d'eldars noirs se déversent d'un portail invisible au milieu de leurs rangs, menés par des troupes d'Arlequins. La bataille commence, et la délicate substance de la Toile est percée lors des combats. Les parois artérielles de ses passages se plient puis éclatent et le retour d'énergie qui en résulte piège les belligérants dans une poche de réalité alternative d'où il n'y a aucune échappatoire. On raconte que la bataille y fait encore rage, les combattants piégés dans un cycle éternel de guerre et de renaissance jusqu'à la fin des temps.

LA TOUR DE CHAIR

796.M37

La forteresse des tourmenteurs appelée la Tour de Chair est créée. Il s'agit d'un bastion vivant, fait des corps de ceux qui ont défié la coterie des Treize Balafres. Le renégat Fabius Bile suit ses enseignements entre ces murs sanguinolents.

LA LAME DE VECT

984.M37

Le royaume de Shaa-dom croît en influence et en puissance jusqu'à ce que le voïvode El'uriaq, empereur autoproclamé de Shaa-dom, se déclare plus digne de régner qu'Asdrubael Vect. Ce dernier jure publiquement que tout Shaa-dom subira le contact de sa lame, au grand amusement des troupes d'élite d'El'uriaq. Trois jours plus tard, une faille Warp s'ouvre au-dessus de Shaa-dom et l'épave brûlante d'un cuirassé impérial tombe au cœur de la cité avant que ses moteurs Warp n'explose. Le palais d'El'uriaq est soufflé, et la faille permet à toutes sortes d'entités démoniaques d'envahir la cité. En moins d'une semaine, le royaume est réduit en cendres. On raconte que Vect s'est autorisé un sourire en apprenant les événements.

LE DERNIER GESTE DU SEIGNEUR KORSCHT

182.M38

Korscht, un Seigneur Inquisiteur de l'Ordo Xenos maintes fois décoré, anticipe un raid des eldars noirs sur le monde industriel de Demoisne. Lorsque la cabale de l'Inaccessible Immortalité émerge dans le monde matériel au-dessus de la capitale planétaire, elle est accueillie par les tirs de six cents autocanons quadritubes et canons laser Icarus, mais aussi par ceux d'une pleine compagnie de la Deathwatch. Les eldars se replient, bredouilles, seulement quelques minutes après leur arrivée. Korscht est toutefois absent du debriefing, et l'on va le chercher dans sa forteresse souterraine. Ses restes ont été étalés sur chaque page de chacun des ouvrages occultes de sa bibliothèque.

LA WAAAGH! ZOGGIT

227.M38

Le Seigneur de Guerre ork Zoggit, célèbre pour avoir tué tous ceux qui considéraient qu'il était un peu bizarroy par moment, lance une *Waaagh!* au cœur de la faille cramoisie qui déborde sur le monde de Zogg-Dis. Ses boyz et lui émergent dans le port commorrite de Sangnoir, à la grande surprise de la cabale qui l'occupe. L'ouragan de violence qui suit emporte des centaines de milliers d'orks dans les profondeurs des passages menant à Commorragh. La guerre commence vraiment lorsque la Cité Crépusculaire tourne son attention vers les envahisseurs, isolant systématiquement les armées orks pour les détruire une par une. Cependant, les cabales tentent chacune de tirer leur épingle du jeu, si bien que les peaux-vertes causent plus de

dégâts que quiconque l'aurait cru possible. Plusieurs quartiers de Commorragh sont ravagés et incendiés par des légions de brutes à peau verte. Les orks sont finalement acculés et plus de 10000 spécimens sont capturés dans les quartiers des céraistes. L'orgie de violence qui en résulte remplit les arènes pendant les deux semaines qui suivent.

L'INJURE À LA BEAUTÉ

717.M38

Une nouvelle tendance se répand parmi les spires de Commorragh, et bientôt tous les membres des maisons régnautes font appel aux tourmenteurs pour être horriblement défigurés. Ces derniers réalisent, économiquement, une excellente année, mais cette mode ne tarde pas à périlcliter. Le Temps des Restaurations s'avère néanmoins encore plus profitable pour leurs affaires, et des soupçons commencent à apparaître.

PANDAEMON TRAHII

799.M38

Le royaume vassal transdimensionnel de Pandaimon déclare son indépendance vis à vis de Commorragh, ce qui déclenche une guerre immédiate entre le voïvode Qu, seigneur des Épines d'Acier, et la cabale du Cœur Noir. Qu s'est préparé pour l'attaque de Vect, mais pas pour la trahison de sa propre fille, qui se révèle être l'une des nombreuses courtisanes de Vect. La guerre fait rage pendant des semaines, mais Pandaimon finit par tomber entre les griffes d'Asdrubael.

UNE ATROCE LEÇON

933.M38

Lors de la longue campagne de Charnier, le 121^e d'Élite de Cadia, connu dans tout l'Ultima Segmentum sous le nom de Tueurs d'Eldars, disparaît sans émettre la moindre communication radio. Des semaines après, des milliers de corps sans tête ni bras, marqués d'Aquilas tatoués, errent sans but sous les galeries du Quartier des Coffres de Commorragh, trépignant et se heurtant les uns aux autres, jusqu'à ce que des gangs de hellions mettent un terme à leurs souffrances.

LES VOLEURS DES BRUMES DE GIVRE

616.M39

Sur la planète glaciale de Fenris, des aspirants Space Marines commencent à disparaître au cours de leur Chasse Solitaire. Tous ont reçu le patrimoine génétique de Leman Russ, mais seuls les plus forts ont la volonté nécessaire pour freiner leur descente dans la bestialité. Les Prêtres-loups se rendent compte qu'un nombre anormalement élevé de ces recrues disparaît, et après avoir exploré en vain les étendues sauvages d'Asaheim, ils s'intéressent aux cioux. Il se trouve qu'une flotte d'eldars noirs est en orbite au-dessus des pôles de la planète proche de Mydgarthen. Les Space Wolves lancent une attaque éclair contre les calottes glaciaires de la planète, leurs Thunderhawks tombant du ciel sur des piliers de flammes pour engager les derniers xenos. Les Space Wolves se battent avec la fureur de l'orage, mais bientôt les coterie de tourmenteurs qui occupent les lieux disparaissent dans la brume, ne laissant derrière eux que l'écho de leur rire. Les Space Wolves mettent à jour une série de salle souterraines s'enfonçant au cœur de la planète. Ils n'y trouvent pas trace du moindre ennemi, mais découvrent avec horreur des bêtes toutes de muscles et de fourrure incarcérées dans des cuves tubulaires. Les traits de certaines évoquent de manière troublante ceux du Primarque Russ en personne. Les Space Wolves se refusent encore à parler de ce jour.

LA FIN DE DÉSESPOIR

272.M39

La planète frontalière Désespoir sème à son insu les graines de sa propre chute lorsqu'elle envoie un message astropathique signalant une incursion démoniaque. En fait, Désespoir a été choisie comme le théâtre des dernières révélations des Enfants d'Os, une coterie de tourmenteurs spécialisés dans la création de grotesques particulièrement imposants. Après la dévastation des villes de la planète, les tourmenteurs disparaissent avec des captures vidéo des exactions de leurs créations. Des années après, les vaisseaux impériaux qui entrent en orbite de Désespoir considèrent que les indigènes sont hérétiques au-delà de toute rédemption, car ils vénèrent à présent les Enfants d'Os au lieu de l'Empereur. Ils résistent à l'invasion impériale avec ténacité, car ils redoutent davantage leurs nouveaux maîtres que les troupes ennemies. La planète est néanmoins purgée au bout d'une semaine.

L'OBSCURITÉ DANS LA LUMIÈRE

117.M40

Le cryptoscientifique abhorré Vorsch perfectionne une technique qu'il appelle la transubstantiation photonique, qui lui permet de se transformer en un rayon de lumière vivante capable de traverser la galaxie pour proclamer à tous son génie. Il est toutefois capturé dans un prisme par la cabale du Soleil Noir, qui utilise ensuite sa technologie pour lancer des attaques à grande échelle sur la pacifique République Naiadéenne.

LES CHASSEURS CHASSÉS

835.M40

Le duc Sliscus est pourchassé par les Démons Groëviens, un groupe de chasseurs de primes reptiliens réputés pour toujours détruire leur cible. Sliscus demande à son espion à bord du vaisseau amiral des Groëviens, le *Dernière Chance*, de placer un appareil conçu par ses soins dans le ventre métallique du navire. Au moment où Sliscus s'apprête à emprunter un antique passage de la Toile, le *Dernière Chance* émerge d'un nuage de gaz et se lance à sa suite, ouvrant le feu. Le vaisseau de Sliscus sort de la Toile au-dessus du monde natal des Groëviens, paré à atterrir pour lancer une invasion. Le *Dernière Chance*, en revanche, voit ses coordonnées de navigation brouillées par l'appareil de Sliscus et se matérialise au cœur du soleil de Groëvia.

PACTE ET COUP D'ÉTAT

248.M41

Le vaniteux voïvode Ysclyth de la Serre de Cyriix conteste les interdictions que Vect a placé sur les connaissances de l'Ancien Empire. Il déchiffre les antiques rituels inscrits dans les cryptes sous son palais et apprend comment contacter les entités du Warp et les lier à sa volonté. Son plan met près d'un siècle à éclore, mais la tentative de coup d'état qui en résulte est d'une violence inouïe. Sous les navires de la cabale évolue un ost démoniaque qui ravage tout sur son passage. Avant que la horde ne puisse faire trop de dégâts, Vect active un ancien mécanisme secret et scelle complètement l'éperon de la Serre de Cyriix, l'isolant du reste de Commorragh. Il ne faut pas longtemps à Ysclyth pour découvrir qu'il ne contrôle pas totalement ses alliés démoniaques...

LA MOISSON DE CHOGROS

543.M41

La cabale du Sceau Brisé lance une série de raids sur le monde sauvage de Chogros. Les massifs ogryns qui y vivent font d'excellents adversaires dans les arènes des céastes, ainsi que des sujets de choix pour les tourmenteurs. Après une guerre brève et brutale, des milliers d'abhumains sont

piégés et embarqués dans les vaisseaux des eldars noirs. La Garde Impériale, qui utilise Chogros comme monde de recrutement pour ses propres armées, envoie des régiments de Catachan, d'Elysia et de Katon pour trouver et détruire les pirates. Les gardes qui ne sont pas tués lors des combats contre le Sceau Brisé sont capturés et vendus aux arènes des céastes, où ils sont obligés de se battre contre les ogryns qu'ils avaient pour mission de libérer.

LE LONG MINUIT

891.M41

L'Ultime Haine ravage le monde-ruche de Persya au cours d'un siège long de six cycles, usant d'une technologie oubliée pour faire s'abattre d'insondables ténèbres sur les ruches principales, avant d'y envoyer des mandragores et des urghuls. Nombre des ouvriers de ces ruches deviennent fous de terreur, mais n'en sont pas moins ramenés à Commorragh.

DES ALLIÉS INATTENDUS

995.M41

Le vaisseau-monde d'Iyanden, qui se remet à peine de ses terribles combats contre la flotte-ruche Kraken, est forcé d'engager la *Waaagh!* Kasspoing pour empêcher une nouvelle invasion. Les premières batailles causent des dommages colossaux aux peaux-vertes, mais les orks contre-attaquent en masse. Iyanden n'a pas d'autre choix que de réveiller de plus en plus de ses ancêtres pour les faire combattre en tant que gardes fantômes, afin de contenir la contre-invasion. Au moment où tout semble perdu, la cabale spectrale du Culte de la Main Écorchée émerge de la Toile par le portail de poupe du vaisseau-monde. Se battant aux côtés des gardes fantômes, les eldars noirs repoussent les orks. Lorsque le Conseil des Prescients demande à ces alliés inattendus les motifs de leur intervention, les eldars noirs expliquent qu'ils trouvent divertissant de voir leurs cousins être forcés d'explorer le monde de la nécromancie.

UNE MONSTRUEUSE ENTREPRISE

À la fin de M41, le culte céaste de la Septième Plaie devient prééminent dans le quartier des arènes après avoir lancé une série de raids dans le monde matériel pour en revenir avec des monstres chitineux tels qu'on en avait jamais vus à Commorragh. La Septième Plaie regroupe bientôt des experts en ce qui concerne les armes vivantes qui se répandent dans l'est de la galaxie, appelées tyranides par les humains. Ayant compris que les flottes-ruches étaient attirées par les mondes riches en biomasse, le culte sema dans les nuages de la planète impériale Eurydix Secundus de puissants métastéroïdes, ce qui eut pour effet de transformer peu à peu les habitants en géants difformes. Une flotte-ruche tyranide ne tarda pas à dévier de trajectoire pour gagner la planète, des organismes d'avant-garde s'y infiltrèrent, et Eurydix grouilla bientôt de tyranides. Le culte de la Septième Plaie sortit alors des nuages comme les forces impériales commençaient à reculer. Lorsque les céastes se jetèrent dans la mêlée, le carnage se décupla, et des organismes combattants de plus en plus gros furent déployés. Le culte en captura un grand nombre dans des cages runiques avant de se replier dans la Toile. Peu après, Eurydix Secundus fut tyrannoformée et absorbée par la flotte-ruche.



LES HABITANTS DE LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE

Cette section détaille les forces des eldars noirs, leurs armes, leurs unités et certaines de leurs personnalités les plus célèbres. Chaque page décrit une unité et vous donne les règles spécifiques pour l'utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. La liste d'armée à la fin de ce livre se réfère à cette section. Entrez, si vous l'osez, car au-delà de cette page guettent les habitants sadiques de Commorragh...

La section *Les Habitants de la Cité Crépusculaire* est divisée en deux parties. La première décrit toutes les troupes et tous les véhicules qu'utilisent les eldars noirs. La seconde décrit l'arsenal dont ils disposent.

La description d'une unité dans la première partie commence par son nom. Suivent ensuite plusieurs paragraphes d'informations historiques. Vous trouverez le profil de l'unité, et ceux des figurines qui peuvent la rejoindre. Vient après le Type d'Unité (par exemple, Infanterie) et, si l'unité est un véhicule, sa capacité de transport. Vous trouverez également son équipement spécifique, car la liste d'armée regroupe quant à elle les équipements communs à plusieurs unités. Ainsi, lorsqu'un équipement est réservé à une unité en

particulier, comme le Gantelet à Fluides d'Urien Rakarth, il est détaillé dans cette partie, sinon il sera décrit dans l'arsenal de la liste d'armée ou dans le livre de règles.

Enfin se trouvent les règles spéciales de l'unité. Celles qui s'appliquent à la majorité des unités eldars noires sont décrites ici. Les règles spécifiques à des unités seront données dans la page qui leur est consacrée. Certaines règles spéciales communes se trouvent dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

La seconde partie de cette section traite de l'équipement utilisé par les eldars noirs, des armes étranges des coteries de tourmenteurs et des améliorations de véhicules.

RÈGLES SPÉCIALES DES ELDARS NOIRS

La Puissance vient de la Souffrance

Les eldars noirs se nourrissent des âmes de leurs victimes, qui leur donnent une puissance surnaturelle, jusqu'à faire d'eux des machines à tuer indisciplinées. Lorsqu'une unité eldar noire disposant de cette règle détruit une unité n'étant pas un véhicule, elle gagne immédiatement un "point de souffrance". Placez un pion ou tout élément adéquat près de cette unité pour l'indiquer. Chaque point de souffrance confère une règle spéciale à l'ensemble de l'unité, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Ainsi, une unité avec un point de souffrance suit la règle Insensible à la Douleur, une autre avec deux points de souffrance suit les règles Insensible à la Douleur et Charge Féroce, etc. Il peut arriver que plusieurs de vos unités soient en combat contre une ou plusieurs unités ennemies, qui sont détruites suite à un corps à corps. Dans ce cas, vous recevez un point de souffrance par unité ennemie détruite, que vous assignez alors aléatoirement parmi vos unités ayant participé au combat. Notez que les points de souffrance peuvent être gagnés par d'autres moyens. Certaines unités commencent même le jeu avec des points de souffrance en stock !

Nbre de Pts de Souffrance	Effet
1	Insensible à la Douleur
2	Charge Féroce
3 ou plus	Sans peur

Partager la Souffrance : Si une unité eldar noire est rejointe par un ou plusieurs personnages ayant des points de souffrance, les points de l'unité et des personnages s'additionnent. Par exemple, une unité de Grotesques (un point de souffrance) est rejointe par un Tourmenteur (un point de souffrance) : toutes les figurines de l'unité ont désormais les règles Charge Féroce et Insensible à la Douleur. Si un Personnage Indépendant quitte une unité ayant un ou plusieurs points de souffrance, vous devez les répartir équitablement, en arrondissant comme vous le désirez.

Vision Nocturne

Les eldars noirs passent l'essentiel de leur existence dans les ténèbres et sont habitués à l'obscurité. Pour cette raison, de nombreuses unités suivent la règle Vision Nocturne.

Course

Les eldars noirs sont agiles et athlétiques et bénéficient d'une chirurgie augmentative de pointe et de stimulants. Afin de représenter cela, de nombreuses unités suivent la règle Course.

Drogues de Combat

Même si elles réduisent de façon drastique l'espérance de vie de ceux qui les prennent, les drogues et les stimulants sont très en vogue à Commorragh. Quelques individus préfèrent certains types de stupéfiants, mais il est souvent difficile de se les procurer en grandes quantités avant un raid dans l'espace réel. Lancez un dé avant le déploiement et consultez le tableau ci-dessous. Toutes les unités de votre armée qui possèdent des drogues de combat bénéficient des effets indiqués pour toute la durée de la partie.

1D6	Effets
1	Hypex : L'unité lance trois dés lorsqu'elle <i>sprinte</i> et garde le résultat le plus élevé.
2	Serpentine : L'unité gagne +1 en CC.
3	Lotus Colominaire : L'unité gagne +1 en F.
4	Crève-cœur : L'unité relance ses jets pour blesser ratés au corps à corps.
5	Métadrénaline : L'unité gagne +1 A.
6	Psycho : L'unité commence la partie avec un point de souffrance en plus (voir ci-contre).

Armes de Tir Empoisonnées

Une grande partie de l'arsenal des eldars noirs se repose sur le poison plutôt que sur les dommages physiques pour mettre l'ennemi hors de combat. Les armes de tir empoisonnées fonctionnent comme les armes de corps à corps empoisonnées. Elles n'ont pas de valeur de Force mais blessent toujours sur un résultat fixe, indiqué entre parenthèses. Ces armes ne peuvent pas endommager les véhicules et comptent comme des armes défensives quand elles sont montées sur ces derniers. Notez que cette règle ne s'applique pas aux Attaques au corps à corps de la figurine, même si elle dispose d'un pistolet empoisonné.

GUERRIERS CABALITES

Les guerriers des cabales forment l'ossature de toutes les forces de frappe des eldars noirs. Ils sont la caste la plus cruelle et la plus avide de leur société, et tirent leur puissance de la souffrance qu'ils infligent. Chaque guerrier s'est taillé une réputation terrifiante dans les halls des maisonnées de la Ville Haute en prouvant sa valeur d'innombrables fois, car plus il se montre impitoyable et violent, plus il a de chances de progresser au sein de la hiérarchie de sa cabale. Après tout, il faut être un tueur né pour survivre au sein des conflits incessants de la Cité Crépusculaire. Seuls de rares élus ont le privilège de s'attaquer aux mondes les mieux défendus de l'univers réel et d'en revenir, avec enchaînés à leurs pieds les pitoyables survivants de leurs raids.

Les combattants les plus doués de chaque secteur sont sélectionnés pour rejoindre les rangs des guerriers cabalites. Homme ou femme, tous les guerriers cabalites sont grands et athlétiques, plus forts et plus violents que les autres eldars noirs. Lorsqu'il part en guerre, un guerrier se protège avec une armure segmentée sophistiquée. Celle-ci est revêtue lors d'un rituel inutilement long et douloureux qui précède la bataille, afin de s'assurer que son porteur est au paroxysme de ses instincts meurtriers. Cette armure est maintenue en de nombreux endroits par des crochets qui pénètrent profondément dans la chair du porteur en des points névralgiques, ce qui a pour effet d'affûter ses sens et de lui infliger constamment une douleur lancinante. C'est la souffrance qui exalte les guerriers cabalites, celle qu'ils subissent autant que celle qu'ils infligent.

Pour cette dernière, ils utilisent un arsenal varié et diabolique. Les armes les plus communes sont les fusils éclateurs, des engins de mort élégants au canon long, qui tirent des rafales de projectiles cristallins effilés et enduits d'un cocktail de poisons virulents. Un fusil éclateur inflige une agonie lente et douloureuse à sa cible, ce qui permet au tireur de savourer la souffrance de sa victime, comme un cenologue apprécie un bon vin.

Même si les toxines des armes éclateuses peuvent venir à bout de n'importe quoi, y compris des monstruosité biologiques des flottes-ruches tyranides, elles se révèlent inefficaces contre les véhicules, c'est pourquoi les guerriers cabalites emportent souvent d'autres armes pour la lutte antichars, notamment le disloqueur, capable de transformer un Land Raider en épave d'un seul tir.

Bien que tous les guerriers cabalites soient des experts du corps à corps, rares sont ceux suffisamment influents pour assurer leur régénération par les tourmenteurs s'ils viennent à être tués. C'est pour cette raison qu'ils emploient fréquemment des armes lourdes capables de donner la mort de loin. Non seulement les viseurs de leurs canons éclateurs et de leurs lances de ténèbres améliorent-ils la précision du tireur, mais ils permettent surtout à celui-ci d'apprécier l'agonie de la cible lorsque le tir fait mouche. Certains eldars noirs se servent de caméras mnémoniques pour enregistrer ces instants, afin de susciter l'envie de leurs pairs en organisant des projections privées à leur retour à Commorragh.

Chaque escouade de guerriers cabalites est menée par un sybarite, qui est généralement le plus expérimenté d'entre eux. Ce sont des vétérans des raids dans l'espace réel chargés



d'enseigner ce qu'ils ont appris aux eldars noirs sous leurs ordres. Même si la loyauté de leurs troupes est loin de leur être acquise, ils savent qu'aucun de leur guerrier ne serait assez idiot pour contredire leurs invectives sur le champ de bataille.

LES IMMACULÉS

Les guerriers cabalites qui escortent leur voïvode au combat sont appelés les immaculés, car ils n'acceptent dans leurs rangs que des eldars noirs nés par voie naturelle. Ces tueurs sans pitié commandés par un hiérarque sont équipés d'un arsenal imposant qu'ils emmènent partout avec eux, officiellement pour protéger leur charge, officieusement pour répandre la mort à grande échelle. Les immaculés adorent faire étalage de leur puissance de feu à la moindre occasion.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Cabalite	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Immaculé	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Hiérarque	4	4	3	3	1	5	3	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Fusil éclateur, armure cabalite.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

CÉRASTES

Le prestige des cultes cérastes n'est dépassé que par celui des cabales qui les sponsorisent. Les eldars noirs survivent grâce aux démonstrations de violence, ces dernières ayant été propulsées au rang d'art à part entière par les cérastes. Gladiateurs et athlètes sans égaux, ce sont les meilleurs guerriers de Commorragh au corps à corps. La plupart des hekatarii, comme les cérastes se nomment eux-mêmes, sont des femmes, car elles ont plus de facilités à atteindre les pinacles de grâce et de sensualité que demande leur profession. Même s'ils atteignent rarement les rangs les plus élevés de leur culte, les hommes n'en ont pas pour autant un destin moins enviable ou épuisant que les femmes, puisqu'ils sont chargés de s'assurer que leur troupe n'a jamais à engager de jeunes recrues en-dehors de ses propres rangs.

Les meurtres à l'arme blanche revigorent les eldars, c'est pourquoi les cérastes sont au mieux de leur forme lorsqu'ils lacèrent leurs adversaires de leurs lames recourbées. Le couteau est ainsi le principal symbole des cultes cérastes. Ces armes sont fabriquées de façon artisanale et rangées dans des fourreaux dotés de champs d'affûtage énergétique afin de s'assurer qu'elles restent toujours tranchantes.

Les nombreux styles de combat des cultes cérastes sont principalement basés sur la ruse et la duperie. Leurs gladiateurs manient des armes capables de fouetter, de s'allonger, d'empêtrer l'adversaire, de se rétracter, de se séparer en deux ou de briser la lame de l'ennemi d'une torsion du poignet. Beaucoup de cérastes se spécialisent dans l'utilisation de tels armements. On peut citer le dimachère, qui utilise des épées-fouets capables de se

distendre, le pugiliste, dont les cestes cristallins extraplanaires peuvent faire apparaître et disparaître à volonté des faisceaux de pointes, et le rétiaire, ou Yraqnae, qui se sert d'un filet barbelé et d'une lance à deux fers pour immobiliser et achever sa proie.

Tous les cérastes mettent un point d'honneur à soigner leur apparence. Ils entrent sur l'arène aussi beaux que s'ils allaient à un rendez-vous galant, ce qui n'est pas si éloigné de la réalité étant donnée la relation ambiguë qu'ils entretiennent vis-à-vis de leur art. Quel que soit leur culte, tous les cérastes portent leur armure sur une combinaison de cuir moulante qui les met en valeur. Le reste de leur anatomie est totalement dénudé, comme s'ils provoquaient la mort de venir les caresser.

Les cérastes utilisent diverses drogues de combat qui les poussent dans des ballets mortels toujours plus extravagants. Lorsqu'ils risquent d'être submergés par l'ennemi, ils effectuent des pirouettes pour se mettre hors de portée tout en poignardant la jugulaire ou les yeux de l'ennemi. Ils sont aussi insaisissables qu'un ruisseau d'eau vive, et affichent des sourires dédaigneux tandis qu'ils se repaissent de la douleur qu'ils dispensent avec largesse.

MAÎTRESSES DE SANG HÉKATRIX

Chaque troupe de cérastes est menée par une hékatrix, qui ne rend des comptes qu'à sa succube. Il arrive que celle-ci rassemble ses hékatrix les plus talentueuses au sein d'une troupe menée par une sirène. Ces maîtresses de sang, comme on les nomme, sont toutes des rivales féroces. Sur le champ de bataille, elles deviennent un ouragan de violence.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céraste	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Hékatrix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Maîtresse de Sang Hékatrix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Sirène	4	4	3	3	1	6	3	9	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Arme de corps à corps, drogues de combat, grenades à plasma, pistolet éclateur, combinaison de céraste.

Filet barbelé et empaleur : Comptent comme deux armes de corps à corps. De plus, le filet peut empêtrer les ennemis : chaque figurine adverse au contact du porteur combat avec une Attaque de moins, jusqu'à un minimum de 1.

Gantelets hydres : Comptent comme deux armes de corps à corps qui donnent un bonus de +1D6 Attaques au lieu de +1. Lancez le dé au début de chaque round de combat.

Épées-fouets : Comptent comme deux armes de corps à corps. Comme ces armes sont impossible à parer, le porteur peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés au corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

Esquive (4+) : Les Cérastes bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les blessures infligées au corps à corps.



HELLIONS

Le ciel noir de Commorragh est un champ de bataille tout aussi dangereux que ses spires embrumées. Des tueurs volants et des noblaillons arrogants virevoltent à travers les brouillards acides. Les plus sauvages d'entre eux sont les hellions. Ils forment des gangs qui plongent sur leurs proies dans une fureur de lames barbelées avant de reprendre de l'altitude.

Les hellions sont des gredins et des canailles irrécupérables. On compte parmi eux des aspirants encore trop jeunes pour devenir des guerriers cabalites, des parias chassés par leur voïvode, et ceux qui refusent de se soumettre à une cabale et préfèrent rester libres. Les hellions hantent les zones les plus désolées de la Cité Crépusculaire et survivent comme ils peuvent, mais tirent une grande fierté de leur indépendance. Ils se rassemblent souvent en gangs pléthorique pour mieux se défendre. Certains d'entre eux sont presque aussi puissants que les cabales mineures. Les gangs de hellions sont en rivalité permanente avec les reavers et les fléaux des niveaux supérieurs, car ils envient le statut dont ils jouissent. Même si un hellion dira qu'il ne vit que pour répandre la terreur et l'anarchie dans les rues, il brûlera intérieurement du désir de s'élever dans la hiérarchie de Commorragh.

Les hellions vont au combat sur des surfs antigrav, le symbole même de leur liberté. Ils les personnalisent en les décorant d'objets et en les peignant, mais il n'est pas rare qu'un surf change de propriétaire au terme d'un duel au couteau s'il a été désigné comme trophée. Les surfs sont sensibles à la moindre impulsion ; pour cette raison, et pour amplifier les sensations du combat, les hellions prennent des drogues qui améliorent leurs facultés de

réaction, à tel point qu'ils sont capables de virer et de faire des saltos à des vitesses incroyables. Le plaisir que cela leur procure se lit au sourire carnassier qui découvre leurs dents limées en pointe.

Les hellions sont imprévisibles et sauvages, et attaquent aussi souvent les cabales qu'ils se joignent à elles pour un raid dans l'univers matériel. Cependant, ils subissent rarement les représailles des voïvodes, qui considèrent ces vauriens indignes de leur attention. De toute façon, trouver un chasseur de primes suffisamment doué pour ramener un hellion dans la salle de torture de son employeur est presque impossible. Les hellions sont des troupes de harcèlement incomparables, si bien que les helliarques qui dirigent les gangs ont souvent des propositions juteuses de la part des cabales et des cultes cérastes. C'est ainsi que de nombreuses attaques sont précédées par des nuées de hellions virevoltants gavés de drogues.

Lors d'une bataille, les hellions se jettent sur l'ennemi en hurlant des injures. Leur arme de prédilection est le vouge, une arme d'hast à deux lames redoutablement aiguisée dont les crochets permettent au porteur de s'agripper à des reliefs du terrain pour effectuer des virages improbables. Les hellions ont pour habitude de nommer à voix haute la partie du corps de l'adversaire qu'ils sont sur le point de trancher. Leur habileté est telle qu'ils peuvent tomber sur une escouade, faucher têtes et membres prestement et repartir en emmenant une unique victime hurlante qu'ils avaient choisie par avance, afin de la démembrer à loisir.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hellion	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Helliarque	4	4	3	3	1	6	2	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie autoportée.

ÉQUIPEMENT : Drogues de combat, combinaison de céraste.

Surf : Une figurine sur un surf compte comme de l'infanterie autoportée et voit sa sauvegarde d'armure améliorée à 5+ (bonus inclus dans le profil ci-dessus). Un surf est équipé d'une mitrailleuse éclatante qui peut être actionnée par une pression du talon.

	Portée	Force	PA	Type
Mitrailleuse éclatante	18 ps	X	5	Assaut 2, Empoisonnée (4+)

Vouge : Arme à deux mains de corps à corps, conférant +1 Attaque et +1 en Force.

Griffe Paralysante : Il s'agit d'une arme de corps à corps qui confère +1 en Force et peut être utilisée également comme un grappin pour attraper un chef ennemi et l'attirer vers les Hellions. Lorsque vous utilisez la règle Désengagement, le Helliarque peut désigner un personnage indépendant présent dans le combat et lancer 1D6. Sur 2+, la figurine est attrapée et déplacée avec les Hellions, qui l'emportent avec eux dans les cieux ! Lorsque le mouvement de Désengagement est terminé, laissez autant de figurines de Hellions que possible au contact du personnage attrapé. Ce corps à corps sera résolu au tour suivant.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, Désengagement, La Puissance vient de la Souffrance.



REAVERS

Les reavers de Commoragh sont fascinés par l'art de guerroyer à grande vitesse, c'est pourquoi ils se rendent au combat sur les aéronefs les plus rapides qui soient : les motojets, le mariage parfait de la vitesse et du danger.

Les sensations qu'expérimentent les eldars sont beaucoup plus puissantes que celles des autres peuples, à tel point que leur esprit sombre facilement dans l'obsession. Les reavers ont développé un amour immodéré pour la violence et la vitesse lors de leurs raids dans l'univers matériel. Ils sont obsédés par l'idée de donner la mort depuis la selle de leur motojet lancée à une vitesse foudroyante. Voler une vie ne leur suffit pas, pas plus que foncer à travers les plaines en ouvrant les gaz à fond : ils doivent accomplir les deux en même temps pour être satisfaits. L'instant où ils délivrent le coup fatal leur procure une joie inhumaine.

Les reavers s'affrontent dans les arènes circulaires qui ceignent les plus hautes spires. C'est là que ces pilotes vaniteux et intrépides se lancent dans des courses incroyablement dangereuses. Les moteurs de leurs engins hurlent tandis qu'ils tentent de surclasser leurs adversaires, pour le plus grand plaisir de la foule. Ils ne font pas de quartier, car arriver dernier lors d'une course est invariablement synonyme d'arrêt de mort. Ils n'hésitent donc pas à avoir recours aux ruses les plus déloyales pour gagner un avantage de quelques millisecondes. Leurs champions modifient sans arrêt leurs machines, trafiquent leurs moteurs, ajoutent des viseurs holographiques et découpent leurs ailerons pour que le bruit de leur motojet soit plus strident, et surtout différent de celui des autres concurrents.

Les reavers portent des combinaisons anti-G et utilisent des stimulants pour améliorer leurs performances. Ce sont des tricheurs invétérés et des hypocrites qui prétendent respecter un code très strict : estropier un adversaire est considéré comme maladroit, alors que le décapiter d'une façon esthétique peut émouvoir le voïvode le plus blasé.

Puisque l'utilisation d'armes n'est pas prohibée lors de ces courses, les reavers ne se privent pas de s'en servir. Certains emploient des aimants antigrav pour pousser les autres concurrents contre les murs garnis de lames des arènes, ou libèrent des chausse-trapes dotés de détecteurs de proximité qui explosent derrière eux de façon spectaculaire.

Les reavers ne font qu'un avec leur motojet, au point que celle-ci semble parfois une extension de leur corps. Une motojet est équipée en série d'un fusil éclateur, mais même sans cela, elle reste une arme redoutable. Les reavers sont capables de les piloter avec une telle précision qu'ils peuvent trancher un membre ou ouvrir la gorge de l'ennemi avec les lames fixées sur leur châssis. La tactique favorite de ces psychopathes consiste à plonger depuis les nuages droit sur l'adversaire, avant de virer de bord au dernier instant afin que les lames attachées sous leurs machines démembreront proprement ceux qu'ils survolent.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	1	8	5+
Champion Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	2	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Motos (motojets eldars).

ÉQUIPEMENT : Combinaison de céraste, pistolet éclateur, arme de corps à corps, drogues de combat.

Motojet Reaver : La motojet reaver ajoute 1 à l'Endurance du Reaver et fait passer sa sauvegarde d'armure à 5+ (bonus inclus dans le profil ci-dessus). Une motojet reaver est équipée d'un fusil éclateur. De plus, elle est si rapide qu'elle peut se déplacer de jusqu'à 36ps lorsqu'elle utilise ses Turbo-boosters.

Ailerons Affûtés : Lorsqu'elle se sert de ses Turbo-boosters, une unité de Reavers peut utiliser ses ailerons pour attaquer les ennemis qu'elle survole. Notez les points de départ et d'arrivée de l'unité, et tracez une ligne imaginaire entre les deux. Une fois le mouvement terminé, chaque unité qui n'est pas engagée, qui n'est pas un véhicule et qui se trouve sous la ligne, subit 1D3 touches de F4 PA- par Reaver. Ces touches sont résolues immédiatement. Notez que les sauvegardes de couvert s'appliquent.

Lance-chausse-trapes : Une figurine ainsi équipée inflige 1D6 touches F6 PA- avec ses ailerons (voir ci-dessus).

Griffe Acérée : Une griffe acérée s'utilise comme des ailerons affûtés et inflige 1D3 touches F4 PA- (voir ci-dessus). De plus, si la griffe inflige la perte d'un ou plusieurs PV, la cible doit effectuer un test de *pilonnage*.

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Pilote Émérite.



BELLUAIRES

Depuis sa fondation, le sable des arènes de Commorrhagh a bu le sang de millions d'êtres vivants. Les spectacles de cruauté et de perversité se sont succédés, mais il en est un qui n'a jamais perdu les faveurs du public: les chasses sauvages des belluaires.

Techniquement, les belluaires font partie des cultes cérastes, mais ce sont majoritairement des hommes qui se tiennent à l'écart des Hekatarii. Certains pensent que les belluaires sont versés dans des traditions chamaniques, car lorsqu'ils partent au combat, ils portent des fétiches et des masques qui imitent l'aspect des prédateurs extraterrestres qu'ils dirigent. En réalité, ces objets sont dotés d'émetteurs soniques et de pièges à phéromones qui permettent à leur porteur d'imposer sa volonté aux animaux féroces dont il a la charge. Toutefois, on ne peut nier qu'un belluaire possède un talent naturel pour dominer d'autres espèces, au point que les plus doués d'entre eux peuvent soumettre un mégasaure enragé d'un seul regard.

Quand ils se joignent à un raid dans l'univers matériel, les belluaires saisissent cette occasion pour déchaîner leurs instincts sanguinaires. Ils planent au-dessus du sol sur des surfs antigrav afin de diriger plus efficacement leurs animaux à coups de fouet. Ceux-ci se jettent sauvagement sur l'ennemi pour le dépecer et le dévorer dans une orgie de sang. Les enclos sous les arènes des belluaires de la Cité Crépusculaire retiennent prisonnières toutes sortes de créatures dangereuses, comme des araignées géantes aux pattes barbelées, des barghesi hyper-violents et même de nobles guerriers de l'Adeptus Astartes. Des trois espèces les plus communes, la plus grosse est la bête griffue du secteur Donorien.

Il y a longtemps, le principal portail menant au secteur Donorien explosa à cause des remous d'une tempête Warp, et ses tunnels furent envahis par des bêtes griffues. Cet animal est une masse imposante de muscles et de fourrure possédant des sens aiguisés lui permettant de voir sur plusieurs spectres à la fois. Blessée, une bête griffue entre dans un état de rage sanguinaire. Rares sont les guerriers assez rapides pour lui échapper une fois qu'elle a senti l'odeur de son propre sang.

Les bêtes du Warp qu'on appelle Khymeræ sont la preuve vivante que les belluaires sont des chasseurs d'âmes hors pairs. Les Khymeræ vivent dans la dimension chaotique nommée Emphyrean et naissent sur les mondes-démons. Ces créatures immatérielles se constituent autour des cauchemars comme une perle autour d'une poussière, et prennent la forme de monstres dotés de grappes d'yeux et de crocs effilés. Les belluaires doivent traquer et dompter leurs Khymeræ lorsqu'ils rêvent, pendant leur sommeil. S'ils y parviennent, ils peuvent faire traverser le voile de la réalité à ces animaux pour les ramener à Commorrhagh. Dès lors, ils seront liés à lui et accompliront sa volonté. Les Khymeræ ont la possibilité de causer des ravages considérables avant de disparaître soudainement pour retourner dans leur dimension.

De toutes les horreurs extraterrestres employées par les belluaires, les stymphales figurent parmi les plus populaires. Ces rapaces sont assez rapides pour rattraper un hellion, et sont dotés d'un appétit insatiable. Leurs vols tombent sur leurs proies dans une tempête de plumes coupantes comme des rasoirs et de becs acérés, au point que la chair est arrachée des os en quelques secondes. Les stymphales parquent ensuite avec les restes de leur victime autour de leur maître avant de s'en repaître.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Belluaire	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Bête Griffue	4	0	5	5	4	5	4	5	6+
Khymera	4	0	4	3	1	6	3	5	6+
Vol de Stymphales	4	0	3	3	5	5	5	5	6+

TYPE D'UNITÉ: Bêtes.

ÉQUIPEMENT: (*Belluaire uniquement*) – Combinaison de céraste, arme de corps à corps, surf (identique au surf hellion de la page 28, sauf que le Belluaire suit le type d'unité Bête au lieu d'Infanterie Autoportée).

RÈGLES SPÉCIALES: (*Toute l'unité*) – Vision Nocturne.

(*Belluaire*) – La Puissance vient de la Souffrance.

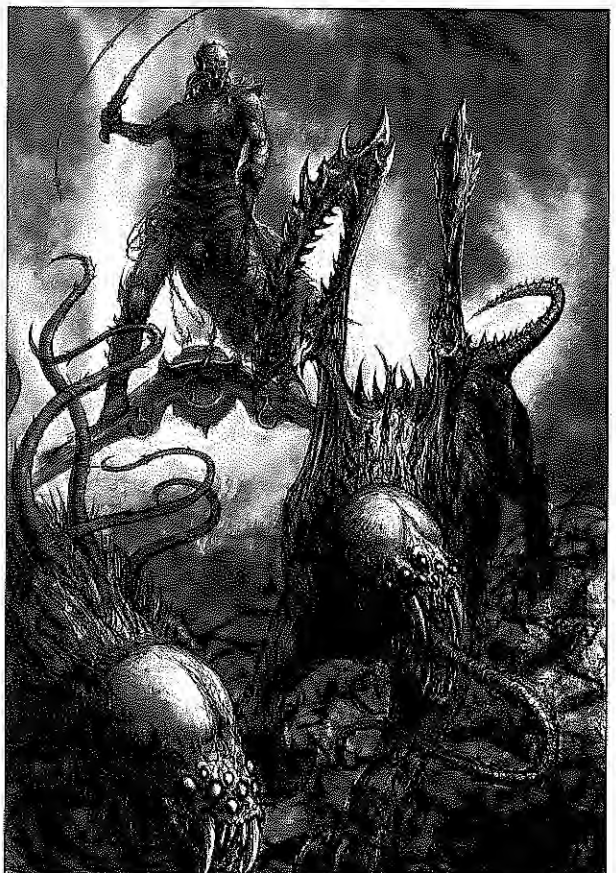
(*Bête Griffue*) – **Fureur Bestiale:** Une Bête Griffue blessée est très dangereuse. Elle gagne +1A à chaque fois qu'elle perd 1 PV.

(*Khymeræ*) – **Sauvegarde Invulnérable (4+)**

Les Khymeræ sont des créatures de cauchemar et bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

(*Vol de Stymphales*) – **Tourbillon de Lames**

Les Vols de Stymphales forment un maelström de serres, de plumes coupantes et de becs crochus. Leurs Attaques suivent la règle spéciale Perforante.



INCUBES

Les incubes forment un ordre entièrement dédié à la guerre. Ce sont des combattants talentueux qui perfectionnent leur art nuit et jour. Ils vivent en ascètes, mais leur âme ténébreuse est totalement dénuée de vertu, car la perfection qu'ils cherchent à atteindre n'est qu'une excuse pour tuer, encore et toujours.

L'apparence d'un incube est sombre et menaçante. Son armure segmentée est garnie de pointes et son heaume est surmonté par une paire de cornes peu engageantes. Sa démarche est celle d'un félin en quête d'une proie, car il est totalement silencieux malgré son armure. En effet, celle-ci est conçue pour être à la fois très résistante et incroyablement légère afin de ne pas le gêner.

Les incubes se soumettent à une discipline de fer. On murmure même qu'un incube qui fait une promesse tient toujours parole. Ils sont très recherchés en tant que gardes du corps et troupes de choc, car ils sont toujours prêts à faire preuve de leurs talents mortels en temps de guerre. Ce sont des mercenaires qui se vendent au plus offrant, et qui partagent même certains de leurs secrets avec ceux qui s'en montrent dignes. Les temples des incubes taillés dans de l'obsidienne noire sont sous l'égide d'un grand maître, et sont parcourus par des aspirants avides d'apprendre sous sa tutelle. L'apprentissage est long et difficile; les forts survivent et les faibles meurent. Leurs corps sont ensuite incinérés au pied de la statue de fer à l'effigie de Khaine qui trône au cœur de chaque temple, en guise d'offrande. Si un aspirant parvient à être intronisé et à recevoir son armure d'incube, il doit passer son épreuve finale. Celle-ci consiste à tuer en duel un guerrier aspect d'un vaisseau-monde eldar et à briser sa précieuse pierre-esprit, afin de la transformer en un objet de torture mentale qu'on nomme crucificatrice.

Les incubes se concentrent sur l'art de tuer le plus efficacement possible. Même s'ils sont doués dans le maniement de n'importe quelle arme, ils privilégient de grandes épées énergétiques appelées klaives. Un klaive est un chef d'œuvre d'équilibre, à tel point que les incubes le considèrent comme la seule arme digne d'être maniée. Cependant, les klaivex leur préfèrent parfois une paire de demi-klaives, plus polyvalente. Les klaivex ont atteint une telle perfection martiale qu'on pourrait les croire doués de pouvoirs surnaturels.

En dépit de leurs talents de duellistes, les incubes dédaignent les combats équitables. Lorsqu'ils s'approchent de l'ennemi, ils se servent des crucificatrices attachées à leurs cuirasses pour projeter des vagues d'énergies psychiques qui paralysent l'ennemi et le laissent à la merci du coup de grâce.

Demi-klaives: Ce sont des armes énergétiques qui peuvent être maniées par paire, ce qui donne alors +2 Attaques au porteur, ou attachées l'une à l'autre afin que le porteur gagne un bonus de +2 en Force (choisissez une de ces options au début de chaque round, avant que le porteur effectue ses Attaques).

Pierre de Sang: Cet objet façonné à partir de la pierre-esprit d'un exarque eldar peut ravager le corps d'un ennemi en libérant une vague d'énergie.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	3	3	Assaut 1

RÈGLES SPÉCIALES: Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

RÈGLES SPÉCIALES: (Klaivex uniquement)

Orgie de Sang: Le Klaivex pousse son escouade à libérer une grêle de coups. Lors d'un assaut, tout jet pour blesser de 6 obtenu par le Klaivex ou un Incube de son escouade permet à la figurine concernée d'effectuer une Attaque supplémentaire. Celle-ci ne peut pas générer d'autre Attaque additionnelle.

Maître Duelliste: Au début de chaque round de corps à corps, le klaivex peut désigner d'un doigt dédaigneux un des personnages indépendants ennemis présents dans le combat. Pendant ce tour, il gagne la règle Ennemi Juré contre cet adversaire.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Incube	5	4	3	3	1	5	2	8	3+
Klaivex	6	5	3	3	1	6	3	9	3+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Armure d'incube.

Klaive: Il s'agit d'une arme énergétique à deux mains qui confère +1 en Force à son porteur.

FLÉAUX

Si un étranger escaladait les spires de la Ville Haute et observait les pics alentours, il pourrait distinguer des silhouettes ailées planer dans les courants ascendants de Commoragh. S'il y regardait de plus près, il reconnaîtrait les fléaux, des eldars physiquement modifiés afin de devenir des créatures étranges. Toutefois, s'il s'attardait trop, il risquerait fort d'être repéré par ces oiseaux inquiétants et de finir empalé sur les pieux qui parsèment leurs aires...

Les fléaux ont un rôle essentiel à Commoragh. Les intrigues de la Cité Crépusculaire nécessitent en effet des échanges d'informations constants. Sans cela, même la cabale la plus influente serait impuissante. Cependant, même les transmissions les plus secrètes peuvent être interceptées et décryptées, et toute forme de communication psychique est prohibée. C'est pour cette raison que l'aristocratie des eldars noirs est prête à payer des sommes dispendieuses aux fléaux pour qu'ils leur servent de messagers. Chaque missive est enduite de poisons dont seul le destinataire - du moins en théorie - possède l'antidote. Les fléaux sont si vitaux à Commoragh qu'en tuer un revient à signer son arrêt de mort.

La métamorphose d'un eldar noir en fléau fait appel à des techniques très avancées et à des opérations chirurgicales longues et douloureuses. Un eldar noir particulièrement riche et désabusé peut ainsi rendre visite aux tourmenteurs afin que ses os soient vidés et rendus creux par les perceuses d'un talos, que de nouveaux muscles soient greffés à son torse et que de larges ailes ainsi que des injecteurs de stimulants soient fixés à son dos pour qu'il soit en mesure de voler. Même si ces opérations réussissent, l'eldar ne sera pas encore un fléau à part entière, car il devra se rendre auparavant jusqu'aux aires où nichent ses nouveaux congénères. Ses ailes endolories l'emportent difficilement des oubliettes des tourmenteurs jusqu'aux sommets des spires. Mais pour cela, il doit affronter l'épuisement, les gangs de hellions, l'agressivité des reavers et toutes les créatures ailées terrifiantes de la Cité Crépusculaire. Celui qui parvient à achever ce pèlerinage gagne le droit de devenir un fléau, un membre d'un groupe de mercenaires sans foi ni loi qui considèrent avec dédain toutes les autres créatures vivantes.

Beaucoup de fléaux, en particulier les plus vieux qu'on nomme solarites, sont tellement éloignés de l'être qu'ils étaient auparavant qu'ils ont des plumes à la place des cheveux et parfois même des crânes allongés. Tous les fléaux sont avides de sang et de combats, et grâce aux fortunes qu'ils amassent, ils sont capables de se procurer des armes



rares et coûteuses. Protégés par des cuirasses spectrales souples, ils plongent des cieux en hurlant d'excitation tandis qu'ils mitraillent l'ennemi terrifié qui s'égaye sous leurs pieds.

Les fléaux préfèrent engager l'ennemi à distance car ils sont soucieux d'épargner leur corps modifié. Ils libèrent des salves destructrices et se délectent des cris de douleur de l'adversaire grâce à leurs sens aiguisés, avant de s'envoler pour semer la mort ailleurs sur le champ de bataille. Leurs armes sont conçues pour être utilisées en plein vol ; la plus répandue est la carabine éclateuse, une version raccourcie du fusil éclateur dotée d'une cadence de tir infernale. Les fléaux apprécient aussi le fusil disrupteur, qui tire des rayons électromagnétiques identiques au rayonnement des soleils volés de Commoragh, et la lance de feu, une arme capable d'atomiser sa cible.



"Tu crois qu'il s'agit d'une pluie d'été? C'est le sang de ceux qui ont croisé les fléaux, mon gars! Tu ne peux pas les voir, mais tes camarades pendent déjà des spires et des créneaux de la Ville Haute comme des fruits morbides sur le point d'éclater. C'est de là, empalés de part en part, qu'ils se vident de leur sang, en grognant et en gémissant. Non! Ne lève pas les yeux! Croises le regard d'un gardien, et tu iras les rejoindre..."

Edric Main-qui-tremble,
le plus vieil esclave du Puits de Gomor

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fléau	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Solarite	4	4	3	3	1	5	2	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Carabine éclateuse, cuirasse spectrale, grenades à plasma.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

MANDRAGORES

Les créatures qu'on appelle mandragores nichent dans les recoins les plus sombres et les plus labyrinthiques de Commorragh. Leur engeance est redoutée même par les eldars noirs, car une mandragore peut se matérialiser à loisir dans l'obscurité, y compris dans l'ombre de sa victime, avant de se jeter sur elle pour plonger ses crocs et ses griffes avides dans sa chair tendre. Leur peau noire est incrustée de runes interdites, tandis que leur visage perpétuellement changeant prend un instant l'apparence d'un masque impassible, avant de s'ouvrir en une bouche distendue garnie de dents pointues comme des aiguilles. Les mandragores existent à la fois dans le monde réel et dans un plan parallèle maudit, c'est pourquoi les affronter revient à combattre des ombres mouvantes.

Les origines des mandragores sont voilées de mystère. Certains disent qu'elles sont le fruit de l'union de créatures sans nom et d'eldars des temps anciens, lorsque leur empire était au summum de sa décadence. D'autres affirment qu'elles descendent de membres d'un culte interdit qui trouvèrent un moyen d'échapper à la Chute en se cachant dans un royaume d'ombres, mais qui en ressortirent horriblement transformés. Les jeunes eldars noirs les appellent simplement "les monstres", et murmurent qu'ils peuvent sauter d'une ombre à l'autre, ou jaillir d'un reflet dans un miroir pour pénétrer dans le monde réel. Ils croient que les mandragores sont simplement de la lumière noire qui a pris vie, et d'une certaine façon, ils n'ont pas tort.

En effet, toutes ces théories en apparence abracadabrantes se découvrent sous un jour nouveau lorsqu'on considère l'apparence

physique des mandragores. Leur chair est noire comme du charbon et semble absorber la lumière plutôt que la refléter. Leurs traits changent constamment, et leurs cheveux filasses sont de la couleur des ossements. Ils sont entourés par une aura de ténèbres glaciales qui sape la force de ceux qui se trouvent à proximité. D'ailleurs, la condensation du souffle est souvent le signe avant-coureur d'une attaque de mandragore. Les runes tatouées sur leur peau sont des symboles de malheur qui semblent prendre vie lorsqu'elles se nourrissent de la souffrance de leur proie. Les mandragores sont capables de canaliser l'énergie qu'elles emmagasinent pour la restituer sous la forme d'éclairs de givre qui jaillissent de leurs mains. Lorsqu'elles attaquent, elles se servent non seulement de leurs griffes et de leurs crocs, mais aussi de lames incrustées de sang séché qui ressemblent aux outils chirurgicaux des tourmenteurs.

Les services des mandragores sont très recherchés par les voïvodes qui comptent se lancer dans un raid dans l'univers réel. Généralement, elles demandent en échange des esclaves, mais il leur arrive d'exiger des paiements inhabituels, comme un battement de cœur, un nom véritable ou une voix. Les demandes des mandragores sont presque toujours satisfaites, car ceux qui ont le malheur de les trahir finissent écorchés vifs afin de servir de matière première à la fabrication de leurs robes. Les mandragores font des chasseurs très efficaces, capables de se matérialiser dans les recoins obscurs. Lorsqu'une griffe glacée se referme sur un poignet ou une cheville, la morsure d'une mandragore n'est jamais loin...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mandragore	4	4	4	3	1	5	2	8	-
Horreur Nocturne	4	4	4	3	1	5	3	9	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Coutelas ou faucille (arme de corps à corps).

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, Discrétion, La Puissance vient de la Souffrance, Infiltration, Mouvement à Couvert.

Éclair de Givre : Si une unité suivant cette règle possède au moins un point de souffrance, chacune de ses figurines peut effectuer l'attaque de tir ci-dessous :

Portée	Force	PA	Type
18ps	4	4	Assaut 2, Pilonnage

Sauvegarde Invulnérable (5+) : Les mandragores coexistent sur plusieurs dimensions et bénéficient donc d'une sauvegarde invulnérable de 5+.



"Il existe une bonne raison pour qu'autant de cultures à travers la galaxie aient peur du noir."

- Inquisiteur Bastalek Grimm

VOÏVODES

Les voïvodes des cabales eldars noires sont les véritables maîtres de Commoragh. Ils se tiennent tout en haut de l'échelle sociale, au sommet de la hiérarchie qui dirige la Cité Crépusculaire. Chacun d'entre eux est suffisamment influent pour dévaster librement des secteurs entiers de l'univers réel, stopper net dans sa course une croisade impériale ou rafler les populations de planètes entières. Même si le seigneur d'une cabale est toujours un guerrier talentueux, il ne s'est pas hissé jusqu'à sa position par la seule vertu de ses prouesses martiales, mais en sortant systématiquement victorieux de l'affrontement le plus impitoyable : le jeu d'intrigues qui fait rage à Commoragh.

Les paroles et les actes d'un voïvode sont aussi dangereux que le poison d'un serpent. Son esprit est aussi impénétrable que les confins de la Toile, ce qui est une nécessité, car leur position prééminente ne manque pas de leur attirer les attentions néfastes de leurs pairs. Chaque voïvode est un mégalomane affligé d'un complexe de supériorité patent, mais il ne peut conserver son pouvoir que tant qu'il parvient à déjouer les complots et les tentatives d'assassinat fomentés par ses ennemis, et même par ses propres hiérarques. Placer son pied sur le mauvais échelon de l'échelle sociale de Commoragh revient à s'exposer à une chute fatale. C'est pour cette raison que les voïvodes ont un talent surnaturel pour deviner les intentions des autres, et adorent retourner contre leurs adversaires les pièges qu'ils leur tendent.

En dépit d'un réseau d'allégeances complexe, les seigneurs des cabales tentent sans arrêt de déjouer les plans de leurs adversaires. L'ambition dévorante de leurs subordonnés plongent les voïvodes dans la paranoïa et les pousse sans cesse à trahir pour survivre. Leurs plans peuvent s'échelonner sur des millénaires. Certains des seigneurs crépusculaires, qui gouvernent depuis les plus hautes spires de Commoragh, prétendent d'ailleurs s'être emparés de leur trône à une époque datant d'avant la Chute. Ces anciens voïvodes considèrent le reste de leur peuple comme des enfants qui se chamaillent et ont en horreur leurs intrigues mesquines. Un seul mot mal placé peut ainsi provoquer leur colère, et lorsqu'il s'agit de régler une dispute entre cabales, ils chercheront systématiquement une solution qui pénalise les deux parties, simplement par plaisir.

"Tu penses pouvoir me défier, misérable humain ? Moi, le fléau d'empires entiers, le père de la douleur ? Laisse-moi t'éduquer, j'ai besoin d'un nouveau jouet..."

— Le voïvode K'shaic, de la Cabale du Lotus Tranchant

Cependant, se vautrer dans l'ignominie a toujours un coût. Au fil des siècles qu'ils passent à longer le précipice du pouvoir, les voïvodes deviennent de plus en plus étranges. Ils se nourrissent depuis si longtemps de la souffrance des autres que seules les pires atrocités peuvent les revigorer. Ils mènent souvent des assauts planétaires à grande échelle pour s'abreuver à la coupe de leurs ravages. Chaque nuit, des milliers d'esclaves sont sacrifiés au pied des plus vieux d'entre eux, mais malgré tout, cela suffit à peine à les regaillardir. Pour cacher leurs traits décrépits, les voïvodes les plus âgés



portent souvent des masques, certains stylisés et angéliques, d'autres au contraire fabriqués avec la peau écorchée des visages de leurs rivaux.

Lorsqu'un voïvode part en guerre, il se rend préalablement dans son armurerie personnelle afin de choisir ses jouets parmi les plus exotiques et les plus meurtriers de tout Commoragh : des pièges à âmes ensorcelés, des fouets neurocides, des champs de force qui entourent le porteur de vrilles de ténèbres... Les guerriers et les serveurs préférés du voïvode l'accompagnent au combat. Chacun d'eux se spécialise dans une technique de combat particulière. Même le seigneur d'une cabale mineure est rapide comme le vent, et semble se téléporter d'un endroit à l'autre tant ses mouvements sont vifs, tandis que sa lame entonne un chant de mort où qu'il passe. Rares sont les mortels qui ont posé les yeux sur un voïvode et réussi à les conserver dans leurs orbites...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Voïvode	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure cabalite, arme de corps à corps, pistolet éclateur, grenades à plasma.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, Personnage Indépendant, La Puissance vient de la Souffrance.

LA COUR DU VOÏVODE

Un seigneur de cabale s'entoure souvent de serviteurs dévoués et de gardes du corps. Selon sa personnalité, ceux-ci peuvent être aussi variés que les armes de son armurerie, même si ceux présentés ci-dessous sont de loin les plus communs.

MEDUSÆ

Les choses-esclaves que les voïvodes utilisent pour enregistrer les émotions du champ de bataille sont les réceptacles de créatures étranges originaires de la Toile appelées médusæ. Ces organismes épiphytes ressemblent à des amas de cerveaux flottant dans l'air et reliés entre eux par des ramures nerveuses. Ils se nourrissent de rêves et de cauchemars. Les médusæ peuvent parasiter un être vivant à proximité et absorber ses émotions, et sont donc excessivement dangereuses. Croiser le regard de l'hôte d'une méduse peut provoquer une hémorragie émotionnelle fatale, mais ces créatures sont malgré tout très recherchées à Commoragh, car elle absorbent et stockent des sensations extrêmes. Manger un des cerveaux juteux d'une méduse permet à un eldar noir de revivre sans effort les sensations vivifiantes d'un raid dans l'espace réel.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Méduse	4	4	3	3	1	5	1	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure cabalite.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, La Puissance vient de la Souffrance.

Regard Mortel : L'hôte d'une Méduse peut relever sa visière et faire tomber dans un coma profond ceux qui croisent son regard en les inondant d'une vague de sensations extrêmes.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	1D6+1*	1D6*	Assaut 1

*Relancez le dé à chaque tir

UR-GHULS

Les voïvodes s'entourent de toutes sortes de créatures dangereuses, comme des hæmovores ophidiens ou des corbeaux fuligineux, dont les croassements rendent fous ceux qui les entendent. Même si d'innombrables monstruosité rôdent à Commoragh, l'Ur-Ghul est sans doute la plus hideuse de toutes. C'est une créature troglodyte aveugle mais très agile qui hante les ziggourats de Shaa-dom. Une fois que cette chose a senti l'odeur de sa proie à l'aide de ses rangées de pores olfactifs, celle-ci n'a plus d'échappatoire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ur-Ghul	4	0	4	3	1	5	3	3	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Griffes et crocs (une seule arme de corps à corps).

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Insensible à la Douleur, Charge Féroce.

LHAMAEENNES

Les courtisanes d'un voïvode peuvent prendre plusieurs formes, cependant les membres de la mystérieuse sororité de Lhilitu sont les plus recherchées de toutes, car ce sont non seulement des amantes très imaginatives, mais aussi des empoisonneuses inégalables. Ce sont les descendantes du culte originel de Lhamæa, qui vénérât Shaimesh, le Père des Poisons. Une Lhamæenne peut fournir à son maître toutes sortes de toxines. On prétend même qu'un baiser soufflé par une Lhamæenne peut foudroyer celui qui le reçoit.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lhamæan	4	4	3	3	1	5	1	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure cabalite, pistolet éclateur, arme de corps à corps empoisonnée (2+).

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

Maîtresse des Poisons : Toutes les armes empoisonnées (aussi bien au corps à corps qu'au tir) portées par la Lhamæenne et son Voïvode sont empoisonnées (2+).

"La mort ? tu désires la mort ?
J'ai bien peur que ce soit beaucoup trop ennuyeux."

— Le Seigneur Sarnak, de la Cabale du Cœur Noir

SSLYTH

Les eldars noirs font des gardes du corps peu fiables étant donnée leur nature profonde. C'est pour cette raison que les voïvodes leur préfèrent des mercenaires extraterrestres vivant à Commoragh pour les protéger. Ces derniers sont originaires de toute la galaxie, mais les plus répandus sont les Sslyth, de grands guerriers au corps serpentiforme dont l'espèce a succombé à la tentation de l'excès sous toutes ses formes il y a des millénaires. Les Sslyth ont deux paires de bras, qu'ils utilisent pour manier tout un arsenal d'armes cruelles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sslyth	4	4	5	5	2	4	3	3	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Armure cabalite, carabine éclatuse, arme de corps à corps, pistolet éclateur.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Insensible à la Douleur.



SUCCUBES

Les succubes sont l'élite régnante des cultes cérastes. Aussi élégantes que belles, elles parcourent les mêlées comme si elle se trouvaient dans leur élément, entourées de groupes de leurs mortelles sœurs, lesquelles cherchent des guerriers de valeur dont leur maîtresse pourra triompher. Toutes sont réputées dans tout Commorragh pour la grâce et l'esthétique unique de leurs mises à mort. Les succubes sont les icônes des arènes, et lorsqu'elles sont au sommet de leur art, elles sont pratiquement vénérées par les autres eldars noirs.

Parfois appelées "voïvodes cérastes", les succubes sont collectivement connues sous le nom d'*ynnitach*, ou "épouses de la mort". Chaque culte céraste est généralement dirigé par une triade de succubes. L'une d'elle détient le véritable pouvoir, tandis que les deux autres tentent de se surpasser dans les arènes pour y récolter gloire et célébrité. La compétition est féroce au sein de ces triades, mais à la différence des voïvodes des cabales, les succubes sont plus promptes à régler les querelles par le biais d'une décapitation brillamment exécutée qu'en maniant le proverbial stylet politique.

Les succubes sont incroyablement vaniteuses, mais ce n'est pas sans raison : les foules qui se pressent dans leurs arènes sont non seulement assoiffées de sang, mais cherchent aussi un spectacle qui satisfasse leur sens pervers de l'esthétique. Les cérastes affublés d'une balafre de trop sont souvent confrontés à des ennemis bien supérieurs, dans le simple but de payer le crime de l'imperfection physique. Seuls ceux qui combinent une adresse mortelle et une apparence sans défaut peuvent rejoindre les rangs des *ynnitach*.



Les succubes des cultes cérastes sont ainsi des êtres d'une beauté ahurissante ; au combat, leur peau blanche est sanglée dans des corsets barbelés et des combinaisons moulantes de soie noire. Leurs mouvements sont hypnotiques, et leur grâce a quelque chose d'ophidien lorsqu'elles se rapprochent de leur proie. Une succube ne reculera devant rien pour préserver sa beauté, y compris envoyer des dizaines de gladiateurs moindres à la mort juste avant d'entrer en piste, afin de se repaître de leur âme et de raviver l'éclat de sa splendeur.

Lorsqu'une succube descend de son luxueux boudoir antigrav sur le champ de bataille, elle se meut avec la majesté et l'arrogance d'une reine cruelle. En effet, si son apparence est celle d'une eldar d'une beauté ahurissante, elle est gâtée par une attitude glaciale et hautaine, et celui qui observe une succube grâce à la vue sorcière la percevra telle qu'elle est : une mégère grise et échevelée.

La plupart des plus illustres succubes cherchent à transcender la violence charnelle de l'arène pour ne faire plus qu'un avec le don de la mort. Ce sont ces plus habiles des guerrières qui marchent dans les pas des Muses Noires, espérant que leur nom deviendra un jour synonyme d'un style de meurtre particulier. On compte actuellement parmi les plus célèbres la diaboliquement romanesque Helica Baisevenin, Yctria la Reine Écorcheuse, dont le tempérament est légendaire, et bien entendu Lelith Hesperax, qui décapita douze cérastes en exécutant la passe tourbillonnante qui est sa signature.

Toute succube se doit de faire constamment la preuve de son talent si elle souhaite conserver sa position. Elle mène donc régulièrement des raids dans le monde matériel, non seulement pour les fruits du pillage mais aussi pour traquer et éliminer les champions des autres peuples dans de flamboyantes démonstrations d'adresse. Si les eldars noirs n'ont que mépris pour le genre humain, une succube se réjouira toujours d'un duel contre un maître de chapitre de l'Adeptus Astartes, car le vaincre lui accordera un grand prestige, même à Commorragh. La collection d'une succube accueille souvent des trophées tels que la tête d'un big boss ork, d'une créature synapse tyrannique ou, plus précieuse que toutes, celle d'un autarque des vaisseaux-mondes. Outre les frissons du combat qu'ils procurent, ce genre de duels donnent l'occasion à une succube de prouver sa suprématie. Et plus les spectateurs sont nombreux, plus grand est le prestige qui en découle.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Succube	8	6	3	3	3	8	4	9	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Combinaison de céraste, arme de corps à corps, pistolet éclateur, drogues de combat, grenades à plasma.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Esquive (4+) : Les Succubes bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les blessures causées par des attaques au corps à corps.

TOURMENTEURS

Les tourmenteurs sont des sculpteurs de chair aussi anciens que dérangés qui vivent dans les profondeurs de Commoragh. Ce sont des maîtres tortionnaires, de véritables connaisseurs qui savent apprécier la moindre nuance de souffrance. Afin d'occuper leur longue vie, ils créent des symphonies d'agonie grâce aux malheureux qu'accueillent leurs oubliettes. Tous les eldars noirs craignent secrètement les tourmenteurs, car leur horrible alchimie concerne non seulement la chair, mais aussi les âmes.

Les coteries des tourmenteurs sont essentielles à la survie de la société commorrite en raison de leur maîtrise de l'art de la régénération, mais ses membres terrifient les autres eldars noirs. Ces derniers savent qu'encourir la colère d'un des Seigneurs de l'Agonie revient à se condamner à un passage sur leurs tables d'opération. Les tourmenteurs sont spécialisés dans la modification des corps, et aiment plus que tout mettre la main sur de nouveaux sujets. Un client voudra parfois orner ses épaules de plumes barbelées, remplacer son visage par le faciès écailleux d'un reptile ou même échanger ses yeux contre ceux d'un arachnospectre viridien - aucune demande n'est trop bizarre pour ces chirurgiens inhumains. Les tourmenteurs sont toujours prêts à faire étalage de leurs talents, sourire au lèvres, scalpel et canule à hyperstéroïdes en main.

Nul ne sait comment un eldar noir devient tourmenteur. Tous sont d'un âge incroyablement avancé, et leur silhouette famélique témoigne du fait qu'ils sont bien au-delà des possibilités régénératives de leur art. Il est possible que les plus vénérables des tourmenteurs soient les eldars qui initièrent jadis les premiers cultes du plaisir et de la douleur, mais on ne peut en être sûr, car chaque tourmenteur a altéré son aspect au point de ne plus ressembler à ceux qu'il appelle sarcastiquement ses congénères.

En dépit des "améliorations" qu'ils ont pratiquées sur eux-mêmes, les tourmenteurs sont chétifs et difformes. Leur corps émacié et blafard n'a pas une once de graisse, au contraire de certaines de leurs créations, et l'étroussure malsaine de leur taille n'a été permise que par le retrait de plusieurs organes. Ainsi, certains tourmenteurs portent leurs propres viscères, poumons et cœur au sein d'une excroissance de chair située entre leurs omoplates, laquelle accueille aussi des injecteurs de stimulants et des membres supplémentaires. D'autres ont remplacé leur sang par des fluides acides. Leur colonne vertébrale a parfois été modifiée; leur coccyx articulé fait office de queue préhensile grâce à laquelle ils peuvent s'emparer des patients récalcitrants. De leur dos jaillissent des protubérances osseuses qui se courbent autour de leur tête, décorées de guirlandes de fioles et de seringues reliées à leur moelle épinière.

Étant en pratique immortels, les tourmenteurs n'ont que faire de l'empressement belliqueux des autres eldars noirs. Ils se meuvent lentement, avec une grâce hiératique, parfois sur des plateformes antigrav, parfois sur les appendices osseux qui ont poussé de leur colonne vertébrale. Patients et méticuleux, ils savent que l'offrande d'une mort intéressante demande du temps. Au fil des millénaires, leurs goûts deviennent de plus en plus insolites: un tourmenteur peut par exemple décider de se nourrir uniquement de la main gauche de ses victimes, ou de ne s'abreuver que de flûtes emplies des larmes de leurs captifs. Ayant depuis longtemps transcendé la notion de possessions matérielles, ils aiment agrémenter leurs philtres alchimiques d'ingrédients rares et précieux: le cœur d'un juge de l'Adeptus Arbitres, distillé dans



quelques gouttes d'eau, peut exhaler le goût même de la résolution, alors que l'essence d'un gouverneur planétaire laissera sur la langue noire et pointue du tourmenteur un soupçon de vanité.

Au combat, ces sinistres personnages orchestrent le carnage autour d'eux avec la passion d'un artiste consommé. Ils usent d'artefacts capables de faire pousser des tumeurs délirantes d'un simple frôlement ou d'absorber toute l'humidité d'un corps d'un tir précis. Un tourmenteur glisse sur le champ de bataille avec une élégance macabre, accordant aux ennemis trop lents pour lui échapper une mort imaginative. S'il vient à mourir, ce sera avec un rictus triomphant, confiant dans le fait qu'il sera bientôt de retour pour se venger.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Doyen Tourmenteur	5	5	3	4	3	5	3	9	6+
Tourmenteur	4	4	3	4	2	4	2	8	6+

TYPE D'UNITÉ: Infanterie.

ÉQUIPEMENT: Scléroderme, arme de corps à corps, pistolet éclateur.

RÈGLES SPÉCIALES: Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Physique Altéré: Pour les Tourmenteurs, la douleur est une arme et un baume. Un Tourmenteur commence la partie avec un point de souffrance.



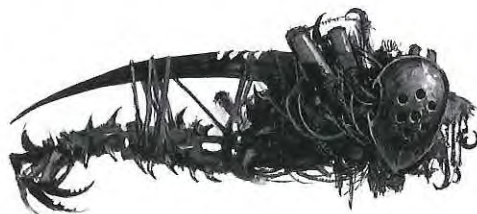
GORGONES

Une gorgone est l'incarnation de l'habileté de son maître. Il s'agit d'un individu découpé et remodelé pour devenir un instrument de torture vivant. Masquées et modifiées pour semer la terreur dans le cœur de ceux qu'elles croisent, les gorgones sont les agents des tourmenteurs, et elles sont prêtes à donner leur vie pour les défendre sur le champ de bataille.

Tout souverain doit s'entourer de serviteurs obéissants, et les gorgones sont idéalement conçues pour remplir ce rôle. Leur titre officiel est celui d'hæmacolyte, et leur seule ambition est de servir leur maître, que ce soit autour de la table d'opération ou au front. Dans ce but, elles sont physiquement modifiées pour accomplir leur œuvre sanglante. Leurs muscles chirurgicalement améliorés leur accordent une force prodigieuse, car elles ne connaissent pas les limites physiques des créatures naturelles. Au combat, elles manient tout un arsenal de lames courbes, de fouets empoisonnés, d'aiguillons électriques et de crochets barbelés.

Les tourmenteurs souffrent tous d'une nette tendance à la mégalomanie et aiment à s'entourer de serviteurs pour satisfaire leurs moindres caprices. En fait, la plupart des tourmenteurs répugnent à s'adonner au labeur physique, qu'ils considèrent comme dégradant. Par conséquent, ce sont les gorgones qui héritent des corvées. La plupart d'entre elles espèrent être un jour à même de transcender leur état actuel : toutes sont prêtes à subir les pires humiliations dans l'espoir qu'elles pourront rejoindre le cercle des maîtres de la coterie. On voit souvent dans les cachots de Commorragh une

silhouette solitaire penchée sur une table d'opération où repose une victime partiellement disséquée, alors que des gorgones s'affairent autour d'elle pour accomplir ses désirs.



Les gorgones se font souvent greffer de lourds gantelets de métal à la place des mains, lesquels peuvent injecter ou absorber les fluides de leurs victimes d'un simple mouvement du poignet, ou être garnis de poison lorsque leur maître prépare un raid dans le monde matériel. Les greffes spinales et les tumeurs charnues sont répandues parmi les rangs des gorgones et forment souvent de véritables rateliers desquels pendent fistules, fioles et speculum, à portée de main du maître. Elles ont également été modifiées pour défendre efficacement leur créateur sur le champ de bataille, ou capturer des prisonniers parmi les rangs ennemis, toujours dans l'intérêt de leur pygmalion. Leurs doigts et leurs orteils sont souvent amputés au profit de serres de métal qui crissent sur les dalles et les murs de leur antre, et leur visage est recouvert d'un masque, car le concept d'identité n'a pas de place dans l'existence d'une gorgone. Elles ne portent au quotidien que les vêtements les plus rudimentaires, souvent un simple tablier maculé sur lequel luisent faiblement des outils qu'on ne saurait rattacher à la médecine ou à la torture.

Le trait le plus répugnant des gorgones n'est pas leur apparence révoltante ou leur soif de sang perpétuelle, mais le fait qu'elles ont choisi leur sort. Le psychisme des eldars noirs est tel qu'au bout de quelques siècles, ils demandent souvent à recevoir une forme autre que celle qu'ils ont reçue le jour de leur naissance, ce bouleversement de leur existence leur permettant d'échapper à l'ennui et de leur faire découvrir de nouvelles expériences particulièrement horribles. Ainsi, un eldar noir qui n'a rien à perdre peut se mettre à la merci d'un tourmenteur, et émergera de son horrible métamorphose plus effrayant que par le passé.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gorgone	4	4	3	4	1	4	1	8	6+
Acothyste	4	4	3	4	1	4	2	9	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Scléroderme, deux armes de corps à corps empoisonnées (4+).

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

Physique Altéré : La douleur est la compagne permanente des Gorgones. Les unités de Gorgones commencent la partie avec un point de souffrance.

GROTESQUES

Les grotesques sont des créations immenses et démentes que leurs maîtres utilisent lorsqu'ils doivent recourir à la violence la plus extrême. Nul n'est volontairement transformé en grotesque. Ces êtres pathétiques sont originellement des eldars noirs, punis en étant réduit à cet état par un tourmenteur pour une offense réelle ou imaginée.

Le processus qui fera d'un prisonnier un grotesque commence avec une série de modifications corporelles douloureuses et humiliantes. Les eldars noirs souffrent tous de narcissisme, et les tourmenteurs prennent grand plaisir à déformer la chair de ceux qui ont provoqué leur courroux. Au fil de longues années, leur victime est constamment alimentée en hormones de croissance, en macrostéroïdes et en stimulants musculaires qui la font grandir au-delà de toute proportion. La croissance osseuse est ravivée par des hyperstimulants viraux, si bien que les vertèbres de la victime ne tardent pas à former comme une carapace au-dessus de son dos. Ses avant-bras difformes et musculeux sont garnis de lames et de crochets empoisonnés, et ses mains sont remplacées par des griffes ou des seringues colossales capables de cracher ses propres fluides corporels. À ce stade de son évolution, la créature est totalement lobotomisée, mais certaines se voient accorder une parcelle de conscience, afin qu'elles se rendent mieux compte de l'horreur de leur condition. Dans tous les cas, le grotesque privé d'intelligence devient aussi obéissant qu'un animal dressé au fouet, et il reste capable de comprendre et d'exécuter des ordres simples. Son visage amorphe, figé sur un rictus de terreur, est pour toujours scellé derrière un masque de fer noir, et le monticule de chair déformée émerge lentement des cuves

du tourmenteur, transformé en une créature toute autre que celle qu'il était, dont le seul désir est de servir ses sombres maîtres.

Lorsqu'elles partent en guerre, ces bêtes piétinent docilement derrière leurs macabres gardiens, mais dès que l'ordre d'attaquer est donné, elles se transforment en machines de destruction. Des rateliers de seringues se vident dans leur moelle épinière pour inonder de stimulants ce qui leur tient de système sanguin, les soufflets des pompes qui nourrissent leurs poumons triplent de vitesse, et leurs veines palpitent au bord de la rupture alors que leur cœur artificiel passe en hypertension. Dans un grand rugissement étouffé, les grotesques se jettent dans la mêlée, et démembrant tout ce qui passe à portée de leurs crochets, de leurs couperets et de leurs pinces. La curée se poursuivra tant que leur maître ne leur aura pas donné l'ordre d'arrêter - et si jamais l'ordre se perd dans le vacarme de la bataille parce que le maître a connu un décès temporaire, les bêtes continuent de massacrer tout ce qui passe à portée, y compris les autres eldars noirs. On ne saura jamais si la faible étincelle de conscience qui subsiste chez les grotesques se satisfait de ce bain de sang, mais une chose est sûre : un grotesque abrite assez d'agressivité retenue pour que les autres eldars noirs aient la sagesse de ne pas rester près de lui lorsque les combats commencent.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grotesque	4	1	5	5	3	4	3	3	6+
Aberration	4	1	5	5	3	4	4	4	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Scléroderme, arme de corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance.

Physique Altéré : Si les Grotesques ont dépassé depuis longtemps la simple agonie, l'odeur de la douleur continue de les atteindre. Ils commencent la partie avec un point de souffrance.

Curée Berserk : Si une unité de Grotesques n'inclut pas un personnage indépendant au début de la phase de mouvement, jetez un dé. Sur un résultat de 1, les Grotesques se déchaînent et infligent 2D6 touches de Force 5, PA-, à toutes les unités (amies ou ennemies) dans un rayon de 2D6ps autour d'elles, puis sont retirés du jeu. Les véhicules sont touchés sur leur blindage latéral. Sur un résultat de 2+, les Grotesques agissent normalement.

Massifs : Les Grotesques sont des tas de chair hypertrophiés. Chaque Grotesque compte pour deux figurines en ce qui concerne la capacité de transport des véhicules.



"Tuez-les, mes enfants. Lentement."

— Væghex,
Doyen Tourmenteur des Treize Balafres

MACHINES DE TOURMENT TALOS

Le Talos est la plus répandue des machines de tourment, qui comme leur nom l'indique sont les créations les plus abouties des tourmenteurs. Ce sont des créations uniques, fruit d'un génie dément, un mélange de chair et d'acier couvert d'instruments chirurgicaux et d'armes de guerre terrifiantes. Si leur conception varie grandement d'un exemplaire à un autre, tous sont équipés pour exercer la vengeance de leur maître sur quiconque le contraire. Des goules enchaînées des Prophètes Charnels aux désosseurs qui montent la garde de la Spirale Éternelle sur leurs jambes semblables à des vrilles, chaque Talos est un colosse terrifiant. Ces constructions semi-conscientes évoluent avec une lenteur menaçante, les cliquètements de leurs moteurs antigrav ponctuant le bourdonnement permanent de leurs lames étincelantes alors qu'ils se rapprochent de leur proie.

Le Talos a plusieurs fonctions dans les cachots des tourmenteurs, car il s'agit d'un gardien infatigable, mais aussi d'un engin de torture capable d'infliger divers types d'agonie aux malheureux qu'il attrape dans ses pinces. Ainsi, un tourmenteur peut utiliser un Talos comme un bouclier, car sa carapace de métal est invulnérable aux tirs ennemis, mais aussi comme un outil, car il permet à son maître de punir les maladroits et les importuns sans lever le petit doigt. Les membres antérieurs garnis de lames du Talos peuvent découper un ogryn en quartiers, et les seringues siphonnant l'ichor qui parcourt le corps du monstre sont à même de réduire un adversaire mal protégé en gelée. Mais ce sont avant tout les scalpels et les membres manipulateurs qui pendent sous la carapace segmentée de la bête que l'ennemi devra redouter plus que tout : lorsqu'un Talos s'empare d'un ennemi, il

le maîtrise de ses membres de métal et le dissèque grâce à ses autres appendices. Les servomoteurs vrombissent et les chignoles crissent alors que le Talos accomplit son œuvre avec une précision chirurgicale, découpant sa victime couche après couche jusqu'à ce qu'il n'en reste que quelques gouttes de sang.



Au combat, ce spectacle est particulièrement plaisant pour les tourmenteurs, car il leur fournit un divertissement de qualité, mais décuple également le pouvoir moteur de la machine en la nourrissant des vestiges de ses proies. Frémissant et cliquetant comme s'il savourait son œuvre, le Talos progresse ensuite avec une vigueur renouvelée, alors que son armement bombarde les rangs adverses. Lorsqu'il attrape une nouvelle proie, le processus recommence, mais le sort de celle-ci ne se termine pas avec sa mort : lorsque l'engin regagnera la crypte de son maître, les éléments constituant de ses victimes seront drainés de sa coque métallique et recyclés pour fabriquer des toxines et des élixirs.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Machine de Tourment Talos	5	3	7	7	3	4	1D6	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Créature Monstrueuse.

ÉQUIPEMENT : Carapace blindée, arme de corps à corps, canons éclateurs jumelés.

Injecteur d'Ichor : Cet horrible appareil injecte dans sa cible une dose des fluides qui alimentent le Talos. Chaque fois qu'une figurine subit une blessure non sauvegardée à cause de cette arme de corps à corps spéciale, elle doit effectuer un test d'Endurance. Si au moins l'un de ces tests est raté, la figurine est victime d'une *mort instantanée*, quelle que soit son Endurance.

Modules Venimeux : Les Talos sont souvent équipés d'armes occultes tirant des rafales d'agonie pure.

Portée	Force	PA	Type
24ps	5	5	Assaut 2, explosion

Fléaux : Le Talos est muni de diverses chaînes barbelées qu'il utilise comme autant de fouets. Un Talos doté de cette arme de corps à corps spéciale jette deux dés lorsqu'il génère son nombre d'Attaques et conserve le plus haut résultat.

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Sans Peur, Déplacement à Couvert.

Attaques Aléatoires : Lorsqu'un Talos détecte des proies à portée, il déchaîne une pluie de coups. Un Talos dispose d'1D6 Attaques (plus les bonus pour avoir lancé un assaut, etc.). Jetez le dé pour déterminer son nombre d'Attaques à chaque nouveau round de combat.



MACHINES PARASITES CRONOS

Le Cronos ressemble à un gigantesque insecte biomécanique dont la carapace polie est couverte d'antennes et de vannes. S'il est employé dans le même but que le Talos - torturer et tuer - son fonctionnement est encore plus ésotérique. Grâce à l'étrange mélange de science et de sorcellerie que pratiquent les tourmenteurs, le Cronos draine ses victimes non de leurs constituants physiques, mais de leur essence vitale. Lorsque la créature en a fini avec une proie, il n'en reste qu'une carcasse décharnée, un hommage atroce au génie des tourmenteurs.

Le Cronos a gagné sa réputation terrifiante en raison des effets de son arme caractéristique, un appareil cristallin et effilé qui émerge de ses organes sensitifs ou pend de sa bouche comme la trompe d'un papillon répugnant. Le nom de cette arme épouvantable peut se traduire comme "siphon d'âmes", car elle est capable de générer une boucle d'énergie négative qui draine la force vitale de ceux qui s'y trouvent pris. La victime des attentions invisibles du Cronos semble alors vieillir à une vitesse surnaturelle, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle qu'un cadavre momifié.



Aussi bizarre que cela puisse paraître, les habitudes alimentaires du Cronos ne s'arrêtent pas là. La vitalité volée à sa victime est ensuite décuplée et focalisée au cœur de sa carapace, concentrée par des valves et recrachée par des vannes résonantes. Les ondes d'essence vitale ainsi régurgitées rayonnent sur les eldars noirs à proximité du Cronos - généralement son maître tourmenteur et son carnaval de monstres. Mais cette force n'est pas exclusive aux tourmenteurs : même les combattants ordinaires peuvent absorber l'énergie vitale restituée par le Cronos, et devenir plus forts et plus rapides à chaque fois qu'il se nourrit. Ainsi, plus le monstre de métal se sustente et plus les combattants alentours sèment le carnage au fur et à mesure que leurs forces sont décuplées. Certains Cronos sont modifiés pour renvoyer l'énergie volée sur de grandes distances, d'autres pour plonger leur siphon au cœur de la victime afin de la drainer totalement. Parmi les humains superstitieux, le Cronos est appelé "voleur de temps", car il arrache la vie et la jeunesse à ses victimes pour les donner à ses cruels maîtres.

Les voïvodes qui s'attendent à devoir mener un combat prolongé sont prêts à payer des fortunes pour être accompagnés d'un Cronos, car si la bataille s'éternise, un Cronos peut les plonger dans une passion meurtrière telle que la balance finira toujours par pencher en faveur des eldars noirs. De plus, la sensation d'être baignés par de l'essence vitale volée est extrêmement agréable, aussi il n'est pas rare qu'un voïvode fortuné soit accompagné en permanence d'un Cronos, afin de pouvoir profiter au mieux des moments où ses serviteurs lui feront défaut et mériteront un châtement.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Machine Parasite Cronos	3	3	5	7	3	4	2	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Créature Monstrueuse.

ÉQUIPEMENT : Carapace blindée, arme de corps à corps.

Siphon d'Âmes : Le siphon d'âme du Cronos peut projeter un champ d'énergie néfaste qui lui permet de se nourrir des êtres vivants à proximité.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	3	Assaut 1

Si un siphon d'âmes tue une ou plusieurs figurines ennemies, choisissez l'une de vos unités dans un rayon de 12 ps autour du Cronos (il peut s'agir du Cronos lui-même). Cette unité gagne immédiatement un point de souffrance.

Vortex à Esprits : Les Cronos sont parfois modifiés pour incorporer un appareil orné de spirales capable de projeter une rafale d'énergie négative pour drainer l'essence vitale de dizaines de victimes.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	3	3	Assaut 1, G ^{de} Explosion

Si un vortex à esprits tue une ou plusieurs figurines ennemies, choisissez l'une de vos unités dans un rayon de 12 ps autour du Cronos à la fin de cette phase (il peut s'agir du Cronos lui-même). Cette unité gagne immédiatement un point de souffrance.

Sonde Mentale : Certains Cronos sont à même d'injecter un tube métallique directement dans le corps de leur victime pour ingérer ses forces avant de les retransmettre aux eldars noirs non loin. Chaque fois qu'un Cronos équipé d'une sonde mentale tue une ou plusieurs figurines durant la phase d'assaut, choisissez l'une de vos unités dans un rayon de 12 ps autour du Cronos (il peut s'agir du Cronos lui-même). Cette unité gagne immédiatement un point de souffrance.

"Il descendit du ciel, bourdonnant et cliquetant, une masse grouillante d'antennes sur une carapace de la couleur du sang caillé. Nous pensions avoir des problèmes plus urgents, car tenter de repousser une invasion de Commorrites revient à lutter contre un ouragan de lames. Nos bolters donnèrent de la voix. Puis mes frères commencèrent à tomber, sans pousser le moindre cri. Le Frère-Capitaine Alkon ne répondait plus. J'arrachai son casque, et n'y trouvai qu'un crâne grimaçant. C'est à ce moment que l'attaque des xenos se fit encore plus violente..."

– Épistolier Thule des Silver Skulls,
Le Massacre d'Yria



ARLEQUINS

Les arlequins sont des eldars qui ne font aucune distinction entre l'art et la guerre. L'estoc d'une lame, la pirouette autour d'une victime, le coup de pied circulaire à la gorge sont autant d'actes de foi envers leur divinité, le Dieu Moqueur. Les arlequins sont l'incarnation d'une énigme millénaire qui hante l'inconscient eldar depuis la Chute, car eux seuls savent comment priver Slaanesh de leurs âmes.

Les arlequins ne sont pas de véritables eldars noirs. S'ils se rendent souvent à Commorragh, ils évoluent en dehors de la société eldar, et leurs motivations restent voilées de mystères. Les arlequins résident principalement dans les recoins obscurs de la Toile, et ne daignent traiter avec les autres eldars qu'à la veille d'une bataille particulièrement importante. Ils émergent alors de portails secrets sans être annoncés et mettent en scène de vieilles tragédies racontant les légendes des eldars. Leur performance est hypnotique; les extrêmes d'émotions dans lesquels ils peuvent plonger leur public sont tels qu'une de leurs pièces peut captiver un parterre d'eldars noirs des heures durant.

Le spectacle donné par une troupe d'arlequins culmine toujours avec le récit de la Chute, une histoire chère au cœur des plus anciens voïodes, dont la plupart se reconnaissent dans l'acte un. En raison de leur statut unique, les arlequins servent souvent d'intermédiaires entre les vaisseaux-mondes et les élites de Commorragh. Si la loyauté des arlequins va à quelque chose d'autre qu'au Dieu Moqueur, c'est à l'espèce eldar dans son ensemble, qu'ils cherchent à protéger.

Même une petite poignée de ces aèdes-guerriers peut renverser le cours d'une bataille de ses assauts flamboyants. Ils se ruent vers la ligne de front, tuant ou capturant certains ennemis pour leurs propres raisons avant de disparaître de nouveau dans la Toile. Au contraire de leurs cousins eldars noirs, les arlequins se déplacent comme des vagues de lumière sur le champ de bataille, leur "champ domino" holographique confondant et perturbant l'ennemi. Lorsque commence leur gigue de mort, même le plus blasé des pirates eldars noirs dressera un sourcil devant l'adresse avec laquelle ces combattants-artistes éliminent leurs adversaires.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Prophète des Ombres	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Arme de corps à corps, pistolet shuriken.

Ceinture Antigraiv : Les ceintures antigraiv des Arlequins leur permettent de bondir par-dessus les terrains les plus accidentés en posant à peine le pied par terre. Les Arlequins ignorent les terrains difficiles.

Holo-combinaison : Les Arlequins sont vêtus d'une holo-combinaison qui fragmente leur image et leur permet d'éviter les tirs ou les coups. Ils bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

Pistolet à Fusion : L'élégance de cette arme à fusion compacte dissimule sa puissance. Elle dispose du profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
6 ps	8	1	Pistolet, fusion

Baiser d'Arlequin : Ce tube effilé porté sur l'avant-bras libère à une vitesse prodigieuse un monofilament dans le corps de l'ennemi, réduisant ses organes en bouillie sanglante en une fraction de seconde. Les Attaques de corps à corps portées par un baiser d'Arlequin bénéficient de la règle spéciale Perforante.

RÈGLES SPÉCIALES (Toute l'unité) : Course.

Danse de Mort : Une troupe d'Arlequins danse au milieu des lignes ennemies sur un tapis de cadavres. Ils bénéficient des règles spéciales Charge Féroce et Désengagement.

PROPHÈTES DE L'OMBRE

Les Prophètes de l'Ombre sont des psykers dont les pouvoirs sèment confusion et terreur. Ils accompagnent leurs représentations d'hallucinations générées grâce à leurs lances-grenades dorsaux appelées *creidann*. Lors des ballets, ils font office de conteur et invoquent des spectres scintillants qui dansent et se battent sur scène. Au combat, ils imposent des visions de cauchemar à l'ennemi, ou soustraient les autres Arlequins à sa vue.

ÉQUIPEMENT : Arme de corps à corps, pistolet shuriken, ceinture antigraiv, holo-combinaison.

Grenades Hallucinogènes : Toute l'escouade du Prophète de l'Ombre compte comme étant armée de grenades à plasma.

RÈGLES SPÉCIALES :

Voile de Larmes : Un Prophète de l'Ombre est un psyker et dispose toujours du pouvoir Voile de Larmes. Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite donc pas de test psychique pour être utilisé. Le Prophète confond et épouvante ses adversaires. Tout ennemi voulant prendre pour cible le Prophète ou son unité doit jeter 2D6x2 pour déterminer sa distance de repérage en ps. Si les figurines se trouvent au-delà de cette distance, l'ennemi ne peut pas tirer lors de ce tour.

BOUFFONS TRAGIQUES

Les Bouffons Tragiques sont des spécialistes de l'arme lourde, des guerriers lugubres qui ont tendance à se tenir à l'écart des autres Arlequins et même les uns des autres. Leur costume est orné de symboles funèbres, leur masque représente toujours une tête de mort et ils arborent les ossements de leurs prédécesseurs comme autant de bijoux. Les Bouffons Tragiques cultivent un sens de l'humour macabre très apprécié au sein de la Cité Crépusculaire.

ÉQUIPEMENT : Ceinture antigraiv, holo-combinaison.

Canon Hurlleur : Le canon hurlleur d'un Bouffon Tragique tire des shurikens imprégnés de bio-toxines virulentes qui causent l'explosion de leur victime. Il dispose du profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	6	5	Assaut 3, Pilonnage

VENOMS

Les eldars noirs comptent sur la surprise et la rapidité, c'est pourquoi leurs véhicules sont tous extrêmement véloce et maniables. Le plus agile de leurs transports est le Venom, un aéronef rapide comme la foudre capable d'amener un petit groupe de guerriers d'élite au cœur des combats, où ils pourront frapper comme un trait empoisonné.

Une force de frappe d'eldars noirs ne présente pas un front uni, mais attaque par vagues comprenant des myriades d'appareils tombant du ciel pour semer la confusion parmi les défenses adverses. Nombre de ces véhicules seront abattus par les armes antiaériennes ennemies, mais même la ligne de canons la plus disciplinée ne peut espérer les éliminer tous. De plus, comme le savent les commandants eldars noirs, les transports les plus volumineux sont souvent les cibles prioritaires des soldats aguerris. Ainsi, les plus rusés des combattants eldars noirs partent en guerre sur des véhicules guère plus volumineux que la Vyper des vaisseaux-mondes ou le char céleste de l'ancien empire eldar qui la précéda. La vitesse est tout ce qui compte, car si ne serait-ce qu'un Venom arrive à se faufiler au sein des défenses ennemies, il suffira à semer les graines de la destruction, tout en couvrant ses redoutables passagers de ses tirs d'appui.

Les moteurs et les canelures antigrav du Venom sont similaires à ceux des autres appareils eldars noirs, mais ses commandes sont si sensibles et précises que son pilote peut se glisser à travers un rideau de feu alors que le champ holographique du véhicule confond les tireurs adverses. On raconte même qu'un pilote habile peut guider un Venom dans la Toile en empruntant des

passages normalement conçus pour les individus à pied. Ainsi, les Venoms sont très populaires parmi les chasseurs commorrites, mais aussi parmi les aristocrates des spires supérieures qui aiment tromper leur ennui en poursuivant leurs victimes.

En dépit de sa petite taille, un Venom peut transporter un petit groupe de guerriers triés sur le volet, habitués à travailler de concert. Si la plupart des seigneurs eldars noirs aiment mener leurs cabalites depuis un Raider personnalisé, cela ne convient pas toujours à ceux qui répugnent à se mêler à la piétaille. Ainsi, un Venom n'amène parfois au combat qu'un seul guerrier - avec beaucoup de panache, certes - le plus souvent un noble arrogant ou trop paranoïaque pour se fier à ses gardes du corps. Et ceux qui ont déjà affronté les eldars noirs savent que parfois, un seul guerrier est suffisant. Le véritable poison du Venom réside non dans ses armes mais dans ses passagers.

	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Ar.
Venom	Antigrav, rapide, découvert	4	10	10	10

TRANSPORT : Le Venom a une capacité de transport de 5.

ÉQUIPEMENT : Fusils éclateurs jumelés, canon éclateur, champ éclipsant (voir page 63).

RÈGLE SPÉCIALE : Vision Nocturne.



LES MUSES NOIRES

Les eldars noirs n'accordent généralement leur adoration qu'à eux-mêmes, mais ils rendent hommage aux êtres dignes de leur respect. Les guerriers réputés ou les artistes accomplis peuvent ainsi être célébrés par leurs concitoyens - non pour honorer leurs talents, mais par curiosité intéressée envers leurs capacités uniques.

Ainsi, les eldars noirs les plus éminents sont devenus des personnages de folklore. Beaucoup sont les parangons d'une certaine forme de vice, dont la vénération mène à l'affaiblissement des anciens dieux eldars et, indirectement, à la Chute. On les appelle collectivement les Muses Noires, et ce sont des symboles puissants. Shaimesh, le Seigneur des Poisons, est le patron des assassins, mais aussi le frère félon de Saim-Hann, le Serpent Cosmique. Les hétaires du culte de Lhamæa rendent hommage à Lhilitu, la Consort du Vide, tandis que les plus puissants voïvodes ont tendance à suivre les préceptes de Vileth, lequel est célèbre pour son arrogance délirante. À la veille d'une bataille, certains cultes de céastes traditionnalistes invoquent la Mégère Rouge Hekatii, ou adressent des sacrifices à Qa'leh, la Maîtresse des Lames.

On pense qu'Asdrubæl Vect rejoindra un jour les rangs des Muses Noires, mais vu son incroyable capacité à tromper la mort, ce jour n'est pas près d'arriver...

RAIDERS

Le premier signe d'une attaque d'eldars noirs dans l'espace réel est un scintillement de lumière noire qui se déploie et s'étend jusqu'à devenir un portail spectral drapé de flammes vertes. De ce passage éthéré émergent des dizaines d'aéronefs barbelés qui fondent sur leur proie avec toute l'obstination d'un banc de requins. Le plus répandu de ces appareils est appelé le Raider, et il s'agit du mode de transport préféré des eldars noirs.

Légers et extrêmement maniables, les Raiders incarnent l'adage eldar voulant que la vélocité soit supérieure à la solidité. Le Raider n'offre aucune protection à ses passagers, car il ressemble aux anciens boutres de plaisance des eldars de jadis, si ce n'est qu'il a été modifié pour pouvoir atteindre des vitesses prodigieuses, et décoré d'ailerons affutés et de quilles acérées pour massacrer l'ennemi.

La puissance motrice des Raiders vient essentiellement de leurs turbo-réacteurs, et ils sont maintenus par des canelures antigrav qui leur permettent de glisser aisément par-dessus n'importe quel type de terrain. Si chaque Raider est personnalisé et doté de décorations macabres par la cabale qui l'utilise, tous partagent un certain nombre de points communs : un gouvernail répulseur manié par un pilote émérite, des voiles éthériques pour capter les radiations émanant du portail d'où ils ont émergé, et une arme lourde dévastatrice montée sur la proue. La coque courbe d'un Raider est protégée par un carénage ouvragé, et son pont est percé d'alvéoles afin de réduire son poids. Des lames de faux,

des éperons électriques et des rateliers d'armes lui sont souvent ajoutés, car les eldars noirs aiment user de toutes les outils de mort dont ils disposent.

Au premier abord, les lignes d'un Raider semblent si épurées qu'il ressemble davantage à un engin de course qu'à un transport de troupes ; et il est vrai que lorsque ses moteurs fonctionnent à plein régime, il est capable de rivaliser de vitesse avec le plus vélocé des véhicules des vaisseaux-mondes. Cependant, sa fonction principale est bel et bien d'amener des troupes au combat. Les eldars noirs sont si habiles et ont à ce point confiance en leurs capacités qu'ils s'accrochent aux balustrades et aux crochets du véhicule pendant le voyage, profitant de l'exaltation de la chasse alors que les explosions fleurissent autour d'eux. Il leur suffit d'un battement de cœur pour lâcher prise et se jeter au milieu des rangs adverses, les dents découvertes par un rictus d'anticipation du carnage à venir.

Une fois l'ennemi vaincu, les survivants sont attachés au Raider, ou simplement empalés sur ses piques. Les eldars noirs qui ont péri lors des combats sont eux aussi ramenés à Commorragh, sans la moindre révérence, entassés en une masse de membres ou pendus comme des poupées de chiffons à sa coque.

	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Ar.
Raider	Antigrav, rapide, découvert	4	10	10	10

TRANSPORT : Le Raider a une capacité de transport de 10.

ÉQUIPEMENT : Lance de ténèbres.

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne.

Le soldat Malko regardait l'éclipse qui se déroulait au-dessus de lui. L'orbe rouge de la lune glissa par-dessus le soleil jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un halo flamboyant encadrant une masse sombre. Soudain, il plissa les yeux lorsqu'il distingua un point de lumière verte au sein du disque noir. Il parut se diviser et grandir, s'ouvrant comme une bouche avide ou un œil menaçant. Malko chercha à tâtons son communicateur afin de reporter le phénomène au Commissaire Radczek, mais il s'étrangla.

On aurait dit qu'un vaisseau ressemblant à une lame venait de jaillir de l'éclipse et grossissait à vue d'œil en se dirigeant droit vers lui. Un autre appareil émergea, puis une dizaine, tombant du ciel en hurlant comme les dards empoisonnés d'un dieu chasseur.

Malko tituba à reculons, se remémorant les histoires que M^{lle} Ingrid lui racontait quand il était enfant, avec leurs changelins qui descendaient du ciel pour emmener les innocents aux enfers.

"Tous à vos postes !" cria-t-il enfin, enroué par la terreur.
"Pour l'amour de l'Empereur, TOUS A VOS POSTES !"



RAVAGEURS

Le Ravageur est tout aussi rapide que le véhicule dont il est issu : le Raider. Cependant, il échange sa capacité de transport contre trois armes lourdes. Sur le champ de bataille, il appuie les troupes au sol en engageant les ennemis les mieux protégés, mais comparer le Ravageur à un char d'assaut impérial revient à comparer un rapace à une bête de somme. Les Ravageurs sont si rapides et maniables qu'ils sont capables de tendre une embuscade à une colonne de tanks adverses et de l'éliminer en un seul passage.

On peut aussi considérer que les Ravageurs remplissent le rôle d'assassin dans la guerre contre le monde matériel, si l'on excepte le fait que leurs cibles ne sont pas des individus mais des véhicules blindés. L'équipage de chaque Ravageur se voit désigner une cible prioritaire qu'il doit à tout prix éliminer, sous peine de subir de sévères punitions à son retour au sein de sa cabale dans les profondeurs de Commorragh.

Les systèmes de visée des Ravageurs sont nourris d'autant d'informations sur leur cible que la cabale a pu en réunir, et leur équipage est formé pour détruire le plus facilement possible les blindés en question. Ceci oblige les capricieux artilleurs à se concentrer sur un objectif précis, comme la destruction des moteurs d'un engin super-lourd, l'immobilisation d'une colonne cuirassée ou l'empêchement de toute évasion. Une fois cet objectif atteint, l'équipage a toute latitude pour parcourir à l'envi le champ de bataille et y semer le carnage, annihilant tout ce qui a le malheur de se retrouver dans ses mires.

Le fait que le Ravageur, le plus répandu de leurs véhicules d'assaut, ne dispose que d'un blindage équivalent à celui des VAB humains est très représentatif de l'état d'esprit des eldars noirs. En effet, ils chérissent plus que tout la vitesse. Les équipages de Ravageurs partent du principe qu'il vaut mieux ne plus être là lorsque l'ennemi réplique que d'attendre en comptant sur une couche de métal pour survivre. Leurs tactiques sont par conséquent extrêmement frustrantes pour les officiers impériaux, qui ont l'habitude de manier leurs troupes davantage comme une masse que comme une rapière. Mais il est indéniable que cette approche est terriblement efficace : un escadron de Ravageurs est capable d'apparaître comme surgi de nulle part, de porter le coup de grâce à une machine divine de l'Adeptus Mechanicus d'une seule volée, puis de disparaître au loin avant même que le monstre d'acier ne se soit effondré.

Dans une tempête d'éclairs, un nouveau trio de véhicules effilés apparut à moins d'une centaine de mètres des lignes orks. Un rugissement fit alors trembler le primitif village peau-verte disposé autour des murs de la forteresse grossière : finalement, l'ennemi se décidait à offrir un combat digne de ce nom. Ils mordirent à l'appât comme un seul ork.

Une nuée de peaux-vertes se déversa du bidonville ceignant la forteresse alors qu'un énorme chariot de guerre aux mâchoires d'acier empruntait la rampe de sortie à la tête d'une colonne de blindés orks, se dirigeant vers les envahisseurs entourés d'ombre. Neuf rayons de lumière noire jaillirent des ténèbres tels des traits qui vinrent chacun frapper l'un des points faibles du monstre de métal : l'essieu, les ports de vision, le bloc moteur, le réservoir de carburant... Le chariot explosa avec tant de violence qu'il renversa deux des trucks qui l'accompagnaient, lesquels furent broyés par les chenilles des autres chariots se ruant à leur suite. L'Ékrazeur Rouj fut le suivant à disparaître dans une boule de plasma écarlate. Les derniers véhicules orks dérapèrent au milieu du chaos, alors que de petits groupes de fantassins à peau verte se ruaient dans les ténèbres, avides de sang ennemi. Ceux qui étaient restés dans la forteresse entendaient le son des combats qui s'en allait diminuant dans la brume. Lorsque le reste de la horde arriva finalement, les envahisseurs étaient partis depuis longtemps. Des centaines d'orks qui s'étaient lancés à leur rencontre, il n'y avait pas trace.



		Blindage			
Type		CT	Av.	Fl.	Ar.
Ravageur	Antigrav, rapide, découvert	4	11	11	10

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT : Trois lances de ténèbres.

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne.

Assaut Aérien : En raison de sa conception légère et de ses matrices de visée sophistiquées, un Ravageur qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre peut tirer avec toutes ses armes.

CHASSEURS RAZORWING

À travers la brume surnaturelle qui entoure les raids eldars noirs filent les chasseurs Razorwing, des aéronefs si rapides que leurs nuées de missiles touchent souvent leur cible dans le fracas des bangs supersoniques.

Même le plus arrogant des voïvodes sait que les véhicules blindés des races inférieures, quoique lourdauds et primitifs, restent dangereux, et qu'un raid intercepté par des tirs bien dirigés peut conduire à des pertes catastrophiques. Les eldars noirs emploient donc des chasseurs pour priver l'ennemi de ce genre d'appui en semant destruction et chaos au milieu de ses lignes. Nulle proie ne peut échapper à la traque de ces appareils maniables, car leurs pilotes font partie de l'élite des reavers, et pour eux le combat à vitesse extrême est une seconde nature.

La silhouette du Razorwing évoque une lame barbelée, dont les ailes en croissant et les courbes acérées annoncent la létalité. Les commandants impériaux prennent parfois les Razorwings pour des intercepteurs des vaisseaux-mondes, car ils partagent la même grâce et fendent eux aussi les cieux à des vitesses ahurissantes. Cependant, les pilotes des Razorwings ne se spécialisent pas dans l'interception aérienne, mais dans le massacre des cibles terrestres. Ce sont des vétérans des courses mortelles de la Cité Crépusculaire qui ont accumulé assez de richesses pour quitter les arènes et cherchent à présent à semer la destruction et le malheur sans risquer leur propre vie. Un pilote de Razorwing n'aime rien tant que faire rugir ses réacteurs au milieu de l'enfer qu'il a déchaîné tout en fauchant les rares survivants de ses rafales précises.



L'aéronef est armé de missiles diaboliquement efficaces. Lorsqu'un escadron de Razorwings libère une salve, on dirait que le sol est labouré par des griffes invisibles. Le plus meurtrièrement précis de tous est la roquette "monofaux", radioguidée par le pilote pour frapper au cœur des lignes adverses. Le secret de sa réputation terrifiante repose dans sa charge, qui n'émet pas une explosion conventionnelle, car elle est cantonnée sur un plan horizontal par un champ de force perfectionné. Ainsi, programmée pour survenir à une hauteur précise, elle est capable de décapiter ou de couper en deux tous les fantassins situés dans son aire d'effet. Ce genre de carnage chirurgical est très apprécié des eldars noirs, qui s'y entendent à tuer de la manière la plus spectaculaire et la plus sophistiquée possible.

*"Ils viennent prendre vos âmes, je l'ai vu.
Ils viennent dévorer votre esprit..."*

— Oelle Hivernoir,
Psyker Primaris

	Type	Blindage			
		CT	Av.	Fl.	Ar.
Razorwing	Antigrav, rapide	4	10	10	10

TYPE D'UNITÉ: Véhicule.

ÉQUIPEMENT: Fusils éclateurs jumelés, deux Lances de Ténèbres.

Missile Monofaux: Le missile monofaux est l'arme caractéristique du chasseur Razorwing.

Portée	Force	PA	Type
48ps	6	5	Assaut 1, g ^{de} explosion, une seule utilisation.

Missile Nécrotoxique: Le cœur du missile nécrotoxique est un réservoir de neuropoisons virulents. Lorsqu'il explose, il projette sur une vaste zone des shrapnells imprégnés de toxines meurtrières.

Portée	Force	PA	Type
48ps	X	5	Assaut 1, g ^{de} explosion, empoisonné (2+), pilonnage, une seule utilisation.

RÈGLES SPÉCIALES: Vision Nocturne, Frappe en Profondeur.

Assaut Aérien: Un véhicule doté de cette règle et se déplaçant à vitesse de manœuvre peut tirer avec toutes ses armes.

Supersonique: Un véhicule doté de cette règle et se déplaçant à vitesse rapide peut se déplacer de jusqu'à 36ps.

BOMBARDIERS VOIDRAVEN

Les eldars noirs considèrent que le Voidraven est l'un de leurs véhicules les plus lourds, mais il reste capable de semer le plus agile chasseur impérial avec aise. Ce bombardier a quelques points communs avec le chasseur Razorwing, dont ses ailerons en forme de faux et ses lignes aérodynamiques, mais il porte une arme bien plus mortelle que celles de son petit cousin : la mine antimatière.

Comme ceux des Razorwings, les pilotes des Voidravens sont des vétérans des courses mortelles qui se déroulent autour des plus hautes spires de Commorragh. La vitesse est dans leur sang, et ils exécutent comme de simples formalités des manœuvres incroyablement risquées qui auraient raison d'êtres moins adroits. Le rôle du Voidraven n'est pas défini par son pilote, mais par son artilleur, le véritable maestro de la symphonie de destruction que les eldars noirs déchaînent sur leur proie.

La proue du Voidraven est surmontée d'une verrière abritant une selle ressemblant à celle d'une motojet Reaver, entourée d'holographes et de runes de visée qui clignotent et dansent sur la cible de l'artilleur. C'est depuis cet habitacle perfectionné que l'artilleur déchaîne des fusillades mortelles à l'aide des lances antimatière de l'appareil.

À la différence du chasseur Razorwing, dont les pilotes se réjouissent du fracas supersonique de leur passage, le Voidraven est muni d'amortisseurs de bruits qui rendent ses moteurs totalement silencieux. Souvent, un ennemi se rend compte de la présence d'un Voidraven lorsque des traits de lumière rubis viennent lacérer le sol autour d'eux.



Et pourtant, si redoutable soit-elle, la lance antimatière n'est pas la plus redoutée des armes du Voidraven. Une fois que l'artilleur s'est assuré qu'il a les coudées franches, il active la nacelle permettant de larguer sa mine antimatière. Celle-ci est lâchée avec une précision diabolique, et explose en non pas une, mais deux détonations, espacées de moins d'une seconde. La première n'a pas d'effet offensif, puisqu'elle se contente de générer une sphère de force, une bulle totalement impénétrable. La deuxième libère une particule de pure lumière noire. Or, introduire ne serait-ce qu'un soupçon de lumière noire dans le monde réel pourrait avoir des conséquences catastrophiques, car sans la sphère de force créée par la première détonation, l'implosion qui en résulterait détruirait non seulement l'ennemi mais aussi le Voidraven. En l'état actuel des choses, ses effets sont limités à ce qui s'est retrouvé piégé dans la sphère d'énergie. Une fois que la mine a annihilé sa cible, il ne reste du passage du bombardier qu'un cratère hémisphérique et un panache de vapeur trahissant à peine le véhicule qui vient de semer la destruction.

TYPE D'UNITÉ : Véhicule.

ÉQUIPEMENT

Lance Antimatière : La lance antimatière tire des rafales d'énergie ésotérique pure glanée au-delà des recoins de la Toile.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	9	2	Assaut 1, arme à rayon

Mine Antimatière : Cette arme est l'un des triomphes de la technologie des eldars noirs.

Portée	Force	PA	Type
Voir ci-dessous	9	2	Assaut 1, explosion, une seule utilisation, arme à rayon

Lors de la phase de mouvement du Voidraven, ce dernier peut placer un petit gabarit d'explosion centré sur n'importe quelle figurine qu'il a survolée lors de ce tour. Jetez ensuite le dé de dispersion. Si vous obtenez une flèche, déplacez le gabarit d'1D6 ps dans la direction qu'elle indique. Une fois la position finale du gabarit déterminée, résolvez les effets ci-dessus. Notez que cela compte comme un tir.

Missile à Implosion : Ces projectiles lourds et menaçants émettent un champ de dissonance moléculaire qui fait implorer tous ceux qui sont pris dans sa zone d'effet : les malheureux semblent instantanément disparaître, ne laissant qu'une silhouette calcinée.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	Voir ci-dessous	-	Assaut 1, explosion, une seule utilisation

Les figurines touchées par un missile à implosion doivent effectuer un test sous leur caractéristique de Points de Vie (la valeur indiquée sur leur profil et non leur valeur actuelle). Si le test est raté, elles implosent de manière spectaculaire et subissent une *mort instantanée* quelle que soit leur Endurance. Les Sauvegardes de couvert et invulnérables peuvent être tentées normalement. Les véhicules ne sont pas affectés par les missiles à implosion.

Missile Décalorifère : Ce missile contient deux charges séparées. À l'impact, la première absorbe toute trace de chaleur et transforme ses victimes en fragiles statues. Un instant plus tard, la deuxième charge explose, envoyant une onde de choc qui fera éclater en mille morceaux ses victimes congelées.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7*	-	Assaut 1, 2 ^{de} explosion, une seule utilisation

*Un missile décalorifère peut relancer ses jets pour blesser : si la première explosion ne suffit pas, il reste toujours la deuxième...

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, Frappe en Profondeur, Assaut Aérien, Supersonique (voir page de gauche).

		Blindage			
Type		CT	Av	Fl	Ar
Voidraven	Antigrav, rapide	4	11	11	10

LE BARON SATHONYX

Seigneur des Hellions

Dans les boyaux pourris de Commoragh vit un guerrier qui commande aux dépossédés. Il règne sur une armée de parias comme un roi cruel. C'est le Baron Sathonyx, le Père Infernal, le Seigneur de la Pénombre, dont l'influence s'étend à tous les bas-fonds. On murmure que pas un gang de hellions n'ose guerroyer sans sa bénédiction, et que seuls les helliarques connaissent le lieu où il tient sa cour, car le baron sait que le secret est la meilleure des protections.

Sathonyx était autrefois un noble d'importance au sein de la cabale de l'Œil Balafré. Sa soif de raids dans l'univers réel était célèbre. Ce fut au cours d'une de ces attaques contre Alaitoc qu'il captura un grand prophète, chose dont il se vanta bruyamment dès son retour à Commoragh. Cependant, le voïvode Cythrax, Seigneur de l'Œil Balafré, considéra que Sathonyx avait mis en danger toute la cabale en ramenant un psyker aussi puissant au sein de sa maison. Sathonyx fut banni et escorté dans les bas-fonds par ses propres camarades. Il bouillait néanmoins de rage, et sauta sur la première occasion pour les assassiner avant de s'enfuir dans le ventre de la Cité Crépusculaire.

Depuis ce jour, la tête de Sathonyx est mise à prix. Des chasseurs de primes expérimentés et des limiers extraterrestres furent lancés à sa poursuite, mais on les retrouva morts, pendus par les pieds aux minarets et aux tours de la cabale. Les immaculés de l'Œil Balafré s'enfoncèrent alors dans les ruelles

de Commoragh afin de ramener Sathonyx au pied du trône de leur maître. Peu à peu, il gagna le respect de ses adversaires en échappant constamment à leurs traques. Sa légende grandit, et il finit par devenir un héros aux yeux des gangs de hellions, et de tous ceux qui haïssent l'autorité écrasante des cabales. Le baron rassembla ainsi une armée d'exilés, de rebelles et d'iconoclastes, et au bout d'une campagne de violence qui dura toute une année, il réussit à mettre la maison Cythrax à genoux.

En vérité, même les plus hauts lieutenants du baron ne connaissent pas son secret, car parmi les breloques qui ornent son manteau taché de sang se trouvent les ossements du grand prophète responsable de son bannissement. En jetant ces osselets veinés de moelle spectrale dans une mare de sang, Sathonyx peut prédire le futur. C'est grâce à cela qu'il parvient à échapper sans cesse à ceux qui le pourchassent, et que la cour des miracles qu'il dirige reste insaisissable.

Bon an, mal an, le Baron Sathonyx s'est assuré le respect des voïvodes des spires supérieures. "Mieux vaut pactiser directement avec le diable", disent-ils. En effet, grâce à l'autorité de Sathonyx sur les gangs, il est plus facile pour les voïvodes de traiter avec eux par son intermédiaire. Cependant, jamais les nobles n'admettraient que le baron est également un expert de l'espionnage et du chantage, ce qui lui a pourtant permis de placer à la tête de plusieurs cabales certains de ses lieutenants. On dit que le baron voit tout, qu'il sait tout... Ce qui n'est pas faux quand on voit comment il est parvenu à se relever de sa déchéance.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Baron Sathonyx	6	6	3	3	2	6	3	9	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie Autoportée.

ÉQUIPEMENT : Bouclier d'ombre, combinaison de céraсте, vogue, pistolet éclateur, lance-grenades phantasmes.

Surf Modifié : Le surf de Sathonyx compte comme un surf hellion (voir page 28). De plus, il donne à Sathonyx un bonus de +2 en Force lors du tour où il charge.

Les Osselets du Prophète : Afin de représenter les "dons de prédiction" du baron, une armée qui inclut Sathonyx ajoute +1 au résultat du dé déterminant quel camp choisit sa zone de déploiement.

Suaire de Nuit : Le surf du baron incorpore une machine qui attire l'obscurité. Cela lui confère la règle Discrétion, ainsi qu'à son unité.

RÈGLES SPÉCIALES : Course; Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant, Désengagement.

Maître des Cieux : Sathonyx et toute unité de Hellions qu'il rejoint peuvent relancer leurs tests de terrain dangereux ratés. Lorsqu'ils se désengagent, ils peuvent relancer leur test d'Initiative et le dé déterminant leur distance de déplacement.

LELITH HESPERAX

Lelith est la championne incontestée des arènes. Elle est la grâce incarnée, la plus dangereuse des succubes, dont le talent frôle le génie. Ses mouvements sont hypnotiques, sensuels et envoûtants, et la voir œuvrer sur ses adversaires est un privilège que seuls les eldars noirs les plus riches peuvent s'offrir. Profiter du spectacle d'une succube aussi talentueuse est pour eux un rêve devenu réalité, car il revigore même les eldars noirs les plus âgés.

Même si sa voix a souvent été comparée à la douceur du velours, Lelith ne parle que rarement, car c'est une artiste, pas une politicienne. Ses rares demandes sont aussitôt satisfaites par ses courtisanes du Culte de la Discorde, même si celles-ci sont secrètement jalouses du physique irréprochable et de l'adresse surnaturelle de leur maîtresse. La veille d'un raid dans l'univers matériel, Lelith déambule souvent comme un chat dans les halls du voivode qui a loué ses services, accompagnée par des dizaines de ses cérastes les plus doués. En réalité, Dame Hesperax ne consent à rejoindre une cabale dans un raid que parce que cela lui donne l'occasion de traquer des proies inhabituelles. Elle adore se mesurer aux guerriers les plus redoutables de la galaxie mais pour l'instant, elle n'en a jamais rencontré un qui soit à sa hauteur, si bien que leurs têtes ont toutes rejoint sa collection privée.

Fait unique au sein des cultes cérastes, Lelith n'utilise pas de drogues de combat. Ses disciples du Culte de la Discorde affirment que leur maîtresse n'a besoin de rien de plus qu'un éclat de métal pour surclasser n'importe quel adversaire, et nul ne peut nier que bien qu'elle soit versée dans le maniement de toutes les armes exotiques de sa caste, Lelith part généralement au combat armée seulement de deux poignards aiguisés.

Les mauvaises langues des cultes rivaux marmonnent que les origines de l'adresse de Lelith sont surnaturelles. Elle aurait fait remplacer son sang par de l'hyperdrenaline par les tourmenteurs, ou aurait bu dans son enfance le contenu d'une seringue à stéroïdes. D'autres prétendent qu'elle dort dans un sarcophage baryonique rempli à ras bord d'un sérum stimulant. La vérité est beaucoup plus simple : comme tous les prédateurs-nés, Lelith préfère affronter ses adversaires yeux dans les yeux. Pour elle, l'utilisation de drogues de combat est réservée aux faibles, car elles corrompent l'instant où le coup de grâce est donné et où le sang jaillit. Comment peut-on apprécier à sa juste valeur le dernier souffle d'une victime lorsqu'on a les sens brouillés par des stupéfiants ? Certes, se passer de leurs bienfaits est généralement suicidaire pour un gladiateur, pourtant le talent de Lelith est tel que sa chair d'albâtre est vierge de toute cicatrice.

Au combat, le corps de Lelith est une arme tout aussi redoutable que ses poignards. Sa crinière de cheveux soyeux est décorée de crochets qu'elle utilise pour bloquer les armes de ses adversaires, un peu à la manière des filets barbelés des Yraqnæ. Ses jambes interminables sont enserrées par des cuissardes garnies de lames, dont elle se sert pour égorger ses victimes en décrivant des pirouettes improbables ; quant à ses ongles, ils ont été modifiés artificiellement pour devenir aussi durs et tranchants que du diamant. Lelith peut massacrer une dizaine d'adversaires en un battement de cœur, ses lames traçant des arabesques complexes avant chaque coup. Les enregistrements pirates de ses combats sont vendus sous le manteau à Commorragh et même au-delà, à l'intention des créatures ayant un goût prononcé et malsain pour la violence. On murmure même que les mortels ne sont pas les seuls à se délecter de la danse de mort de Lelith...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lelith Hesperax	9	9	3	3	3	9	4	9	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Lames cruelles et cheveux barbelés (comptent comme un empaleur et un filet barbelé), combinaison de céraste, grenades à plasma.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Esquive Fulgurante (4+/3+): Lelith est encore plus agile qu'un céraste ou qu'une succube. Elle bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+, qui passe à 3+ au corps à corps.

La Lame Fatale : Lelith place ses coups avec une précision chirurgicale. Ses Attaques annulent les sauvegardes d'armure.

Bretteuse Imbattable : Lelith gagne un nombre d'Attaques supplémentaires égal à la différence entre sa CC et la meilleure CC parmi les figurines ennemies à son contact. Par exemple, si Lelith est en contact avec une bande d'Orks (CC 4) et un Big Boss (CC 5), elle gagne un bonus de 4 Attaques pour le round en cours (sa CC de 9 moins celle de 5 du Big Boss), plus une attaque additionnelle car elle manie une arme de base supplémentaire, pour un total de 9 Attaques !



KHERADRUAKH

Le Chasseur de Têtes

La mandragore qu'on nomme le Chasseur de Têtes est un personnage terrifiant qui hante les ruelles de Commoragh. On ne sait que peu de choses sur Kheradruakh – dont le nom signifie littéralement "celui qui collectionne les têtes" – en dehors du fait qu'il surgit des ombres avant d'emporter la tête de sa proie. Parfois, sa victime réussira à le voir, et s'apercevra alors que ses orbites sont vides, et qu'il possède une deuxième paire de bras griffus. Nul ne sait si ces traits sont une part inhérente de la physiologie des mandragores, ou s'il s'agit de l'œuvre d'un tourmenteur. Même si Kheradruakh semble tuer de façon aléatoire, on dit que c'est un assassin qui rapporte à son employeur la tête de sa victime en échange d'un nombre d'âmes ahurissant. Il apparaît régulièrement au beau milieu d'un raid dans l'espace réel, s'empare de la tête de sa victime et disparaît aussi mystérieusement qu'il est apparu. Seules les mandragores savent ce qui adviendra lorsque la quête de Kheradruakh touchera à sa fin...

Kheradruakh décapite silencieusement sa victime d'un grand revers de sa longue lame effilée et, après avoir minutieusement inspecté le cadavre, retourne dans les catacombes où il a établi son antre. Les murs de ce vaste repaire sont cachés par des empilements de crânes placés avec une telle précision que les orbites vides de chacun d'entre eux sont figés en direction du centre de la salle, vers un point situé au-dessus d'une estrade décrépite. C'est sur celle-ci que Kheradruakh s'accroupit pour écorcher habilement avec ses griffes la peau de sa prise. Une fois

le crâne totalement nettoyé de sa chair, il le fait tourner dans ses mains pour l'inspecter sous toutes les coutures, l'effleurant parfois d'un doigt ou de la pointe de la langue. S'il ne lui donne pas satisfaction, il le jette au milieu d'une pile d'autres candidats malheureux jonchant le sol, avant de repartir en quête d'une nouvelle proie. Si au contraire le crâne passe cet examen avec succès, Kheradruakh monte agilement aux murs d'ossements qui tapissent sa caverne, s'agrippant aux mâchoires et aux orbites creuses jusqu'à arriver au sommet, et y dépose son œuvre avec toute la délicatesse d'un artiste obsessionnel. Kheradruakh est si méticuleux que bien souvent, toute une décennie se passe avant qu'un crâne s'avère digne de rejoindre sa collection. Malgré cela, les murs de son antre sont presque entièrement tapissés de faciès grimaçants, et son air saturé d'énergies néfastes.

En effet, chacun de ces crânes soigneusement sélectionné abrite un écho de l'âme de son ancien propriétaire. D'une façon ou d'une autre, leurs orbites vides continuent de voir, et sont toutes fixées vers le même point. Certains des disciples de Kheradruakh croient que lorsque la masse critique sera atteinte, le poids collectif du regard des crânes ouvrira une faille dans une dimension située au-delà des ombres et permettra aux créatures maléfiques qui y résident d'observer notre univers. C'est ainsi que peu à peu, le regard des crânes déchire le tissu de la Toile au-dessus du dais de Kheradruakh. Des ténèbres s'y accumulent et se tordent comme une chose vivante, jusqu'à ce que les énergies d'une dimension d'ombres puissent plonger le cœur de Commoragh dans un enfer noir comme la nuit. Lorsque la Cité Crépusculaire sera soumise aux caprices du Chasseur de Têtes, les eldars noirs comprendront enfin la véritable puissance des mandragores et de leurs horribles alliés...



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kheradruakh	6	5	5	3	3	6	4	9	-

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Le **Décapiteur** : Cette lame est une arme énergétique qui provoque une *mort instantanée* sur un jet pour blesser de 6, et ce quelle que soit l'Endurance de la cible.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, Discrétion, La Puissance vient de la Souffrance, Mouvement à Couvert, Éclair de Givre (voir page 33), Sauvegarde Invulnérable (5+).

Rôdeur des Ombres : Kheradruakh doit être gardé en réserve quelle que soit la mission jouée. Lorsqu'il devient disponible, placez-le n'importe où, à plus d'1 ps de toute figurine ennemie (en ricanant de façon sardonique). Il ne peut pas lancer d'assaut à ce tour mais peut autrement agir normalement.

Chasseur de Têtes : Désignez un Personnage Indépendant ennemi au début de la partie comme étant la victime désignée de Kheradruakh. Ce dernier suit la règle Ennemi Juré contre cette figurine.

Physique Altéré : Kheradruakh est une créature des ombres. Il commence la partie avec un point de souffrance.

LE DUC SLISCUS

Le Serpent

Les flottes pirates des eldars qui écument les étoiles sont aussi variées que les mondes qu'elles pillent. Certaines suivent un code d'honneur, d'autres ne font preuve d'aucune pitié et d'une cruauté sans nom. Le Duc Trævelliath Sliscus fait partie des plus inconstants de leurs capitaines. Il n'hésite jamais à mettre en péril l'intégralité de sa flotte si cela peut lui permettre de détruire de façon grandiose le vaisseau-amiral adverse, car comme il le dit si bien : "la fortune sourit aux audacieux". Ses hommes le suivraient jusqu'en enfer, car ils savent que sous ses bravades se cache une volonté de fer qui a eu raison d'armadas ennemies entières.

La légende raconte que le Duc avait fini par se lasser des intrigues de Commorrhagh et décidé de quitter la Cité Crépusculaire en fanfare. Il recruta une bande de capitaines sans foi ni loi et attendit que Commorrhagh fût empêtrée dans une nouvelle guerre civile. Il organisa alors un coup audacieux en volant les vaisseaux-amiraux de trois cabales avant de s'enfuir. La rage des trois voïvodes spoliés fut terrible, mais il était trop tard : Sliscus s'était échappé dans le néant et ne revint jamais.

En dépit de sa mégalomanie exacerbée et du fait qu'il est intimement convaincu d'être destiné à régner sur les étoiles, le duc a réussi à rester le chef des Serpents Stellaires depuis des milliers d'années. Il est connu sous des centaines de titres et de noms, tous redoutés du secteur d'Alpha Prime jusqu'à la Ceinture d'Omegon. Plus que tout, c'est sa nature imprévisible qui a fait sa réputation. Il peut être charismatique et enjôleur à un instant, puis cruel et colérique la seconde suivante. Dame Malys a dit un jour de lui que "son élégance n'a d'égal que son vice."



Par exemple, Sliscus accepta un jour de parlementer avec un gouverneur planétaire qui implorait sa clémence, pour finalement mettre à mort tous les nobles de la ruche principale de la planète lorsque l'ambassadeur humain fit une erreur en prononçant son nom. Son habitude de passer d'affable à irascible lui a valu le surnom de "serpent", ce qu'il trouve d'ailleurs plutôt amusant. En vérité, le duc est bien plus dangereux que n'importe quel animal vivant, aussi venimeux soit-il, à tel point qu'il fit remarquer un jour que ce sont les serpents qui devraient porter son nom, et non pas l'inverse. Comme un chat joue avec une souris avant de la dévorer, c'est le regard de désespoir de ses victimes que Sliscus apprécie par-dessus tout, lorsqu'elles réalisent qu'elles ne peuvent attendre de lui aucune miséricorde, et que leurs vains espoirs se muent en terreur.

Les actes de Sliscus sont devenus de plus en plus bizarres au cours des ans tandis que le pouvoir qu'il accumule lui monte à la tête. Sa peau laiteuse est presque translucide, car il a pris l'habitude de la faire frictionner par ses concubines après s'être retrouvé en présence d'espèces inférieures. Il ne porte jamais deux fois les mêmes atours, et chacun de ses nouveaux costume incorpore invariablement des morceaux de son dernier adversaire. Il se nourrit de mets empoisonnés afin de se mithridatiser, et lorsqu'il est pris de mélancolie, il se lance dans l'écriture de poèmes épiques à même la peau de ses prisonniers. Son étendard personnel a été fabriqué avec la peau tannée de l'amiral de Bakka, dont la forteresse du segmentum et la base navale ne le protégèrent pas des tactiques de sabotage et d'infiltration de son adversaire.

Le duc est une figure populaire parmi les eldars noirs, un exemple pour tous ceux qui ont été exilés de Commorrhagh. Les trois vaisseaux volés à l'origine par Sliscus sont désormais entourés par une flottille de croiseurs, de corsaires et de navires de guerre ralliés à sa bannière. Il ne tente pas de les décourager, car pour lui, les alliés constituent des victimes appréciables en temps de disette. Mais pour l'heure, ses raids continuent d'affliger les riches et les nantis, et sa légende croît à chaque nouveau massacre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Duc Sliscus	6	6	3	3	2	6	3	9	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Pistolet disloqueur, bouclier d'ombre, grenades à plasma, cuirasse fantôme, drogues de combat.

La Morsure du Serpent : Le Duc Sliscus combat avec deux lames qui suintent de poisons virulents. Elles comptent comme deux armes de corps à corps *empoisonnées* (2+). De plus, les toxines sont si virulentes que tout jet pour blesser de 5+ ignore les sauvegardes d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Le Venin du Serpent : Choisissez une unité de Guerriers Cabalites ou d'Immaculés au début de la partie. Sliscus doit être déployé au sein de cette unité. Toutes les armes éclateuses de cette unité deviennent *empoisonnées* (3+), pour représenter le fait que Sliscus fait profiter ses guerriers de ses poisons.

Contrebande : Sliscus a un accès privilégié à toutes sortes de stupéfiants, ce qui explique en grande partie sa popularité auprès des cultes célestes. Une armée qui inclut Sliscus peut lancer deux dés lorsqu'elle détermine les effets de ses drogues de combat, et choisir le résultat qu'elle préfère.

Raid en Orbite Basse : Étant donné l'engouement de Sliscus pour ce type de tactique, tous les Raiders, Venoms et Ravageurs de son armée disposent de la règle spéciale Frappe en Profondeur.

DRAZHAR

Le Maître des Lames

Même au sein des rangs énigmatiques des incubes, Drazhar fait figure de mystère. Tout ce qu'on sait de lui, c'est qu'il arriva un jour à l'improviste dans leur haut temple, revêtu d'une armure segmentée d'incube de facture ancienne. Il se fraya un chemin jusqu'au sanctuaire en abattant impitoyablement ceux qui tentaient de lui barrer la route, salua le grand maître qui y trônait, et lui lança un défi. Courroucé par le manque de respect de cet intrus, ce dernier se leva de son siège sans dire un mot, pénétra dans le cercle de duel éclairé par des chandelles qui occupait le centre du sanctuaire, et adopta une pose martiale. Son complexe de supériorité s'évanouit lorsque son adversaire bondit dans le cercle en se déplaçant si rapidement qu'il avait du mal à le suivre du regard. Le duel fut terminé en quelques minutes. Le nouveau venu enjamba le corps démembré du grand maître en essuyant sa lame : conformément à la loi des incubes, il pouvait réclamer le trône laissé vacant, mais il se contenta de le saluer d'une révérence avant de partir.

L'apparition de Drazhar suscita des théories extravagantes. Après des semaines de rumeurs ininterrompues, il fut confirmé qu'aucun des temples d'incubes de Commoragh n'avait jamais entendu parler de lui ni ne reconnaissait l'équipement qu'il portait. Certains dirent qu'il s'agissait d'Arhra, le père légendaire des incubes, d'autres prétendirent que son armure n'était habitée que par un squelette depuis longtemps redevenu poussière. Ce qui était sûr, c'était que

quel que soit le talent de son adversaire, Drazhar le surclassait toujours. Bien qu'il n'ait jamais pris ostensiblement le titre de klaivex ni même de grand maître, aucun d'entre eux ne lui arrive à la cheville. Au lieu de cela, les incubes lui ont donné le titre honorifique d'Exécuteur. Il est le champion de leur ordre, la mort incarnée.

Drazhar est de facto un membre du haut temple depuis sa première apparition, mais il n'a jamais parlé ni enlevé son casque. D'ailleurs, personne ne l'a jamais vu manger ou dormir. Pareillement, il porte un nom d'emprunt qui signifie "lame vivante". Le seul échange qu'on puisse espérer avoir avec lui se limite à un hochement de tête, et encore, seuls les incubes les plus doués peuvent se voir gratifier d'une telle marque d'attention. Les maîtres des autres temples d'incubes considèrent Drazhar avec méfiance, car contrairement à lui, ce sont toujours des êtres de chair affligés par les passions de la fierté et de l'orgueil. Même s'ils ont abandonné depuis longtemps leur nom et leur identité, la flamme de l'ambition brûle toujours dans leur cœur. Drazhar reste incorruptible et insensible à de telles émotions, car il ne vit que pour tuer.

Plus grand et agile que les autres incubes, Drazhar est aussi vif qu'une mante religieuse. Ses demi-klaives trouvent instantanément les points faibles des combattants qui osent s'approcher de lui. Il se déplace au sein de la mêlée comme un éclair, et fauche l'ennemi avant que celui-ci n'ait pu lever le bras ou appuyer sur la détente de son arme. Celui qui se retrouve face à lui ferait bien de prier ses dieux, car il ne tardera pas à les rejoindre...



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drazhar	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Ancienne Armure d'Incube, demi-klaives.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant, Guerrier Éternel, Sans Peur.

Maître des Lames : Drazhar ne peut rejoindre que des unités d'Incubes. Toute unité qu'il rejoint devient Sans Peur tant que Drazhar reste avec elle. Il possède également les pouvoirs de Klaivex *Orgie de Sang* et *Maître Duelliste* (voir page 31).

Élan Fulgurant : Au début de n'importe quelle phase de corps à corps, Drazhar peut se placer n'importe où dans le corps à corps auquel il participe, tant qu'il y a suffisamment d'espace pour le positionner. Il doit être placé au contact d'une figurine ennemie et rester en cohérence avec son unité.

Riposte : Drazhar est si doué pour parer et riposter que lorsqu'il obtient un ou plusieurs 6 pour une sauvegarde d'armure, il peut effectuer une seule Attaque supplémentaire, dirigée contre l'unité de la figurine qui lui a causé la blessure, avec la même Initiative que cette dernière.



DAME MALYS

Âgée de plus de mille ans, Dame Aurelia Malys est la seule voïvode ayant prouvé à plusieurs reprises qu'elle pouvait égaler la ruse d'Asdrubael Vect. C'est grâce à une intelligence posée et parfaitement contrôlée qu'elle est parvenue à se hisser en haut de l'échelle sociale commorrite. Bien qu'incroyablement sournoise, elle ne se dépare jamais d'une conduite altière et d'une politesse froide qui camouflent ses intentions malfaisantes. Son port aristocratique et ses manières sont imités par tous ses courtisans : ce n'est pas pour rien que sa cabale se nomme La Langue Venimeuse.

La faculté de Dame Malys à deviner les intentions de ses ennemis est proverbiale. Ses détracteurs l'accusent d'user de pouvoirs psychiques, mais la plupart des eldars noirs sont bel et bien persuadés que c'est son instinct qui a su la préserver de tous les pièges. Elle possède en effet un talent surnaturel pour être au bon endroit au bon moment, ce qui implique généralement se trouver ailleurs lors d'un attentat visant sa personne. Nul ne met toutefois en doute ses talents de combattante, surtout après l'avoir vue massacrer gracieusement une bande d'orks avec son épée exotique et son éventail aiguisé comme un rasoir.



Mais la vérité concernant l'aptitude inhabituelle de Malys est tout autre. Il y a bien longtemps, Dame Aurelia était une concubine d'Asdrubael Vect. Le Maître Suprême trouva en effet son intelligence si tortueuse, et donc intéressante, qu'il décida de la prendre comme maîtresse et comme courtisane. Cependant, moins d'une décennie plus tard, il se lassa d'elle et commença à la mépriser avant de finalement la bannir.

Offusquée par ce comportement inique, Malys s'enfuit dans la Toile à la tête de ses plus fidèles partisans. Cet exil forcé eut des conséquences inattendues, car au cœur de cette dimension, elle rencontra une créature faite de lumière pure. Celle-ci balaya les serviteurs de Malys d'un revers de la main avant de la provoquer dans un duel de volonté dont la récompense était le cœur du vaincu. À leur surprise mutuelle, Malys répondit à toutes les énigmes de la créature, jusqu'à finalement remporter l'affrontement. Son adversaire disparut alors dans un ricanement en abandonnant derrière lui non seulement son cœur, qui ressemblait à un morceau de cristal lumineux gros comme le poing, mais aussi une épée étrange et semi-consciente. Rendue à moitié folle par cette épreuve et déterminée à prendre sa revanche sur Vect, Malys se saisit de l'arme et s'en servit pour arracher son propre cœur afin de le remplacer par celui dont elle venait de s'emparer. Miraculeusement, sa chair se referma sans laisser de trace.

Lorsque Dame Malys retourna à Commorragh, elle regagna peu à peu son prestige, jusqu'à devenir la voïvode de la Langue Empoisonnée. Ses voies semblent impénétrables, car jusqu'à présent, chacun de ses plans s'est déroulé à la

perfection. Lors d'un raid dans l'espace réel, Malys est un adversaire terrifiant. Elle se bat comme une possédée et prédit sans difficultés les manœuvres de ses ennemis aussi bien que de ses alliés, ce qui lui permet de s'échapper systématiquement avec l'essentiel du butin. On dit que depuis le début de cette nouvelle carrière, Malys n'a pas souri une seule fois, et que son visage a toujours gardé son masque d'impassibilité et d'orgueil tandis que ses anciens rivaux se courbaient devant elle. Mais lorsqu'elle est seule, Malys s'admire longuement dans un miroir. Un sourire se dessine sur ses lèvres, puis elle part dans un rire sardonique dont les échos semblent appartenir à quelqu'un d'autre, car l'être qui habite désormais son esprit est si puissant qu'il pourrait un jour lui assurer la déchéance de Vect et lui ouvrir les portes de tout Commorragh...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dame Malys	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Grenades à Plasma, armure cabalite, éventail d'acier (compte comme une arme de corps à corps).

Le Cœur de Cristal : Afin de représenter les pouvoirs du cœur surnaturel qui bat dans sa poitrine, Dame Malys est immunisée aux effets des pouvoirs psychiques, capacité qu'elle transmet à toute unité qu'elle rejoint.

La Lame de la Dame : Malys revint de son odyssée dans la Toile armée d'une épée maléfique douée de conscience. La Lame de la Dame est une arme énergétique qui permet à Malys d'effectuer deux Attaques supplémentaires à chaque round de corps à corps. Lancez les dés pour ces Attaques séparément. Si vous obtenez un double sur vos jets pour toucher, l'épée se rebelle contre sa maîtresse : les deux Attaques ratent automatiquement, et Malys ne peut plus en profiter jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Sauvegarde Invulnérable (4+) : Malys n'a aucun mal à deviner les attaques de l'adversaire. Elle bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Précognition : Dame Malys a toujours une longueur d'avance sur ses ennemis. Une fois que les deux camps sont déployés mais avant le début de la partie, le joueur eldar noir peut redéployer 1D3 unités de son armée (il peut même les remettre en réserve).

*"Une autre victoire sans saveur.
Ah ! Histoire de m'amuser, j'en viendrais
presque à désirer une défaite. Presque..."*

– Dame Aurelia Malys, le Massacre de Dhenial

URIEN RAKARTH

La chose défigurée qu'on nomme Urien Rakarth possède une telle maîtrise de son art qu'elle est morte et a ressuscité plus de fois qu'elle ne pourrait s'en souvenir. Ce génie dépravé au talent légendaire est un expert des modifications chirurgicales et de la sculpture anatomique. Il jouissait autrefois d'une position prestigieuse au sein du canevas d'intrigues de Commoragh, mais depuis, il a transcendé ces chamailleries concernant le pouvoir et la gloire. Aujourd'hui, Urien Rakarth ne vit que pour se vautrer dans la dépravation.

Le corps décharné d'Urien a perdu depuis longtemps sa faculté à retrouver l'aspect d'un jeune eldar qui vient de se gorger de souffrance, car il est vieux de plusieurs milliers d'années. Au cours de sa longue existence, il est mort carbonisé, poignardé, fusillé, empoisonné, eviscéré, écrasé et pire encore. Mais à chaque fois qu'il est décédé, ses restes ont servi à le faire renaître, car ce doyen tourmenteur n'est autre que l'inventeur du processus de régénération employé par ses disciples, et chacun de ses os est une clé ouvrant les portes de la résurrection. Rakarth a franchi le voile entre les mondes si souvent qu'il savoure chaque décès, l'agonie qu'il suscite et les connaissances qu'il lui apporte. Toutefois, au cours des derniers siècles, il semblerait que le processus de régénération se soit dégradé, si bien que les incarnations les plus récentes d'Urien portent des traces de ses anciens avatars, et sont donc de plus en plus repoussantes. Des chapelets de vertèbres jaillissent du dos d'Urien et son visage grimaçant n'est rattaché à son crâne que par des morceaux de tendons desséchés. Il possède plusieurs paires de bras, dont certains ont été écorchés

puis recouverts de métal, alors que d'autres, trop atrophiés, se contentent de gigoter faiblement ou lui servent à accrocher toutes sortes de seringues inquiétantes. Ses innombrables résurrections ont tellement modifié son métabolisme qu'il est capable de régénérer les blessures à une vitesse surnaturelle. En fait, Rakarth accueille avec joie toutes les blessures, car elles lui permettent d'étudier sur le terrain les effets sur ses tissus.

Comme tous les tourmenteurs, Urien est doté d'un enthousiasme sans borne pour les diverses symphonies composées par la souffrance. Il emmène avec lui tout un éventail d'objets étranges, notamment un gantelet capable d'injecter ses fluides vitaux mutagènes à un ennemi, et un couteau de chirurgien pouvant tuer d'une simple éraflure. Néanmoins, ses armes les plus redoutables sont les créations qu'il libère des cages de son laboratoire, et qui forment une ménagerie d'horreurs frisant la démence. Au milieu de nuées d'hémovores s'avancent des gorgones maculées de sang, d'énormes grotesques et des sculptures de chair qui gémissent et grognent. Comme le maître d'un cirque macabre, Rakarth orchestre théâtralement le carnage que provoquent ses créatures.



Urien daigne parfois participer à un raid aux côtés d'une cabale ou d'un culte céraсте. C'est pour lui une occasion de présenter aux yeux du monde le catalogue de ses créations, comme un peintre organiserait un vernissage sanglant. Et ce ne sont pas les eldars noirs qui le décevraient, puisqu'ils sont les premiers à se battre pour avoir l'honneur d'assister au spectacle de sa ménagerie se déchaînant contre les espèces inférieures...



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Urien Rakarth	5	5	3	5	3	5	3	9	6+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Arme de corps à corps, sclérodérme, Coffret de Flagellation, champ duplicateur.

Gantelet à Fluides : Rakarth peut injecter à ses victimes ses propres fluides vitaux. Il s'agit d'un gantelet de chair infligeant des attaques *empoisonné* (3+).

RÈGLES SPÉCIALES : Vision Nocturne, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Fusion de la Chair : Rakarth récupère automatiquement un Point de Vie au début de chacun de ses tours, car son corps se régénère. Il ne peut pas dépasser sa valeur initiale de PV.

Père de la Souffrance : Urien commence la partie avec un point de souffrance. De plus, afin de représenter ses talents, choisissez 1D3 unités de Gorgones et/ou de Grotesques au début de la partie, qui gagnent chacune un point de souffrance.

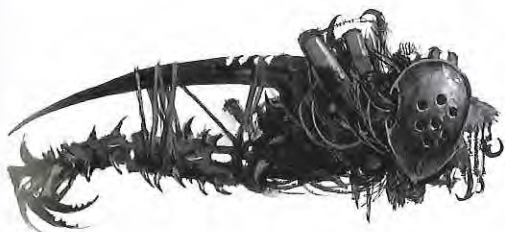
ASDRUBÆL VECT

Maître Suprême de Commoragh

Vect est le cancer qui ronge le cœur de la Cité Crépusculaire, l'araignée noire et bouffie aux aguets au milieu de la Toile. Ce fut Vect qui, au fil des millénaires, transforma le port naval qu'était Commoragh en une métropole galactique. Ce fut Vect qui soumit une à une les maisons nobles. Ce fut Vect qui prit le contrôle de Commoragh, et qui le détient encore aujourd'hui.

Asdrubæl Vect est tout simplement l'eldar noir le plus intelligent et le plus rusé ayant jamais vécu. Sa peau blanche est immaculée, contrairement à son esprit, dont la dépravation est trahie par ses yeux noirs comme l'abîme. Son esprit est si complexe qu'on pourrait le comparer à une lumière fractale ou au labyrinthe de cristal de Tzeentch. Sa psyché est semblable à un palais aux mille salles qui seraient autant de plans, de stratégies et de ruses mettant des siècles à se réaliser. Cependant, pour quelqu'un qui a vécu plusieurs milliers d'années, de tels laps de temps ne sont pas plus longs qu'une saison. Il n'est pas d'intrigue que Vect n'ait déjà déjouée, pas de trahison qu'il n'ait devinée et retournée contre son initiateur.

Alors qu'il n'était qu'un enfant, Vect fut vendu en tant qu'esclave. Étant né dans le caniveau, on comprend que la noblesse de Commoragh ne l'ait jamais accepté comme l'un des siens. Peut-être cela explique-t-il en partie son intelligence et son ambition sans limites. Les plans de Vect ont ainsi été toujours plus élaborés que ceux de ses rivaux privilégiés. Il est parvenu à monter un à un les échelons de l'échelle sociale en laissant derrière lui un sillage de cadavres, même s'il est beaucoup trop prudent pour se débarrasser personnellement de ses adversaires. Au début de sa carrière, il profita du fait que ses ennemis, et même ses subordonnés, le sous-estimaient, et usa de cet avantage pour fonder la Cabale du Cœur Noir. Celle-ci n'était au départ qu'une organisation modeste, mais elle est devenue depuis la cabale la plus puissante et la plus redoutée de la Cité Crépusculaire.



Lorsque les seigneurs de Commoragh finirent par s'apercevoir que celui qu'ils avaient pris pour un parvenu leur posait une menace sérieuse, il était trop tard. Le nœud coulant que Vect avait passé autour de leur cou commença à se reserrer inéluctablement. Il était parvenu à rassembler les royaumes vassaux fondés avant la chute en une puissante confédération, en les soumettant par la force ou par la ruse. Le dernier à tomber fut le royaume trois fois maudit de Shaa-dom, dont il ne laissa que des ruines hantées. Depuis ce jour qui remonte à plus de six mille ans, Vect a régné en tant que Maître Suprême de Commoragh.

Toutefois, bien qu'aucun eldar noir n'ose le proclamer haut et fort, l'étreinte de Vect sur la Cité Crépusculaire se desserre peu à peu. Ceux qui auparavant restaient cachés dans les ombres réapparaissent pour saisir leur chance. Vect doit de plus en plus souvent organiser des repréailles contre ses adversaires, avec un manque de finesse qui ne lui ressemble pas. Malgré tout, la colère de Vect ne se limite pas aux frontières de Commoragh, car ses raids dans l'espace réel sont eux aussi plus fréquents. Certains disent que son corps flétri a de plus en plus de mal à se régénérer, d'autres que ses adversaires ont découvert son point faible. Les théories abondent : Vect se serait lassé de ses succès, de sa souveraineté écrasante, voire de la vie. Il aurait choisi de prendre des risques pour pimenter son existence ; ce qui semble en apparence des erreurs seraient en fait un nouveau plan destiné à confondre ses ennemis. Quoi qu'il en soit, une chose reste certaine : Commoragh ne va pas tarder à être ravagée par la guerre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Asdrubæl Vect	8	8	3	3	4	8	5	10	4+

TYPE D'UNITÉ : Infanterie.

ÉQUIPEMENT : Bouclier d'ombre, cuirasse fantôme, pistolet éclateur, grenades à plasma et disruptrices.

Orbes d'Obsidienne : Asdrubæl porte des sphères reposant sur une technologie mentale très avancée.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	10*	3	Assaut 1, explosion

* Effectuez les jets pour blesser contre le Cd de l'ennemi plutôt que contre son Endurance. Les figurines qui n'ont pas de valeur de Cd sont immunisées. Chaque perte de PV causée par une orbe d'obsidienne permet à Vect de regagner un PV perdu précédemment dans la partie.

Le Sceptre de la Cité Crépusculaire : Ce sceptre orné est garni de sondes neurales sophistiquées. Il s'agit d'une arme énergétique qui blesse toujours sur un résultat de 3+.

RÈGLES SPÉCIALES : Course, Vision Nocturne, Sans Peur, La Puissance vient de la Souffrance, Personnage Indépendant.

Maître Tacticien : Vect prend l'initiative sur un résultat de 4+ (il savait tout depuis le début !)

Némésis Universelle : Vect connaît les faiblesses de toutes les créatures vivantes, et surtout celles de sa propre race ! Il suit la règle Ennemi Juré contre toutes les unités. De plus, il relance ses jets pour blesser ratés contre les unités d'eldars et d'eldars noirs.

LE TRÔNE DE DESTRUCTION : Vect peut se rendre au combat sur le Trône de Destruction, un Ravageur doté d'une capacité de transport, armé de trois lances de ténèbres et d'un champ de force qui lui confère un Blindage de 13 sur tous les côtés. Ce véhicule doit commencer la partie en transportant neuf figurines en plus de Vect et suit autrement les règles normales des Ravageurs (voir page 44).

ARSENAL DES ELDARS NOIRS

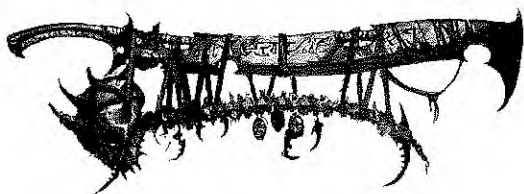
Cette section du *Codex Eldars Noirs* détaille les armes et l'équipement utilisés par les armées des eldars noirs, ainsi que les règles qui vous permettront de les employer à Warhammer 40,000.

Les armes et les équipements qui peuvent être utilisés par plus d'un type d'unité sont détaillés ici, tandis que les objets réservés à une unité précise (ainsi que ceux que manient les personnages spéciaux nommés) sont présentés dans l'entrée appropriée du chapitre précédent. Par exemple, les fusils

éclateurs sont très répandus et sont donc décrits ici, tandis que les klaives, que seuls les Incubes manient, sont décrits dans l'entrée de ces derniers. Vous trouverez également ici les artefacts ésotériques employés par les Tourmenteurs, et des améliorations pour les véhicules eldars noirs.

ARMES

Neurocide : Un neurocide est une arme de corps à corps extrêmement sophistiquée qui bouleverse les sens de sa victime et inflige une douleur fulgurante à chacun de ses nerfs. Il peut revêtir plusieurs formes, mais ressemble le plus souvent à un fouet barbelé ou à un fléau. Les neurocides sont des armes énergétiques qui blessent toujours sur 4+, quelle que soit l'Endurance de leur cible.



Lance-chausse-trapes : Voir page 29.

Demi-klaives : Voir page 31.

Armes à Lumière Noire

Les armureries de Commorrhagh sont célèbres pour leur facilité à violer les lois de la physique afin d'accoucher d'armes toujours plus efficaces et toujours plus spectaculaires. Les disloqueurs et les lances de ténèbres en sont de parfaits exemples, car ils n'emploient pas la technologie bien établie du laser mais tirent à la place un rayon de ce qu'on pourrait appeler "lumière noire". L'origine de cette substance est inconnue, mais certains prétendent qu'elle est issue des trous noirs, des tempêtes Warp et autres phénomènes célestes de grande ampleur. La lumière noire réagit avec sa cible de manière catastrophique, provoquant une explosion capable de percer le blindage d'un véhicule, quelle que soit son épaisseur, ou de vaporiser sur place un fantassin. Ne serait-ce qu'apercevoir un trait de lumière noire sans protection oculaire peut causer des lésions rétinienne définitives.

Arme	Portée	F	PA	Type
Pistolet Disloqueur	6ps	8	2	Pistolet, arme à rayon
Disloqueur	18ps	8	2	Assaut 1, arme à rayon
Lance de Ténèbres	36ps	8	2	Lourde 1, arme à rayon

Canon Désintégrateur : Le désintégrateur tire une particule de matière instable prise à un soleil volé. Il est bien plus perfectionné qu'une arme à plasma conventionnelle, car malgré sa cadence de tir et sa puissance, il reste froid au toucher.

	Portée	Force	PA	Spécial
Canon désintégrateur	36ps	5	2	Lourde 3

Lame Djin : Une lame djin prend généralement la forme d'une lame de cristal poli dont la poignée est décorée d'un visage bestial. L'arme possède une conscience propre, assoiffée de sang, généralement celle d'un ancien rival lié éternellement au propriétaire de la lame. Une lame djin est une arme énergétique. De plus, le porteur effectue deux Attaques supplémentaires à chaque round de corps à corps. Jetez les dés séparément : si un double est obtenu sur les jets pour toucher de ces attaques, la lame se rebelle contre son porteur, et les deux attaques le touchent automatiquement.

Fouet Électrocorrosif : Il s'agit d'une lanière de polymère recouverte de venin et dont la poignée incorpore une dynamo. Sa caresse est particulièrement douloureuse et prive ses victimes de leur énergie et de leur volonté. Un fouet électrocorrosif est une arme énergétique. Les figurines qui subissent une ou plusieurs blessures non sauvegardées à cause d'un fouet électrocorrosif voient leur Force divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur) pour le restant de ce round de corps à corps.

Ceinture Antigrav : Voir page 42.

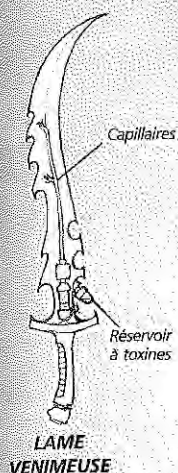
Pistolet à Fusion : Voir page 42.

Griffe Acérée : Voir page 29.

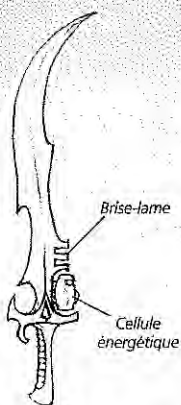
Baiser d'Arlequin : Voir page 42.

Grenades Disruptrices : Ces grenades sont employées pour mettre hors d'état de nuire les véhicules ennemis. Elles émettent une puissante impulsion électromagnétique qui brouille ou détruit les circuits électriques. Ces grenades peuvent être utilisées de la manière habituelle pour attaquer les véhicules. Jetez 1D6 par touche obtenue pour déterminer leurs effets sur la cible :

1	Aucun effet
2-5	Dégât superficiel
6	Dégât important



LAME VENIMEUSE



ARME ÉNERGÉTIQUE



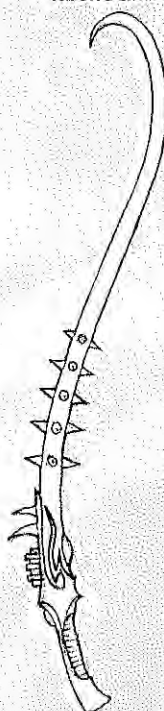
LAME DESSICANTE

Des gantelets de protection ou une poignée isolée sont impératifs.



LAME DJINN (Conscient)

NEUROCIDE



EMPALEURS

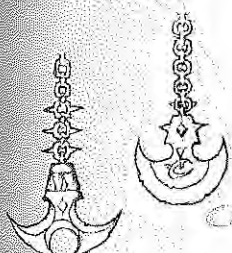
Barbelures conçues pour aggraver les dommages lors du retrait de l'arme.



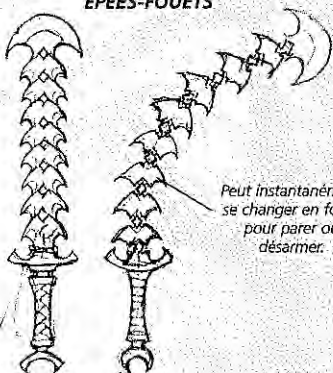
Anneau de contrôle de l'extension de la hampe

Poignée cloutée pour affûter les sens

FLÉAUX LESTÉS

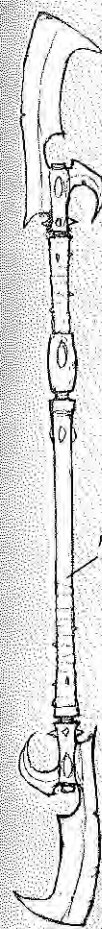


ÉPÉES-FOUETS

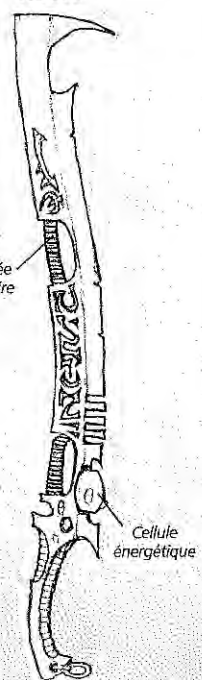


Peut instantanément se changer en fouet pour parer ou désarmer.

VOUGE



KLAIVE

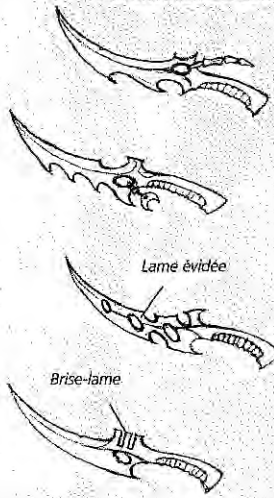


Poignée auxiliaire

Polymère de carborésine allégée

Cellule énergétique

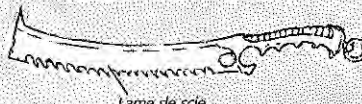
POIGNARDS DE CÉRASTE



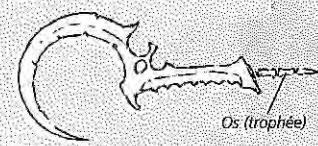
Lame évidée

Brise-lame

ARMES DE MANDRAGORE



Lame de scie

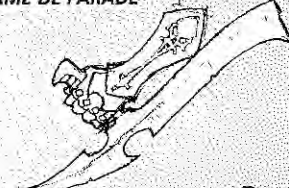


Os (trophée)

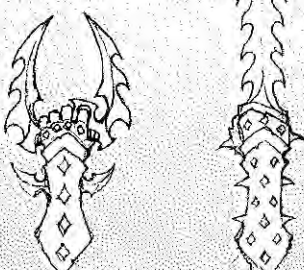


Lame de Vifacier

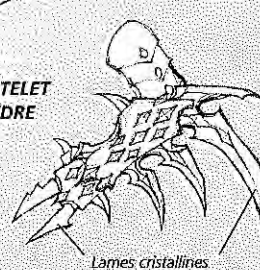
LAME DE PARADE



LAMES DE POING



GANTELET HYDRE



Lames cristallines

Fusil Disrupteur: Les disrupteurs sont des armes à canon long qui siphonnent les énergies magnétiques crépitant au sommet des plus hautes spires de Commorragh pour les restituer sous la forme de puissantes rafales. Un tir bien ajusté peut désemperer un char d'assaut.

	Portée	Force	PA	Spécial
Fusil Disrupteur	24ps	4	4	Assaut 1

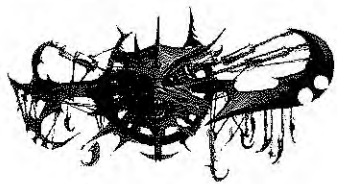
Si un fusil disrupteur touche un véhicule, résolvez normalement ses effets, puis jetez un autre D6. Sur un résultat de 1, rien ne se passe. Sur un résultat de 2 à 5, le véhicule subit un dégât superficiel, sur un résultat de 6, il subit un dégât important.

Lance de Feu: Cette longue arme combine les technologies du laser et de la fusion pour semer la dévastation.

	Portée	Force	PA	Spécial
Lance de Feu	18ps	6	1	Assaut 1, fusion, arme à rayon

Vouge: Voir page 28.

Lame Dessicante: Cette épée laisse des panaches de fumée dans l'air lorsqu'elle frappe, car elle fait s'évaporer l'humidité de tout ce qu'elle touche et réduit ses victimes à l'état de momies desséchées tombant en poussière au moindre souffle. Une lame dessicante est une arme énergétique qui inflige une *mort instantanée* à toutes les figurines qui subissent une blessure non sauvegardée à cause d'elle, quelle que soit leur Endurance.



Gantelets Hydres: Voir page 27.

Klaive: Voir page 31.

Gantelet Neurolyseur: Le gantelet neurolyseur est un contrôleur neural perfectionné capable de saper la force et la volonté. Il peut neutraliser un ennemi en charge d'un simple contact. Un gantelet neurolyseur est une arme de corps à corps spéciale. Un personnage indépendant ou une créature monstrueuse touché par un gantelet neurolyseur doit effectuer un test de Force et un test de Commandement par touche subie. Si l'un ou l'autre de ces tests est raté, la figurine est neutralisée et ne pourra plus effectuer d'attaques lors de cette phase d'assaut.

Lance-grenades Phantasme: Les guerriers eldars noirs les plus riches portent souvent des paquetages dorsaux modifiés capables de tirer des volées de petites grenades discoïdes depuis des tubes jumelés. Ces grenades sont faites d'une substance très réactive qui, au contact de l'air, se dissipe en volutes de gaz psychotropes si puissants qu'une légère inhalation suffit à induire des cauchemars et des illusions. Une figurine dotée de cet équipement compte comme ayant des grenades offensives et défensives, de même que toute escouade qu'elle rejoint.

Grenades à Plasma: Voir le livre de règles.

Arme Énergétique: Voir le livre de règles.

Épée Fouet: Voir page 27.

Motojet Reaver: Voir page 29.

Filet Barbelé et Empaleur: Voir page 27.

Lacérateur: Le lacérateur projette un nuage de monofilaments barbelés sur sa cible pour former un carcan invisible qui la découpera en morceaux lorsqu'elle essaiera de s'en échapper.

	Portée	Force	PA	Spécial
Lacérateur	12ps	6	-	Assaut 1, explosion

Canon Hurlleur: Voir page 42.

Pistolet Shuriken: Voir le livre de règles.

Surf Hellion: Voir page 28.

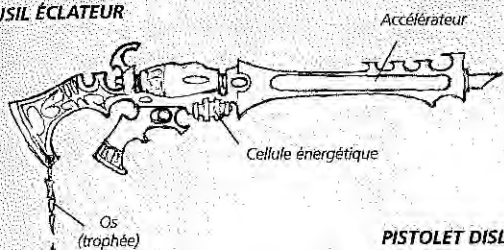
Armes Éclateuses

Les armes éclateuses tirent des éclairs de cristal au moyen d'une puissante impulsion électromagnétique. Ces munitions sont imprégnées de toxines virulentes qui causent une mort douloureuse. L'arme préférée des guerriers cabalites est le fusil éclateur, souvent utilisé depuis les flancs d'un Raider ou d'un Venom. Le pistolet éclateur est une arme de poing très appréciée des assassins dans toute la galaxie; s'il est conçu pour les tirs à portée courte, ses toxines sont aussi puissantes que celles du fusil. Certains eldars noirs se délectent des grimaces de souffrance de leur victime et emploient des versions modifiées du fusil éclateur. On compte parmi elles la carabine éclateuse, très populaire auprès des fléaux, et le canon éclateur, dont les rafales peuvent neutraliser des escouades entières.

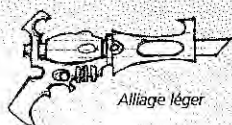
Arme	Portée	Force	PA	Type
Pistolet éclateur	12ps	X	5	Pistolet, empoisonné (4+)
Fusil éclateur	24ps	X	5	Tir rapide, empoisonné (4+)
Carabine éclateuse	18ps	X	5	Assaut 3, empoisonné (4+)
Canon éclateur	36ps	X	5	Assaut 4 ou Lourde 6*, empoisonné (4+)

**Un canon éclateur peut tirer soit comme une arme Lourde, soit comme une arme d'Assaut (notez que les véhicules dotés de canons éclateurs les utilisent toujours comme des armes Lourdes).*

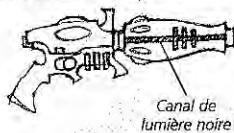
FUSIL ÉCLATEUR



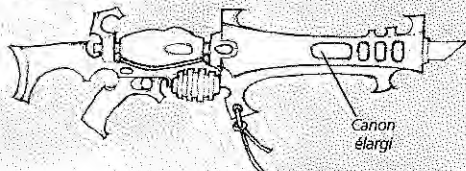
PISTOLET ÉCLATEUR



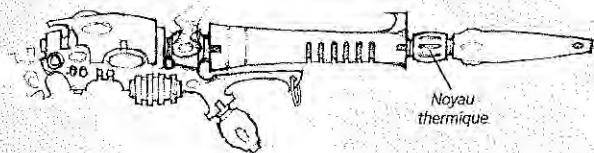
PISTOLET DISLOQUEUR



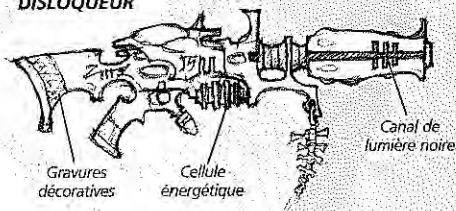
CARABINE ÉCLATEUSE



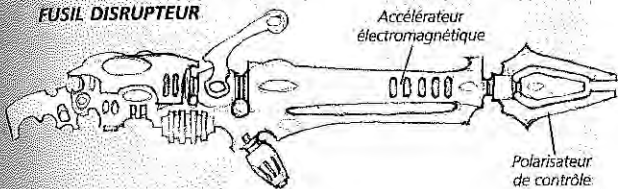
LANCE DE FEU



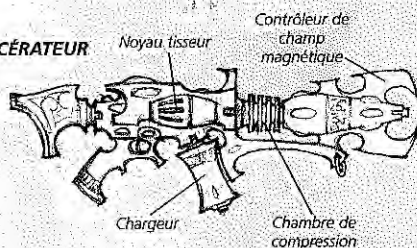
DISLOQUEUR



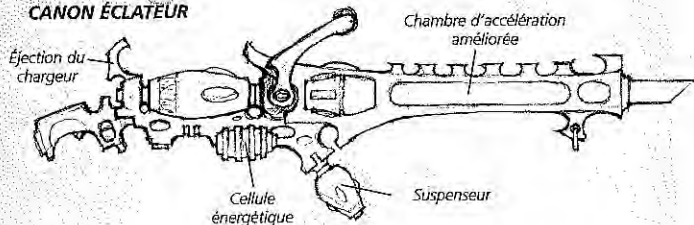
FUSIL DISRUPTEUR



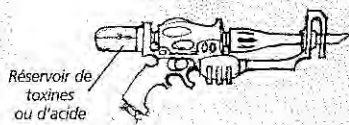
LACÉRATEUR



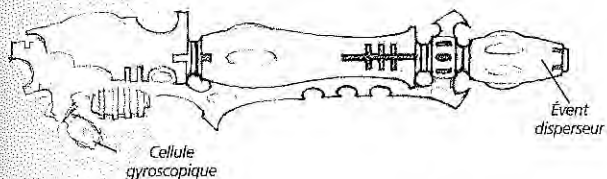
CANON ÉCLATEUR



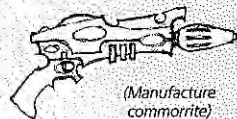
PISTOLET ÉCLATEUR



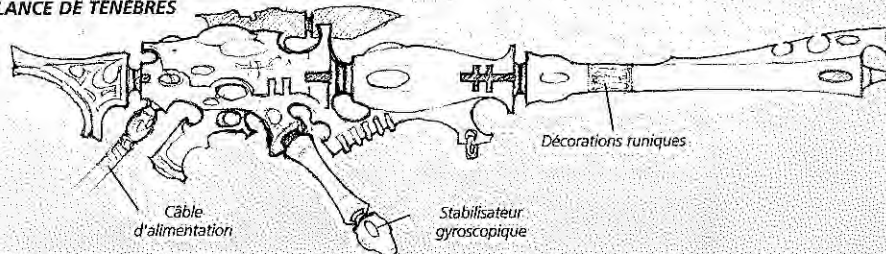
CANON DÉSINTÉGRATEUR



PISTOLET À FUSION



LANCE DE TÉNÉBRES



Sonde à Esprits: Voir page 41.

Siphon d'Âmes: Voir page 41.

Vortex à Esprits: Voir page 41.



Griffe Paralysante: Voir page 28.

Lame Venimeuse: Cette épée est la marque distinctive des aristocrates de Commoragh. Sa lame est percée de milliers de pores qui suintent en permanence un élixir d'hypertoxines comptant parmi les substances les plus létales de la galaxie. Une lame venimeuse est une arme empoisonnée (2+).

LES ARTS NOIRS DE SHAIMESH

Les eldars noirs sont des experts dans l'utilisation des poisons. Des quartiers entiers de Commoragh sont voués à la créations de puissants nécrolixirs et de composés vitrioliques capables de ronger le duralium comme s'il s'agissait de chair nue. La plupart des seringues que les eldars noirs manient comme des armes contiennent des mélanges des plus horribles toxines de la galaxie, car les cabalites apprécient à sa juste valeur tout le spectre des effets du poison, de même qu'un peintre savoure l'ensemble des nuances d'un lever de soleil.

Les tourmenteurs sont passés maîtres dans l'art d'administrer une mort douloureuse, et leurs méthodes laissent toujours une grande place aux poisons. Leurs armes tirent des composés organico-acides capables de provoquer l'explosion ou l'implosion des vaisseaux sanguins, la contraction du pharynx, une hémolyse importante, la dislocation du squelette, une corrosion sclérotique, des spasmes intercostaux, une hypersensibilité des thermorécepteurs et chimiorécepteurs, un traumatisme des trompes d'Eustache, une atrophie respiratoire et cardiaque ou une perte des humeurs aqueuses - et parfois, tout cela en même temps. Les vendeurs de poisons prospèrent à Commoragh, et s'il existe des antidotes, il est difficile de s'en procurer et ils sont vus comme le refuge des faibles.

EQUIPEMENT ESOTERIQUE

L'équipement ésotérique est très rare. Il n'est employé que par les tourmenteurs et leurs horribles serviteurs. Ce sont des artefacts d'un fonctionnement si étrange qu'un simple mortel les qualifiera de "magiques". Chaque objet marqué d'une astérisque (*) dans cette section est limité à un seul exemplaire dans toute l'armée. Choisissez donc avec précaution...

Archange de la Souffrance*: Cette cassette ouvragée abrite l'essence d'un démon capturé et rendu fou par les runes qui l'y confinent. Lorsqu'il est libéré, il apparait comme un être de lumière aveuglante muni d'ailes avant de retourner dans le Warp, et ses cris de joie sont capables de terrasser le plus solide des guerriers. Une fois par partie, lors de votre phase de tir, la figurine portant l'Archange peut choisir de le libérer au lieu de tirer. Toutes les unités ennemies dans un rayon de 3D6ps autour du porteur doivent effectuer un test de Cd ou voir leur CC et leur Initiative réduites à 1 jusqu'à la fin du tour.



Animus Vitæ*: Cette création détestable ressemble à une sphère de fils barbelés vivants capables de jaillir pour capturer une proie, avant de se contracter de nouveau afin de la découper en morceaux. Le retour d'énergie psychique est très revigorant pour ceux qui ont la force de l'absorber. L'Animus Vitæ est une arme de corps à corps spéciale. Si son porteur tue une ou plusieurs figurines ennemies au cours d'un round de combat, il peut effectuer un test de Cd à la fin de ce round. S'il le réussit, il gagne immédiatement un point de souffrance.

Coffret de Flagellation*: Lorsque ce coffret est ouvert et que les mots d'activation sont prononcés, des esprits invisibles se jettent sur les ennemis de son porteur. Les ennemis du tourmenteur se retrouvent rapidement couverts de morsures circulaires entamant leur chair comme leur armure. Dans le pire des cas, les esprits dévorent entièrement la chair de la tête de leur victime, arrachent son crâne et ramènent un macabre trophée à leur maître, alors que le cerveau qui y est encore prisonnier palpite d'une terreur abjecte.

	Portée	Force	PA	Spécial
Coffret de Flagellation	12 ps	1D6	1D6	Assaut 2D6, une seule utilisation

Creuset de Malédiction*: Les tourmenteurs appellent cette arme extraordinaire la Fratricide, car elles est particulièrement mortelle pour leurs cousins des vaisseaux-mondes. Un creuset contient l'essence de psykers capturés et torturés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Lorsqu'ils sont libérés, ils traversent le champ de bataille en hurlant, et leur cacophonie fait sombrer les sorciers présents dans la démence. Une fois par partie, lors de sa phase de tir, le porteur peut ouvrir le creuset au lieu de tirer. Tous les psykers dans un rayon de 3D6ps autour de lui doivent réussir un test de Cd sous peine de devenir fous et d'être retirés du jeu, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Portique de Ténèbres* : Un portique de ténèbres est un tétraèdre runique qui ouvre un portail vers l'une des zones interdites de la Toile. Ces secteurs normalement condamnés abritent toutes sortes d'entités étranges, qui s'engouffreront dans la moindre ouverture. Lorsque le portique s'ouvre au milieu des combats, un tentacule ou un pseudopode frémissant s'en échappe pour venir broyer tout ce sur quoi il se referme. Un portique de ténèbres est une arme de tir dotée du profil suivant :

	Portée	Force	PA	Spécial
Portique de Ténèbres	12 ps	10	-	Assaut 1, grande explosion, une seule utilisation

Gantelet de Chair : Ce gant garni de seringues et de fioles peut injecter de puissants électrostéroïdes qui infligent une croissance rapide et contre-nature à leur victime, ses muscles brisant sa chair dans une averse de sang et autres fluides écoeurants. Un gantelet de chair est une arme de corps à corps *empoisonnée* (4+). De plus, une figurine qui subit une blessure non sauvegardée causée par un gantelet de chair subit une *mort instantanée*, quelle que soit son Endurance.

Jezzail Vitrificateur : Cet arme à long canon tire des cylindres de cristal imprégnés du Fléau Transparent, qui ravagea Commorragh en M36. Lorsqu'il touche la chair de sa victime, il la transforme rapidement en une statue de verre au visage figé pour l'éternité dans un rictus d'épouvante.

	Portée	Force	PA	Spécial
Jezzail Vitrificateur	36 ps	X	4	Assaut 1, sniper

Une figurine qui subit une blessure non sauvegardée à cause d'un jezzail vitrificateur doit effectuer un test de caractéristique basé sur sa valeur de Points de Vie (celle indiquée sur son profil, et non sa valeur actuelle). En cas d'échec, elle est retirée du jeu, sans sauvegarde d'aucune sorte. Le jezzail vitrificateur n'a aucun effet sur les véhicules.

LA CABALE DU CRÂNE ÉCORCHÉ

Les cabalites du Crâne Écorché sont aisément reconnaissables aux éclaboussures écarlates stylisées qui décorent leur visage.

En termes de puissance militaire, ils ne s'inclinent que face à la cabale du Cœur Noir d'Asdrubæl Vect. Leur voïvode, le seigneur Vræsque, commença sa longue et malhonnête carrière en tant que Reaver, et il est depuis devenu le maître des attaques aériennes. Sa cabale compte ainsi un grand nombre de Reavers, de chasseurs Razorwing et de bombardiers Voidraven, et leurs pilotes cherchent toujours à être les premiers à faire couler le sang ennemi. On raconte que les Crânes Écorchés conquièrent le monde de Thrandium sans même y poser le pied.



Fusil Liquéfacteur : Le fusil liquéfacteur projette un acide très puissant qui dévore tout ce qu'il touche. Les gorgones et les grotesques disposent souvent de cette arme, intégrée à leur corps, afin d'émettre de vastes gerbes de leur propre sang acide. Jetez le dé pour déterminer sa valeur de PA à chaque fois que vous tirez.

	Portée	Force	PA	Spécial
Fusil Liquéfacteur	Souffle	4	1D6	Assaut 1



Orbe de Désespoir* : Un orbe de désespoir est une lourde sphère noire qui a reposé dans les cryptes des tourmenteurs pendant des millénaires. Lorsqu'elle est jetée au sol, elle émet des vagues d'énergie négative qui plonge les êtres à portée dans les affres du désespoir.

	Portée	Force	PA	Spécial
Orbe de Désespoir	6ps	10*	1	Assaut 1, explosion, une seule utilisation

**Lorsque vous effectuez les jets pour blesser de l'orbe, utilisez le Cd de la cible à la place de son Endurance. Les figurines n'ayant pas de valeur de Commandement ne sont pas affectées.*

Pincés : Les pincés ressemblent à une paires de forces chirurgicales enduites de toxines rares afin que leur porteur puisse incapaciter au mieux ses "patients". Il s'agit d'une arme *empoisonnée* (3+) qui accorde +1 Attaque. Notez que cette arme peut être combinée avec une arme de corps à corps additionnelle, pour un total de +2 Attaques.

Éclat de Psyché* : Les légendaires éclats de psyché faisaient originellement parti d'un complexe portail transdimensionnel appelé le Miroir des Plans. Depuis la destruction du portail, chacun de ses éclats a été laborieusement recherché et transformé en arme par le génie fou Vorsch. En "piégeant" le reflet de sa victime dans l'éclat avant de le briser, le tourmenteur peut littéralement la mettre en morceaux. Un éclat de psyché est une arme de tir dotée du profil suivant :

	Portée	Force	PA	Spécial
Éclat de psyché	Souffle	X*	X*	Assaut 1, une seule utilisation

**Toute figurine n'étant pas un véhicule touchée par l'éclat doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, elle est retirée du jeu sans sauvegarde d'aucune sorte possible.*

Naja : Le naja est une arme de poing dont le canon évoque une grosse seringue terminée par un réservoir de toxines meurtrières. Il tire de longs éclats de verre creux capable de traverser la peau de sa victime et d'injecter un poison directement dans son système sanguin, avec des effets variés mais toujours épouvantables.

	Portée	Force	PA	Spécial
Naja	12ps	X	5	Pistolet, empoisonné (2+)

AUTRE ÉQUIPEMENT

Carapace Blindée : Les engins tels que le Talos et le Cronos sont couverts d'une carapace ouvragée qui protège de tout dommage leurs organes internes. Elle confère une sauvegarde d'armure de 3+.

Champ Duplicateur : Le champ duplicateur projette plusieurs images holographiques de son porteur, toutes identiques et se mouvant de manière parfaitement synchronisée. Lorsque le porteur est au corps à corps, jetez 1D3 au début de chaque round pour déterminer combien de "clones" sont créés. Le résultat indique le nombre de touches que le porteur peut totalement annuler lors de ce round, juste avant leur jet pour blesser. Le porteur peut choisir quelles attaques annuler. Une fois le jet pour blesser effectué, il est impossible d'annuler une touche, choisissez donc bien celle que vous allez éviter !

Cuirasse Fantôme : Les eldars noirs souhaitant jouir d'une certaine protection sans perdre de leur mobilité portent une armure faite de résine durcie et injectée de poches de gaz plus léger que l'air. La cuirasse fantôme incorpore également un champ de force basique pour mieux protéger son porteur. Elle confère une sauvegarde d'armure de 4+ et une sauvegarde invulnérable de 6+.

Sclérodérme : La peau des tourmenteurs et de leurs hideuses créations a tant été malmenée au fil des âges qu'elle évoque à présent une épaisse couche de cuir couturée de cicatrices et de marques de brûlure. Le sclérodérme confère une sauvegarde d'armure de 6+.

Armure d'Incube : Tous les incubes portent une armure rituelle capable de détourner les pires attaques. Elle leur confère une sauvegarde d'armure de 3+.

Armure Cabalite : Les cabalites vont au combat revêtus d'une armure de plates segmentées recouvrant une combinaison maintenue par des crochets. Elle confère une sauvegarde d'armure de 5+.

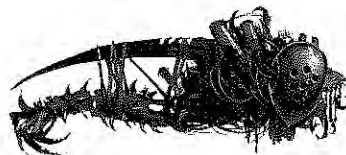
LA CABALE DU SOLEIL MOURANT

Le Soleil Mourant est l'une des plus anciennes cabales et ses membres sont réputés pour le mépris qu'ils vouent à tout ce qui n'est pas capable de résister à l'épreuve des millénaires. Ils lancent leurs attaques au crépuscule car leur maître, Vorl-Xoelanth, est obsédé par la transition entre la lumière et les ténèbres. Ils prétendent avoir conservé le secret qui permet d'étouffer des soleils, et si leurs rivaux se gaussent de leurs vantardises, ils ne peuvent expliquer la détérioration du soleil d'Echillos durant la Persécution d'Aleuthan.



Bouclier d'Ombre : Le bouclier d'ombre ceint son porteur d'une nuée de miasmes d'énergie noire presque impossible à pénétrer. Cependant, un coup puissant peut saturer le champ et laisser son porteur vulnérable. Un bouclier d'ombre confère une sauvegarde invulnérable de 2+, mais si cette sauvegarde est ratée, le bouclier est détruit. Jetez les dés les uns après les autres lorsque vous tentez de sauvegarder les blessures subies, afin de déterminer si le bouclier est détruit.

Psychocage : Ces pièges varient en forme et en apparence - il peut s'agir de prismes ou de crânes gravés de runes - mais ils partagent la même fonction : capturer l'âme d'un ennemi puissant. Chaque fois que le porteur tue un personnage indépendant ou une créature monstrueuse ennemie, il peut choisir d'effectuer un test de Commandement. Si le test est réussi, l'essence de l'adversaire est absorbée par le piège, et la Force du porteur est immédiatement doublée jusqu'à la fin de la partie (jusqu'à un maximum de 10).



Vexantrope : Un vexantrope est un masque fait d'os et de peau tannée délicatement ornée de runes de confusion. Il projette dans l'esprit de quiconque le contemple l'image d'un être cher ou d'un ami dévoué, ce qui accorde un avantage conséquent au porteur alors que ses ennemis hésitent à lever la main sur un être aimé. Les unités ennemies en contact socle à socle avec une figurine équipée d'un vexantrope au début de la phase d'assaut doivent effectuer un test de Commandement avant que la moindre Attaque ne soit portée. En cas d'échec, elles succombent aux illusions du masque et ne peuvent pas attaquer son porteur lors de ce round, même si elles peuvent attaquer d'autres figurines de la manière normale.

Portail Warp : Il s'agit d'une version portable des portails utilisés par les eldars pour voyager dans la Toile. Une fois par partie, lors de sa phase de tir, une figurine portant le portail peut choisir de l'activer au lieu de tirer. Il ne peut pas l'activer s'il se trouve à bord d'un véhicule. Placez un petit gabarit d'explosion (ou autre marqueur de la même taille) en contact avec le porteur. À partir de ce moment, toutes vos unités qui arrivent des réserves peuvent entrer en jeu par le bord du gabarit du portail au lieu d'entrer normalement en jeu (peu importe que ces unités aient prévu d'effectuer une *frappe en profondeur*, une *attaque de flanc* ou d'arriver par leur bord de table, etc.) Le portail compte comme un terrain infranchissable et ne peut pas être détruit. Après que celui-ci a été activé, son porteur est libre de se déplacer normalement, en laissant le portail à sa place. Si votre armée compte un portail Warp, vous pouvez garder des unités en réserve quelle que soit la mission jouée. Les véhicules ne peuvent pas entrer en jeu par un portail.

Combinaison de Céraste : Les cérastes sont vêtus de combinaisons flexibles conçues pour protéger l'un des côtés de leur corps (généralement celui qu'ils présentent à l'ennemi) sans entraver leurs mouvements. Elles confèrent une sauvegarde d'armure de 6+.

AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Pièges à Esclaves: La coque de certains véhicules eldars noirs laisse pendre des chaînes et des crochets barbelés afin de faucher les rangs ennemis lorsqu'ils les survolent, et d'y faire éventuellement quelques prisonniers. Un véhicule doté de pièges à esclaves inflige 1D3+1 touches de F4, PA- sur toutes les unités ennemies non engagées et n'étant pas des véhicules qu'il survole lors de la phase de mouvement, résolues sur-le-champ. Les sauvegardes de couvert s'appliquent normalement.

Voiles Éthériques Améliorées: Les voiles éthériques sont utilisées pour capturer les bourrasques qui soufflent des portails sur la Toile. Certains équipages de véhicules améliorent constamment leur voilure en lui ajoutant des alliages particuliers, des vibro-cellules et des électrhaubans. Un véhicule doté de voiles éthériques améliorées peut se déplacer de 2D6ps supplémentaires, mais ses passagers ne peuvent pas débarquer lors de ce tour, et ni le véhicule ni ses passagers ne pourront tirer lors de la phase de tir suivante.

Lames Toxiques: Les faux qui émergent de la coque du véhicule sont couvertes de poisons mortels. Lorsqu'une unité frappe un véhicule doté de lames toxiques durant la phase d'assaut, elle subit une touche de Force 4, PA- pour chaque résultat de 1 obtenu sur ses jets pour toucher (réparties comme des tirs).



Champ Éclipsant: Le véhicule dispose d'un champ de force optique très avancé qui donne l'impression qu'il apparaît et disparaît. Un véhicule doté d'un champ éclipsant dispose d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

Trophées: L'antigrav est décoré de têtes coupées et couvert d'une épaisse couche de sang ennemi. Le spectacle de ces trophées pourrissant emplit de fierté les eldars noirs alentours. Toute unité amie dans un rayon de 6ps autour d'un véhicule doté de trophées peut relancer ses tests de Commandement ratés.

Missiles à Implosion: Voir page 47.

Missiles Monofaux: Voir page 46.

Missiles Nécrotoxique: Voir page 46.

Bouclier de Nuit: Le pont du vaisseau est entouré d'un champ énergétique qui l'enveloppe de ténèbres. La portée des unités ennemies qui souhaitent tirer sur le véhicule est réduite de 6ps. Par exemple, une unité armée de bolters (portée 24ps) compte comme n'ayant qu'une portée de 18ps lorsqu'elle tire sur un véhicule doté d'un bouclier de nuit. Ce modificateur peut mettre la cible hors de portée des tireurs, auxquels cas les tirs échouent automatiquement. Cette distance supplémentaire est également prise en compte pour déterminer si le véhicule est à portée de tir rapide, à demi portée pour une arme à fusion, etc. Un bouclier de nuit n'a aucun effet sur les armes à souffle ou de barrage, ainsi que sur les armes dotées d'une portée maximale de 6ps ou moins.

Lance-grenades Tourment: Certains antigrav eldars sont modifiés pour incorporer des lanceurs de coque criblant de grenades barbelées les rangs ennemis. Chacune émet des nuages d'un gaz hallucinogène ocre qui sème la terreur chez ceux qui l'inhalent. Pour représenter cela, toute unité ennemie dans un rayon de 6ps autour d'un ou plusieurs véhicules dotés d'un lance-grenades Tourment subit une pénalité de -1 en Commandement. De plus, une unité ennemie voulant lancer un assaut contre un tel véhicule doit réussir un test de Cd. Si le test est raté, il ne peut pas lancer d'assaut lors de ce tour.

Moteurs Hurlleurs: Le véhicule est doté de rétrofusées qui lui permettent de brusquement freiner sa descente et de tomber ainsi du ciel au milieu des rangs ennemis. Un véhicule doté de moteurs hurlleurs peut effectuer des *frappes en profondeur*. Notez toutefois que les troupes qu'il transporte ne peuvent pas débarquer lors du même tour.

Missiles Décalorifères: Voir page 47.

Éperon Électrique: Cette amélioration consiste en un éperon énergétique qui émet des vagues électromagnétiques, lesquelles lui permettent de traverser aisément les formations de fantassins et même d'inquiéter les véhicules adverses. Pour représenter ces effets, un véhicule doté d'un éperon électrique peut effectuer des attaques de char. De plus, il compte comme ayant un blindage Avant supérieur d'1D3 points à sa valeur ordinaire lorsqu'il tente d'éperonner un véhicule ennemi (jetez le dé à chaque tentative d'éperonnage).

Râtelier d'Armes: Les passagers du véhicules sont entraînés à utiliser l'armement antipersonnel du véhicule à vitesse élevée. Les figurines dotées de fusils éclateurs et de pistolets éclateurs qui tirent lorsqu'elles sont embarquées dans le véhicule peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés afin de représenter les munitions presque illimitées dont elles disposent.

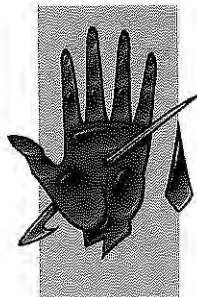
Mine Antimatière: Voir page 47.

Lance Antimatière: Voir page 47.

LES DÉSUNIS

La cabale des Désunis a quitté la Cité Crépusculaire voici des siècles et écume l'espace.

L'Imperium la connaît bien, car ses membres sont la plaie du système de la Bande Ghoroid depuis des temps immémoriaux. Leur voivode, S'aronai Ariensis, rata jadis un coup d'état qui lui coûta sa place à Commorragh et la majeure partie de sa main gauche. À ce jour, il refuse de la faire régénérer, et ses guerriers ont pour habitude de se mutiler pareillement, si bien que leur main gauche est souvent réduite à une serre, ou remplacée par des griffes augmentiques.



COLLECTIONNER LES ELDARS NOIRS

Le frisson que procure un raid sur le monde matériel est considéré par beaucoup comme le temps fort d'une carrière de général eldar noir. D'autres préfèrent se contenter de posséder une armée peinte de manière experte sans jamais jeter le moindre dé. Dans tous les cas, vous allez avoir besoin d'une armée ! Collectionner, assembler et peindre une armée d'eldars noirs est une aventure très gratifiante. Cela vous demandera beaucoup de patience et de dévouement, toutefois, car rassembler une force conséquente est un projet à long terme. Voici une petite page pleine d'astuces.

LE PLAN

La plupart des joueurs choisissent leur armée au coup de cœur, mais il est toujours bon de réfléchir un peu à l'apparence que vous voulez qu'elle présente, et à la manière dont elle va se comporter sur le champ de bataille. Voulez-vous une force de frappe aéroportée, vive comme l'éclair, qui sautera à la gorge de l'ennemi avant qu'il ne puisse réagir, ou voulez-vous simplement aligner davantage de canons que lui ? Un seigneur eldar noir n'a d'autre ambition que de régner sur ses domaines d'une main de fer, vous devrez donc passer un peu de temps à mettre sur pied un plan. Et tant qu'à faire, profitez-en pour perfectionner votre rire maléfique.

L'armée des eldars noirs est si polyvalente que vous pouvez la jouer selon différents styles (vous en saurez plus pages 94-95). Essayez de vous familiariser avec la liste d'armée avant de mettre votre force de pillards sur pied. Certains aspirants conquérants rédigent même une liste de ce qu'ils souhaitent collectionner et la suivent fidèlement, chaque étape les rapprochant de leur sinistre but. Votre plan devra toutefois s'adapter et évoluer au fur et à mesure que vous en apprendrez plus sur votre armée et ses capacités, mais cela fait partie du jeu. Le plus important est de savoir savourer le processus !



POUR DÉBUTER

Une fois maîtrisés les monologues mégalomanes et les éclats de rire glacials, vous devriez commencer par quelques unités d'infanterie. Assemblez donc des Cérastes et des Guerriers Cabalites pour vous familiariser avec les kits plastiques et les diverses manières de les utiliser. Chaque kit propose une infinité de possibilités d'assemblage et de modélisme, mais certaines poses restent très efficaces ; nous vous conseillons donc de les essayer "à sec", sans appliquer de colle sur les éléments. Rien ne presse. Après avoir assemblé quelques unités de manière standard, vous pouvez aussi laisser parler le Tourmenteur qui se cache en vous pour vous livrer à quelques expériences étranges : après tout, les eldars sont des individualistes. Lorsque viendra le moment d'assembler le chef de votre force, vous devriez maîtriser tous les aspects de la greffe du plastique.

Une fois que vous aurez monté quelques figurines et un ou deux véhicules, vous devrez choisir l'uniforme de vos cabales, de vos cultes et de vos coteries. Les pages qui suivent vous proposent maints exemples créés par les célèbres peintres de l'équipe 'Eavy Metal. Vous pouvez copier leurs schémas de couleurs, ou créer le vôtre. Dans tous les cas, mieux vaut commencer par peindre quelques figurines avant de vous attaquer sérieusement au reste de l'armée, afin de vous faire

la main sur vos premiers fantassins. Une fois que vous serez satisfait des couleurs de votre choix, vous pourrez commencer à peindre vos figurines à la chaîne. Peindre une unité à la fois est une manière rapide et efficace de mettre en couleurs une collection cohérente, et cela permet de s'assurer que tous les membres d'une même escouade sont visuellement liés. De plus, il vous suffit d'une paire d'unités et d'un personnage pour commencer à jouer !

Lorsque vous choisissez les couleurs de votre armée, gardez à l'esprit la manière dont vous comptez les appliquer aux véhicules. La combinaison orange et crème de ce céraste lui va bien, mais qu'en sera-t-il d'une escouade entière ou d'un véhicule blindé ?

DES TROPHÉES

Lorsque vous assemblez vos figurines, veillez à conserver les éléments que vous n'utilisez pas. Des têtes, des bras et des armes supplémentaires sont idéals pour apporter de la variété à votre armée. Un simple échange de pièce peut changer du tout au tout la dynamique d'une figurine, ou lui permettre de brandir un artefact exotique. Notez que les éléments des divers kits plastiques sont totalement interchangeables et se marient tout aussi bien avec les figurines métal de la gamme. Les pages qui suivent vous proposent quelques exemples de modifications. De plus, des pièces détachées comme des crânes extraterrestres, des casques capturés et autres peuvent être collés sur un socle et représenter de manière très esthétique les points de souffrance de vos unités. Après tout, tout voilà conserve par-devers lui quelques têtes coupées pour détendre l'atmosphère si le besoin s'en fait sentir...

La règle d'or est la même pour toute collection : concentrez-vous sur les éléments qui capturent votre imagination. Une fois que vous aurez une armée, vous voudrez sans doute l'agrandir en y ajoutant de nouvelles unités, et votre force de frappe ne tardera pas à devenir une puissante horde. Après cela, plus rien ne pourra entraver votre marche vers le pouvoir...

LA PUISSANCE DES NOMS

Donner à votre collection de xenos psychopathes un nom approprié et un peu d'historique ne pourra que décupler la joie qu'elle vous procurera. Ce livre contient de nombreux noms de cabales et de cultes cérastes ; utilisez-les comme bon vous semble, mélangez-les ou inventez les vôtres. Au fur et à mesure que votre collection prendra de l'importance, vous découvrirez qu'elle commence à se doter d'une histoire propre et que vos personnages développent leur personnalité au fil de leurs exactions. Certains joueurs vont même jusqu'à baptiser chaque véhicule et chaque escouade !



La cabale du Cœur Noir et ses sinistres alliés frappe depuis les profondeurs de la Toile.



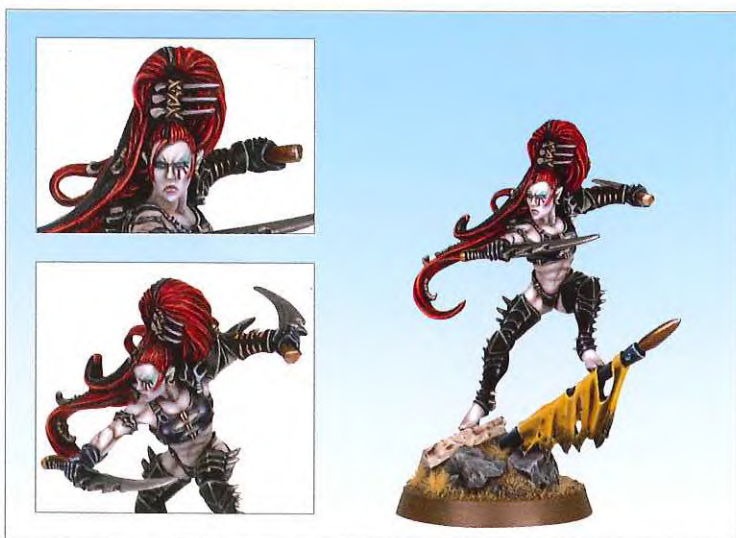
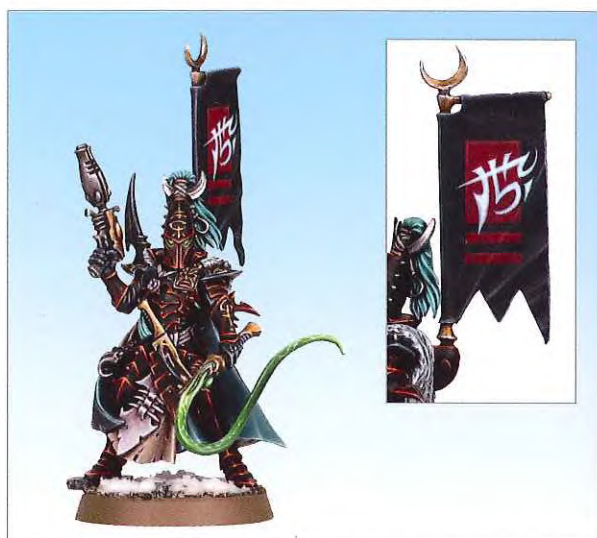
Urien Rakarth, Maître Tourmenteur



Voivode avec lame dessicante et psychocage



Deux Voivodes convertis avec divers armes, têtes et autres composants plastiques des boîtes de Guerriers Cabalites et Cérastes. Celui de gauche est équipé d'une pistolet éclateur et d'une arme énergétique, celui de droite d'un pistolet disloqueur et d'un neurocide.



Lelith Hesperax, Maîtresse du Culte de la Discorde



Grand Voivode avec lame dessicante et psychocage



Incubes



Incube



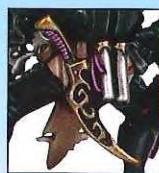
Les Incubes sont équipés de redoutables klaives.



Un Grand Voivode et sa garde rapprochée d'Incubes repoussent les créatures corrompues du Chaos.



*Sybarite avec
pistolet éclateur et neurocide*



*Guerrier Cabalite
avec canon éclateur*



*Bannière de la Cabale
du Cœur Noir*



*Bannière portant
un Signe de Discorde*



*Bannière de la Cabale
de l'Œil Balafre*



Guerriers Cabalites avec fusils éclateurs



*Sybarite avec pistolet
disloqueur et arme énergétique*



*Guerrier Cabalite
avec lancette*



*Guerrier Cabalite
avec disloqueur*



*Guerrier Cabalite
avec lance de ténèbres*



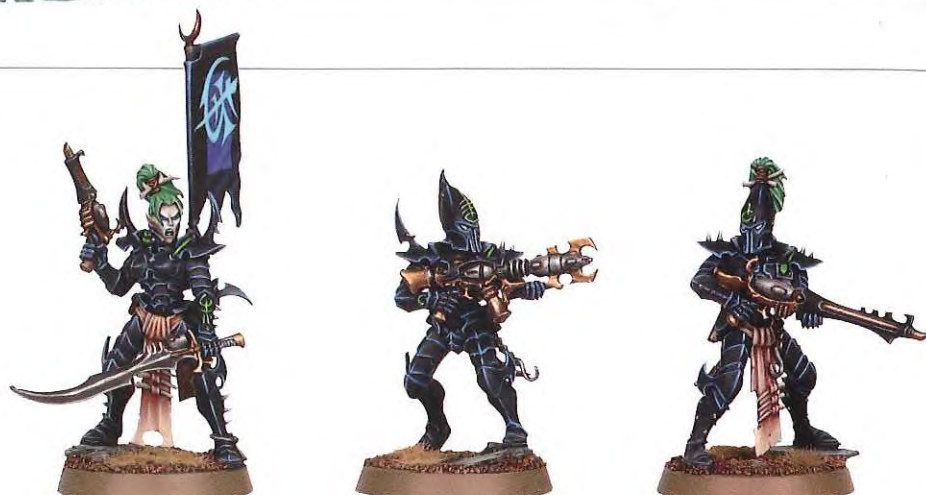
Guerriers Cabalites



Les Guerriers Cabalites du Cœur Noir ont brisé le périmètre défensif d'une cité impériale.



L'icône de la
Langu Vénimeuse



Sybarite et Guerriers de la cabale de la Langu Vénimeuse



Guerriers Cabalites



Des pillards eldars noirs se jettent sur une Forteresse de la Rédemption sur Leonia VI.



L'icône de la
Rose d'Obsidienne



Sybarite avec lance-grenades Phantasme et Guerriers de la cabale de la Rose d'Obsidienne



Raider de la Cabale du Cœur Noir



Symbole du Culte
Céraste de la Discorde



Hekatrix avec pistolet éclateur
et arme énergétique



Céraste avec gantelets hydres



Céraste avec filet barbelé
et empaleur



Cérastes du Culte de la Discorde



Céraste avec filet barbelé et empaleur

Cérastes



Symbole du Culte
Céraste du
Septième Serment



Hekatrix et Cérastes du Septième Serment



Symbole du Culte
Céraste de la
Lame Fantôme



Hekatrix et Cérastes du Culte de la Lame Fantôme



Hekatrix avec pistolet disloqueur
et neurocicide



Céraste



Hekatrix avec pistolet éclateur
et arme énergétique



Céraste



Lelith Hesperax et le Culte de la Discorde affrontent leurs cousins des vaisseaux-mondes.



Helliarque avec neurocide, pistolet éclateur et lance-grenades Phantasme



Hellion



Hellion



Hellions avec vouges infernaux



Helliarque avec grappin, pistolet éclateur et lance-grenades Phantasme



Hellions





Les Hellions du Gang des Écorcheurs fondent sur les positions des Gardes de Catachan.



Hellion de la Vive Cicatrice



Hellion des Ailes Infernales



Helliarque des Diablies Volants



Reaver sur motojet avec lance de feu



Lance de feu



Disloqueur



Reaver



Reaver



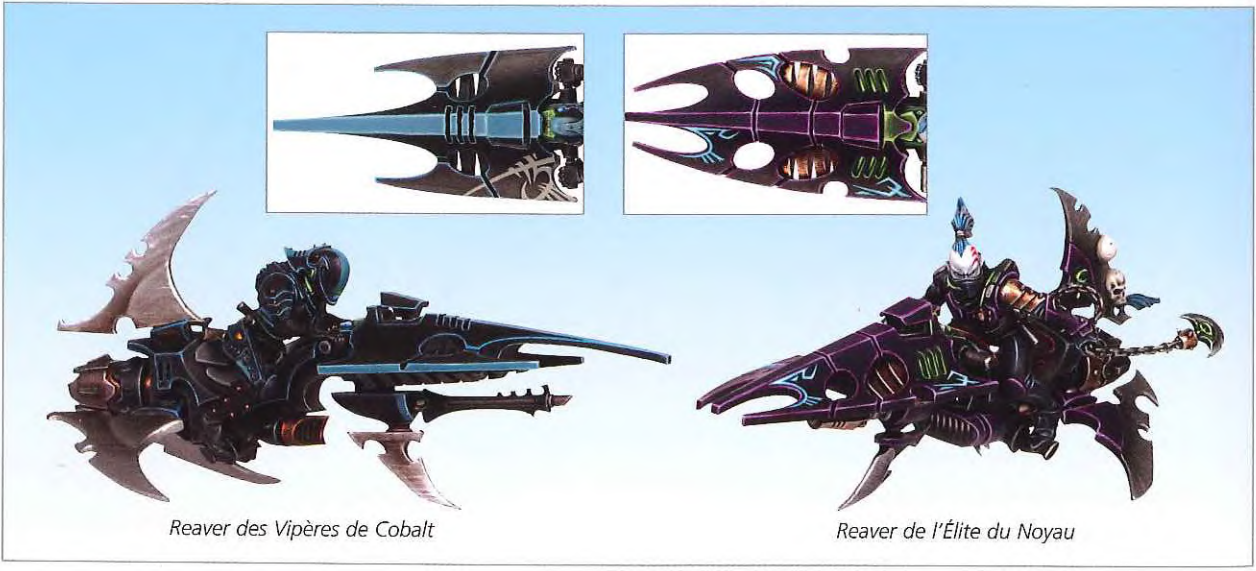
Griffe acérée



Lance-chausse-trapes



Reaver



Reaver des Vipères de Cobalt



Reaver de l'Élite du Noyau



Les Mandragores brandissent de redoutables armes de corps à corps.



Une bande de Mandragores jaillit de l'ombre et se jette sur les arrières de la Black Legion.



*Ravageur de la Cabale du Cœur Noir,
avec lance de ténèbres et pièges à esclaves*



*Ravageur avec trois canons
désintégrateurs et éperon électrique*



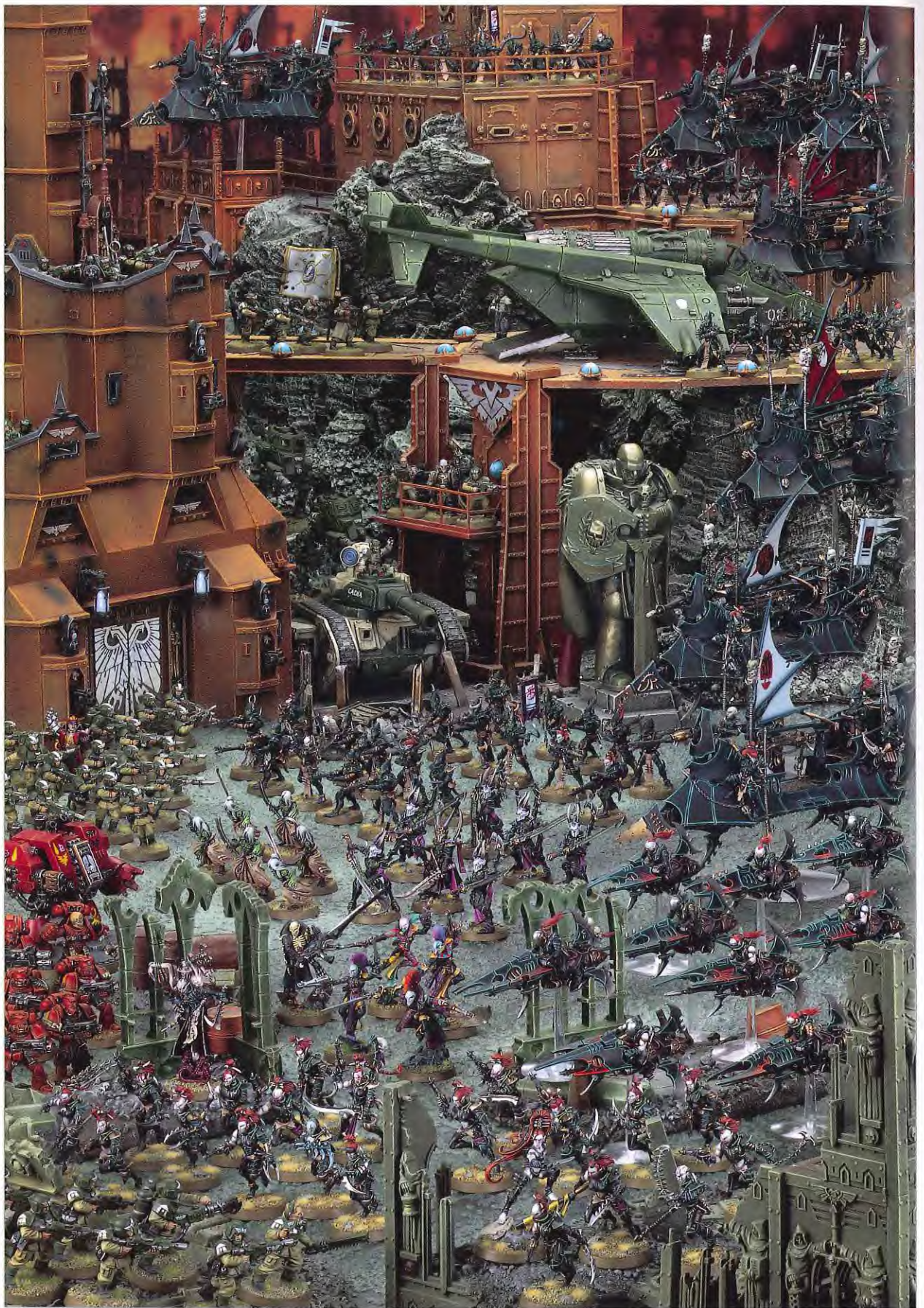
Cérastes du Deuil Écarlate



Hellion



Le Culte du Deuil Écarlate frappe en plein cœur de l'Empire Tau.



Après le passage des eldars noirs, que restera-t-il du monde industriel d'Hintergeist ?

LISTE D'ARMÉE DES ELDARS NOIRS

La liste d'armée qui suit vous permet d'aligner une force d'eldars noirs et de livrer bataille en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

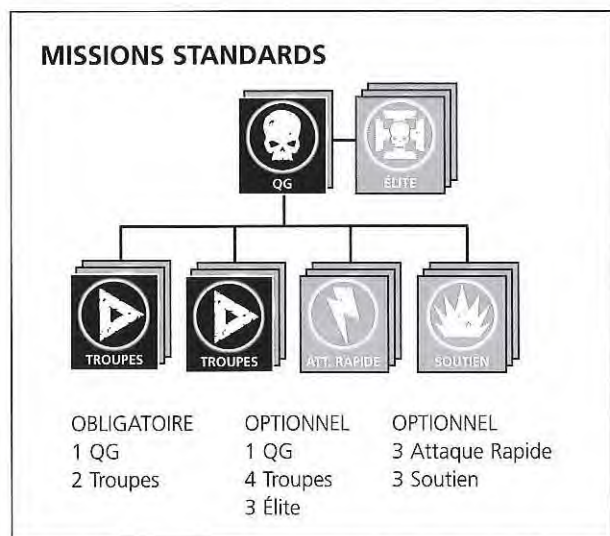
La liste d'armée des eldars noirs est divisée en cinq sections : QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Tous les véhicules, escouades et personnages de l'armée appartiennent à l'une de ces sections, en fonction de leur rôle au combat. Chaque figurine s'est vue attribuer une valeur en points selon son efficacité sur le champ de bataille.

Avant de choisir une armée, vous devez vous mettre d'accord avec l'adversaire sur le type de partie que vous allez jouer, et sur le nombre maximum de points que vous pouvez dépenser afin de sélectionner votre force. Vous pouvez ensuite passer à la rédaction de votre liste d'armée.

UTILISER LE SCHÉMA 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 sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire.

La liste d'armée est prévue pour être utilisée avec les Missions Standards du livre de règles de Warhammer 40,000. Vous pouvez voir ci-dessous le schéma de structure d'armée des Missions Standards. La liste d'armée peut être utilisée en conjonction avec d'autres missions et scénarios faisant appel au schéma de structure d'armée, mais elles risquent d'être déséquilibrées par rapport aux Missions Standards.



Le schéma de structure d'armée des Missions Standards.

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière. Vous trouverez plus d'informations sur l'historique, les règles spécifiques des eldars noirs et les options auxquelles ils ont accès dans la section *Les Habitants de la Cité Crépusculaire*. Des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter sont montrés dans la section *Collectionner*

les Eldars Noirs. Les entrées de la liste d'armée sont divisées en plusieurs sections comme suit :

Nom de l'Unité : Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité décrite et par son coût en points sans aucune option.

Profil d'Unité : Ceci vous montre le profil de chaque figurine de l'unité.

Composition d'Unité : Lorsque c'est nécessaire, cette section fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que les options ne soient ajoutées. Si le Type d'Unité indique le terme "unique", cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de cette unité.

Type d'Unité : Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de l'infanterie autoportée ou un véhicule, etc.

Équipement : Cette section détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

Règles Spéciales : Toute règle spéciale s'appliquant à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section *Les Habitants de la Cité Crépusculaire*. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Transports Assignés : Cette rubrique concerne les véhicules de transport accessibles à l'unité. Ces derniers ont leurs propres entrées, pages 90-91 de ce livre. La section *Véhicules de Transport* du livre de règles explique comment fonctionnent ces transports assignés.

Options : La liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec le coût en points pour chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux tant que vous payez le coût indiqué.

CABALES ET PERSONNAGES RIVAUX

Vous aurez noté que les personnages nommés de la liste d'armée des eldars noirs proviennent de factions différentes et souvent rivales. Cependant, vous pouvez tout de même les aligner au sein de la même armée, car il arrive fréquemment que les cabales mettent de côté leurs querelles le temps de conquérir un monde d'une espèce inférieure. Vous pouvez également utiliser la figurine et les règles d'un personnage spécial pour représenter un anti-héros de votre invention. Il vous suffira simplement de le baptiser différemment et de lui rédiger un petit historique relatant ses exploits. C'est une excellente façon de personnaliser votre armée. Cependant, assurez-vous que votre adversaire sait exactement quelles figurines représentent quoi avant le début de la bataille.

QG

ASDRUBÆL VECT 240 points

Page 55

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vect	8	8	3	3	4	8	5	10	4+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Bouclier d'ombre
- Cuirasse fantôme
- Pistolet éclateur
- Grenades à plasma
- Grenades disruptrices
- Orbes d'Obsidienne
- Le Sceptre de la Cité Crépusculaire

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Sans Peur
- Maître Tacticien
- Némésis Universelle

Options :

- Peut embarquer sur :
- Le Trône de Destruction 200 points

DAME MALYS 130 points

Page 53

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dame Malys	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Grenades à plasma
- Armure cabalite
- Éventail d'acier (arme de corps à corps)
- Le Cœur de Cristal
- La Lame de la Dame

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Sauvegarde Invulnérable (4+)
- Précognition

DRAZHAR, LE MAÎTRE DES LAMES 230 points

Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Drazhar	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Ancienne armure d'incube
- Demi-klaives

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Guerrier Éternel
- Sans Peur
- Élan Fulgurant
- Maître des Lames
- Riposte

LELITH HESPERAX 175 points

Page 49

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lelith Hesperax	9	9	3	3	3	9	4	9	6+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Lames et cheveux barbelés (empaleur et filet barbelé)
- Combinaison de céraсте
- Grenades à plasma

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Esquive Fulgurante (4+/3+)
- La Lame Fatale
- Bretteuse Imbattable

URIEN RAKARTH 190 points

Page 54

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Urien Rakarth	5	5	3	5	3	5	3	9	6+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Arme de corps à corps
- Sclérodérme
- Coffret de Flagellation
- Champ duplicateur
- Gantelet à Fluides

Règles Spéciales:

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Fusion de la Chair
- Père de la Souffrance

Maître Tourmenteur: Les Gorgones sont des choix de Troupes dans une armée qui inclut Urien Rakarth. Toute unité de Grotesques de l'armée d'Urien Rakarth peut passer de F5 à F6 pour +5 points par figurine.

LE DUC SLISCUS LE SERPENT 150 points

Page 51

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Duc Sliscus	6	6	3	3	2	6	3	9	4+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Pistolet disloqueur
- Bouclier d'ombre
- Grenades à plasma
- Cuirasse fantôme
- Drogues de combat
- La Morsure du Serpent

Règles Spéciales:

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Le Venin du Serpent
- Contrebande
- Raid en Orbite Basse

KHERADRUAKH, LE CHASSEUR DE TÊTES 140 points

Page 50

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kheradruakh	6	5	5	3	3	6	4	9	-

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Le Décapiteur

Règles Spéciales:

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance

- Mouvement à Couvert
- Éclair de Givre
- Discrétion
- Sauvegarde Invulnérable (5+)
- Rôdeur des Ombres
- Chasseur de Têtes
- Physique Altéré

LE BARON SATHONYX 105 points

Page 48

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Baron Sathonyx	6	6	3	3	2	6	3	9	5+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie Autoportée

Équipement:

- Bouclier d'ombre
- Combinaison de céraсте
- Vouge
- Pistolet éclateur
- Lance-grenades Phantasme
- Surf modifié
- Les Osselets du Prophète
- Suaire de Nuit

Règles Spéciales:

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Désengagement
- Maître des Cieux

Le Seigneur des Hellions: Les Hellions sont des choix de Troupes dans une armée qui inclut Sathonyx.

VOÏVODE 60 points

Page 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Voïvode	7	7	3	3	3	7	4	10	5+

Composition :

- 1 Voïvode

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure cabalite
- Arme de corps à corps
- Pistolet éclateur
- Grenades à plasma

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant

Options :

- Remplacer l'arme de corps à corps et/ou le pistolet éclateur par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Pistolet disloqueur 15 points
 - Arme énergétique 15 points
 - Disloqueur 15 points
 - Neurocide 20 points
 - Fouet électrocorrosif 20 points
 - Lame dessicante 35 points
- Peut avoir :
 - Grenades disruptrices 5 points
 - Cuirasse fantôme 10 points
 - Drogues de combat 10 points
 - Psychocage 10 points
 - Lame djinn 20 points
 - Champ duplicateur* 20 points
 - Lance-grenades Phantasme 25 points
 - Bouclier d'ombre* 30 points
 - Portail Warp 35 points

* Une figurine ne peut pas avoir à la fois un bouclier d'ombre et un champ duplicateur.



LA COUR DU VOÏVODE

Page 35

Vous pouvez inclure une Cour du Voïvode pour chaque Voïvode (y compris Asdrubael Vect et Dame Malys) que comprend votre armée. La Cour du Voïvode n'occupe pas de choix dans le Schéma de Structure d'Armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Méduse	4	4	3	3	1	5	1	9	5+
Ur-Ghul	4	0	4	3	1	5	3	3	-
Lhamaéenne	4	4	3	3	1	5	1	9	5+
Sslyth	4	4	5	5	2	4	3	3	5+

Composition :

- 1-2 Lhamaéenne 10 points par figurine
- 1-2 Méduse 15 points par figurine
- 1-3 Sslyth 35 points par figurine
- 1-5 Ur-Ghuls 15 points par figurine

Type d'Unité :

- Infanterie

Options :

- Peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts).

LHAMAÉENNE

Équipement :

- Armure cabalite
- Pistolet éclateur
- Arme empoisonnée (2+)

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Maîtresse des Poisons

MÉDUSE

Équipement :

- Armure cabalite

Règles Spéciales :

- Course
- La Puissance vient de la Souffrance
- Regard Mortel

SSLYTH

Équipement :

- Armure cabalite
- Carabine éclateuse
- Arme de corps à corps
- Pistolet éclateur

Règles Spéciales :

- Course
- Insensible à la Douleur

UR-GHUL

Équipement :

- Griffes et crocs (une seule arme de corps à corps)

Règles Spéciales :

- Course
- Insensible à la Douleur
- Charge Féroce

QG

SUCCUBE 65 points

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Succube	8	6	3	3	3	8	4	9	6+

Composition :

- 1 Succube

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Combinaison de céraste
- Arme de corps à corps
- Pistolet éclateur
- Drogues de combat
- Grenades à plasma

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Esquive (4+)

Options :

- Remplacer l'arme de corps à corps et/ou le pistolet éclateur par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 15 points
 - Neurocide 20 points
 - Fouet électrocorrosif 20 points
- Remplacer l'arme de corps à corps et le pistolet éclateur par :
 - Gantelets hydres 5 points
 - Empaleur et fouet barbelé 5 points
 - Épées-fouets 10 points
- Remplacer le pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur 15 points
- Peut avoir :
 - Grenades disruptrices 5 points



DOYEN TOURMENTEUR 80 points

TOURMENTEUR 50 points

Page 37

Page 37

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Doyen Tourmenteur	5	5	3	4	3	5	3	9	6+
Tourmenteur	4	4	3	4	2	4	2	8	6+

Composition :

- 1 Tourmenteur
ou Doyen Tourmenteur

Vous pouvez avoir de 1 à 3 Tourmenteurs par choix QG. Un seul d'entre eux peut-être un Doyen Tourmenteur.

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Scléroderme
- Arme de corps à corps
- Pistolet éclateur

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Personnage Indépendant
- Physique Altéré

Options :

- Remplacer l'arme de corps à corps et/ou le pistolet éclateur par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Naja 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Gantelet neurolyseur 10 points
 - Gantelet de chair 20 points
 - Neurocide 20 points
 - Fouet électrocorrosif 20 points
 - Lame dessicante 35 points
- Peut avoir jusqu'à deux équipements ésotériques :
 - Animus Vitae 5 points
 - Coffret de Flagellation 10 points
 - Fusil Liquéfacteur 10 points
 - Psychocage 10 points
 - Vexantropes 10 points
 - Pince 15 points
 - Archange de la Souffrance 15 points
 - Jezzail Vitricificateur 15 points
 - Éclat de Psyché 15 points
 - Creuset de Malédiction 20 points
 - Orbe de Désespoir 20 points
 - Portique de Ténèbres 25 points
 - Portail Warp 35 points

Maîtres de Coterie :

Les Gorgones sont des choix de Troupes dans une armée qui inclut au moins un Tourmenteur ou Doyen Tourmenteur.

ÉLITE

INCUBES 22 points par figurine

Page 31

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Incube	5	4	3	3	1	5	2	8	3+
Klaivex	6	5	3	3	1	6	3	9	3+

Composition :

- 3-10 Incubes

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure d'incube
- Klaive

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance

Options de Personnage :

- Un Incube peut être promu au rang de :
 - Klaivex 15 points
- Le Klaivex peut remplacer son klaive par :
 - Demi-klaives 20 points
- Le Klaivex peut avoir :
 - Pierre de sang 15 points
- Le Klaivex peut avoir les pouvoirs suivants :
 - Orgie de Sang 10 points
 - Maître Duelliste 15 points

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

GROTESQUES 35 points par figurine

Page 39

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grotesque	4	1	5	5	3	4	3	3	6+
Aberration	4	1	5	5	3	4	4	4	6+

Composition :

- 3-10 Grotesques

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Sclérodérme
- Arme de corps à corps

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Physique Altéré
- Curée Berserk
- Massifs

Options :

- Un seul Grotesque peut échanger son arme de corps à corps contre :
 - Fusil liquéfacteur 10 points

Options de Personnage :

- Un seul Grotesque peut être promu :
 - Aberration 10 points
- L'Aberration peut avoir :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Gantelet neurolyseur 10 points
 - Pince 15 points
 - Gantelet de chair 20 points

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

LES SCEAUX DES COTERIES DE TOURMENTEURS

Les sceaux des tourmenteurs sont une vision familière dans les bas-fonds de Commorragh. Ils sont tracés à la craie sur les murs et les arches de la Cité Crépusculaire, tatoués sur les gorgones des coteries ou marqués au fer rouge dans la chair des grotesques.



Le Dard d'Ébène



La Sorcière



Le Labyrinthe Noir



Le Corrompu



La Spirale sans Fin



Les Prophètes Charnels



Le Couvent des Douze



Le Noir Crédo

ÉLITE

GORGONES 10 points par figurine

Page 38

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gorgone	4	4	3	4	1	4	1	8	6+
Acothyste	4	4	3	4	1	4	2	9	6+

Composition :
• 3-10 Gorgones

Équipement :
• Scléroderme
• Deux armes de corps à corps empoisonnées (4+)

Règles Spéciales :
• Vision Nocturne
• La Puissance vient de la Souffrance
• Physique Altéré

Type d'Unité :
• Infanterie

Options :

- Par tranche complète de cinq figurines que compte l'escouade, une Gorgone peut remplacer une de ses armes empoisonnées par :
- Fusil liquéfacteur 10 points par figurine

Options de Personnage :

- Une Gorgone peut être promue :
- Acothyste 10 points
- L'Acothyste peut avoir :
- Naja 5 points
- Lame venimeuse 5 points
- Gantelet neurolyseur 10 points
- Jezzail Vitricateur 15 points
- Pince 15 points
- Gantelet de chair 20 points
- Neurocide 20 points
- Fouet électrocorrosif 20 points

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

MANDRAGORES 15 points par figurine

Page 33

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mandrágore	4	4	4	3	1	5	2	8	-
Horreur Nocturne	4	4	4	3	1	5	3	9	-

Composition :
• 3-10 Mandragores

Équipement :
• Lame crochue (arme de corps à corps)

Type d'Unité :
• Infanterie

Option de Personnage :

- Une Mandragore peut être promue :
- Horreur Nocturne 10 points

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Infiltration
- Mouvement à Couvert
- Discrétion
- Éclair de Givre
- Sauvegarde Invulnérable (5+)

ARLEQUINS 18 points par figurine

Page 42

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Prophète de l'Ombre	5	4	3	3	1	6	2	9	-
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	-

Composition :
• 5-10 Arlequins

Équipement :
• Arme de corps à corps
• Pistolet shuriken
• Ceinture antigrav
• Holocombinaison
• Grenades hallucinogènes (Prophète de l'Ombre uniquement)

Règles Spéciales :
• Course
• Danse de Mort
• Voile de Larmes (Prophète de l'Ombre uniquement)

Type d'Unité :
• Infanterie

Options :

- Toute figurine peut remplacer son arme de corps à corps par :
- Baiser d'arlequin 4 points par figurine
- Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur pistolet shuriken par :
- Pistolet à fusion 10 points par figurine

Options de Personnages :

- Un Arlequin peut être promu :
- Bouffon Tragique (remplace son pistolet shuriken par un canon shuriken hurleur) 10 points
- Un Arlequin peut être promu :
- Prophète de l'Ombre 30 points
- Un Arlequin peut être promu :
- Coryphée 20 points
- Le Coryphée peut remplacer son arme de corps à corps par :
- Une arme énergétique ou un baiser d'arlequin gratuit

ÉLITE

IMMACULÉS

12 points par figurine

Page 26

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Immaculé	4	4	3	3	1	5	2	9	5+
Hiérarque	4	4	3	3	1	5	3	9	5+

Composition :

- 3-10 Immaculés

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Fusil éclateur
- Armure cabalite

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance

Options :

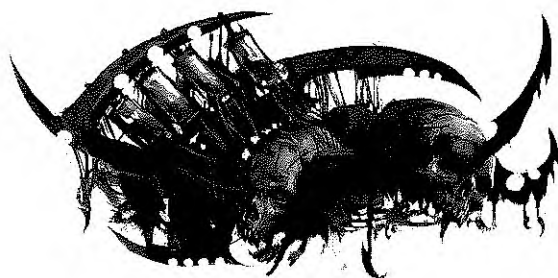
- Toute figurine peut échanger son fusil éclateur contre :
 - Pistolet éclateur et arme de corps à corps *gratuit*
 - Carabine éclateuse *5 points par figurine*
- Jusqu'à quatre Immaculés peuvent remplacer leur fusil éclateur par :
 - Lacérateur *5 points par figurine*
 - Disloqueur *15 points par figurine*
- Jusqu'à deux Immaculés peuvent remplacer leur fusil éclateur par :
 - Canon éclateur *10 points par figurine*
 - Lance de ténèbres *25 points par figurine*
- L'escouade entière peut avoir :
 - Grenades à plasma *1 point par figurine*
 - Grenades disruptrices *2 points par figurine*

Options de Personnage :

- Un Immaculé peut être promu :
 - Hiérarque *5 points*
- Le Hiérarque peut avoir :
 - Cuirasse fantôme *10 points*
 - Lance-grenades Phantasme *20 points*
- Le Hiérarque peut remplacer son pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur *15 points*
- Le Hiérarque peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse *5 points*
 - Arme énergétique *10 points*
 - Neurocide *20 points*

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).



MAÎTRESSES DE SANG HÉKATRIX

13 points par figurine

Page 27

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maîtresse de Sang Hékatrix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+
Sirène	4	4	3	3	1	6	3	9	6+

Composition :

- 3-10 Maîtresses de Sang

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Arme de corps à corps
- Drogues de combat
- Grenades à plasma
- Pistolet éclateur
- Combinaison de céraсте

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Esquive (4+)

Options :

- Par tranche complète de trois figurines que compte l'escouade, une Maîtresse de Sang peut remplacer son pistolet éclateur et son arme de corps à corps par une des options suivantes :
 - Épées-fouets *10 points par figurine*
 - Gantelets hydres *10 points par figurine*
 - Empaleur et filet barbelé *10 points par figurine*
- L'escouade entière peut avoir :
 - Grenades disruptrices *2 points par figurine*

Options de Personnage :

- Une Maîtresse de Sang peut être promue :
 - Sirène *10 points*
- La Sirène peut remplacer son pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur *15 points*
- La Sirène peut avoir :
 - Lance-grenades Phantasme *10 points*
- La Sirène peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse *5 points*
 - Arme énergétique *10 points*
 - Neurocide *20 points*

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

TROUPES

GUERRIERS CABALITES 9 points par figurine

Page 26

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Cabalite	4	4	3	3	1	5	1	8	5+
Sybarite	4	4	3	3	1	5	2	9	5+

Composition :

- 5-20 Guerriers Cabalites

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Fusil éclateur
- Armure cabalite

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance

Options :

- Un Guerrier Cabalite peut remplacer son fusil éclateur par :
 - Lacérateur 5 points
 - Disloqueur 15 points
- Par tranche complète de dix figurines que compte l'escouade, un Guerrier Cabalite peut remplacer son fusil éclateur par :
 - Canon éclateur 10 points
 - Lance de ténèbres 25 points

Options de Personnage :

- Un Guerrier Cabalite peut être promu :
 - Sybarite 10 points
- Le Sybarite peut avoir :
 - Cuirasse fantôme 10 points
 - Lance-grenades Phantasme 20 points
- Le Sybarite peut remplacer son fusil éclateur par :
 - Pistolet éclateur et arme de corps à corps gratuit
- Le Sybarite peut remplacer son pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur 15 points
- Le Sybarite peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Neurocide 20 points

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

CÉRASTES 10 points par figurine

Page 27

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céraste	4	4	3	3	1	6	1	8	6+
Hékatrix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+

Composition :

- 5-15 Cérastes

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Arme de corps à corps
- Drogues de combat
- Grenades à plasma
- Pistolet éclateur
- Combinaison de céraste

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Esquive (4+)

Options :

- Par tranche complète de cinq figurines que compte l'escouade, un Céraste peut remplacer son pistolet éclateur et son arme de corps à corps par une des options suivantes :
 - Épées-fouets 10 points par figurine
 - Gantelets hydres 10 points par figurine
 - Empaleur et filet barbelé 10 points par figurine
- L'escouade entière peut avoir :
 - Grenades disruptrices 2 points par figurine

Options de Personnage :

- Un Céraste peut être promu :
 - Hékatrix 10 points
- L'Hékatrix peut remplacer son pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur 15 points
- L'Hékatrix peut avoir :
 - Lance-grenades Phantasme 10 points
- L'Hékatrix peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Neurocide 20 points

Transport :

- L'escouade peut avoir un Raider ou un Venom en tant que transport assigné (voir page 91 pour les coûts en points).

ATTAQUE RAPIDE

HELLIONS 16 points par figurine

Page 28

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hellion	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Helliarque	4	4	3	3	1	6	2	9	5+

Composition :

- 5-20 Hellions

Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée

Équipement :

- Drogues de combat
- Combinaison de céraсте
- Surf
- Vouge

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Désengagement

Options de Personnage :

- Un Hellion peut être promu Helliarque 10 points
- Le Helliarque peut avoir :
 - Lance-grenades Phantasme 20 points
- Le Helliarque peut remplacer son vouge par un pistolet éclateur et une des armes suivantes :
 - Lame venimeuse gratuite
 - Griffes paralysantes 5 points
 - Arme énergétique 5 points
 - Neurocide 15 points

FLÉAUX 22 points par figurine

Page 32

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fléau	4	4	3	3	1	5	1	8	4+
Solarite	4	4	3	3	1	5	2	9	4+

Composition :

- 3-10 Fléaux

Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée

Équipement :

- Carabine éclateuse
- Cuirasse fantôme
- Grenades à plasma

Règles Spéciales :

- Course
- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance

Options :

- Par tranche complète de cinq figurines que compte l'escouade, deux Fléaux peuvent remplacer leur carabine éclateuse par :
 - Lacérateur 5 points par figurine
 - Canon éclateur 10 points par figurine
 - Fusil disrupteur 10 points par figurine
 - Lance de feu 12 points par figurine
 - Disloqueur 15 points par figurine
 - Lance de ténèbres 15 points par figurine

Options de Personnage :

- Un Fléau peut être promu Solarite 10 points
- Le Solarite peut remplacer sa carabine éclateuse par un pistolet éclateur et une des armes suivantes :
 - Arme de corps à corps gratuite
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Neurocide 20 points
- Le Solarite peut remplacer son pistolet éclateur par :
 - Pistolet disloqueur 15 points

BELLUAIRES 12 points par figurine

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Belluaire	4	4	3	3	1	6	1	8	5+
Bête Griffue	4	0	5	5	4	5	4	5	6+
Khymera	4	0	4	3	1	6	3	5	6+
Vol de Stymphales	4	0	3	3	5	5	5	5	6+

Composition :

- 1-5 Belluaires

Type d'Unité :

- Bêtes

Équipement (Belluaires) :

- Combinaison de céraсте
- Surf
- Arme de corps à corps

Règles Spéciales (toute l'unité) :

- Vision Nocturne

BELLUAIRE

- La Puissance vient de la Souffrance

BÊTE GRIFFUE

- Fureur Bestiale

Options :

- Chaque Belluaire peut être accompagné par une des options suivantes (ces figurines rejoignent l'unité) :
 - 0-5 Khymeræ 12 points par figurine
 - 0-1 Bête Griffue 40 points par figurine
 - 0-2 Vols de Stymphales 15 points par figurine
- Un Belluaire peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Neurocide 20 points

KHYMERA

- Sauvegarde Invulnérable (4+)

VOL DE STYMPHALES

- Tourbillon de Lames

ATTAQUE RAPIDE

REAVERS 22 points par figurine

Page 29

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	1	8	5+
Champion Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	2	9	5+

Composition :

- 3-10 Reavers

Type d'Unité :

- Motos
(Motojets Eldars)

Équipement :

- Combinaison de céraсте
- Pistolet éclateur
- Arme de corps à corps
- Drogues de combat
- Motojet Reaver
- Ailerons affûtés

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Pilotes Émérites

Options :

- Par tranche complète de trois figurines que compte l'escouade, un Reaver peut remplacer son fusil éclateur par :
 - Lance de feu 12 points par figurine
 - Disloqueur 15 points par figurine
- Par tranche complète de trois figurines que compte l'escouade, un Reaver peut avoir :
 - Griffes acérées 10 points par figurine
 - Lance-chausse-trapes 20 points par figurine

Options de Personnage :

- Un Reaver peut être promu :
 - Champion Reaver 10 points
- Le Champion Reaver peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Lame venimeuse 5 points
 - Arme énergétique 10 points
 - Neurocide 20 points

TRANSPORTS ASSIGNÉS

Certaines unités ont la possibilité de choisir un transport assigné. Ces véhicules n'occupent pas de choix dans le schéma de structure d'armée mais fonctionnent autrement comme des unités séparées. Voir la section *Véhicules* du livre de règles pour plus de détails sur la façon dont ces transports opèrent.

RAIDER 60 points

Page 44

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Raider	4	10	10	10

Composition :

- 1 Raider

Équipement :

- Lance de ténèbres

Type d'Unité :

- Véhicule (antigrav, rapide, découvert)

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne

Capacité de Transport :

- 10 figurines

Options :

- Remplacer la lance ténèbres par :
 - Canon désintégrateur *gratuit*
- Peut avoir :
 - Éperon électrique 5 points
 - Lance-grenades Tourment 5 points
 - Voiles éthériques améliorées 5 points
 - Moteurs hurleurs 5 points
 - Pièges à esclaves 5 points
 - Trophées 5 points
 - Lames toxiques 5 points
 - Râteliers d'armes 10 points
 - Bouclier de nuit 10 points
 - Champ éclipseant 10 points

VENOM 55 points

Page 43

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Venom	4	10	10	10

Composition :

- 1 Venom

Équipement :

- Fusils éclateurs jumelés
- Canon éclateur
- Champ éclipseant

Type d'Unité :

- Véhicule (antigrav, rapide, découvert)

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne

Capacité de Transport :

- 5 figurines

Options :

- Remplacer les fusils éclateurs jumelés par :
 - Canon éclateur 10 points
- Peut avoir :
 - Moteurs hurleurs 5 points
 - Pièges à esclaves 5 points
 - Trophées 5 points
 - Lames toxiques 5 points
 - Bouclier de nuit 10 points

SOUTIEN

RAVAGEUR 105 points

Page 45

	Blindage	
	CT	Av. Fl. Arr.
Ravageur	4	11 11 10

Composition :

- 1 Ravageur

Type d'Unité :

- Véhicule (antigrav, rapide, découvert)

Équipement :

- Trois lances de ténèbres

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- Assaut Aérien

Options :

- Remplacer une ou plusieurs lances de ténèbres par :
 - Canon désintégrateur *gratuit*
- Peut avoir :
 - Éperon électrique 5 points
 - Lance-grenades Tourment 5 points
 - Voiles éthériques améliorées 5 points
 - Moteurs hurleurs 5 points
 - Pièges à esclaves 5 points
 - Trophées 5 points
 - Lames toxiques 5 points
 - Bouclier de nuit 10 points
 - Champ éclipsant 10 points

MACHINE DE TOURMENT TALOS 100 points

Page 40

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Talos	5	3	7	7	3	4	1D6	10	3+

Composition :

- 1 Machine de Tourment Talos

Type d'Unité :

- Créature Monstrueuse

Équipement :

- Carapace blindée
- Arme de corps à corps
- Canons éclateurs jumelés

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Sans Peur
- Mouvement à Couvert
- Attaques Aléatoires

Options :

- Remplacer une des armes de corps à corps par :
 - Fusils liquéfacteurs jumelés 5 points
 - Injecteur d'Ichor 5 points
 - Fléaux 10 points
- Peut avoir :
 - Arme de corps à corps additionnelle 15 points
- Remplacer les canons éclateurs jumelés par :
 - Modules venimeux 5 points
 - Fusils disrupteurs jumelés 5 points
 - Lances de feu jumelées 10 points

MACHINE PARASITE CRONOS 80 points

Page 41

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cronos	3	3	5	7	3	4	2	10	3+

Composition :

- 1 Machine Parasite Cronos

Type d'Unité :

- Créature Monstrueuse

Équipement :

- Carapace blindée
- Arme de corps à corps
- Siphon d'âmes

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- La Puissance vient de la Souffrance
- Sans Peur
- Mouvement à Couvert

Options :

- Peut avoir :
 - Sonde mentale 10 points
 - Vortex à esprits 20 points

SOUTIEN

CHASSEUR RAZORWING 145 points

Page 46

	Blindage
Razorwing	CT Av. Fl. Arr. 4 10 10 10

Composition :

- 1 Chasseur Razorwing

Type d'Unité :

- Véhicule (antigrav, rapide)

Équipement :

- Fusils éclateurs jumelés
- Deux lances de ténèbres montées sur les ailes
- 4 missiles monofaux

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- Frappe en Profondeur
- Assaut Aérien
- Supersonique

Options :

- Remplacer les deux lances de ténèbres des ailes par :
 - Deux canons désintégrateurs *gratuit*
- Remplacer les fusils éclateurs jumelés par :
 - Canon éclateur *10 points*
- Remplacer un ou plusieurs missiles monofaux par :
 - Missile nécrotoxique *5 points chaque*
 - Missile décalorifère *5 points chaque*
- Peut avoir :
 - Bouclier de nuit *10 points*
 - Champ éclipseant *10 points*

BOMBARDIER VOIDRAVEN 145 points

Page 47

	Blindage
Voidraven	CT Av. Fl. Arr. 4 11 11 10

Composition :

- 1 Bombardier Voidraven

Type d'Unité :

- Véhicule (antigrav, rapide)

Équipement :

- Deux lances antimatière
- Une mine antimatière

Règles Spéciales :

- Vision Nocturne
- Frappe en Profondeur
- Assaut Aérien
- Supersonique

Options :

- Peut avoir jusqu'à quatre missiles de n'importe quels types :
 - Missile monofaux *10 points chaque*
 - Missile nécrotoxique *10 points chaque*
 - Missile décalorifère *10 points chaque*
 - Missile à implosion *30 points chaque*
- Peut avoir :
 - Bouclier de nuit *10 points*
 - Champ éclipseant *10 points*

LES SYMBOLES DES GRANDES CABALES

Chaque cabale de la Ville Haute possède un symbole distinctif, comparable à l'héraldique des espèces inférieures. On retrouve souvent ces motifs sur les bannières qui flottent en haut des spires. Ils sont parfois simplifiés pour décorer les étendards personnels, les armures et les véhicules des cabales. Chaque symbole a une signification, et se réfère souvent à un mythe datant d'avant la Chute.



Les Myriades Noires



Les Seigneurs
des Épines de Fer



Le Lotus Tranchant



La Fraternité de l'Âme Flétrie



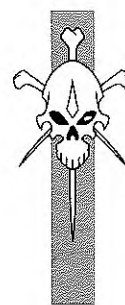
Les Spectres



Le Regard Maléfique



La Rune Brisée



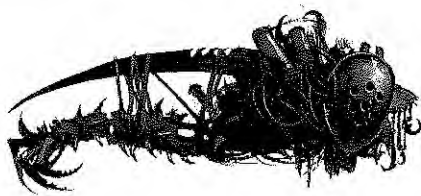
La Haine Ultime

LA CONQUÊTE DE LA GALAXIE POUR LES NULS

Certaines armées de Warhammer 40,000 sont robustes et peuvent encaisser d'énormes dégâts, mais les eldars noirs n'en font pas partie. Ils n'ont pas la résistance et la ténacité des Space Marines, et ne peuvent pas rassembler des hordes aussi importantes que celles des orks et des tyrannides. Cependant, ils sont capables de lancer des attaques fulgurantes et d'annihiler leurs adversaires en un battement de cœur. Commandée intelligemment, une armée d'eldars noirs peut donner une correction mémorable à l'ennemi. Afin de vous aider à mettre à genoux les fous qui oseraient vous barrer la route, nous avons rassemblé quelques conseils sur ces deux pages.

FRAPPER DEPUIS LES OMBRES

Les guerriers de Commorragh sont des créatures des ombres à la ruse machiavélique. Même si leur armement figure parmi les meilleurs de la galaxie, leur fragilité les place dans une position inconfortable face aux tirs adverses. Si vous voulez partir du bon pied dans votre conquête de la galaxie, vous devrez apprendre à utiliser le décor à votre avantage et à vous cacher derrière le moindre buisson. Même les véhicules eldars les plus lourds sont théoriquement vulnérables face aux tirs d'armes légères. C'est le prix à payer pour disposer des véhicules les plus rapides du jeu, capables d'amener vos guerriers dans la mêlée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. En résumé, profitez du moindre couvert, déployez vos véhicules hors de vue de l'ennemi, déplacez-vous d'un couvert à l'autre pour vous rapprocher et ne vous exposez que lorsque vous n'avez pas d'autre option (généralement juste avant de lancer l'assaut). Si vous appliquez ces principes généraux, vous ne pourrez pas vous tromper. Une fois que vos unités seront en position, l'ennemi ne pourra plus rien faire pour éviter d'être balayé lors d'un assaut dévastateur.



LE TOURBILLON DE LAMES

Les combattants des cabales formeront l'ossature de la plupart des armées d'eldars noirs. Un seul Guerrier Cabalite n'est pas un adversaire très dangereux, mais en groupe, ils sont capables de dévaster des pans entiers de l'armée adverse. Ils sont très agiles et surclasseront leurs homologues humains aussi bien au tir qu'au corps à corps, mais vous ne devrez lancer l'assaut que lorsque vous serez certain d'avoir l'avantage. La véritable force des Guerriers Cabalites réside dans leur manœuvrabilité. Ils portent des armes à tir rapide qui leur permettent de déverser un torrent de feu sur les ennemis proches, d'autant plus que leurs transports découverts leur permettent de faire feu tout en se déplaçant.

Les Fléaux, de l'infanterie autoportée équipée de carabines éclateuses, sont également parfaits en soutien. Un joueur eldar noir habile pourra tourner autour de l'ennemi avec ses Guerriers Cabalites embarqués dans des Raiders et avec ses Fléaux tout en libérant des salves qui réduiront peu à peu ses effectifs. Une fois l'adversaire affaibli, il sera temps de lancer l'assaut final. Même les adversaires en armure énergétique ne résisteront pas face à ce déluge de tirs. Étant très manœuvrables, les escouades en Raiders sont également idéales pour capturer les objectifs. Pensez simplement à toujours tirer avantage du couvert pour ne pas vous faire descendre bêtement.

Les armes éclateuses sont redoutables car elles blessent toujours sur 4+ quelle que soit l'Endurance de la cible. N'hésitez pas à prendre pour cibles les grosses créatures comme les Carnifex, les Démon Majeurs, les Seigneurs Fantômes et les Avatars. Vous devriez accumuler rapidement un tableau de chasse impressionnant.

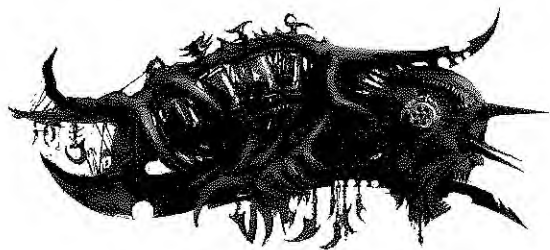
"Les eldars noirs voient les autres habitants de la galaxie comme du bétail à leur disposition, qu'ils peuvent mener à l'abattoir à tout instant. Toutefois, ils ne se nourrissent pas de chair et de muscle, mais de la souffrance et du désespoir qu'ils provoquent. Certes, ils boivent du sang, mais surtout les larmes, car les tourments qu'ils infligent à leurs proies sont pour eux les plus succulents et les plus nourrissants des mets."

— Le Seigneur Inquisiteur Czevak

DÉCOUPER EN TRANCHES

Les eldars noirs sont incroyablement dangereux au corps à corps, car bon nombre de leurs unités excellent dans ce domaine. Les cultes céastes en sont un exemple typique. En effet, même s'ils sont très vulnérables face aux tirs, ils bénéficient d'une excellente sauvegarde invulnérable de 4+ au corps à corps, sans compter les règles que leur apportent leurs points de souffrance. Il est donc impératif que vos Céastes, vos Hellions et vos Belluaires engagent l'ennemi au corps à corps le plus tôt possible, là où ils seront à l'abri grâce à leur Initiative très élevée, à leurs drogues de combat, à leurs nombreuses Attaques et à leur armement spécialisé. Les Mandragores peuvent charger encore plus vite que les autres grâce à leurs règles Mouvement à Couvert et Infiltration (essayez d'éliminer d'abord de petites escouades pour leur faire gagner des points de souffrance). Les Arlequins et les Incubes peuvent massacrer sans difficulté les Space Marines grâce à leurs armes perforantes ou énergétiques. La section QG des eldars noirs vous réserve elle aussi de belles surprises en matière de combat rapproché. Équipés d'une arme énergétique ou d'un neurocide, un Voïvode ou une Succube sont largement capables d'annihiler à eux seuls toute une escouade. Cependant, méfiez-vous car l'ennemi fera tout ce qu'il peut pour retarder vos meilleures unités de corps à corps. Mais vous n'êtes pas sans recours...

L'un des points essentiels des tactiques des eldars noirs consiste à décider où et quand vous allez livrer combat. Certes, votre adversaire arrivera probablement à détruire une poignée de vos transports tandis que vous foncerez vers ses lignes, mais il n'arrivera pas à en éliminer suffisamment pour faire échouer votre attaque si vous utilisez intelligemment les couverts à votre disposition. Faites peser sur lui plusieurs menaces venant de plusieurs directions à la fois, afin de lancer plusieurs assauts au cours du même tour. Cela n'est pas très difficile à mettre en place si vous avez des Hellions et des Ravagers. Pour vos autres escouades, vous avez accès à des transports assignés incroyablement rapides. Une demi-douzaine de Raiders débordant d'unités d'assaut et appuyés par quelques troupes d'élite formeront une armée rapide et redoutable comme une rapière. Puisque vos transports sont des véhicules découverts, vous pouvez avancer rapidement, débarquer, sprinter et lancer un assaut au cours du même tour, ce qui vous donne potentiellement une allonge très importante. Essayez de séparer vos personnages indépendants de leur escorte une fois qu'ils auront débarqué afin d'engager plus d'unités ennemies au corps à corps.



au combat, mais aussi parce qu'elle débute la partie avec un grand nombre de points de souffrance. Certes, cette force sera lente par rapport à une armée d'eldars noirs conventionnelle, mais elle pourra subir beaucoup plus de dommages. Les Gorgones sont parfaites pour capturer et garder les objectifs. Il suffit de les mettre à couvert et de couper en rondelles ceux qui s'approchent trop près. Les Grotesques peuvent piétiner l'infanterie et détruire les chars grâce à leur Force, leur Endurance et leurs Attaques élevées. Quant à la Machine de Tourment Talos, elle peut se frayer un chemin sans coup férir à travers les escouades de Space Marines. La Machine Parasite Cronos peut sembler moins puissante à première vue, mais attendez qu'elle améliore les compétences de vos autres unités avec ses points de souffrance : une humble escouade de Gorgones devient beaucoup plus redoutable lorsqu'elle gagne la règle Charge Féroce... Une fois que vous aurez atteint un certain seuil de points de souffrance, l'ennemi aura énormément de mal à remonter la pente.



"La Cité Crépusculaire pourrit lentement dans l'éther, comme un parasite incommensurablement vaste dont les mandibules crochues seraient enfoncées dans le ventre mou de notre univers. Ce vampire incroyablement maléfique suce le sang de la galaxie et ne génère en retour qu'une haine et une peur indicibles."

– Aierulian à propos de la Chose Cachée

ARROGANCE ET PUISSANCE DE FEU

Tout comme leurs cousins des vaisseaux-mondes, les eldars noirs peuvent déchaîner une puissance de feu phénoménale. Les lances de ténèbres et les canons désintégrateurs sont courants, les premières étant idéales pour pénétrer les blindages des chars, les seconds étant parfaits pour exterminer les troupes d'élite adverses. La difficulté est d'arriver à tirer avant l'ennemi : votre armement ne vous servira à rien si leurs porteurs ont été massacrés avant d'avoir pu appuyer sur la gâchette. Bien que très dangereux, les Ravagers, Razorwing et Voidraven sont fragiles et ne doivent pas trop prendre de risques. Idéalement, ils devraient s'exposer face à leur cible, et à aucune autre. Les eldars noirs ont une bonne CT, ce qui devrait vous permettre d'au moins neutraliser votre proie, surtout si vous concentrez sur elle une puissance de feu suffisante. Ne la dispersez pas sur plusieurs unités, au risque d'obtenir de médiocres résultats. Choisissez une cible prioritaire, et tirez-lui dessus avec vos canons, vos missiles et vos bombes jusqu'à vous en être débarrassé, puis passez à la suivante.

LE CARNAVAL DE CHAIR

Les Tourmenteurs et leurs créations démentes sont plutôt résistants, et donc capables de survivre à des tirs qui auraient réduit en charpie vos autres escouades. Certains joueurs mettent tous leurs œufs dans le même panier et alignent une force entièrement constituée de Gorgones, de Grotesques et de coteries de Tourmenteurs, le tout appuyé par des Talos et des Cronos. Une telle armée est très dangereuse, non seulement à cause de l'armement ésotérique qu'elle emmène

AMENER LA SOUFFRANCE

Même si les points de souffrance ne sont pas essentiels pour remporter la bataille, ils restent très utiles. Une fois qu'une unité d'eldars noirs a détruit un adversaire, elle devient plus résistante. À première vue, cela peut sembler difficile d'y parvenir, mais il est possible d'obtenir des points de souffrance à partir d'autres sources : les drogues de combat, la capacité spéciale d'Urien Rakarth ou le Siphon d'Âmes du Cronos, par exemple. Cette règle simule le fait que bien que de nombreux eldars noirs puissent périr au combat, ceux qui survivent n'en ressortent que plus forts, et revigorés par le carnage, car ils se nourrissent littéralement de l'agonie de leurs victimes. Vous devez saisir toute opportunité pour améliorer les compétences de vos escouades, par exemple en attaquant en priorité les unités de l'ennemi les plus vulnérables (comme tout bon eldar noir se doit de le faire). Mais méfiez-vous, car cet afflux de pouvoir pourra brouiller vos sens, au point que vos unités finiront par devenir sujettes à la règle Rage ! Après tout, tout le monde sait ce qui arrive lorsque le grand méchant du film pense avoir tout prévu...

Voilà pour les bases. Nous n'avons fait qu'effleurer les tactiques possibles, et nous ne doutons pas que vous allez passer d'innombrables heures à peaufiner vos propres stratégies contre vos adversaires. Souvenez-vous surtout de jouer dans l'esprit de l'armée, en employant toute la ruse et la vilénie dont un voivode est capable, sans jamais vous départir de sa sinistre grandeur et de son rire machiavélique !

SOMMAIRE

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Aberration	4	1	5	5	3	4	4	4	6+	39
Acothyste	4	4	3	4	1	4	2	9	6+	38
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	-	42
Asdrubael Vect	8	8	3	3	4	8	5	10	4+	55
Baron Sathonyx	6	6	3	3	2	6	3	9	5+	48
Belluaire	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	30
Bête Griffue	4	0	5	5	4	5	4	5	6+	30
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	-	42
Céraste	4	4	3	3	1	6	1	8	6+	27
Champion Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	2	9	5+	29
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	-	42
Cronos	3	3	5	7	3	4	2	10	3+	41
Doyen	5	5	3	4	3	5	3	9	6+	37
Tourmenteur										
Drazhar	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	52
Fléau	4	4	3	3	1	5	1	8	4+	32
Gorgone	4	4	3	4	1	4	1	8	6+	38
Grotesque	4	1	5	5	3	4	3	3	6+	39
Guerrier Cabalite	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	26
Hékatix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	27
Helliarque	4	4	3	3	1	6	2	9	5+	28
Hellion	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	28
Hiérarque	4	4	3	3	1	5	3	9	5+	26
Horreur Nocturne	4	4	4	3	1	5	3	9	-	33
Immaculé	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	26
Incube	5	4	3	3	1	5	2	8	3+	31
Kheradruakh	6	5	5	3	3	6	4	9	-	50
Khymera	4	0	4	3	1	6	3	5	6+	30
Klaivex	6	5	3	3	1	6	3	9	3+	31
Lelith Hesperax	9	9	3	3	3	9	4	9	6+	49
Lhamaéenne	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	35
Maîtresse de Sang	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	27
Malys	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	53
Mandragore	4	4	4	3	1	5	2	8	-	33
Méduse	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	35
Prophète de l'Ombre	5	4	3	3	1	6	2	9	-	42
Reaver	4	4	3	3(4)	1	6	1	8	5+	29
Sirène	4	4	3	3	1	6	3	9	6+	27
Sliscus	6	6	3	3	2	6	3	9	4+	51
Solarite	4	4	3	3	1	5	2	9	4+	32
Sslyth	4	4	5	5	2	4	3	3	5+	35
Succube	8	6	3	3	3	8	4	9	6+	36
Sybarite	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	26
Talos	5	3	7	7	3	4	1D6	10	3+	40
Tourmenteur	4	4	3	4	2	4	2	8	6+	37
Ur-Ghul	4	0	4	3	1	5	3	3	-	35
Urien Rakarth	5	5	3	5	3	5	3	9	6+	54
Voivode	7	7	3	3	3	7	4	10	5+	34
Vol de Stymphales	4	0	3	3	5	5	5	5	6+	30

VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flanc	Arrière	
Raider	4	10	10	10	44
Ravageur	4	11	11	10	45
Razorwing	4	10	10	10	46
Venom	4	10	10	10	43
Voidraven	4	11	11	10	47

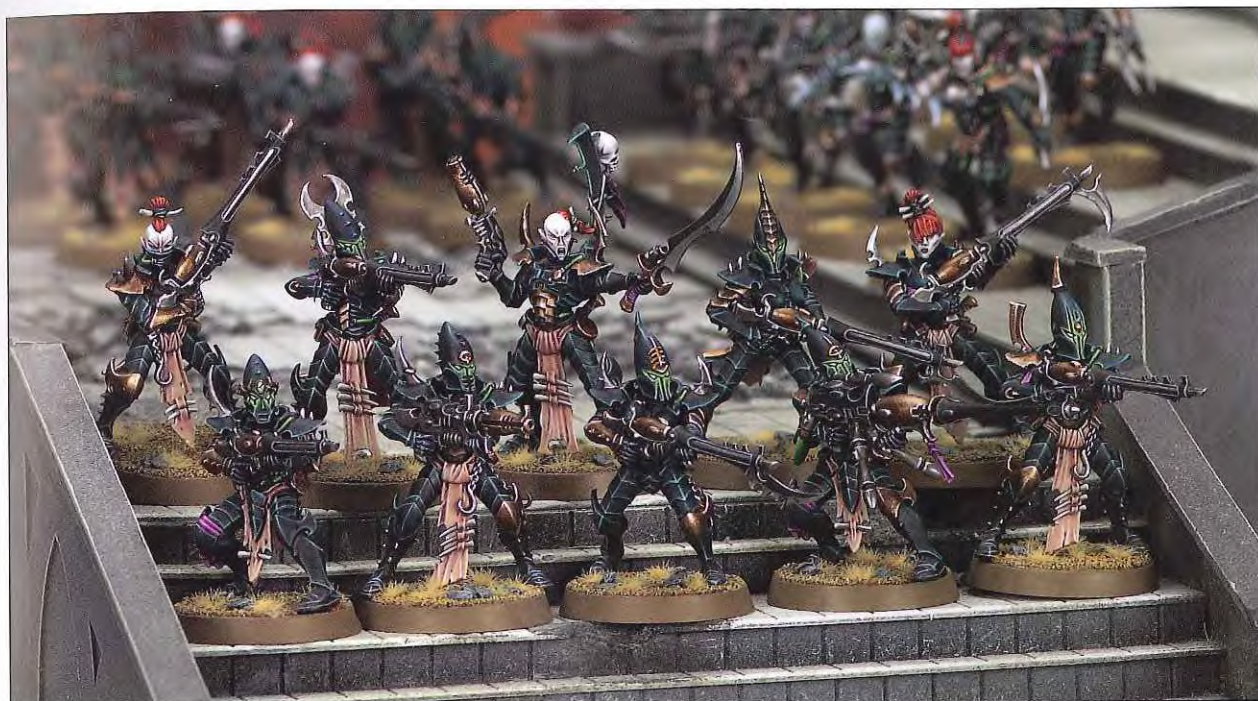
ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Canon désintégrateur	36ps	5	2	Lourde 3	56
Canon éclateur	36ps	X	5	Assaut 4 ou lourde 6*, empoisonné (4+)	58
Canon hurleur	24ps	6	5	Assaut 3, pilonnage	42
Carabine éclateuse	18ps	X	5	Assaut 3, empoisonné (4+)	58
Disloqueur	18ps	8	2	Assaut 1, arme à rayon	56
Éclair de Givre	18ps	4	4	Assaut 2, pilonnage	33
Fusil disrupteur*	24ps	4	4	Assaut 1	58
Fusil éclateur	24ps	X	5	Tir rapide, empoisonné (4+)	58
Lacérateur	12ps	6	-	Assaut 1, explosion	58
Lance antimatière	36ps	9	2	Assaut 1, arme à rayon	47
Lance de feu	18ps	6	1	Assaut 1, fusion, arme à rayon	58
Lance de ténèbres	36ps	8	2	Lourde 1, arme à rayon	56
Mine antimatière	*	9	2	Assaut 1, tir unique explosion	47
Missile décalorifère	48ps	7*	-	Assaut 1, tir unique, grande explosion	47
Missile à implosion	48ps	*	-	Assaut 1, explosion, tir unique	47
Missile monofaux	48ps	6	5	Assaut 1, tir unique grande explosion	46
Missile nécrotoxique	48ps	X	5	Assaut 1, grande explosion, empoisonné (2+), tir unique, pilonnage	46
Mitraillette éclateuse	18ps	X	5	Assaut 2, empoisonné (4+)	28
Modules venimeux	24ps	5	5	Assaut 2, explosion	40
Pierre de sang	Souffle	3	3	Assaut 1	31
Pistolet disloqueur	6ps	8	2	Pistolet, arme à rayon	56
Pistolet éclateur	12ps	X	5	Pistolet, empoisonné (4+)	58
Pistolet à fusion	6ps	8	1	Pistolet, fusion	42
Pistolet shuriken	voir le livre de règle de Warhammer 40,000				
Regard mortel	Souffle	1D6+1	1D6	Assaut 1	35
Siphon d'âmes	Souffle	4	3	Assaut 1	41
Vortex à esprits	18ps	3	3	Assaut 1, grande explosion	41

ÉQUIPEMENTS ÉSOTÉRIQUES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Coffret de Flagellation	12ps	1D6	1D6	Assaut 2D6, tir unique	60
Éclat de Psyché	Souffle	X*	X*	Assaut 1, tir unique	61
Fusil Liquéfacteur	Souffle	4	1D6	Assaut 1	61
Jezzail Vitricateur*	36ps	X	4	Assaut 1, sniper	61
Naja	12ps	X	5	Pistolet, empoisonné (2+)	61
Orbe de Désespoir	6ps	10*	1	Assaut 1, explosion, tir unique	61
Orbes d'Obsidienne	12ps	10*	3	Assaut 1, explosion	55
Portique de Ténèbres	12ps	10	-	Assaut 1, grande explosion, tir unique	61

* Ces armes suivent des règles additionnelles, voir leur description dans l'arsenal ou dans la section Les Habitants de la Cité Crépusculaire.



Guerriers Cabalites du Cœur Noir.



Les eldars noirs se préparent à porter la guerre dans l'espace réel.

WARHAMMER 40,000

ELDARS NOIRS™

Les eldars noirs incarnent le mal dans son essence la plus élémentaire. Peuple sadique et meurtrier, ils infestent la cité cachée de Commorragh, une dimension infernale dissimulée aux yeux des mortels. Les eldars noirs se vantent depuis si longtemps dans la dépravation qu'ils ne considèrent leur propre existence qu'en termes de douleurs et souffrances infligées aux peuples du monde matériel et même à leurs propres congénères. Leurs assauts sont réputés pour leur brutalité, car la guerre est pour eux un mode d'existence, et ils prolongent leur vie en dérobant celles des autres. Leur beauté glacée dissimule une terrible laideur inhumaine, et leur soif de sang et de carnage restera à jamais inassouvie car jamais rien ne pourra combler le vide laissé par leur absence d'âme.

"Priez qu'ils ne vous prennent pas vivants..."

Contenu de ce Codex :

LES ELDARS NOIRS : Le cauchemar commence là. Des légendes d'un empire jadis prospère jeté au plus bas par sa propre décadence, l'ascension fulgurante du Maître Suprême Asdrubael marchant sur les cadavres de ses rivaux, et les guerres épiques lancées par les eldars noirs dans la dimension matérielle.

LES HABITANTS DE LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE :

Une description en profondeur des types de troupes, machines de guerre, alliés et champions d'une armée d'eldars noirs, avec toutes les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. On y trouve également une description des armes exotiques et arcaniques utilisées par les eldars noirs, et tous les détails concernant des individus peu recommandables comme le Maître Tourmenteur Urien Rakarth, Dame Aurelia Malys et le Maître Suprême Vect en personne, entre autres.

COLLECTIONNER LES ELDARS NOIRS :

Une galerie des figurines des eldars noirs, y compris leurs personnages et leurs véhicules.

LISTE D'ARMÉE DES ELDARS NOIRS :

Faites de votre collection de figurines une armée capable de répandre la mort et la destruction dans l'espace réel !



ISBN 978-1841549798



9 781841 549798


FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop.com
Imprimé en Chine

WARHAMMER 40,000
ELDARS NOIRS
PRODUCT CODE 01 03 01 12 002



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

Vous devez posséder un exemplaire de Warhammer 40,000 pour utiliser le contenu de ce livre.