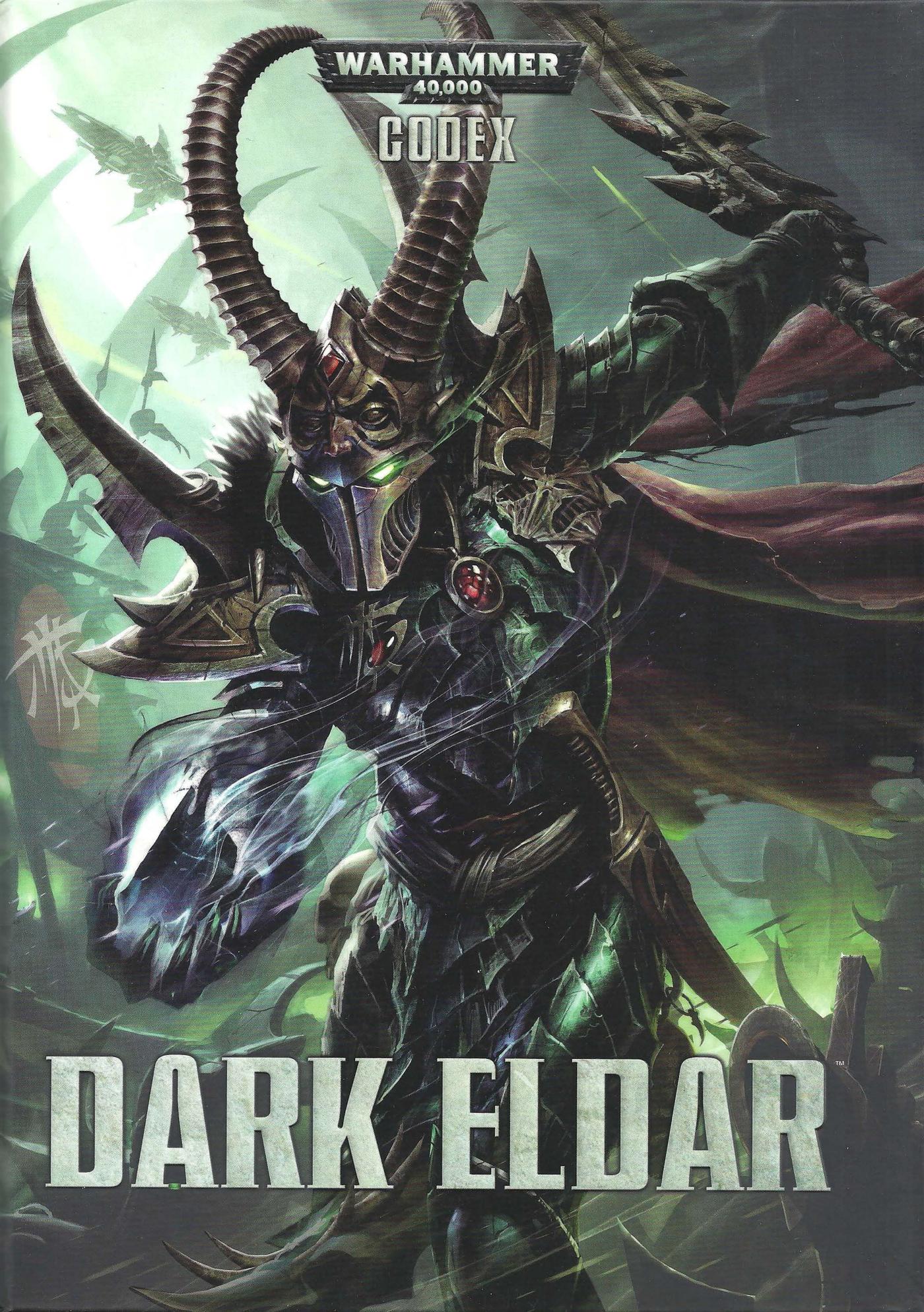


WARHAMMER

40,000

CODEX

DARK ELDAR





# DARK ELДАР

PRIEZ QU'ILS NE VOUS  
PRENNENT PAS VIVANT...

# SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	FORCES DES DARK ELDARS (SUITE)	
SINISTRES ORIGINES.....	6	Incubi.....	80
La Cité Crépusculaire.....	10	Mandrakes.....	81
Kabales de Commorrhagh.....	12	Wracks.....	82
Lames à Louer.....	20	Grotesques.....	83
Cultes Wyches des Arènes.....	24	Beastmasters.....	85
Culte de la Discorde.....	28	Raider.....	86
Coteries des Haemonculi.....	34	Venom.....	87
Urien Rakarth.....	38	Reavers.....	88
Harlequins du Dieu Moqueur.....	40	Hellions.....	89
Kabale du Crâne Écorché.....	42	Razorwing.....	90
L'Ascension de Vect.....	44	Scourges.....	91
Le Raid sur Bolgrog's World.....	46	Talos.....	92
Les Trois Âges de la Cité Crépusculaire.....	48	Cronos.....	93
L'Âge de l'Opulence.....	52	Ravager.....	94
		Voidraven.....	95
PILLARDS COMMORRITES.....	54	Groupe de Raid Kabalite.....	96
FORCES DES DARK ELDARS.....	68	APPENDICES.....	100
Listes d'Équipement.....	69	Traits de Seigneur de Guerre.....	100
Archon.....	70	Arsenal de la Cité Crépusculaire.....	101
Court of the Archon.....	71	Armes de Mêlée.....	101
Succubus.....	72	Armes de Tir.....	104
Lelith Hesperax.....	73	Armures.....	106
Haemonculus.....	74	Équipements Ésotériques.....	107
Urien Rakarth.....	75	Équipements de Véhicule Dark Eldar.....	108
Drazhar.....	76	Artéfacts de Cruauté.....	109
Kabalite Warriors.....	78	Détachement de Pillards de l'Espace Réel.....	110
Wyches.....	79	Objectifs Tactiques Dark Eldars.....	111
		Références.....	112



## PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2014, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex : Dark Eldar, 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 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

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 aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

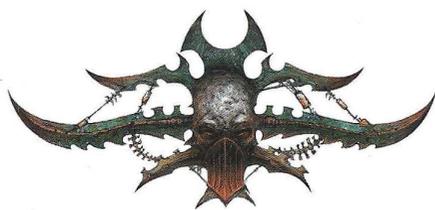
UK Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

# INTRODUCTION

Les Dark Eldars sont des corsaires au cœur noir qui considèrent les populations de la galaxie comme du vulgaire bétail. Ces pirates extraterrestres frappent soudainement depuis la Toile, et disparaissent dans le néant avant toutes représailles.

Les Dark Eldars sont l'ignoble reflet de leurs cousins des vaisseaux-mondes. Ils vivent dans l'étrange royaume nommé la Toile, à Commorragh, une mégalopole interdimensionnelle appelée à juste titre la Cité Crépusculaire. Les Dark Eldars se nourrissent des émotions négatives, et se vouent corps et âme à sévir dans l'espace réel afin d'y infliger autant de souffrance que possible. Contraints par un caprice du destin à abandonner leurs aptitudes psychiques jadis considérables, les Dark Eldars incarnent à présent l'excellence physique. Leur vitesse et leurs qualités athlétiques ne sont ainsi égalées que par leur arrogance. Si l'on ajoute à cela leur science quasi mystique, il convient de compter les Dark Eldars parmi les plus grandes menaces d'une galaxie hostile à l'extrême.



## DARK ELDARS

Les raids des Dark Eldars sont aussi variés que mortels, et se composent d'un mélange de Kabalite Warriors aguerris, de Wyches graciles et des créations cauchemardesques des Haemonculi. Des antigravs et autres appareils en forme de lame foncent à grande vitesse tandis que des horreurs rôdent dans les ombres en direction de l'ennemi. Toutefois, l'élégance des Dark Eldars s'accompagne d'une grande fragilité, et un seigneur commorrite devra déployer toute sa ruse pour écraser les races inférieures.

## COMMENT FONCTIONNE CE CODEX

Dans ces pages, vous apprendrez l'histoire torturée des Dark Eldars ainsi que des cabales, des cultes et des coteries qui tissent leur société. Il y a également une galerie de figurines Dark Eldars superbement peintes, et dont les schémas de couleurs et l'iconographie évoquent la cruauté de la race Dark Eldar. Enfin, vous trouverez un ensemble de fiches techniques contenant une description complète de chaque unité Dark Eldar ainsi que les règles pour l'utiliser, ce qui vous permet d'organiser les figurines Citadel de votre collection en une force digne de la Cité Crépusculaire.







# SINISTRES ORIGINES

Il y a dix mille ans, dans le cri apocalyptique d'un dieu naissant, le tout-puissant empire eldar tomba en ruine. Toutefois, cachés dans les tréfonds de la Toile, les architectes de cette catastrophe furent en partie épargnés par le courroux du nouveau-né. Ils y rôdent toujours, telle une race de monstres impénitents condamnés à se repaître de la souffrance des autres.

L'antique empire des Eldars fut la civilisation la plus grandiose depuis celle des Anciens, et les cultures diverses qui en subsiste au 41<sup>e</sup> Millénaire ne sont qu'un pâle reflet de sa gloire. Pourtant les Eldars connurent la chute la plus abyssale qui soit. Les origines de ceux qui se nomment eux-mêmes Dark Eldars sont tapies parmi les atrocités et le tumulte de cet âge troublé.

Les Eldars avaient perfectionné la technologie au point qu'ils pouvaient parcourir de vastes distances en cillant, façonner des planètes à leur guise et étouffer des étoiles d'un caprice. La galaxie se prosternait à leurs pieds et le labeur était pour eux un lointain souvenir, aussi les Eldars furent possédés par l'arrogance que tout leur revenait de droit. Libres de laisser cours à leur curiosité, ils passèrent de plus en plus de temps à la poursuite de besoins ésotériques, pour tromper l'ennui qui les gagnait au fil des longs siècles de leur existence.

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. Lentement, cette fière civilisation commença à pourrir de l'intérieur.

Parmi les hédonistes et les amateurs d'expériences nouvelles, certains atteignirent de nouveaux extrêmes dans leur poursuite de l'excès. Dans leurs rangs 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 de ces 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 labyrinthique appelée la Toile. Ils prirent le contrôle de ports cachés et ordonnèrent la création de royaumes parallèles dans lesquels poursuivre leur œuvre dépravée. Invariablement, ces domaines étaient reliés par des portails à l'euphorie de Commorragh.

Commorragh 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 en raison de la présence de nombreux portails. À cause de cette position stratégique accessible depuis les quatre coins de l'espace réel, 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 la cité devint un repaire d'activités illicites.

Commorragh 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 à chaque nouvelle expansion, et accéléra son développement en détournant leurs ressources. À l'insu de tous, les seigneurs dilettantes des spires et des repaires du vice de Commorragh crûrent en pouvoir et en influence, réunissant de plus en plus d'Eldars au sein de leurs cultes étranges.

Les Eldars sont plus doués, psychiquement 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 la décadence, 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 s'enfuirent dans le vide spatial, afin d'échapper au cataclysme à venir. Certains y parvinrent. Ceux qui restèrent raillèrent la lâcheté et l'étroitesse d'esprit de leurs cousins en partance. Toutefois les plus lucides d'entre eux regardaient les nefs s'éloigner et prirent la peine de renforcer les défenses de leurs forteresses cachées dans la Toile, tout en poursuivant leur quête hédoniste.

Alors que le vice s'étendait à tous les aspects de la société, les cultes de l'excès étaient en proie à des pulsions toujours plus violentes. Bientôt, le sang coula dans les rues, et les palais se muèrent en champs de bataille alors que les eldars s'entre-tuaient 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 fut laminée par le contre coup de la naissance de Slaanesh, mais ceux qui s'étaient réfugiés dans la Toile furent épargnés. L'essentiel de celle-ci était en ruine, mais ceux qui s'étaient bâti un empire aux abords ou au sein de Commorragh survécurent à la naissance de Slaanesh. Les échos de l'apothéose du nouveau dieu altérèrent leur nature d'une façon insidieuse, mais les Commorrites 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'avèrent 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 Commorragh 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, ces êtres devinrent virtuellement immunisés au passage du temps. Ainsi naquirent les Dark Eldars, 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<sup>e</sup> millénaire, la soif de Slaanesh continue de les tourmenter. Aucune issue n'est possible. Les Dark Eldars ont sans le savoir troqué une mort horrible mais miséricordieusement rapide contre une éternité de faim.

À ce jour, les Dark Eldars écument la galaxie depuis l'ulcère qu'est Commorragh. Ils 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 Dark Eldar 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 ROYAUMES VASSAUX

*Si un voyageur parvenait à outrepasser les protections runiques de Commorragh, 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 ces espaces à la géométrie torturée sont le territoire des kabales des Dark Eldars, des bandes de pirates sans pitié dont l'existence est vouée à infliger la souffrance à autrui, et qui ne tolèrent aucune intrusion sur leurs domaines. Des choses pires encore rôdent dans les ombres ou volent en silence, perpétuellement à l'affût d'une proie. C'est le lieu où les Dark Eldars 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 Commorragh elle-même. Toutefois, au cours de son histoire longue de plusieurs millénaires, Commorragh a soumis les royaumes vassaux qu'elle n'a pas annihilés, avant de les relier entre eux par des portails et des voies cachées. C'est dans les couloirs dorés et les arènes charmelles que vivent les Eldars qui orchestrèrent l'anéantissement de leur race, et qui continuent de railler les pathétiques avertissements de leurs cousins nomades qui s'entassaient dans les vaisseaux-mondes.*

## LA CRUAUTÉ INCARNÉE

Animés d'une intelligence féroce et redoutable, les Dark Eldars se repaissent de la douleur des autres. 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. Ces pirates au cœur noir sont le reflet maléfique de leurs cousins des vaisseaux-mondes, pour lesquels ils n'ont que mépris. Ils 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. Aux yeux de leurs cousins, les Commorrites sont le triste rappel d'un passé insupportable dont ils ne se défont jamais. Cette antipathie mutuelle est tenace, et seulement mise de côté lorsque les deux factions font face à un ennemi commun des plus redoutables.

Les guerriers Dark Eldars 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 propres cousins des vaisseaux-mondes, car les Dark Eldars honorent plus que tout l'art de la guerre. Ils avancent au milieu des flammes des combats avec l'assurance de dieux martiaux, mais cette splendeur n'est jamais qu'une façade. Celui qui contemple un Dark Eldar grâce au don de double vue le verra comme un monstre terrifiant. Leur chair est desséchée et cadavérique, tandis que leurs yeux luisent d'une haine glaciale et malfaisante envers toutes les choses vivantes.

Les Dark Eldars apprennent rapidement à se battre avec toutes les armes à leur disposition, et tuent sans pitié ni hésitation sous peine de connaître une fin rapide. Leur espèce est dénuée de compassion, un concept sans objet dans les rues noires de Commorragh et remplacé par un surcroît de cruauté, d'arrogance et d'ambition. 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. On dit qu'ils peuvent voir dans l'obscurité la plus totale, sentir la peur flotter dans l'air et distinguer le battement d'un cœur terrifié derrière une porte blindée. Tous les Dark Eldars ont l'instinct d'un prédateur, d'une intensité surnaturelle, mais indispensable à leur survie. Dans la Cité Crépusculaire, les imprudents ne font pas long feu.

## LA PORTE DE KHAINE

*Dans les tréfonds de Commorragh, au centre de son noyau souterrain, un lieu secret, se trouve un énorme portail circulaire en métal qu'on appelle la Porte de Khaine. Frappé de runes de protection luisantes, ce passage maintenu clos par des chaînes de l'acier stellaire le plus dense et il est resté ainsi pendant les millénaires qui ont suivi la Chute. Au-delà de la Porte de Khaine s'étend la démence du Warp, une déchirure dans la Toile ne pouvant pas être refermée. Les conséquences seraient terribles si la porte venait à céder, car Commorragh donnerait alors directement sur le Royaume du Warp.*

D'innombrables millénaires de combats ont décuplé leur résistance et leur vivacité, un talent naturel encore exacerbé par leur cruauté. Toutefois, les capacités psychiques de leurs ancêtres ont régressé. Invoquer les énergies du Chaos au sein de Commorragh 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 frappée d'anathème dans la Cité Crépusculaire. Cela ne signifie pas qu'une telle chose n'a jamais lieu, mais plutôt que le châtement réservé à ceux que l'on surprend à manipuler les pouvoirs du Warp est si abominable et traînant en longueur que rares sont ceux à courir le risque, et qu'ils sont encore moins nombreux à survivre pour réitérer leur tentative.

Les armes des Dark Eldars sont manufacturées par opposition aux artefacts organiques des vaisseaux-mondes, mais elles n'en sont pas moins avancées. 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 embrassent d'une douleur inouïe les nerfs de leur victime, les rayons de lumière noire, les foudres suintant d'humeurs toxiques et les pièges à âme. Les Dark Eldars 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 Commorragh connaissent toutes les manières possibles de tuer n'importe quelle autre créature, et individuellement, chacun s'efforce d'en maîtriser le plus grand nombre.

Les Dark Eldars 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 kabaes 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 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 Dark Eldars 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 subjugué 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 Dark Eldars sont particulièrement avides. Même cela n'est pas une délivrance, car les Haemonculi tiennent la vie et la mort sous leur emprise. De nombreux captifs, trop abîmés pour prodiguer le moindre divertissement, leur seront rendus pour être remodelé en trophées vivants voire en mobilier ou parure grotesque. L'autre d'un Haemonculus contient souvent un trône gémissant constitué des restes de ses victimes favorites. D'autres sont réduits à l'état d'élixir ou de narcotique à destination de ceux qui leur ont ôté la vie.

## RAIDS DANS L'ESPACE RÉEL

Les forces de frappe des Dark Eldars, 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 Archons et les Succubi, puis des passages sont ouverts dans la Toile pour mener l'attaque. Seuls les guerriers les plus capables sont recrutés pour exécuter ces assauts, c'est pourquoi les Dark Eldars sont des adversaires si acharnés, mais restent 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.

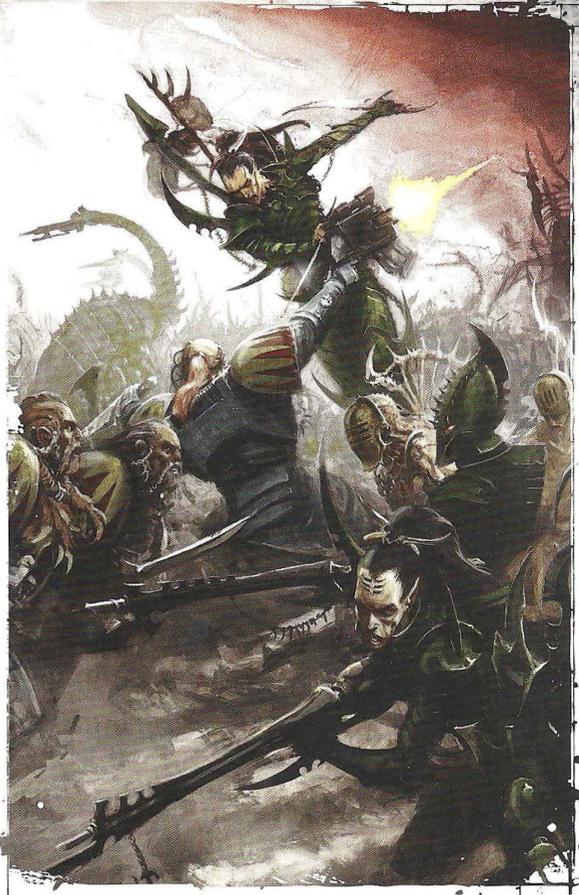
“CHAQUE ARME QUE MANIENT NOS PROIES PEUT ÊTRE RETOURNÉE CONTRE ELLES, À CONDITION DE RÉFLÉCHIR UN TANT SOIT PEU.”

- Archon Drekarth X'uskul

Les kabales lancent régulièrement des raids de pillage et un Dark Eldar 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 kabale retourne à Commorragh, 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 de leurs souffrances.

Bien que les forces d'un raid donné soient en principe issues d'une seule kabale, les armées de Dark Eldars qui s'abattent sur l'espace réel ne sont pas exclusivement composées de Kabalites. Les cultes Wych qui nourrissent la société commorrite de leurs exhibitions ultra-violentes sont des organisations militaires à part entière. Beaucoup d'Archons veilleront à recruter des groupes de Wyches du culte qu'ils soutiennent, car ces acrobates font d'excellentes troupes de choc. Pareillement, les coteries des Haemonculi qui rôdent dans les boyaux de Commorragh possèdent leurs propres armées. Ces hordes traînantes d'abominations contrefaites sont souvent louées pour grossir les rangs d'un raid avec des guerriers résistants, ou accompagneront leurs créateurs en tant que gardes du corps et assistants.

Un groupe de raid typique gonflera encore ses effectifs en engageant des francs-tireurs issus des différentes catégories de mercenaires disponibles à Commorragh. Des gangs de Hellions et des bandes de Reavers permettent ainsi effectuer des attaques éclair. Des appareils supersoniques dentelés et des vols de Scourges meurtriers fourniront aux Kabalites une couverture aérienne redoutable, tandis que des Ravager abattront les cibles blindées à distance avec une facilité déconcertante. Les Incubi, les Mandrakes, les Grotesques et tous les spécialistes octroieront un surcroît de polyvalence à un raid, et il est courant qu'un Archon s'entoure d'autant de guerriers différents que possible. À Commorragh, ce type de recrutement varié est appelé *K'lhraael Aht Ynris Khlave*, qui peut se traduire par "ajuster le poison à la lame", et assure qu'un raid puisse surclasser sans délai toute opposition, quelle que soit sa nature ou son ampleur.



Il arrive parfois qu'un culte Wych influent organise sa propre expédition, en réunissant des flottes entières de Raider et de Venom pour transporter ses groupes de guerriers au combat. Ces raids sont souvent motivés par un but précis, comme la capture de nouvelles bêtes pour les arènes ou la récupération d'ingrédients ésotériques entrant dans la confection des drogues de combat préférées du culte. Une attaque de Wyches favorisera le corps à corps sur toutes les autres approches militaires, et sera souvent appuyée par des Beastmasters, des Reavers et d'autres castes des arènes. Certains cultes Wyches, comme la Douleur Éternelle, sont aussi actifs dans l'espace réel que la plupart des kabales, et consacrent leurs ressources à prouver leurs compétences martiales contre tous les ennemis que la galaxie peut offrir.

De même, les coteries des Haemonculi lanceront parfois des raids de leur cru. Bien qu'ils apprécient de rester dans leur antre de ténèbres et de souffrances comme des araignées au milieu de leur toile, les Haemonculi requièrent un flot constant de victimes comme toutes les strates de la société commorrite. Ainsi, les Haemonculi avertis préféreront orchestrer leurs propres raids, en choisissant d'un œil exercé leurs proies tout en savourant la perspective de satisfaire leurs goûts personnels. Une coterie sur le sentier de la guerre est une vision de cauchemar: une marée d'os contrefaits et de muscles bulbeux qui scintille d'une myriade de lames et d'aiguilles. Des Grotesques s'abattent sur les rangs ennemis aux côtés d'Engines of Pain cliquetants, tandis que les armes des Haemonculi tourmentent, brisent et liquéfient leurs victimes de façon spectaculaire.

# LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE

Les origines de Commoragh remontent au zénith de la race eldar, des milliers d'années avant que l'Humanité ne soupçonne son existence, car elle ne se situe pas dans le monde mais dans la Toile, un univers parallèle peuplé d'étranges formes de vie. Toutefois, Commoragh est un lieu de mort, auquel même le pire cauchemar des races inférieures ne saurait rendre justice.

La Toile, parfois appelée la dimension labyrinthique, est un dédale de voies artérielles scintillantes qui s'étirent à travers l'espace réel et l'Immaterium. C'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 d'antan découvrirent comment vivre au sein de la Toile et parcourir le réseau qu'elle formait. Depuis la Chute, la Toile est devenue un domaine fragmenté et dangereux, ses segments infestés d'étrangetés originaires de divers plans d'existence. Néanmoins, les portails à travers la Toile permettent aux âmes courageuses qui les empruntent de frapper sans prévenir en d'innombrables points de l'espace réel.

## COMMORRAGH

Commoragh, 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 la plus faramineuse des cités de l'espace réel revient à comparer une montagne à une termitière. Ses dimensions sont inconcevables et impossibles à mesurer avec des moyens conventionnels, et sa population dépasse celle de plusieurs systèmes réunis. 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 pans s'étendent sur de vastes pans de cet antique réseau. Ses noyaux de population sont en fait disséminés à travers la galaxie, à des milliers d'années-lumière les uns des autres. Ils sont toutefois reliés par les raccourcis dimensionnels miroitants. Au sein de la Toile, il suffit souvent d'un pas pour franchir les distances invraisemblables séparant chaque royaume.

## LES SOLEILS VOLÉS

*Au-dessus des tours de métal de Commoragh brillent les Ilmaea ou soleils noirs, des étoiles mourantes qui luisent d'une lumière empoisonnée, capturées 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 antigraus qui butinent d'une spire à l'autre. De temps en temps, une éruption solaire illumine brièvement les horreurs de la cité avant d'être réfléchi par les millions de panneaux de cristal qui la jalonne. Malgré tout, une telle démonstration de puissance est à peine notée par les masses qui s'affairaient sous les astres, car elles savent que la menace qu'ils représentent a été domptée il y a bien longtemps. Si quelques cultes solaires subsistent à Commoragh, la plupart de ses habitants considèrent leurs étoiles avec dédain; une ressource exploitée parmi tant d'autres. D'ailleurs, on raconte qu'aucun soleil ne peut éclairer les Eldars sans être finalement subjugué, et siphonné jusqu'à en mourir.*

Au sein de la Toile, Commoragh apparaît comme une entité aux dimensions impossibles, un royaume dont les proportions contradictoires ravagent la santé mentale de ceux qui le contemplant. Des milliers de navires accostent quotidiennement à ses docks, car les Dark Eldars 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 prêts à risquer leur âme afin de s'approprier une parcelle des richesses de la cité.

L'espace autour de Commoragh est strié de sillages lumineux tandis que les vaisseaux 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, assez vastes pour laisser passer toute une flotte pirate. 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 anarchique. 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.

Désormais, Commoragh 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 Dark Eldars s'élançant 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.

## UN ROYAUME IMPOSSIBLE

La complexité dimensionnelle de Commoragh est tangible. C'est un enchevêtrement d'impossibilités en perpétuelle évolution qui ne peut pas plus être cartographié que les courants du Warp. Il est pourtant possible de s'y repérer, car la Cité Crépusculaire abrite en son sein beaucoup de quartiers reconnaissables, bien qu'il soit impossible de les dénombrer. Certains sont connus et fréquentés, des régions densément peuplées de spires entremêlées et de rues pavées d'os délimitant les territoires farouchement défendus des kabales. D'autres sont interdits sous peine de mort, ce sont les royaumes de puissants Archons ou d'Haemonculi cadavériques qui ne traitent pas les intrusions avec légèreté. Les lieux les plus dangereux sont néanmoins à l'abandon, victimes d'effondrements structurels ou dimensionnels. Il peut d'agir de désolations infestées de monstres, parsemées d'épaves et de squelettes, des lacs de poison bouillonnants

ou de ténèbres hurlantes. Ces dernières sont souvent le résultat de brèches dimensionnelles dues à l'effondrement total ou partiel de la Toile, et peuvent être bombardées par la lumière d'étoiles mourantes, ou être baignées de radiations réduisant les créatures vivantes en poussière en un instant.

## LES DÉSOLATIONS PÉRIPHÉRIQUES

Ceinturant les spires centrales de la Cité Crépusculaire, les bas-fonds de Commorrhagh ne sont 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 kabales mineures qui n'hésitent jamais à y étendre leur emprise. De nombreuses zones sont hantées par des meutes d'Ur-Ghuls et de Khymerae, et sont rendues méconnaissables par les énergies libérées lors de la Chute. Quant aux catacombes qui s'étendent en dessous, elles servent d'antres à des choses pires encore que des Dark Eldars déchus...

Une vaste étendue de ces ruines est appelée la Fange. C'est dans ces rues mornes qu'errent les Décharnés, des Dark Eldars cadavériques qui vivent en parias. Ces êtres faméliques se pressent autour du moindre affrontement en quête de souffrance comme des mouches attirées par la charogne. Une autre région, appelée l'Aiguillon, abrite les méandres et les chutes verdâtres et acides du Fleuve Khaïdes. Le long de son cours, les Hellions et les Reavers se livrent des duels aériens à des vitesses ahurissantes. Les perdants piquent en vrille vers une mort certaine, tandis que leur corps dissous augmentent le degré de causticité de la boue qui s'écoule autour d'eux.

Si on s'enfonce dans la jungle urbaine, on trouve ensuite le quartier des mercenaires de Sec Maegra, plus souvent nommée la Cité Sans Espoir. Ce bidonville aux proportions gigantesques est ravagé en permanence par les combats. Une chape de pollution plane sur ses 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 y rencontre couramment des mercenaires xénos, qui se disputent àprement les contrats d'assassinat offerts par les kabales.

## LES COURONNES INTÉRIEURES

Aussi violents qu'ils soient, les quartiers des bas-fonds de Commorrhagh ne sont rien en comparaison des couronnes intérieures qui cerclent le noyau de la Cité Crépusculaire. C'est là que se trouvent les plus anciennes des maisons nobles, qui règnent sur leur domaine avec une poigne de fer depuis des millénaires. Leurs demeures et leurs dépendances sont surmontées par des citadelles gardées par des Trueborns dont les lignées remontent jusqu'aux architectes de la Chute.

L'une des plus anciennes cités-états de la Cité Crépusculaire a sombré dans les ténèbres. En Aelindrach, 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 des drapés dans l'obscurité, que les terrifiantes Mandrakes ont établi leurs antres. Les abords d'Aelindrach s'ouvrent sur les Ossuaires des cultes Wyches. On y trouve les dépouilles de toutes les espèces de la galaxie, positionnées pour former des scènes macabres et des parodies de batailles par les Wyches qui les ont tuées.



Au-delà de ces quartiers se trouvent des usines alimentaires et d'armement de tailles prodigieuses, qui s'élèvent et s'enfoncent dans les spires inférieures, sous l'Ancienne Ville. Cette industrie dévore chaque année des millions d'esclaves. Ces ouvriers sont surveillés par des légions de contremaîtres qui rivalisent de cruauté. C'est le monde qui s'active sous l'Ancienne Ville qui permet à Commorrhagh de piller le reste de la galaxie, car sans l'apport constant de matériel militaire, la Cité Crépusculaire sombrerait dans la guerre civile.

## LA HAUTE COMMORRAGH

La grande majorité des spires de la Cité Crépusculaire est le domaine des guerriers d'élite, et bouillonne d'une lutte permanente entre kabales. Des structures incroyablement hautes de pierre polie, d'alliages, de résines de chair et de verre rivalisent de splendeur. 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, tandis que des escorteurs antigrav louvoient entre ces structures en échangeant des tirs. Bien qu'il s'agisse du domaine des kabales les plus influentes, l'espace aérien au-dessus des spires est un champ de bataille parcouru par des Scourges qui servent de messagers ou d'assassins, par des prédateurs ailés terrifiants et par les pilotes d'appareils ultrarapides 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*, la "nécropole d'en dessous".

# KABALES DE COMMORRAGH

Les kabales sont des organisations autonomes dont la nature se situe quelque part entre les cartels de la pègre, les confréries de pirates et les maisons nobles. Bien que se cherchant toujours querelle les unes les autres, les kabales sont la première force militaire de Commorragh, et sont les premières à entretenir le flot constant d'esclaves qui alimente la Cité Crépusculaire.

Les kabales qui occupent le tiers supérieur de la structure hiérarchique de Commorragh définissent l'aspect martial des Dark Eldars et maintiennent la cohésion de toute la Cité Crépusculaire. Les kabales les moins importantes comprennent plusieurs centaines de Dark Eldars, même si leurs territoires peuvent être confinés dans lieux reculés, tandis que les plus importantes se composent de millions de Kabalites aguerris. L'influence de ces coalitions s'étire d'un bout à l'autre de la galaxie, et elles sont le fléau des autres civilisations qui subissent leurs raids et autres sévices.

## LA KABALE DE LA ROSE D'OBSDIENNE



*La kabale de la Rose d'Obsidienne contrôle les plus importantes fabriques d'armes de la Cité Crépusculaire. Grâce au génie inventif de leur Archon, Aestra Khromys, ces Kabalites ont une emprise forte sur le commerce militaire commorrite. Khromys possède un talent exceptionnel dans la confection d'arme, et une lame ou un pistolet portant sa signature se vendra au prix fort en esclaves et en âmes. Toutefois, Aestra n'a pas toujours été à la tête de sa kabale. En effet, après avoir refusé les avances du précédent maître de la Rose d'Obsidienne, l'Archon Vhloriac, Dame Khromys fut déçue dans les vastes manufactures d'armes de la kabale pour mourir d'ennui. Cependant, Aestra travailla sans relâche pour produire des armes irréprochables jusqu'à ce qu'elle soit appelée avec ses fidèles collaboratrices*

*à présenter le fruit de son travail à Vhloriac lui-même. Khromys et sa suite renversèrent alors l'Archon grâce à des armes cachées d'un niveau exceptionnel, tandis que celles que portaient leurs adversaires leur faisaient mystérieusement défaut...*

*La kabale de la Rose d'Obsidienne est actuellement réputée pour ses lames et ses armes à feu. Son Archon perfectionniste ne tolère aucune baisse de qualité au sein de sa production et descendra en personne dans les boyaux de Commorragh pour faire un exemple avec tous ceux accusés d'imperfection au travail. Le châtiment est invariablement horrible, administré par le Pain Engine personnel de Khromys, "le Contremaître". L'Archon passe le reste de son temps à diriger des raids dans l'espace réel, car seul les esclaves Eldars, qu'ils soient Commorrites, Exodites ou issus des vaisseaux-mondes, possèdent la dextérité requise pour satisfaire le niveau d'exigence de l'Archon de la Rose d'Obsidienne, et c'est elle-même qui les choisit.*

## LA GÉNÈSE DES KABALES

La société Dark Eldar évoluait autrefois autour d'un petit nombre de maisons nobles, dont les rejetons sondèrent les profondeurs de l'hédonisme qui conduisit à la Chute. L'aristocratie commorrite garda jalousement ses privilèges, traquant et éliminant tous ceux qui menaçaient sa primauté. Le centre de Commorragh, une métropole époustouflante de gratte-ciel, d'arches, de spires grandioses et de temples du plaisir, était le domaine exclusif des maisons nobles. On ne pouvait y entrer sans avoir le sang bleu et l'élitisme y régnait.

Tout se poursuivit ainsi durant les millénaires qui suivirent la Chute des Eldars. La société commorrite resta aussi figée et corrompue que ses maîtres. Vraisemblablement, tout aurait pu continuer de la sorte indéfiniment sans l'intervention d'un jeune guerrier esclave du nom d'Asdrubael Vect, qui fit s'effondrer le système de la noblesse. Grâce à sa clique guerrière, la première kabale, Vect prépara son ascension en semant ses agents dans toutes les strates de la civilisation Eldar au sein de Commorragh et au-delà.

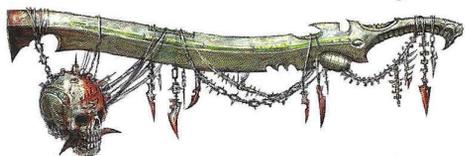
Dans le sillage de la prise de pouvoir de Vect, les Dark Eldars versatiles adoptèrent le système des kabales avec l'enthousiasme dicté par leur instinct de conservation. Sentant de quel côté soufflait le vent, même les dernières maisons nobles se réorganisèrent en kabales, bien que la notion de supériorité naturelle restât ancrée dans leur cœur. Cependant, nul ne peut nier que le système des kabales a renforcé toute la société des Dark Eldars. Le pouvoir n'est plus une question d'héritage à Commorragh, il doit être pris et conservé par la force. Ceux qui tiennent les rênes de la Cité Crépusculaire possèdent ainsi à la fois l'esprit le plus affûté et la lame la mieux aiguisée, et la précarité de leur position ne laisse aucune place à la complaisance.



## L'ORDRE ISSU DE L'ANARCHIE

Dans une société aussi déloyale que celle des Dark Eldars, les individus épris de pouvoir deviennent rapidement ennemis. Il ne faut guère de temps avant que le plus solitaire des deux sente une dague plantée dans sa gorge ou du poison lui brûler les veines. Seuls ceux qui sont affiliés à une organisation d'envergure bénéficient d'une certaine sécurité, celle du nombre, la seule valide dans le royaume d'ombres de la Cité Crépusculaire. Tuer un Kabalite est un geste hostile envers une kabale entière. Quel que soit leur statut, leur secte ou leur espèce, peu Commorrites sont prêts à se faire un ennemi si influent sans une bonne raison, et ceux qui le font s'assurent de disposer d'alliés puissants pour assurer leur protection contre d'inévitables représailles.

La compétition pour entrer au sein d'une kabale est plus que sévère, en dépit de la violence de leurs rites initiatiques. L'afflux constant de nouveaux aspirants est ce qui garantit aux kabales de jouir d'une sorte d'immortalité. Chacune possède la puissance de faire sentir son déplaisir si elle se sent menacée ou offensée. Il est anormal qu'une kabale entière disparaisse d'un seul coup. Seul le Seigneur Suprême Asdrubael Vect peut faire échoir un tel sort à ses ennemis sans risquer la protestation de la cité ou des actes de vengeance à grande échelle. Toutefois, Vect veille à ce que Commorragh soit perpétuellement déchirée par les guerres de gangs, et pas une nuit ne s'écoule sans l'écho de combats entre kabales dans ses rues, car les Archons à la tête de chacune n'ont aucun respect pour leurs homologues.



## LES KABALES EN GUERRE

Si les kabales offrent quelque forme de refuge, au moins contre les influences extérieures, la véritable récompense d'un Kabalite accompli est de prendre part à un raid sans l'espace réel. La guerre livrée dans la dimension matérielle est une campagne perpétuelle de violence contre toutes les autres espèces conscientes de la galaxie. Un raid réussi offre aux vainqueurs des esclaves et un festin de souffrance, mais fera aussi progresser le statut de ceux qui l'ont planifié et exécuté. Ainsi, les raids sont pour les kabales le moyen le plus direct de prendre l'ascendant sur leurs rivales. Les plus grandes et les plus respectées lancent des expéditions quasi constamment, et leurs esquifs effilés plongent sur une planète malheureuse après l'autre pour se livrer au pillage et ramener des esclaves à Commorragh.

Il est extrêmement rare pour un Archon d'envoyer les guerriers de sa kabale au combat dans une planification minutieuse. Les kabales entretiennent un réseau d'espions, de mercenaires et d'informateurs dont le rôle est d'identifier les sites potentiels. En outre, les coteriées des Haemonculi peuvent prodiguer d'autres moyens de surveillance, par le biais de miroirs murmurants, de vols de familiers invisibles ou de parasites infectant d'innocentes victimes. Ces services ont naturellement un coût, mais ces dépenses seront largement compensées par le butin d'un raid réussi.

Lorsqu'un raid est lancé, les forces Kabalites prendront toujours l'ennemi à contre-pied, grâce à une technologie supérieure et les connaissances dérobées à des captifs autochtones, pour toujours garder une longueur d'avance. Les combats en règle ne sont jamais volontaires, car les Kabalites ne voient dans le sens de l'honneur qu'une faiblesse à exploiter. Leurs raids frapperont vite et fort où l'ennemi est le plus vulnérable, afin de paralyser les structures de commandement et de contrôle, couper les voies d'approvisionnement et semer terreur et confusion. Si l'ennemi s'organise néanmoins, les Kabalites s'évanouiront pour attaquer autre part, en évitant d'être pris dans une guerre d'attrition. Embuscades, tromperie, retourner ses ennemis les uns contre les autres, et une quête sanglante de gloire personnelle, voilà les motivations des Kabalites.

## LA KABALE DE LA LANGUE VENIMEUSE



*Les Kabalites de la Langue venimeuse sont vifs d'esprit et possèdent une capacité à discerner le mensonge qui leur permet de confondre leurs rivaux et les mettre à nu avec de simples mots. Ils se sont fait une place dans la Cité Crépusculaire en dupant et en prenant systématiquement leurs concurrents à contre-pied, tout en s'assurant que leurs "alliés" subissent le gros des combats lors des raids dans l'espace réel, pendant qu'ils plongeaient leur lame dans la chair tendre de l'ennemi. Ils vont jusqu'à*

*utiliser l'échec et la malchance comme une arme, en désignant habilement des boucs émissaires si leurs plans tournent court. Personne ne prête crédit aux langues fourchues de cette kabale, mais puisque nul Dark eldar n'est digne de confiance, ce n'est pas un handicap.*

*Ménée par le génie du mal connu sous le nom de Dame Malys, la kabale de la Langue Venimeuse jouit d'une place de premier ordre au sein de la société commorragite. Elle compte de nombreux Trueborns, ce qui se rapproche le plus de la noblesse dans le système des kabales institutionnalisé par Asdrubael Vect. Dame Malys en répondrait à un mystérieux bienfaiteur, car d'après les inconscients qui ont écouté à sa porte, deux voix distinctes montaient de ses quartiers alors qu'on enregistrerait qu'un seul signal vital. De tels espions survivent rarement longtemps, car Dame Malys a toujours plusieurs coups d'avance sur ses détracteurs. La seule personne qu'elle n'a jamais pu devancer est son ancien amant, Asdrubael Vect, bien que ces dernières années, cela ait commencé à changer...*

De nombreuses kabales ont une préférence pour une méthode militaire particulière, souvent conditionnée par la vanité ou les origines de leur Archon. Certaines, comme la kabale exilée des Désunis, favorise les escadrilles d'appareils d'attaque qui dispersent l'ennemi et le diminuent avant même qu'un Dark Eldar ne touche le sol. D'autres, comme la kabale de la Tempête Hargneuse, ou celle du Cri Sanguinaire, préfèrent le déploiement d'une puissance de feu écrasante, et alignent des escadrons de Ravager et des vols meurtriers de mercenaires Scourges qui abattent l'ennemi à distance. À l'inverse, beaucoup de kabales affectionne la proximité de l'ennemi, où elles pourront sentir chaque éclaboussure de sang chaud et entendre les victimes rendre leur dernier soupir. Des kabales telles que la Lame Frissonnante et le Croc d'Argent sont notoires pour orchestrer de genre de bain de sang, et la compétition est rude pour les accompagner sur le champ de bataille. La plus étrange est peut-être la kabale du Treizième Murmure, dont les membres dissimulent leurs traits et sont réputés avoir des échanges fréquents avec les Mandrakes d'Aelindrach. Ses raids sont de vrais cauchemars, où des horreurs au regard glacé avancent parmi les ombres une lame à la main.



### LA KABALE DE LA HAINE ULTIME

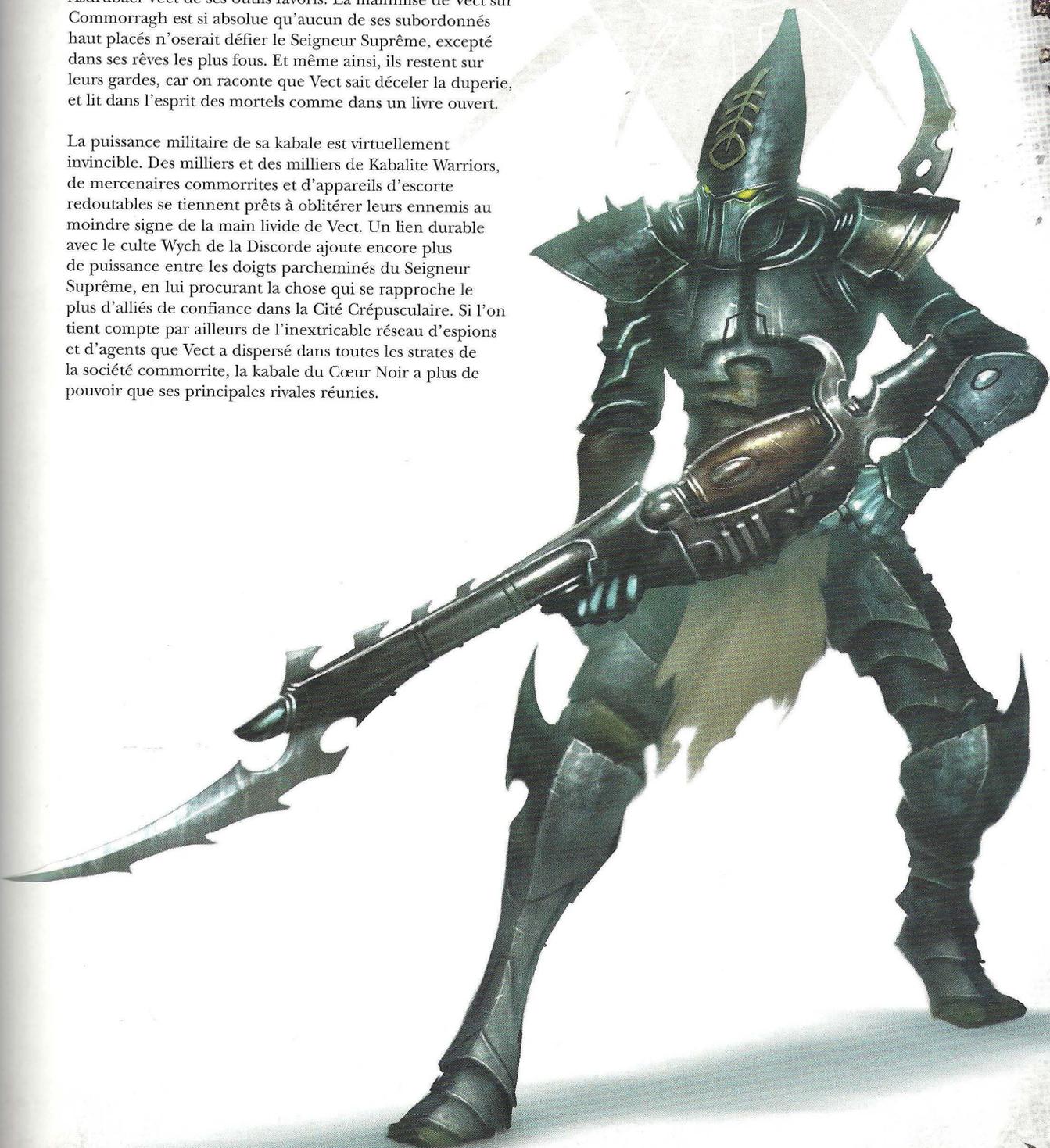
Les Kabalites de la Haine Ultime éprouvent une attirance morbide pour les arts interdits. Bien qu'en apparence, ils cherchent à maîtriser la transition entre la vie et la mort, ils dépassent de loin l'obsession des vulgaires nécromanciens. Certains disent que la Haine Ultime tente de transcender la mortalité, d'autres qu'ils souhaitent exterminer l'espèce Eldar et réduire en esclavage les entités qui émergeraient de leurs cendres. On peut certes percevoir la folie de ces Kabalites, mais tous ceux qui ont plongé dans leur regard ne rejeteront jamais leurs ambitions. Ainsi la kabale poursuit-elle ses exactions contre les Eldars des vaisseaux-mondes et leurs cousins Exodites avec une fureur incomparable.

Au départ, la Haine Ultime a acquis sa notoriété grâce à ses camps de souffrance et son talent pour conserver vivants leurs misérables captifs, mais sa quête visant à extraire leur douleur jusqu'au bout l'a plongée dans les affres de l'infamie. Au cours des dernières années, la kabale a parfait la technique de lier une âme à un cadavre de façon irrémédiable. Cependant, le carnaval de zombies qui accompagnent les Kabalites au combat n'est qu'une diversion, car dans les fosses de sa forteresse, la kabale pratique des rites plus complexes. C'est là que les Kabalites démêlent la trame de la vie, étudiant l'ajournement de l'entropie dans des jardins garnis de morts-vivants à la peau de cire, disposés selon des postures improbables. S'ils parviennent à remplir leur quête, la frontière entre la vie et la mort risque de s'évanouir.

## LA KABALE DU CŒUR NOIR

La kabale du Cœur Noir est la plus ancienne et la plus importante de toutes. C'est une organisation tentaculaire, capable de supporter plusieurs Archons rivaux au sein de sa hiérarchie. Chacun contrôle une faction distincte du Cœur Noir, et lutte féroce avec ses homologues pour s'attirer les bonnes grâces du Seigneur Suprême Vect. Nul ne tenterait de meurtre de sang-froid, car seul un fou priverait Asdrubael Vect de ses outils favoris. La mainmise de Vect sur Commorragh est si absolue qu'aucun de ses subordonnés haut placés n'oserait défier le Seigneur Suprême, excepté dans ses rêves les plus fous. Et même ainsi, ils restent sur leurs gardes, car on raconte que Vect sait déceler la duperie, et lit dans l'esprit des mortels comme dans un livre ouvert.

La puissance militaire de sa kabale est virtuellement invincible. Des milliers et des milliers de Kabalite Warriors, de mercenaires commorrites et d'appareils d'escorte redoutables se tiennent prêts à oblitérer leurs ennemis au moindre signe de la main livide de Vect. Un lien durable avec le culte Wych de la Discorde ajoute encore plus de puissance entre les doigts parcheminés du Seigneur Suprême, en lui procurant la chose qui se rapproche le plus d'alliés de confiance dans la Cité Crépusculaire. Si l'on tient compte par ailleurs de l'inextricable réseau d'espions et d'agents que Vect a dispersé dans toutes les strates de la société commorrite, la kabale du Cœur Noir a plus de pouvoir que ses principales rivales réunies.





### LES DÉSUNIS

La kabale des Désunis a quitté la Cité Crépusculaire depuis des siècles et écume l'espace. L'imperium la connaît bien, car ses membres sont la plaie des systèmes de la bande Ghoroiide depuis des temps immémoriaux. Leur Archon, S'aronai Ariensis, rata un jour 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 augmétiques.

Le fait qu'en dépit de son cuisant revers en présence de ses serviteurs, l'Archon Ariensis ait réussi à se maintenir à leur tête témoigne de sa cruauté. En effet, dans les jours qui suivirent son exil et celui de sa kabale, son autorité fut défiée quotidiennement. Chaque tentative fut réprimée avec violence, et l'Archon fit de tels exemples que les rivaux qui subsistèrent virent rapidement leurs ardeurs refroidir.

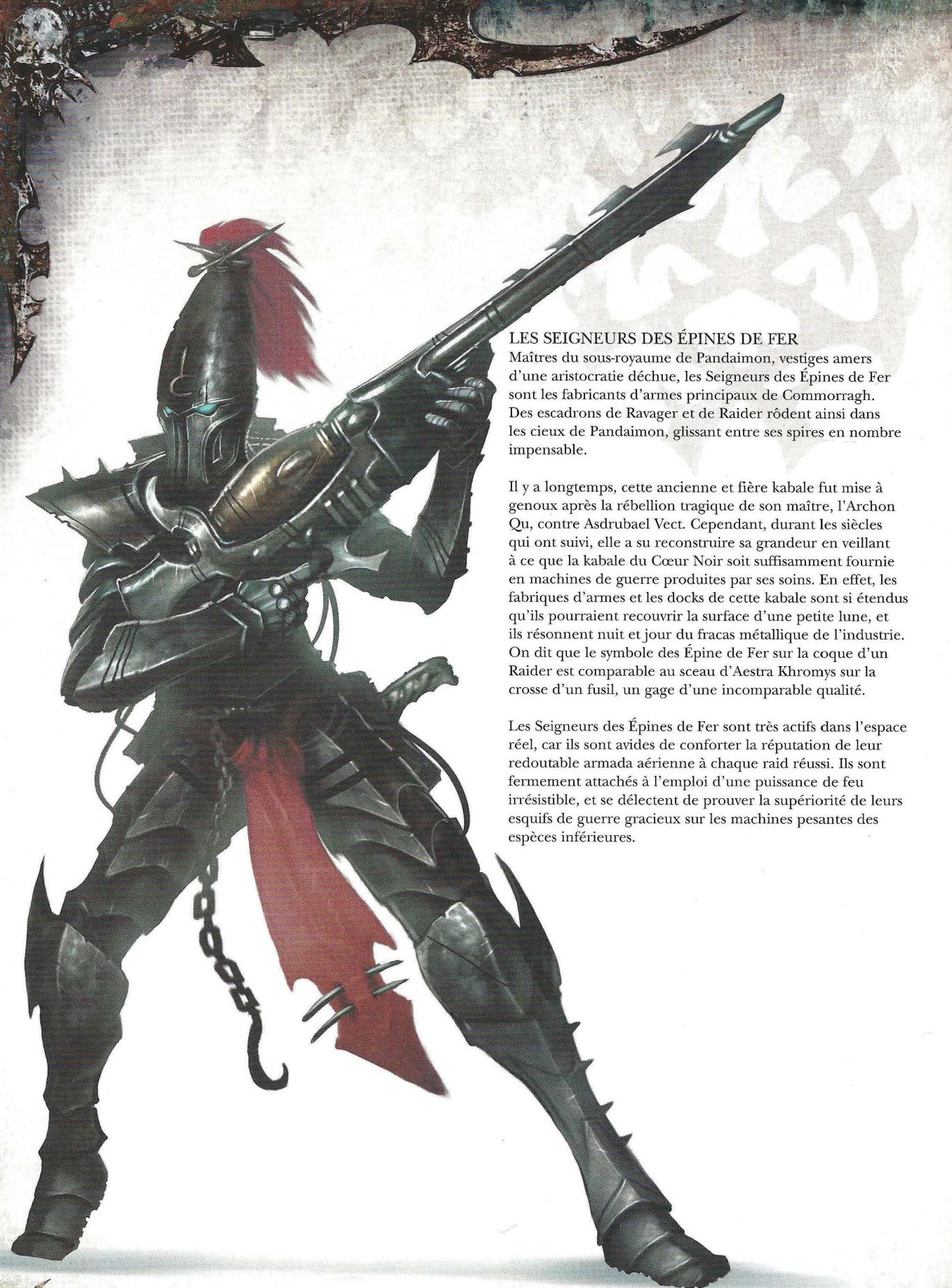
Depuis, les Désunis sont redevenus une force redoutable. Menée par la poigne de fer de l'Archon Ariensis, la kabale a livré des campagnes sur plusieurs siècles contre tous ceux qui croisèrent son chemin. Il s'agit désormais d'une flotte pirate Kabalite, jadis composée d'une poignée de vaisseau délabrés, aujourd'hui forte de centaines de navires gracieux. Elle attaque à l'envie, empruntant les plus larges canaux de la Toile avec une expertise sans égale pour frapper les mondes de la galaxie, et parfois même Commorragh...

## LA KABALE DU SOLEIL MOURANT

Le Soleil Mourant est l'une des plus anciennes kables 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 l'espoir de la lumière et les affres des 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.

En vérité la kabale du Soleil Mourant possède un fragment d'un artefact interdit, un héritage de la grandeur de l'empire Eldar d'antan. Leur forteresse, le Pinnacle du Dédain, est une montagne imprenable faite d'élégants contreforts blindés et de salles à forte résonance, dans laquelle la kabale dissimule ses plus sombres secrets. Ces reliques sans âge, abritées dans des chambres lugubres, possèdent le pouvoir de tuer des étoiles, de siphonner la force vitale des mondes, et d'exterminer des races entières d'êtres conscients. Toutefois, elles sont mal comprises et dans la plupart des cas, chargées d'énergie psychique. C'est ce qui, à leur tour, les rend aussi mortelles pour leur possesseur que pour leurs victimes, notamment car si leur existence était dévoilée, cela jetterait l'opprobre de la Cité Crépusculaire sur la kabale. Ainsi, elles sont utilisées avec une grande parcimonie, déployées seulement en dernier recours par l'élite des Trueborns du Soleil Mourant.





### LES SEIGNEURS DES ÉPINES DE FER

Maîtres du sous-royaume de Pandaimon, vestiges amers d'une aristocratie déchue, les Seigneurs des Épines de Fer sont les fabricants d'armes principaux de Commorragh. Des escadrons de Ravager et de Raider rôdent ainsi dans les cieux de Pandaimon, glissant entre ses spires en nombre impensable.

Il y a longtemps, cette ancienne et fière kabale fut mise à genoux après la rébellion tragique de son maître, l'Archon Qu, contre Asdrubael Vect. Cependant, durant les siècles qui ont suivi, elle a su reconstruire sa grandeur en veillant à ce que la kabale du Cœur Noir soit suffisamment fournie en machines de guerre produites par ses soins. En effet, les fabriques d'armes et les docks de cette kabale sont si étendus qu'ils pourraient recouvrir la surface d'une petite lune, et ils résonnent nuit et jour du fracas métallique de l'industrie. On dit que le symbole des Épine de Fer sur la coque d'un Raider est comparable au sceau d'Aestra Khromys sur la crosse d'un fusil, un gage d'une incomparable qualité.

Les Seigneurs des Épines de Fer sont très actifs dans l'espace réel, car ils sont avides de conforter la réputation de leur redoutable armada aérienne à chaque raid réussi. Ils sont fermement attachés à l'emploi d'une puissance de feu irrésistible, et se délectent de prouver la supériorité de leurs esquifs de guerre gracieux sur les machines pesantes des espèces inférieures.

## LA RUNE BRISÉE

La kabale de la Rune Brisée tire son icône de l'ancien glyphe eldar *Drethuchii*, grossièrement traduisible par "l'éclatement de l'harmonie". Comme son nom l'indique, les agissements de cette kabale visent à semer la discorde. Où que règne l'ordre et la prospérité, la Rune Brisée frappera avec une force irrésistible, apportant la confusion et le désespoir aux planètes les plus idylliques de la galaxie. Les tactiques terroristes sont les plus prisées par les Kabalites de cette secte, à tel point que l'Archon de la Rune Brisée, le seigneur Xerathis, est méprisé par ses rivaux pour la prévisibilité de ses stratégies. En effet, ses guerriers ne rechignent pas à procéder à un bombardement préventif de gaz hallucinogènes ou à brouiller toutes les communications pour s'assurer que leurs victimes sont transies de peur avant même l'invasion. La Rune Brisée soutient que le prix concédé pour avertir l'ennemi est plus que compensé par le festin de terreur qui l'attend lorsque débute l'attaque.

Sans surprise, la Rune Brisée compte parmi les kabales les plus infâmes et redoutées, surtout parmi les mondes de l'Imperium. Des conclaves entiers d'inquisiteurs de l'Ordo Xenos recherchent sa perte, et en maintes occasions, le seigneur Xerathis s'est retrouvé la cible assignée d'équipes d'extermination de la Deathwatch. Si cela préoccupe l'imposant sadique, il n'en montre rien, et Xerathis se vante de la qualité que ces guerriers post-humains constituent en tant qu'esclaves, en insinuant qu'avec assez de persuasion, même les space marines peuvent connaître la peur...



# LAMES À LOUER

Commorragh est en permanence le creuset de guerres intestines. Ces effusions de sang n'ont de cesse de draguer dans ses entrailles des mercenaires en provenance de toute la galaxie, tout en engendrant des branches de combattants dont l'existence est enracinée dans le bain de sang qui leur a donné naissance.

Même la plus insignifiante des kabales commorrite a accès à une pléthore de guerriers et d'armes. Des bandes de Kabalites luttent pour surclasser leurs rivaux au service de leur kabale, afin de garantir leur participation à son prochain raid dans l'espace réel. Les usines d'armes des bas-fonds de Commorragh proposent un flot constant d'instruments meurtriers pour les Archons et leurs serviteurs. Qu'il s'agisse de technologies ésotériques, d'escadrons de véhicules antigravs ou de réseaux inextricables d'espions et d'informateurs, tous contribuent à la puissance d'une kabale. En effet, toutes sont impliquées à divers degrés dans les narcotiques, les jeux de hasard, le trafic d'armes, l'assassinat, les intrigues politiques et toutes sortes de domaines illicites qui contribuent à asseoir leur pouvoir.

Les kabales les mieux établies peuvent aussi posséder des groupes entiers de Trueborns. Ces guerriers arrogants tirent leur sentiment de supériorité dans la pureté de leur naissance, car la plupart des citoyens de Commorragh sont engendrés par des moyens inavouables. Bien qu'ils ne soient

pas loyaux à proprement parler, les Trueborns sont affectés par toute offense faite à leur kabale, car une telle insulte bafoue leur amour-propre. Ces Dark Eldars de pure souche lutteront avec plus d'ardeur que tous leurs condisciples pour élever le statut de leur kabale, ou plus vraisemblablement soigner leur ego démesuré.

La vie à Commorragh est cependant un combat permanent pour subsister. Même en disposant de toute la panoplie d'atouts précitée, les Archons des kabales sont toujours en quête de tout ce pourra leur donner une longueur d'avance sur leurs rivaux. À cette fin, de nombreux Archons, sans parler de maints Haemonculi et Succubi, emploient des serviteurs issus des sectes de mercenaires qui hantent les tréfonds de la Cité Crépusculaire. Qu'ils s'octroient les talents des bretteurs Incubi à la discipline de fer ou l'horreur d'outre-monde des Mandrakes, de tels accords peuvent autoriser tout type d'avantages stratégiques et de complots aux Archons ambitieux. Toutefois, conclure de tels pactes demande de la prudence, car comme on le dit dans les Salons du Malheur, à Commorragh, tout marché se négocie avec deux coûts : celui qui est convenu, et celui dont vous devrez vous acquitter.

## LES TEMPLES DES INCUBI

Les Incubi sont un ordre de combattants anonymes, les maîtres de la longue épée appelée klaive. L'apparence d'un Incubus est sombre et menaçante. Son armure segmentée est garnie de pointes et son heaume est surmonté par une paire de cornes tranchantes qui lui confère un aspect presque démoniaque. Les Incubi possèdent une grâce sinistre, et chacun de leurs mouvements transpire d'une violence tout juste contenue. Ils dédient leur vie à la perfection de leur art : tuer aussi souvent et cruellement que possible avec leur arme rituelle. Ils font ainsi écho aux guerriers aspects des vaisseaux-mondes, en supplantant la rigueur par l'obsession, et le calme par une haine canalisée.

Il existe des dizaines de temples d'Incubi disséminés dans la Cité Crépusculaire, qui peuvent prendre la forme de pics de cristal noir ou bien de réseaux labyrinthiques de grottes éclairés par des braseros. Les plus modestes de ces demeures ne peuvent parfois abriter pas plus d'une poignée d'Incubi, et prennent la forme d'un temple entouré des cellules ornées de trophées des combattants qui s'y entraînent. Les plus illustres sont en revanche plus spectaculaires. Les hiérarques de ces temples sont des individus puissants, des rois mercenaires qui savent qu'afficher leur statut et leurs richesses les fera fructifier. Leurs domaines sont des bastions tentaculaires, meublés de sculptures de marbre en train de hurler et d'éléments architecturaux grotesques. Dans leurs immenses temples centraux, des milliers d'aspirants et de suppliants viennent requérir les services des Incubi, ou implorer de rejoindre cette confrérie au cœur noir. D'immenses statues de Khaine, façonnées dans des métaux précieux et d'étranges pierres glanées dans l'espace réel et



aux confins de la Toile, dominent les sanglantes procédures à leurs pieds. Ceux dont les demandes sont refusées sont rituellement éviscérés, leurs corps encore vivants plongés dans le feu verdâtre des fosses cérémonielles entourant les statues. Leurs cris résonnent sous la voûte, tandis que les flammes dansent sur le visage de Khaine en dessinant un rire approbateur.

Toutefois, pour chaque suppliant noyé dans le brasier, il y en a un autre dont les offrandes sont jugées suffisantes. Les Incubi prendront les armes pour ces individus, et leur apporteront la contribution de leur art avec une concentration effroyable. Lorsqu'ils forment une garde rapprochée, les Incubi entourent leur maître d'un cercle impénétrable de lames vacillantes, et l'Archon peut alors avancer calmement au cœur de la mêlée la plus féroce comme s'il marchait dans l'œil d'un cyclone. Les Incubi servent parfois d'hommes de main ; plus d'un antre de luxe ou d'une spire de contrebandiers ainsi a été réduit en abattoir par des Incubi envoyés délivrer un message aux rivaux de leur employeur.

Les Incubi se considèrent comme des armes vivantes. Ils ne font qu'un avec leur klaive et sont conditionnés pour suivre les ordres de leur chef, le Klaivex, à la lettre. Où qu'ils soient déployés, quelle que soit la tâche qui leur a été assignée, les Incubi seront la lame de leur employeur, bien qu'à Commorragh, toutes les lames soient à double tranchant...

## LES SCOURGES DE LA HAUTE CITÉ

Un Dark Eldar particulièrement riche et désabusé peut rendre visite aux Haemonculi, pour être transformé en Scourge. Ses os sont alors vidés et rendus creux par les perceuses d'un Talos, des nouveaux muscles sont greffés à son torse et de larges ailes ainsi que des injecteurs de stimulants sont fixés à son dos pour qu'il soit en mesure de voler. Son crâne est allongé, ses pieds modifiés avec des serres et ses plumes lui sont implantées en guise de cheveux.

Même si ces opérations réussissent, le Darl Eldar ne sera pas encore un Scourge 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 Haemonculi 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 Scourge, un membre d'un groupe de mercenaires sans foi ni loi qui considèrent avec dédain les créatures de l'espèce qu'il vient de quitter.

L'information est le fluide vital de Commorragh. Il est aussi crucial pour les kabales que les esclaves et les âmes, car sans lui, l'intrigue la plus élaborée tournerait au vinaigre sans délai. 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 Dark Eldars est prête à payer des sommes dispendieuses aux Scourges pour qu'ils lui servent de messagers. Chaque missive est enduite de poisons dont seul le destinataire – du moins en théorie – possède l'antidote. Les Scourges sont si vitaux aux Archons de la Cité Crépusculaire qu'en tuer un revient à signer son arrêt de mort.

## LES OMBRES D'ÆLINDRACH

Les Mandrakes d'Ælindrach sont parmi les alliés les plus terrifiants et les plus étranges qu'un Archon peut enrôler. Certains disent qu'elles sont le fruit de l'union de créatures sans nom et d'Eldars des cultes du plaisir d'avant la Chute. D'autres affirment que ces mystérieux rôdeurs sont les ombres désincarnées de meurtriers, ou les âmes consumées des éruptions solaires des soleils volés de Commorragh. Des Rumeurs prétendent que les Mandrakes peuvent sauter d'une ombre à l'autre, ou jaillir d'un reflet dans un miroir, et que leur forme peut s'adapter à n'importe quel espace. En fait, on prête à ces êtres terrifiants toutes les capacités leur permettant de frapper depuis un angle inattendu. Il est dit qu'une fois qu'une Mandrake a choisi sa proie, cette dernière n'y a plus nulle part où se cacher.

Comme tous les citoyens de Commorragh, les Mandrakes se repaissent de la souffrance. Leurs services sont très prisés par les Archons ou les Haemonculi préparant un raid dans l'espace réel, en raison de leur furtivité sans pareille. Généralement, les Mandrakes 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. Il est rare que ces requêtes soient insatisfaites, car ceux qui ont le malheur de trahir les Mandrakes finissent écorchés vifs afin de servir de matière première à la fabrication de leurs robes. Les Mandrakes font des chasseurs très efficaces, capables de se matérialiser dans les recoins obscurs.

## LES COURS DES ARCHONS

Certains Archons sont si paranoïaques qu'ils ne tolèrent aucun Kabalite, Trueborns ni même Incubus comme garde du corps. Cette culture débordante de méfiance a conduit la Cité Crépusculaire à abriter nombre de mercenaires. Bien qu'être engagé pour préserver la vie d'individus aussi puissants et prestigieux puisse être récompensé de façon inimaginable, la tâche est incroyablement périlleuse, sans parler de la nature meurtrière des Archons eux-mêmes. En outre, compte tenu des tentatives d'assassinat constantes dont les Archons font l'objet, rares sont les gardes du corps à vivre assez longtemps pour profiter de leur fortune.

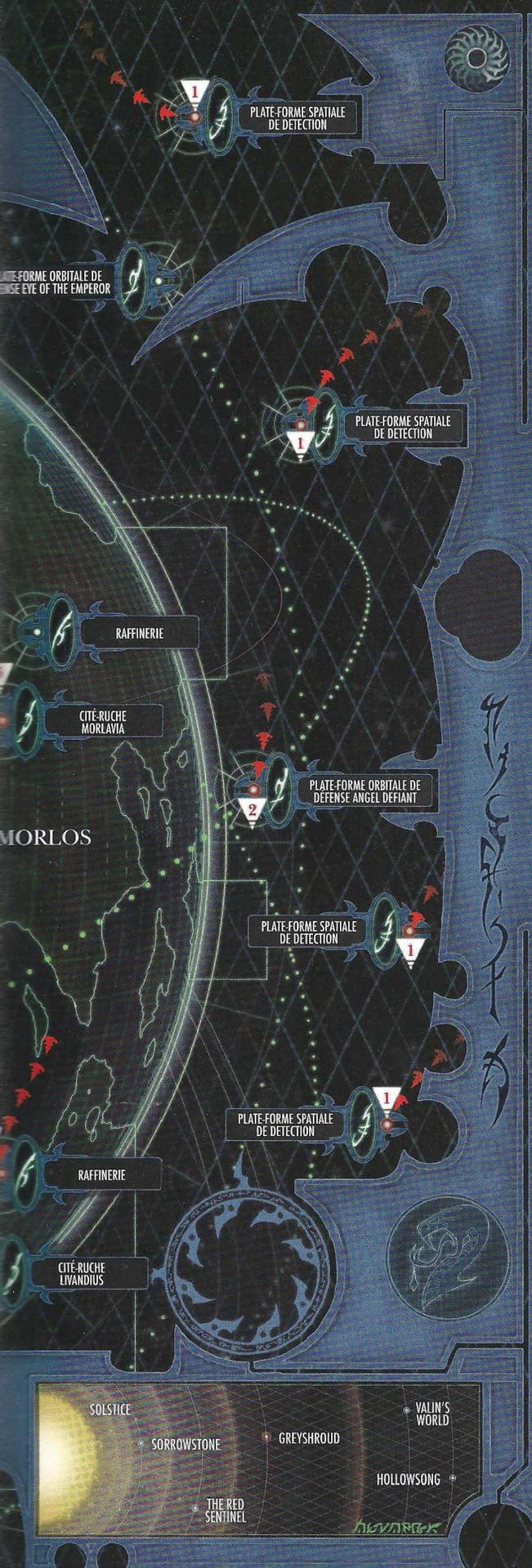
De toutes les espèces rôdant parmi les royaumes vassaux de Commorragh, les Sslyth se sont avérés les plus résistants et les plus dignes de confiance. Ces monstruosité serpentine à quatre bras sont originaires d'un monde ayant succombé à la caresse de l'Assoiffée il y a longtemps, mais leur manque de perspective et leur complaisance les rendent assez fiables aux yeux des Archons. Insensibles à la douleur et ravis d'être payés en esclaves et en stimulation sensorielles, ils font d'excellents gardes du corps, quoiqu'un peu limités.

Le reste de la cour d'un Archon consistera habituellement d'animaux de compagnie et d'esclaves de diverses sortes. Ces créatures sont dépourvues de pensée propre, ou ont été pliées à la volonté de leur maître, tant est si bien qu'elles préféreront mourir cent fois que de laisser leur seigneur périr. Certains Archons vont jusqu'à munir leur suite de colliers empathiques liés à leur propre force vitale, pour s'assurer que tout garde du corps qui faillirait à protéger son maître de la mort subisse le même sort que lui. Après tout, rien ne motive plus un serviteur à mettre sa vie en péril que la certitude de la perdre s'il manque à son devoir.

# RAID DARK ELДАР SUR GREYSHROUD

En 944.M41, la kabale de la Langue Venimeuse attaqua le monde-riche impérial de Greyshroud. Tout au long de la bataille, les forces Kabalites firent montre d'une supériorité écrasante sur les défenseurs, au point de ridiculiser les humains tandis qu'ils leur assénaient coup sur coup. Toutefois, la précision et l'efficacité du raid sur Greyshroud furent le résultat de nombreux mois de planification minutieuse de la part d'un des plus grands esprits de la Cité Crépusculaire, Dame Aurelia Malys en personne. En une seule journée, Dame Malys et ses alliés déployèrent un plan d'attaque élaboré qui paralysa les infrastructures de la planète, désempara ses défenseurs, et permit aux Dark Eldar de ravir des millions d'âmes.





**1 HEURE 1** Les plates-formes de détection extra-système sont réduites au silence par des tirs d'artillerie navale à bout portant, leur destruction prévue pour coïncider avec les éruptions solaires de l'étoile de Greyshtroud. Leur perte n'est pas reportée, et prive le monde-ruche de ses sens.

**2 HEURE 4** La plate-forme orbitale de défense Angel Defiant se tait subitement. Des Scourges émergent furtivement de la Toile, et usent d'armes disruptrices pour désactiver son générateur principal. Plongée dans des ténèbres glacées, son oxygène s'épuise rapidement, la garnison est impuissante lorsque des Mandrakes jaillissent pour la curée.

**3 HEURE 7** Quelques jours plus tôt, le croiseur de la Marine Impériale *Hammer of Pride* s'était placé en orbite de Greyshtroud pour répondre à l'activité pirate reportée dans le secteur. Les appels de routine vers l'Angel Defiant restent sans réponse, et une requête d'investigation parvient au capitaine du croiseur, qui accepte, non sans pester contre l'incompétence des forces de défense planétaire. Le *Hammer of Pride* n'arrive jamais à destination.

**4 HEURE 8** Le *Hammer of Pride* est victime d'une attaque surprise. Des nuées de Razorwing Jetfighters et de Voidraven Bombers surgissent de nulle part et harcèlent le bâtiment en neutralisant ses boucliers et ses armes. Noyées sous les cibles, les défenses du croiseur laissent passer une salve de missiles barbelés qui vise le pont de commandement. Ils ne provoquent que des dégâts mineurs, mais libèrent un gaz de type fléau des poupées. Peu après, l'équipage perd le contrôle de ses actions tandis que l'infection neurale force ses membres à placer le commandement du *Hammer of Pride* entre de nouvelles mains. Le personnel dément pousse des rires horrifiés tandis que le croiseur est pris dans le champ d'attraction de Greyshtroud. En suivant une trajectoire parfaite, le bâtiment plonge dans l'atmosphère et s'écrase sur la forteresse de la 4<sup>e</sup> Force de Défense Planétaire, engloutissant le complexe sous une tempête de plasma et faisant des centaines de milliers de morts.

**5 HEURE 9** Dissimulé par les bouleversements atmosphériques causés par l'impact du *Hammer of Pride*, un contingent de Raider, de Ravager et de Venom émerge de la Toile au-dessus du continent de Morlos. Avec la destruction de la 4<sup>e</sup> FDP, l'opposition aux envahisseurs est sporadique. Une force d'élite d'Incubi, de Kabalite Trueborns et de Scourges éventre les défenses du générateur primus de Morlos, en massacrant toute résistance. Avec une fluide efficacité, les Dark Eldars entourent les générateurs à plasma de champs de confinements. Pendant plus d'une heure, les réacteurs atteignent des rendements impensables, mais leur incapacité à libérer leur production provoque leur explosion. Une onde énergétique rugit alors le long des câblages souterrains et surcharge les systèmes à travers Morlos et au-delà. Lorsque les boucliers Void et les batteries de défense de la ruche Morlavia sont subitement privées de courant, les forces de Lady Malys, qui attendaient ce moment dans la basse atmosphère, s'abattent. Le blindage extérieur de la ruche est perforé, puis des Hellions et des esquifs pirates s'y déversent. Lorsque les générateurs de secours prennent le relais, il est bien trop tard.

**6 HEURES 11-20** Alors que la situation critique de la ruche Morlavia se fait connaître à travers Greyshtroud, les unités des PDF peinent à se mobiliser. Sur le continent austral de Larnos, les renforts impériaux sont obligés de se dérouter après l'attaque de plusieurs zones habitées. Des escadrilles de Valkyries zèbrent les cieux, mais les défenseurs arrivent toujours trop tard. À plusieurs reprises, les forces impériales sont prises en embuscade juste après leur déploiement, regroupées et massacrées par des Reavers et des Wyches vifs comme l'éclair. Sur Sarlon, les 1<sup>er</sup> et 5<sup>e</sup> FDP se déploient en masse en réponse aux rapports faisant état de monstres pillant les fermes en bordure de la ruche Salarad. Sautant de leurs Chimera et Taurox, les FDP trouvent les agriplexes déserts. Mais la terreur les étirent quand des serveurs d'épandage s'animent et pulvérisent une brume violacée de stimulants de combat. Les soldats se jettent alors les uns sur les autres jusqu'à ce que les allées virent au rouge. Au nord, sur Galmar, trois appareils du 2<sup>e</sup> Régiment aéroporté évacuent la côte sud, sans que leurs passagers sachent que des abominations y ont été embarquées. Compressés dans les espaces au sein de la superstructure de chaque appareil, des Grotèques sommeillent tandis qu'un compte à rebours défile sur leurs injecteurs spinaux. L'une après l'autre, les horreurs s'éveillent, gorgées de stimulants, et se frayent un passage jusqu'aux occupants en hurlant. L'intérieur de chaque appareil se change en abattoir tandis que les Grotèques passent leur fureur sur les passagers et l'équipage. Un par un, les appareils plongent dans les eaux glacées de l'océan et disparaissent corps et biens.

**7 HEURE 21** Privés de renforts, prisonniers des ténèbres, les citoyens de la ruche Morlavia sont récoltés par millions. Les forces d'Arbitres n'opposent qu'une résistance symbolique, tandis que les nobles de la spire se terrent derrière des cloisons étanches ciselées et abandonnent leur peuple à son destin. Cela ne les sauve pas. Le temps que les Forces de Défense Planétaires éprouvées atteignent la cité-ruche paralysée, les troupes de Dame Malys ont fait disparaître à jamais des millions de civils.

# CULTES WYCHES DES ARÈNES

Les cultes Wyches procurent aux Dark Eldars un festin de souffrances qui, pour un temps au moins, leur évite de s'entre-tuer. Chaque culte possède des arènes uniques en leur genre, toutes plus violentes et insolites que les autres, car ces sororités de gladiateurs sont prises dans une compétition constante pour offrir le meilleur divertissement possible à leur public assoiffé.

Commorragh subsiste grâce à un équilibre fragile. Ses habitants se poignarderaient volontiers pour se baigner dans le regard apeuré de leur victime, car assister à l'agonie d'autrui est le seul moyen qu'ont les Dark Eldars pour alimenter leurs âmes flétries. Les dirigeants de la cité connaissent la nécessité d'encadrer la soif de violence de leur race pour éviter que leur société ne s'effondre.

Ce besoin irrépissable de se vautrer dans des sensations meurtrières a engendré les Hekatarii, couramment appelés les cultes Wyches. Chacun est une organisation forte de milliers de gladiateurs qui s'exhibent chaque nuit en faisant montre d'une sauvagerie indicible, non seulement pour l'édification des masses, mais pour satisfaire leur propre appétit. L'échelle du carnage mis en scène par ses armées de guerriers-athlètes est telle qu'une fois la représentation terminée, les Dark Eldars regagnent leur repaire avec le sourire de prédateurs rassasiés. Ainsi, les masses sont-elles préservées de l'anarchie, ou du moins, la frange de la population assez riche pour assister au divertissement.

## UN SPECTACLE SANGLANT

Chaque culte Wych possède ses propres arènes, qui servent autant à afficher sa richesse que de scènes d'exhibitions sanguinaires. Comparer des chefs-d'œuvre architecturaux comme le Crucibael ou le Colimaçon de Moedh aux amphithéâtres primitifs des autres civilisations reviendrait à mettre côte à côte un palais et une hutte. De même,

les athlètes Dark Eldars qui y évoluent feraient paraître l'acrobate humain le plus doué pour un primate dépourvu de coordination. Chaque arène comporte ses attraits et ses défis, des plus basiques, comme des lames tournoyantes, et des bêtes enrégées à des choses plus inventives tels des puits gravitiques ou des pièges d'inversion cinétiques.

Les cultes Wyches sont en compétition constante les uns avec les autres. Leur excitation est contagieuse et contamine souvent l'auditoire, qui se révèle d'ailleurs très imaginaire pour trouver des façons originales de l'exprimer. Du sang éclabousse les spectateurs tandis que les combats font rage au-dessus de leurs têtes, ou parmi leurs cabines. La tension est palpable, et chacun se penche sur son siège, le visage déformé par un rictus de prédateur et des yeux avides. Qu'ils proposent des ballets sanguinaires, des massacres en apesanteur ou la chasse d'une ménagerie triée sur le volet, les performances des cultes ont une chose en commun, l'arène est maculée de sang et de viscère chaque nuit.

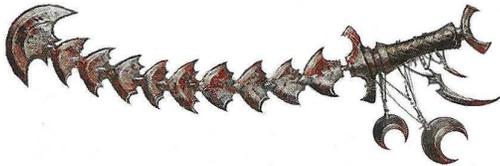
La plupart des Hekatarii sont des femmes, car elles ont plus de facilités à atteindre les pinacles de grâce et de sensualité qu'exige leur art. Même s'ils atteignent rarement les rangs les plus élevés de leur culte, les hommes doivent veiller à ce que leur troupe n'ait jamais à recruter en dehors de ses propres rangs. Les Succubi qui dirigent les cultes Wyches sont invariablement des femmes. Il en a toujours été ainsi à Commorragh, et cette tradition perdure.



## AU-DELÀ DES ARÈNES

La plupart des cultes Wyches ont pour mécène un puissant Archon, car ceux qui sont en mesure d'organiser les combats les plus éblouissants assoient incontestablement leur autorité. En outre, les cultes Wyches sont de puissants alliés. Après tout, chacun est constitué uniquement de tueurs surentraînés ne cherchant qu'à démontrer l'étendue de leurs talents. Cet arrangement mutuellement profitable garantit aux cultes un approvisionnement régulier en esclaves et en stimulants. Un bon mécène est toujours généreux, de crainte que son écurie d'athlètes-guerriers ne décide de mordre la main qui les nourrit. De son côté, l'Archon bénéficie de l'allégeance d'une sororité d'Hekatarii pour ajouter leurs lames aux raids de sa kabale.

Les cultes Wyches saisissent la moindre opportunité de prouver leur supériorité martiale sur les espèces inférieures, dans les arènes et au dehors. En dépit de leur mépris pour les castes guerrières de l'espace réel, les Wyches ne peuvent réproucher le frisson de se mesurer à tout type d'adversaire suffisamment impressionnant. Les salles des trophées d'une Succubus émérite arboreront donc aussi bien les têtes de héros de l'Adeptus Astartes, de Warboss Orks que celles de tyrans des ruches tyranides.



Les domaines des cultes Wyches ne se limitent pas à leurs arènes. Sous celles-ci s'étendent des académies et des terrains d'entraînement consacrés à tous les aspects du corps à corps. Des dômes antigravs et des écosystèmes artificiels effroyablement périlleux permettent aux Wyches d'affûter leurs sens. Chaque troupe entretient une importante ménagerie, régulièrement réapprovisionnée en captifs extraterrestres et en espèces dangereuses par ses Beastmasters. 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 main nue (même si cela est parfois sujet à controverse), tandis que le Cœur Arrêté se spécialise dans l'emploi des poisons, venins et autres élixirs paralysants.

Un culte Wych organisera souvent des raids dans l'espace réel sous l'impulsion de des Succubus. Ces attaques sont non seulement destinées à ramener des captifs, mais sont aussi l'occasion pour les Wyches de se mesurer aux meilleurs guerriers des espèces inférieures. Nombreux sont les kabaales prêtes à payer des sommes importantes pour avoir la chance de combattre aux côtés des gladiateurs, des bêtes exotiques et des acrobates que chaque Succubus libère sur ses proies.

D'autres raids sont des représentations à part entière. Tandis que les Raider et les Venom rugissent au milieu des rangs ennemis et obligent ces misérables à lutter pour leur vie, des barges de plaisance commorrites dérivent dans le ciel. À bord de ces nefes, des spectateurs fortunés sirotent des



nectars enivrants et gratifient les artistes d'applaudissements polis au pinacle de chaque massacre, tandis que des paris sur la performance de leurs combattants favoris sont gagnés ou perdus. Ces spectacles sont particulièrement populaires parmi les Trueborns, qui se délectent de voir les autres accomplir le labeur à leur place tout en absorbant les miasmes d'agonie qui s'élèvent des combats en contrebas.

En dépit des parasites hautains qui les accompagnent, les raids de cultes Wych sont un déchaînement de sauvagerie. Ce sont des attaques aussi directes qu'inexorables, comme les Wyches eux-mêmes, délaissant la protection d'une armure pour celle de la vitesse. Comme un poignard planté dans le cœur, un raid de Wyches est mortel, précis et capable d'inonder les ennemis les plus dangereux avant même qu'ils ne réalisent être la cible d'une attaque. Appuyés par des groupes de Reavers et de Hellions, surplombés par les silhouettes voilées de Razorwing Jetfighters et de Voidraven Bombers, les Wyches bondissent au milieu de leurs ennemis en jubilant, et ne laissent derrière eux que des montagnes de cadavres. Ce n'est que lorsque le nombre d'ennemis menace de les submerger, ou qu'il en reste trop peu, que les Wyches se replient, disparaissant aussi soudainement qu'ils avaient surgi du néant, un carnage pour seul témoin de leur passage.



## SOUS-CULTES DES HEKATARI

Aux côtés des guerriers-athlètes maniant des couteaux qui forment le gros des cultes Wych, la Cité Crépusculaire abrite de nombreuses sectes secondaires de combattants des arènes. Lorsqu'un culte va affronter les guerriers de l'espace réel, ces Dark Eldars apportent leurs compétences aux raids en échange d'un festin de souffrance.

## SHAMANS DES SABLES

Les Beastmasters font partie des cultes Wyches, mais ce sont majoritairement des hommes qui se tiennent à l'écart des Hekatarii. Ils disposent de leurs propres arènes au sein du complexe de leur culte, et y demeurent sauf lorsque leurs bêtes sont requises pour les spectacles nocturnes. Toutefois, de nombreux Beastmasters poursuivent une existence nomade, et arpentent les désolations et les étendues sauvages entre les quartiers de la Cité Crépusculaire accompagnés de leurs meutes d'animaux. Ces tribus errantes se rendront dans une arène différente toutes les quelques nuits, pour offrir le spectacle de leurs dernières prises en échange d'une place au banquet de souffrance.

**"LEURS TÊTES! COUPEZ-LEUR LEURS SALES TÊTES PUANTES!  
CELLE AVEC LE CASQUE ROUGE EST À MOI!"**

*- Kaelith, Helliarch du Gang des Faux Aîlées*

L'existence entière d'un Beastmaster évolue autour de la domination des autres, qu'il s'agisse des bêtes qu'il aiguillonne au combat ou des ennemis sur lesquels il les déchaîne. Pour devenir Beastmaster, un Commorrite doit tout d'abord entreprendre une initiation où il risque sa vie: il est jeté dans l'arène avec une meute de créatures qu'il veut dresser. Il doit plier la volonté de ces bêtes à la sienne, en étranglant l'alpha de la meute à mains nues, puis en soumettant chaque animal en frappant leurs centres nerveux, ou de toute autre façon leur prouvant sa supériorité. Ce faisant, un aspirant gagnera sa place parmi les Beastmasters, tout en dirigeant sa propre meute de bêtes.



Les enclos sous les arènes retiennent prisonnières toutes sortes de créatures dangereuses, comme des araignées géantes aux pattes barbelées, des Barghesi hypervolents et même de nobles guerriers de l'Adeptus Astartes. Des trois espèces les plus communes, la plus grosse est le Clawed Fiend du secteur Donorian. Il y a longtemps, le principal portail menant au système Donorian explosa à cause des remous d'une tempête Warp, et ses tunnels furent envahis de Clawed Fiends. Il ne fallut pas attendre longtemps avant que des spécimens capturés apparaissent dans les meutes des Beastmasters de la Cité Crépusculaire, et leur présence dans les arènes fut très vite appréciée. Cet animal est une masse de muscles et de fourrure possédant des sens aiguisés lui permettant de voir sur plusieurs spectres à la fois. Blessée, la bête 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 Khymerae sont la preuve vivante que les Beastmasters sont des chasseurs d'âmes hors pair. Les Khymerae vivent dans la dimension chaotique nommée Empyrean 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 Beastmasters doivent traquer et dompter leurs Khymerae 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 Commorragh. Ceux qui sont libérés sur les champs de bataille ont la possibilité de causer des ravages considérables avant de disparaître pour retourner dans leur dimension. Toutefois, les Khymerae lâchés sur le sol des arènes suscitent toujours les cris de joie du public lorsqu'ils sautent à travers des objets solides ou apparaissent de nulle part pour mettre en pièces leur proie stupéfaite.

De toutes les horreurs extraterrestres employées par les Beastmasters, les Razorwings 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. Un vol de Razorwings bien dressés parade ensuite avec les restes de leurs victimes autour de leur maître avant de s'en repaître.

## LES COUREURS DE MORT DES SPIRES

Les Reavers de Commorrhagh 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. La plupart des Reavers étaient des Wyches dont le goût pour les spectacles à grande vitesse frisait l'obsession. Ensuite, peut-être ont-ils remporté une motojet dans les arènes, ou tué son propriétaire avant de l'accaparer. À Commorrhagh les possessions ne sont soumises à aucune loi et un individu chevauchant la monture distinctive d'un autre ne se verra pas poser la moindre question. Toutefois, ce destrier l'encourage à franchir le pas, et il suffit à un Wych de goûter au frisson de sa première course à mort, pour qu'il lui soit impossible de faire machine arrière.

Presque toutes les spires des cultes Wyches possèdent des arènes circulaires sur leurs hauteurs. Ces pistes de course peuvent revêtir divers aspects selon les caprices de leurs créateurs. Néanmoins, qu'elles soient bâties en forme de tunnels en acier argenté brossé, éclairées comme une zone de guerre, taillées dans de l'hémoquartz, ou parsemées de brasiers et de sculptures de chair et d'os, l'objet de chaque piste reste le même. De la même façon que les arènes plus conventionnelles accueillent des combats à mort, les pistes tubulaires sont le théâtre de spectacles nocturnes à haute vitesse qui ne font pas de quartiers, car arriver dernier lors d'une course est invariablement synonyme de mort.

Les Reavers n'hésitent pas à avoir recours aux ruses les plus déloyales pour gagner un avantage de quelques millisecondes. Leurs champions modifient sans cesse leurs machines, trafiquent leurs moteurs, ajoutent des viseurs holographiques, découpent leurs ailerons pour que le bruit de leur motojet soit plus strident, et surtout différent de celui des autres concurrents, et portent des combinaisons moulantes pour augmenter leur coefficient de pénétration dans l'air. Certains iront même jusqu'à alléger leur structure osseuse comme le font les Scourges. Tous les Reavers utilisent des stimulants pour améliorer leurs performances. Ce sont des tricheurs invétérés, qui prétendent respecter un code très strict : estropier un adversaire est considéré comme maladroit, alors que le décapiter d'une façon esthétique peut émouvoir l'Archon 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. Tandis que les motojets rugissent sur la piste, leurs pilotes suivant des trajectoires optimales tout en tirant sur leurs concurrents avec leurs armes de poing, le spectacle se rapproche beaucoup de celui d'un champ de bataille. Certains Reavers parmi les plus notoires emploient des aimants anti-grav pour pousser leurs rivaux contre les murs bardés de lames des arènes, ou libèrent des chapelets de caltrops dotés de détecteurs de proximité qui explosent derrière eux de façon ostensible. Naturellement, lorsque les cultes Wyches vont en guerre, ces talents mortels classent les Reavers parmi les troupes de choc les plus rapides et meurtrières qui soient.

## LES GANGS DE HELLIONS

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une ramification directe des cultes Wyches, les gangs de Hellions qui hantent les zones les plus désolées de Commorrhagh partagent certains traits avec les Hekatarii. Perchés sur des surfs anti-grav aux bords acérés, ces intrépides sont considérés comme rebelles même selon les standards de leur race égocentrique. Composés de parias, d'anarchistes et de traîtres recherchés, les gangs de Hellion s'attaquent à tous ceux qui croisent leur chemin et leur semblent des proies faciles. Hurlant d'excitation tandis que des stimulants parcourent leur flux sanguin, les Hellions s'abattent sur leurs victimes comme une tornade. Leurs voques infernaux fendent l'air comme la foudre, tranchant têtes et membres tandis qu'ils filent entre les rangs de leurs cibles. Le temps que l'ennemi réagisse, les Hellions sont loin, ne laissant derrière eux que l'écho de leurs rires moqueurs.

Les gangs de Hellions les mieux établis entretiennent des liens étroits avec les cultes Wyches, car l'arrangement s'avère mutuellement profitable. L'affiliation à un culte procure aux Hellion une source fiable de drogues de combat ainsi qu'une protection dissuasive contre les gangs rivaux et les autres menaces similaires. Par ailleurs, ces combattants virevoltants procurent d'excellentes distractions dans les arènes, et sont surtout capables de suivre l'allure de leur culte protecteur durant les raids.



# LE CULTE DE LA DISCORDE

Le Culte Wych de la Discorde est le plus influent de Commorrhagh, grandement en raison des talents de sa sublime excellence, Dame Lelith Hesperax. Cette organisation ne s'est pas hissée au sommet par le biais d'intrigues politiques, mais par la supériorité de l'adresse sur la force brute, et l'élévation des combats d'arène au rang d'art raffiné.

Le culte de la Discorde peut se targuer d'abriter des dizaines de guerriers-athlètes parmi les meilleurs de la galaxie, mais Lelith en est la perle rare. Son talent attire chaque nuit des milliers de spectateurs, chacun prêt à payer un prix exorbitant pour avoir le privilège de la voir à l'œuvre.

Lelith est la plus dangereuse des Succubus, dont le talent frôle le génie. Elle est la grâce incarnée, ses mouvements sont hypnotiques, sensuels et envoûtants. Fait unique au sein des cultes Wyches, 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 parfaitement équilibrés.

Les mauvaises langues des cultes rivaux marmonnent que les origines de l'adresse de Lelith son surnaturelles. Elle aurait fait remplacer son sang par de l'hyperadrénaline par

les Haemonculi, 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 de sérum stimulant. La vérité est beaucoup plus simple : comme tous les prédateurs-nés, Lelith préfère affronter ses adversaires les yeux dans les yeux. Pour elle, l'utilisation de drogues de combat est réservée aux faibles, car elles altèrent 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. Ces rivaux n'acceptent simplement pas une telle possibilité.

Nuit après nuit, Lelith exécute son ballet entre les rangs d'Ork dopés, de Grotesques repoussants, d'Archons tombés en disgrâce et plus encore. La foule s'exclame tandis qu'elle gratifie chaque victime du baiser de la mort d'un revers dédaigneux de ses lames. Les enregistrements pirates de ses combats sont revendus à Commorrhagh et même au-delà à l'intention des créatures ayant un goût prononcé pour la violence. On murmure même que les mortels ne sont pas les seuls à se délecter de la danse de mort de Lelith...

## UNE MAÎTRESSE REDOUTABLE

Asdrubael Vect lui-même compte parmi les nombreux admirateurs de Lelith, et le culte de la Discorde a longtemps été associé à la kabale du Cœur Noir pour le bénéfice mutuel des deux groupes. Qu'il s'agisse de l'admiration ou du respect que se vouent deux tueurs nés, ce lien immatériel a prouvé sa solidité, et la force est une devise reconnue à Commorrhagh. Grâce à la puissance et la générosité de leur maîtresse, l'arène du culte de la Discorde, le Crucibael, est la plus richement décorée et spectaculaire de tout Commorrhagh. Qu'il s'agisse des grilles laser grandes comme une cité des pistes tubulaires de ses Reaver ou du jade organique veinés de noir de ses galeries, le Crucibael est l'une des plus grandes attractions de la Cité Crépusculaire. Vect l'aurait dit lui-même, Lelith Hesperax est le plus grand trésor de Commorrhagh, et mérite un écrin à sa mesure.

L'alliance entre la kabale du Cœur Noir et le culte de la Discorde apporte à chaque partie de constants bénéfices. Même les Succubus les plus colériques et impulsives sont forcées d'admettre que défier le culte de la Discorde a toutes les chances d'attirer les foudres d'Asdrubael Vect. En retour, la kabale du Cœur Noir se délecte chaque soir des victoires sublimes de Dame Hesperax sur les sables de l'arène. Cette symbiose unique est amplifiée sur les champs de bataille de l'espace réel, où les serviteurs de Lelith et de Vect luttent côte à côte avec une synchronisation impitoyable. La puissance de feu des kabalites et la férocité au corps à corps des Wyches concordent avec des résultats mortels. Les gladiatrices du culte de la Discorde serpentent à travers les tirs de couverture du Cœur Noir pour



s'abattre sur les ennemis restants dans une orgie de tuerie sanguinaire. Libérées de la contrainte coutumière de guetter tout signe de trahison de la part de leurs alliés, les deux factions commorrites peuvent libérer leur plein potentiel.

Les rares fois où la diva des arènes daigne honorer le champ de bataille de sa présence, le spectacle de cette alliance en guerre est porté au sublime. De tels raids sont exceptionnels, car la tâche première de Lelith est de divertir le public des arènes. Cependant, lorsqu'un tel raid se prépare, la compétition pour y prendre part est si féroce qu'elle conduit parfois à une guerre au sein de la kabale.



## LE RAID DE GHORVENFAL

L'un des plus infâmes exemples d'effort conjoint entre la kabale du Cœur Noir et le culte Wych de la Discorde fut le raid sur la planète Ghorvenfal. Ce monde était une forteresse de l'Alpha Legion, une faction space marine du Chaos versée dans l'art de la furtivité et du subterfuge. Pendant des décennies, un chef de guerre de l'Alpha Legion nommé Jaghathra Vrax avait mené des opérations depuis une place forte des Montagnes Noires de Ghorvenfal. Escrimeur émérite, ses raids pirates sévirent sur les systèmes alentours en évitant aisément les représailles de l'Imperium.

Vrax finit cependant par aller trop loin. Il découvrit que la kabale du Cœur Noir planifiait d'attaquer le monde-usine impérial de Melidrantis, et décida d'utiliser les Dark Eldars à son profit. Vrax dissimula ses space marines de l'Alpha Legion à la surface de la planète, avec pour ordre d'attendre que le raid xenos soit bien engagé. Ils frappèrent à l'apogée de la bataille, en fauchant par surprise à la fois les Kabalites et leurs ennemis Cadians assiégés, et en prélevant un lourd tribut parmi les deux factions. Les forces de Vrax s'enfuirent avec une cargaison d'arme et laissèrent le Cœur Noir battre en retraite les mains vides. Il va sans dire qu'une telle insulte ne pouvait rester impunie. Asdrubael Vect consacra tous les efforts nécessaires à la traque de son mystérieux assaillant et se prépara à faire un exemple. Ce serait une expédition punitive, rien d'autre. Le maître du Cœur Noir demanda personnellement à Lelith Hesperax de se joindre à cette opération, avec pour mission d'exécuter Jaghathra Vrax.

L'attaque commença lorsque le soleil bouffi de Ghorvenfal poignit à l'horizon. Lorsqu'un portail Warp déchira le ciel au-dessus des Montagnes Noires, l'Alpha Legion fut complètement prise par surprise. Des dizaines d'appareils d'attaque plongèrent du ciel tel une pluie de lames sur l'immensité trapue de la forteresse space marine du Chaos, nichée entre les pics. Le temps que les défenses antiaériennes ouvrent le feu, il était déjà trop tard. Les chasseurs gracieux zébraient le ciel, et leurs bombes et leurs missiles réduisirent un à un les autocanons quadritubes au silence tout en éventrant les murs de la forteresse.

Par ces brèches s'engouffrèrent les Kabalites du Cœur Noir et les Wyches du culte de la Discorde, sautant des ponts de leurs Raider dans les corridors du fort. D'imposants renégats vinrent à leur rencontre la lame au clair, en faisant aboyer leurs bolters. Les Hekatarii coururent et bondirent au milieu de leurs ennemis, terrassant les géants en armure sans se préoccuper de leurs propres pertes. Des Kabalite Warriors avançaient dans le sillage des Wyches, et abattirent ceux qui avaient échappé aux lames du culte de la Discorde.

Les space marines du Chaos furent enfin encerclés dans leur armurerie principale, dépassé par le nombre et la puissance de feu. Ce fut là que Lelith affronta Vrax en combat singulier, après avoir promis avec dédain leur liberté au seigneur du Chaos et à ses suivants s'il parvenait à la vaincre. Épéiste redoutable à la force démoniaque, Vrax se rua sur sa frêle adversaire en levant une lame corrompue à double tranchant. Lelith l'attendit avec un simple poignard dans chaque main et un sourire au coin de ses lèvres parfaites. Le combat qui s'ensuivit fut un ouragan de lames impossible à suivre à l'œil nu, puis l'épée de Vrax frappa le sol, ses mains encore serrées sur la poignée. Lelith, seulement maculée du sang du seigneur du Chaos, poursuivit en tranchant les bras et les jambes de son adversaire, jusqu'à le laisser gésir impuissant à ses pieds. À cet instant, les space marines du Chaos s'élancèrent une dernière fois. Un seul membre de l'Alpha Legion quitta la forteresse en vie, et sa silhouette tronquée hurle son éternelle agonie au-dessus de la Porte d'Onyx du palais de Vect depuis ce jour.





## LE CULTE DE LA LAME MAUDITE

À Commorragh, le terme "lame maudite" ne se réfère pas à une arme, mais à un être physique ou moral qui se rebelle contre ses maîtres. Le culte de la Lame Maudite a ainsi maintes fois mérité son nom, à tel point qu'un Archon bien protégé qui convie des Wyches de ce culte dans son palais revient à trancher sa propre gorge. La trahison est tenue comme la plus grande vertu par la Lame Maudite, car c'est par une sélection naturelle fortement accélérée que ses rangs ne comptent que les guerrières les plus fortes et les plus rusées. Les armes qui trompent et prennent l'ennemi à contre-pied sont très populaires parmi leurs groupes de combattantes. Ainsi, nombreux ornements anodins portés par ces Wyches dissimulent-ils une épée, un barbillon empoisonné ou une paire de couteaux à cran d'arrêt, et l'usage de filets barbelés est très répandu parmi elles.

La forteresse de ce culte sournois est appelée l'arène Nhexus, bien plus dangereuse que ne suggère son élégante architecture. Chaque ligne et courbe dissimule des lance-filets à monofilaments, des sarbacanes venimeuses, des seringues chargées de toxine et une myriade d'autres mauvaises surprises. Cette profusion de désagréments n'est d'ailleurs pas limitée au sol de l'arène, car ces pièges mortels changent constamment et sont aussi enclins à jaillir parmi la foule qu'à empaler un des gladiateurs. Cela fait partie du jeu, bien sûr, et ajoute une délicieuse sensation de danger dont beaucoup de Commorrites sont friands.

## LE CULTE DU CHAGRIN ROUGE

Tous les cultes Wyches sont convaincus que la meilleure défense est de ne pas se trouver là où s'abat la lame de son adversaire, mais le culte du Chagrin Rouge pousse ce précepte à l'extrême. Leurs raids emploient ainsi des flottilles entières de Raiders volant en formation serrée droit vers l'ennemi, escortée par des Reavers, des Venom et des Hellions. Lorsque la formation volante se rapproche de l'ennemi, les Wyches bondiront d'un Raider à une motojet ou un surf avec une précision irréaliste et une telle vitesse que ces derniers sentiront à peine le poids des acrobates. Ce n'est que lorsqu'ils le décident que les Wyches daigneront toucher le sol, et seulement pour porter un coup fatal à un ennemi encore en train de réaliser qu'il est assailli.

L'arène principale du Chagrin Rouge, la Fosse, est une structure particulièrement impitoyable érigée au sommet d'une immense spire. Ses couloirs sont en cristal, et le public doit prendre garde sous peine d'effectuer un plongeon mortel. L'arène en elle-même ne possède pas de sol, ce n'est qu'un gouffre parsemé de plate-forme antigravitiques. Les Hellions s'y affrontent en duel, leurs surfs tirant des monofilaments qui se déroulent en formant une toile complexe entre les supports de l'arène. Ces joutes sont brèves, car la moindre erreur conduit à la section d'un membre voire à une regrettable décapitation.







# COTERIES DES HAEMONCULI

Dans les tréfonds de la Cité Crépusculaire se tapissent les coteries des Haemonculi. Craints de tous, ces êtres pervers sont indispensables à la perpétuation de la race Dark Eldar, car leur science inconcevable les rend maîtres de la vie et de la mort. Toutefois, quiconque traite avec les Haemonculi se doit de prendre garde au prix à payer pour leurs services...

Les bas-fonds de Commorrhagh sont un lieu extrêmement dangereux, car c'est le domaine des Haemonculi, une antique confrérie d'ignobles tourmenteurs-alchimistes. Le mal les imprègne au point qu'ils ne peuvent se maintenir en vie qu'en commettant des atrocités incessantes.

## CEUX DU DESSOUS

Les Haemonculi proposent des modifications corporelles, des drogues et des élixirs de beauté. Cependant, la véritable source de leur pouvoir est tout autre. Tous les membres de la société commorrite doivent tôt ou tard solliciter leur aide, car les Haemonculi sont les maîtres de la chair, morte ou vive. Selon leurs affinités, ils se regroupent en coteries, qui occupent chacune un réseau de cellules et de laboratoires. C'est là qu'ils pratiquent la découpe et la fusion charnelle sur ceux qui tombent entre leurs griffes, en savourant leur souffrance comme un gourmet apprécie la gastronomie.

Les geôles-bastions des Haemonculi prennent des formes diverses, qui reflètent la folie de leurs créateurs. Dédalles de miroirs brisés, fosses bordées de passerelles en colimaçons vertigineux, tours de chair vivantes éclairées par des millions d'yeux scintillants, ce ne sont que des échantillons de ce qui attend les visiteurs téméraires, dans les ténèbres au-dessous du noyau. Les Haemonculi les plus vieux et les plus vils résident dans les antres les plus cauchemardesques, où ils se vautrent dans les pires dépravations de leur cru. Seul un fou oserait se dresser face à de tels monstres. En effet, leur horrible vengeance se perpétue selon leur bon vouloir, car les Haemonculi peuvent accorder la vie après la mort.

## LE CYCLE ÉTERNEL

La gestation chez les Eldars est bien plus longue que chez les races inférieures, au point que les enfants nés de manière naturelle sont rares, et signes d'un statut élevé. Au contraire, ce sont les Dark Eldars conçus artificiellement qui sont la norme. L'œuf fécondé est implanté dans un tube amniotique au sein d'un mur incubateur des Haemonculi. Au moyen d'une science abjecte développée il y a des millénaires, il est possible d'accélérer la croissance d'un embryon à la manière d'une chrysalide d'insecte. À l'issue de ce processus contre-nature, le sujet s'extirpe de son incubateur dans un flot de fluides répugnants, puis il est pris en charge par des assistants Wracks. Ces "semi-nés" font l'objet du mépris des "vrais-nés", pour qui ils sont intrinsèquement inférieurs. Mais le vrai triomphe des Haemonculi est leur science capable de déjouer la mort. C'est ce qui leur donne tant de pouvoir dans leur société.

Les guerriers Dark Eldars, y compris l'élite régnante des kabales, finissent généralement par conclure un terrible marché avec les Haemonculi. Ce pacte factuel stipule que les Haemonculi régénéreront le corps du guerrier en cas de décès, moyennant quoi le demandeur leur concède définitivement une portion de son âme. Même un cadavre quasiment anéanti dans le brasier de la guerre peut être restauré à l'identique; le maître Haemonculus Urien Rakarth a même réussi à ressusciter l'Archon Vriech à partir de sa seule main. À condition que le processus soit entamé pas plus de quelques heures 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 fur et à mesure de sa régénération. C'est pour cela que les kabales se donnent tant de mal pour frapper vite et fort et s'enfuient avant le lever du jour avec leurs morts, afin que leurs meilleurs guerriers puissent être ressuscités, sauf en cas d'accident regrettable.

La souffrance est bien entendu la clé de ce processus ignoble. Les Dark Eldars rajeunissent lorsqu'ils contemplent l'agonie d'autrui, et lorsqu'ils en sont saturés, ils peuvent même guérir des pires blessures. Les cadavres sont ainsi confiés aux Haemonculi, qui les immergent dans des cuves de cristal alignées près de leurs chevalets de torture.

## LA PLAIE

*Les Haemonculi de la Plaie possèdent un sens dramatique prononcé. Ils se considèrent comme les plus doués de leur race en la matière et ne participeront à un raid dans l'espace réel qu'à la condition de les victimes visées les inspirent suffisamment.*

*Leur art est mis en valeur à l'échelle la plus démesurée et repoussante possible, sous la forme de frises sanglantes ou de sculptures faites des restes découpés et recousus de dizaines, voire de centaines de victimes. Une telle démarche créatrice requiert une main-d'œuvre qualifiée pour abattre, dépecer, soulever et arranger les divers composants. Ainsi les Haemonculi de la Plaie affectionnent les suites de Wracks, dont les muscles et les lames greffées constituent les outils les plus adaptés pour laisser libre cours à leur inspiration. Après un raid dans l'espace réel, voire pendant, les Haemonculi de la Plaie se disputeront âprement pour s'arroger le plus grand nombre et la plus grande variété de gibier vivant, afin de disposer de la meilleure palette pour surclasser leurs pairs.*

*Le vernissage de leurs œuvres revêt autant d'importance pour la Plaie que la création de celles-ci. Ainsi, les Haemonculi veillent à ce que leurs victimes disposent d'assez de temps pour appeler à l'aide avant de les achever. Une fois que les renforts arrivent, la Plaie leur permettra d'apprécier dans toute sa splendeur chaque installation macabre, tout en s'abreuvant depuis leur cachette de la vague de terreur et de répulsion engendrée. Ce n'est que lorsque la démente et l'hystérie se répandent que la Plaie frappe, détruisant les transports de l'audience avant de la pourchasser en un final théâtral digne de leurs pièces maîtresses.*



## LE NOIR CRÉDO



*La peur tient une place de choix dans les cœurs flétris du Noir Crédo. Chaque chose dégoulinante qui s'extrait, de leurs incubateurs est épouvantable à l'extrême, façonnée pour se conformer à une esthétique torturée d'une importance fondamentale.*

*Le Noir Crédo a tissé des liens durables avec les Mandrakes d'Aelindrach, en concluant des pactes inavouables avec ces horreurs d'outre-monde pour s'assurer de leur soutien durant les raids dans l'espace réel. Cet arrangement coûte des milliers d'esclaves aux Haemonculi chaque année, sans mentionner les offrandes plus ésotériques réclamées par les énigmatiques Mandrakes. Cependant le Noir Crédo paye volontiers, car l'allégeance de ces créatures effroyables est trop alléchante.*

*Le repaire du Noir Crédo se trouve dans le Vide des Murmures, un espace voûté aussi vaste qu'une cité, situé dans les tréfonds de Commorrhagh. Grâce aux efforts du Noir Crédo, cette caverne a été légèrement décalée de la réalité, avec laquelle elle résonne subtilement. Le Vide des Murmures est redouté de tous car c'est un lieu d'ombre, de brume et de menaces à peine audibles. On ne peut atteindre les chambres des Haemonculi qu'en suivant les orbes luminescents qui dérivent dans l'obscurité, guidant la coterie et ses serviteurs d'une poche stable de la réalité à une autre. Cependant, n'importe quel Haemonculus du Noir Crédo peut éteindre ces feux follets d'une simple pensée, laissant les indésirables errer parmi les fantômes et les murmures menaçants jusqu'à ce que, glacés par l'effroi, leur cœur cesse de battre.*

Ces cuves sont disposées en cercles concentriques qui s'élèvent dans les ténèbres, chacun contenant un Dark Eldar 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 Wracks et de ses Machines de tourment. 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 leur 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 Haemonculi soient occupées par des démons écorchés vifs qui frissonnent et s'agitent dans leurs fluides à chaque nouveau cri.

## LE CAUCHEMAR S'ABAT

Pour les Haemonculi, chaque incursion dans l'espace réel est avant tout l'occasion d'exhiber leurs talents. Les membres d'une coterie se mesureront pour donner jour aux pires monstruosité en vue d'un raid, afin de les lâcher sur l'ennemi et contempler le résultat. Ils considèrent une telle compétition comme source d'inspiration, et congratuleront leurs rivaux si leurs créations à l'œuvre les impressionnent.

Les raids menés par les coterie des Haemonculi sont comparativement calmes, car leurs maîtres ont des milliers

d'années derrière eux et n'apprécient guère la précipitation. Ils préfèrent frapper depuis un angle inattendu, en usant d'une ramification de la Toile qui donnerait si possible au fond d'un puits de mine abandonné, dans une forêt sombre ou tout autre site considéré par les formes de vies locales comme hanté. La coterie émergera comme les horreurs d'un folklore primitif, se gargarisant de la terreur irraisonnée qu'elles répandent. Les machines de tourment dérivent entre des Wracks et des Grottesques au masque de fer tandis qu'elles taillaient les soldats ennemis. Une fois les défenseurs tués, la coterie réunit les victimes de premier choix avant de s'évanouir dans les ombres.

## LES MAÎTRES DES COTERIES

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

Haemonculi 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'étroitesse malsaine de leur taille n'a été permise que par le retrait de plusieurs organes. Ainsi, certains Haemonculi 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, 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.

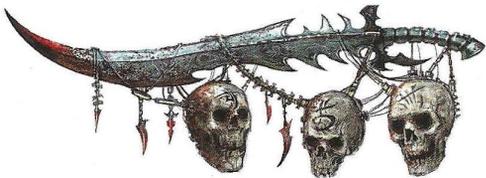
Toutes ces mutilations volontaires abjectes rendent les Haemonculi incapables d'accomplir des tâches fatigantes. En fait, la plupart d'entre eux répugnent à s'adonner au labeur physique, qu'ils trouvent dégradant. Par conséquent, ces maîtres de coterie aux nettes tendances mégalomanes aiment s'entourer de serviteurs, dont les plus massifs sont les machines de tourment.



Les machines de tourment sont parmi les plus terrifiantes créations des Haemonculi. Dérivant sur des moteurs anti-grav cliquetants, ces machines malveillantes sont composées de chair fusionnée avec le métal à l'aide d'une sombre alchimie pour aboutir à un résultat abominable. Armes de terreur ultime, le spectacle d'une machine de tourment à l'œuvre suffit généralement à faire fuir l'ennemi, qui redoute d'être disséqué vivant par ses nombreux appendices acérés.

## CONCEPTIONS DÉRANGÉES

Chaque machine de tourment est une abomination unique, une construction semi-conciente faite de chairs suturées et de métal dentelé, tirée des plus sombres recoins de la psyché de son créateur, et agrégée afin de servir son maître dément pour l'éternité. Certains Haemonculi iront jusqu'à convertir leurs rivaux les plus haïs, ou du moins quelques morceaux, en machines de tourment. D'autres réserveront cet atroce destin à leurs serviteurs favoris. Quoi qu'il en soit, un Haemonculus construira ses machines de tourment avec le même soin qu'un artiste figurerait une œuvre maîtresse.



Œuvrant avec une patience infinie qui ne saurait cependant lui faire réprouver quelques frissons de plaisir, un Haemonculus n'aura de cesse de se pencher sur l'horreur massive prenant forme au cœur de ses installations. Certains de ces assemblages monstrueux seront mis en pièces avant même d'être achevés, leur créateur retirant fastidieusement chaque suture dans un accès de dépit artistique. Une grande part d'entre elles finiront néanmoins par être terminées et libérées de leurs entraves, prêtes à obéir au moindre caprice de leur maître. Ces constructions sont en effet entièrement soumises et sont dépourvues de libre arbitre.

Engendré par l'esprit malade des Haemonculi, chaque machine de tourment est différente. Toutefois, ces machines suivent certains schémas et gabarits, et celles qui présentent une similitude suffisante sont regroupées par catégories pour des raisons de commodité. Les Haemonculi ne manquent pas d'imagination cependant, et il existe ainsi des centaines de variantes de machines de tourment dans les donjons situés aux trefonds de la cité. Certains comme l'insensé Wireweaver, la Maiden of Sorrows dissectrice, ou la terrifiante Moonwidow sont heureusement rares. Toutefois, d'autres machines de tourment sont utilisées de façon régulière, leur popularité garantie par leur polyvalence et leur résistance, tels les Talos et les machines parasites Cronos.

"TUEZ-LES, MES ENFANTS, MAIS PRENEZ VOTRE TEMPS..."

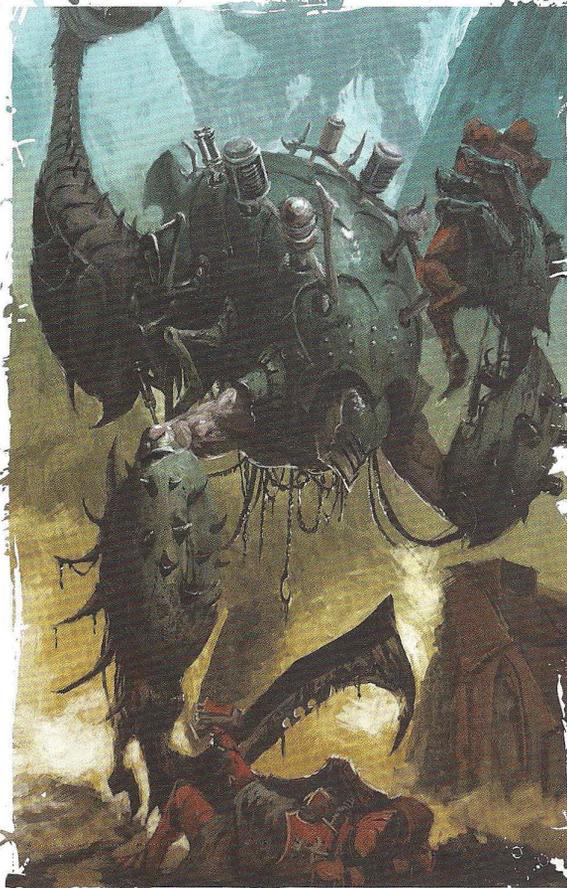
- Vaeghex, Haemonculus Ancien  
des Treize Balafres

## MACHINES DE DESTRUCTION

Le Talos joue plusieurs rôles dans les antres des coteries, car c'est à la fois un gardien et une chambre de torture ambulante, qui peut infliger toutes sortes de sévices à ceux qui tombent entre ses griffes de métal. Un Talos est précieux pour les Haemonculi, non seulement en guise de bouclier, car sa carapace le rend insensible aux tirs ennemis, mais également en tant qu'outil, car il permet à son maître de châtier ses séides effrontés ou trop lents sans avoir à lever le petit doigt. Les membres antérieurs d'un Talos peuvent cisailer un Ogryn, et les injecteurs d'ichor qui siphonnent les fluides alimentant le thorax d'un Talos sont capables de réduire les troupes peu protégées en soupe primordiale.

S'il est employé dans le même but que le Talos et d'autres machines de tourment – torturer et tuer – le Cronos est une machine plus ésotérique. Cet assemblage macabre a gagné sa réputation terrifiante en raison des effets de son arme caractéristique, un appareil cristallin et effilé qui émerge de ses organes sensitifs comme la trompe d'un énorme insecte. Le nom de cette arme épouvantable peut se traduire par "siphon mental", car elle est capable de générer une boucle d'énergie négative qui draine la force vitale de ceux qui s'y trouvent pris. Les victimes semblent alors vieillir à une vitesse surnaturelle, jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'elle qu'un cadavre momifié. La vitalité volée à sa victime est ensuite décuplée et focalisée au cœur de sa carapace, avant de rayonner sur les Dark Eldars à proximité du Cronos. Pour les Commorrites, la sensation d'être baigné par de l'essence vitale volée et extrêmement agréable, mais les bénéfiques des émissions du Cronos vont au-delà de la simple extase.

Les Dark Eldars peuvent absorber la force vitale restituée par le Cronos, et devenir plus forts et plus rapides tandis que leurs ennemis tombent en poussière. 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. Toutefois, quelle que soit la façon dont procèdent ces machines, les énergies qu'elles dérobent peuvent galvaniser tout un raid dans le feu de l'action.



# URIEN RAKARTH

## SCULPTEUR DE TOURMENTS

**Au cœur des oubliettes des Haemonculi, un nom est redouté entre tous : Urien Rakarth. Cet insondable artiste de la souffrance, qui n'appartient à aucune coterie et suit ses propres buts, est effrayant même pour les siens. Il est le maître Haemonculus, une entité de mal absolu dont l'existence est exclusivement vouée à se gorger des tourments d'autrui.**

Du subalterne le plus insignifiant au seigneur le plus craint, il n'est pas une seule âme de la Cité Crépusculaire qui ne connaisse le nom d'Urien Rakarth. C'est une légende, personnage du folklore pour certains, monstre pour d'autres. Notoire pour son carnaval de douleur, le vieil Haemonculus est célébré aux plus hauts échelons de Commorrhagh en tant qu'authentique virtuose de l'agonie. Cependant, nul n'est au fait des désirs les plus sombres d'Urien Rakarth.

### MAÎTRE DE SON ART

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, éviscéré, écrasé et pire encore. Mais à chaque fois qu'il est décédé, ses restes ont servi à le faire renaître, car le maître Haemonculus 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 trépas, 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 réincarnations les plus récentes d'Urien portent les traces de ses anciens avatars, et sont donc de plus en plus repoussantes. Des chapelets de vertèbres jaillissent de son dos 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 gijoter faiblement.

La plupart des Haemonculi s'intéressent de près ou de loin aux intrigues politiques, ne serait-ce qu'au sein de leur propre coterie. Il n'est pas dans la nature des Dark Eldars de se satisfaire de leur statut, et en principe, plus un Commorrite devient puissant, et plus des machinations qui l'entourent se font complexes. Tel n'est plus le cas d'Urien Rakarth, qui a depuis longtemps transcendé ces chamailleries.

Pendant des siècles, Rakarth était un prodige, si versé dans l'art des Haemonculi que certains le considéraient comme un demi-dieu des tourments. Cela ne signifie pas qu'il fermait les yeux sur les rares fous qui tentaient d'aller contre ses propres Intérêts. En effet, leur destin se scellait si soudainement qu'ils semblaient avoir été victimes d'une divinité vengeresse, à la créativité révoltante.

Comme tous les Haemonculi, Urien possède un enthousiasme sans borne pour les diverses symphonies composées par la souffrance. Il porte tout en éventail d'objets étranges, notamment un gantelet capable d'injecter des fluides vitaux mutagènes à un ennemi et une lame 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 démente.

**"LA DOULEUR EST LA SEULE CONSTANTE UNIVERSELLE. ELLE EST TOUT. C'EST LA CLÉ DE LA CRÉATION COMME DE LA DESTRUCTION. AINSI CELUI QUI MAÎTRISE LA DOULEUR DEVIENT-IL UN DIEU."**

*- Urien Rakarth, extrait de son discours en préambule au Massacre de Mallendroch*

Des Wracks maculés de sang et des imposants Grotesques progressent parmi des sculptures vivantes qui geignent et chancellent tandis que des hémovores se tortillent dans les viscères en dessous. À la tête de cette procession avance Rakarth en personne, conduisant le carnage de façon théâtrale comme l'animateur d'un cirque infernal.

Urien daigne parfois participer à un raid aux côtés d'une coterie, d'une kabale ou d'un culte Wych. C'est pour lui une occasion de présenter aux yeux du monde le catalogue de

ses créations, comme un artiste organiserait un vernissage sanglant. Peu de spectacles sont aussi extrêmes que le carnaval de douleur qu'Urien déchaîne sur ses victimes, et la compétition est féroce pour avoir l'honneur d'y assister en présence du maître Haemonculus. Cela suscite chez lui une pointe d'amusement, mais l'afflux constant de requêtes présente bien des avantages. Ces dernières années, Rakarth a ainsi requis l'aide de kabalettes et de cultes pour amasser une masse toujours grandissante de victimes vivantes issues de la dimension matérielle. Ses alliés sont trop immergés dans leurs propres intrigues pour se demander si le maître Haemonculus suit ou non un autre but ; ils supposent simplement que Rakarth a besoin de ce tribut pour poursuivre ses expériences. Leur ignorance est bienvenue, car Urien ne souffrirait pas que les plus hauts échelons de la société commorrite s'intéressent à ses projets de trop près.



## LE CARNAVAL EST LÂCHÉ

Lorsqu'une horde de créations de Rakarth s'abat sur sa cible choisie, les attractions principales voyagent dans des Raider modifiés, enchaînés sous la coque ou retenus dans des cages barbelées. Elles attaqueront à la nuit tombée, ou depuis le centre d'un phénomène naturel exceptionnel ; tout ce qu'Urien estimera approprié pour que son exhibition apparaisse sous le meilleur éclairage possible. Pendant ce temps, son audience dérive au milieu du massacre, en observant avec avidité depuis les ponts d'esquifs de plaisance les tourments inouïs infligés aux proies sélectionnées.

Contempler un art aussi raffiné est un rare privilège pour tout Commorrite, et même les Archons ayant renoncé à tout espoir de rajeunissement quitteront le carnaval de douleur avec l'éclat de quelques siècles de moins. En effet, parmi ceux qui considèrent Rakarth comme une déité en devenir, voire la réincarnation d'une des muses noires, les propriétés miraculeuses de ce spectacle fournissent des preuves supplémentaires. Cependant, rien n'est gratuit au sein de la Cité Crépusculaire, et bien que le maître Haemonculus n'ait que faire des concepts de rémunérations pécuniaires, les Dark Eldars qui assistent à ses exhibitions doivent payer.

À certains, Rakarth demandera une simple faveur, une grâce qu'il rappellera plus tard lorsque bon lui semblera. Ces individus sont liés à leur marché par l'implantation sournoise de vers parasites. Ces horreurs minuscules sommeilleront à l'intérieur de leur hôte jusqu'à ce que le maître Haemonculus vienne les récupérer. Toutefois, si le débiteur d'Urien vient à manquer à sa parole, la dernière chose qu'il sentira sera une soudaine série de contractions. Quelques secondes plus tard, les vers jailliront de chaque pore de sa peau, vidant la victime de son sang avant d'expirer dans une cacophonie de cris révoltants.

À d'autres, le prix pour assister au carnaval de douleur sera plus direct, mais pas des plus plaisants pour autant. Ils devront peut-être faire don d'un carré de leur peau, ou d'une année de leurs souvenirs. Certains se verront demander un œil, ou un poumon, voire un nom. Les

moins chanceux seront enlevés, afin d'être transformés pour être exhibé par Rakarth la fois suivante. Cependant, cette tragique éventualité ne dissuade en rien l'audience de Rakarth, car le frisson de mettre sa vie en péril séduit plus qu'il ne rebute.

Quel que soit le destin de ceux qui assistent au carnaval de douleur, le spectacle qui s'ouvrira à eux en premier lieu justifiera toutes les attentes. Lorsque les horreurs de Rakarth jaillissent de leurs entraves, c'est un cauchemar ambulante qui s'abat sur l'ennemi. Les soldats et les civils paniqués sont démembrés, avidement dévorés, ou traînés de leurs cachettes pour jouer un rôle involontaire dans l'exhibition démente qui a embrasé leur foyer. Tandis que progresse le rythme du carnage, un raz-de-marée de terreur et d'agonie submerge les forces de la coterie et leurs alliés, en provoquant une telle extase chez les Dark Eldars que son effet surpasse même les prouesses gladiatoriales des Wyches.

Alors que ces spectacles horribles sont indéniablement impressionnants, certains pensent que les exhibitions sanguinaires de Rakarth ne sont qu'un moyen d'atteindre son véritable but. Des rumeurs persistantes prétendent qu'il emploie ses richesses à des fins clandestines, et qu'il envoie en mission des Venom camouflés lorsque l'attention de son audience est accaparée ailleurs. Quoi qu'il en soit, si le maître Haemonculus œuvre sur autre chose que son art, il a réussi jusqu'ici à en préserver le mystère.

## LES ARTS NOIRS DE SHAIMESH

*Les Dark Eldars sont des experts dans l'utilisation des poisons. Des quartiers entiers de Commorragh sont voués à la création de puissants nécrolixirs et de composés vitrioliques capables de ronger le durallium comme s'il s'agissait de chair nue. La plupart des seringues que les Dark Eldars manient comme des armes contiennent des mélanges des plus horribles toxines de la galaxie, car les Kabalites 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 Haemonculi sont passés maîtres dans l'art d'administrer une mort douloureuse. Ils affectionnent la variété et luttent pour obtenir des réactions inédites de la part de leurs victimes. Leurs armes empoisonnées, dont le célèbre missile à nécrotaxine, tirent des composés organico-acides provoquant une incroyable variété de réactions horribles sur les tissus vivants. Les nerfs se consomment, les muscles se tétanisent ou dépérissent, les os se fracturent, la chair se nécrose ou enfle jusqu'à éclater, et les organes implosent ou explosent, et parfois, tout cela à la fois.*

*Les vendeurs de poison prospèrent à Commorragh, et s'il existe des antidotes, il est difficile de s'en procurer et ils sont vus comme le refuge des faibles. Qu'il s'agisse d'une toxine ou de son remède, tous proviennent des laboratoires des Haemonculi situés dans les tréfonds du noyau. Bouillonnant dans des chaudrons en os, ou s'écoulant lentement de dispositifs alchimiques élaborés, ces toxines et poisons sont produits en masse pour fournir la cité. Toutefois il ne saurait y en avoir de plus grand consommateur que le culte de Lhamaea, car les lames de la sororité de Lhilitu exsudent littéralement la mort.*

# HARLEQUINS DU DIEU MOQUEUR

Hôtes réguliers de la Cité Crépusculaires mais d'une totale indépendance, les Harlequins sont un corps énigmatique de guerriers acrobates dont les véritables desseins sont impossibles à prédire. À la fois ambassadeurs, artistes et combattants, ils négocient souvent de fragiles alliances entre les Commorrites et leurs dédaigneux cousins des vaisseaux-mondes.

Les Harlequins font indéniablement partie de l'espèce eldar, sans être affiliés à une kabale ou un vaisseau-monde. S'ils se rendent souvent à Commorragh, ils évoluent en dehors de la société eldar, et leurs motivations restent voilées de mystère. On prête couramment à ces mystérieux guerriers des capacités surnaturelles, et nombreux sont les Commorrites à croire que les Harlequins connaissent la plupart des voies secrètes qui serpentent à travers la Toile, si ce n'est toutes.

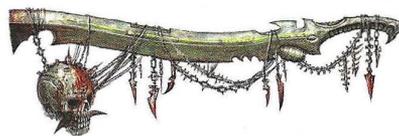
Les Harlequins ne font aucune distinction entre l'art et la guerre, et leur point de vue s'explique en faisant référence à la Chute; une de leur tâche volontaire est de conserver cette légende dans les cœurs au travers de leurs représentations. Le personnage central des croyances des Harlequins est Cegorach, le Grand Harlequin, aussi appelé le Dieu Moqueur. Nul ne sait comment cet être singulier a pu à survivre à la naissance de Slaanesh alors qu'aucun autre dieu n'y est parvenu. Toutefois, tous les Harlequins sont persuadés que Cegorach s'est échappé aux confins de la Toile, et qu'il s'y trouve toujours, dissimulé sous une myriade d'apparences en se moquant de l'Assoiffée par-delà le voile. Le Dieu Moqueur est la seule autorité que reconnaissent les Harlequins, et leurs actions ne desservent que ses insondables desseins.

## LA DANSE DE LA LAME AVEUGLANTE

*Tous les sept ans, l'arène du culte Wych de la Septième Plaie est le théâtre d'une démonstration de prouesses martiales unique en son genre. Pendant une journée de compétition mortelle appelée la Danse de la Lame Aveuglante, les meilleurs Wyches de la Septième Plaie affrontent une troupe d'Harlequins de passage dans une série de combats foudroyants.*

*Les duels sont résolus de la façon suivante: le premier à infliger à son adversaire treize entailles au couteau est déclaré vainqueur. Des bêtes sauvages sont lâchées par vagues dans l'arène tandis que des Harlequins et des Wyches en petits groupes se mesurent en tuant le plus grand nombre d'animaux de la façon la plus inventive et spectaculaire possible. La précision au tir, l'agilité, la résistance et la vitesse sont éprouvées au milieu de tornades de kaléidoscopiques et de lames antigraivs lancées à pleine vitesse. Le final de chaque Danse de la Lame Aveuglante voit l'une des trois Succubi dirigeant la Septième Plaie affronter la forme grimaçante du Troupe Master des Harlequins dans un duel à mort. Un tel tourbillon de lame procure à l'audience un frisson presque incomparable, et certains affrontements se sont étirés sur plusieurs heures à couper le souffle avant que le vaincu ne s'effondre sans vie sur le sable abreuvé de sang.*

Les Harlequins eldars ne sont pas seulement des artistes, chacun d'entre eux est également un guerrier accompli. Au combat, ils combinent leurs acrobaties à une collection d'armes insolites avec un résultat dévastateur. Leur tenue rituelle fait autant partie de leur arsenal que de leur panoplie. Leurs masques, que les Harlequins sont réputés ne jamais quitter, projettent des images déstabilisantes dans l'esprit de leurs ennemis, tandis que leurs *dathedi* ou "champ domino" fracturent leur silhouette en facettes multicolores. Les ennemis pestent contre leurs systèmes de visée rendus inopérants, tandis que les Harlequins libèrent une tempête de tirs en se rapprochant de leur proie. Une fois au contact, leurs armes et leur grâce létales changent chaque geste en coup mortel, les ennemis s'écroulant à chaque pirouette.



Les troupes d'Harlequins 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 émotions extrêmes dans lesquels ils peuvent plonger leur public sont tels qu'une de leurs pièces peut captiver un parterre de Dark Eldars aussi sûrement qu'un combat dans les arènes. Lors de ces représentations, chaque Harlequin reprend le rôle d'une des figures de la légende des Eldars, pour jouer une version stylisée de leurs cycles mythiques. Sur les scènes de Commorragh, le spectacle donné par une troupe d'Harlequins culmine toujours avec le récit de la Chute, une histoire chère au cœur des plus anciens Archons, dont la plupart se reconnaissent dans l'acte un.

Les Harlequins connaissent beaucoup de secrets d'un grand intérêt pour les Archons de Commorragh, à commencer par leur façon de garder leur âme hors de portée de l'Assoiffée. Ils sont les gardiens de la mystérieuse Bibliothèque Interdite, un vaisseau-monde énigmatique qui n'existerait qu'au cœur de la Toile et qui contiendrait tout le savoir combiné de l'espèce eldar sur la véritable nature du Chaos. Il n'y a nul doute sur le fait que, si les connaissances démentées de ce lieu secret entre tous étaient dévoilées aux Dark Eldars, les conséquences seraient abominables. Pourtant, aucun membre de l'aristocratie de Commorragh ne serait assez fou pour s'attaquer directement aux troupes d'Harlequins, et les serveurs du Dieu Moqueur semblent capables de prédire les pièges qui leur sont tendus. Asdrubael Vect est le seul à avoir osé agresser publiquement ces mystérieux artistes, car un terrible sort est réputé attendre ceux qui s'y essaieraient.

## SHADOWSEERS

Les Shadowseers sont des psykers aux capacités centrées sur la confusion et la peur, dont ils renforcent les effets au moyen d'hallucinations programmées libérées par leur lance-grenades dorsal, le *creidann*. Cet étrange appareil crée des nuages de gaz psychoréactif qui exacerbent les réponses émotionnelles de l'assistance. Durant les représentations, les Shadowseers font office de conteur, en formant des fantômes scintillants qui dansent et s'affrontent dans l'air. Au combat, ils plongent l'ennemi dans la terreur ou effacent la présence des Harlequins de son esprit.

Les Shadowseers sont les seuls psykers autorisés dans l'enceinte de Commorragh, car les Dark Eldar savent que ces guerriers mystiques tiennent en échec les sens de l'Assoiffée. Chaque Shadowseer est réputé agir de son propre chef, et donner ou dissimuler une information selon ce qui le dessert. Nombre d'entre eux ont siégé aux conciles guerriers des Archons, des Succubi et des Haemonculi, certains aussi prolixes qu'un comédien sur l'estrade, d'autres, aussi silencieux et énigmatiques que des statues. Malgré cela, les Shadowseers sont traités avec suspicion par la société commorrite et nuire à l'un d'entre eux est considéré comme un signe de très mauvais augure.

Des Archons particulièrement hardis ont déjà tendu des embuscades à des Shadowseers sous la protection de leurs rivaux, en usant de mercenaires ou de guerriers déguisés. De tels plans semblent toujours tourner court, soit car la cible en est avertie ou à cause d'un caprice du destin, avec des conséquences désastreuses pour les commanditaires.

## DEATH JESTERS

Les Death Jesters sont des spécialistes de l'arme lourde qui manient d'horribles canons shuriken hurleurs. Ces guerriers lugubres se tiennent à l'écart des autres Harlequins, car ils jouent le rôle de la mort durant leurs représentations. Leur costume est orné de symboles funèbres, leur masque représente toujours une tête de mort et ils portent les ossements de leurs prédécesseurs. Ils cultivent un sens de l'humour macabre très apprécié dans la Cité Crépusculaire, car ils s'avèrent d'une cruauté aussi inventive que le plus noir des Commorrites. Pour un Death Jester, le champ de bataille décuple les opportunités de faire des plaisanteries morbides. Un Death Jester peut attendre qu'une escouade ennemie atteigne la sécurité d'un bunker, puis placer un unique tir de canon hurleur avant que la porte se referme. Les effets explosifs de l'arme changent alors ce couvert providentiel en piège mortel, provoquant des cris qui sont une véritable mélodie aux oreilles du Death Jester.

Sous prétexte de satisfaire leurs besoins de distractions macabres, ces étranges sadiques sont réputés revêtir leurs ennemis inconscients de la peau et des os carbonisés de leurs camarades tombés. Ils disposent les corps dans des positions curieuses, et perpétuent toute sorte d'actes ignobles et d'un humour inexplicable. Même la troupe d'un Death Jester trouvera ses agissements d'un goût douteux, mais comprendra que tel est son rôle. De leur côté, les Dark Eldars, se réjouiront de chaque nuance d'agonie que parviennent à extraire de l'ennemi ces démons au masque de mort. Au fond, l'horreur et la souffrance extirpées aux victimes d'un Death Jester profitent autant aux Commorrites alentour en termes de divertissement que de nourriture.



## LA TROUPE DU SANGLOT DE MINUIT

*La troupe d'Harlequins appelée le Sanglot de Minuit est une habituée des spires de la Ville Haute. Ses interprétations de la Chute sont très prisées par l'aristocratie commorrite et considérées comme le summum de l'art Harlequin, dont chaque geste est chorégraphié à la perfection pour évoquer la tristesse et la terreur de cette catastrophe ancestrale. Aucun pas ne sort de sa marque, aucun mouvement n'est superflu. En fait, la troupe du Sanglot de Minuit est si impliquée dans sa performance que nombre de ses membres en ont perdu leur identité au fil des siècles. À présent, ils arpencent la Toile tel un écho du terrible passé, le rappel d'un mal si vorace qu'il consume des vies et des âmes depuis le jour tragique de sa naissance.*

*Sur le champ de bataille, les guerriers acrobates de la troupe se déplacent et luttent avec la même grâce synchronisée qu'ils font montre sur scène. Le nom de la troupe trouve son origine dans le dix-huitième verset du troisième acte de la Chute; l'épisode insoutenable où Cegorach contemple les temps les plus noirs qui aient pu s'abattre sur ses enfants capricieux. Reprenant la misère et la violence de cette scène, le Sanglot de Minuit s'efforcera toujours de frapper l'ennemi à l'heure du crime. Leurs masques affichant de mornes grimaces, et leurs champs dominos scintillant dans la pénombre, la troupe attaquera subitement en ne laissant que désolation dans son sillage.*

# KABALE DU CRÂNE ÉCORCHÉ

Les Kabalites du Crâne Écorché sont immédiatement reconnaissables aux lignes de sang stylisées qu'ils tracent sur leurs visages grimaçants, en référence au sinistre symbole de leur kabale.

En termes de force militaire brute, ils ne sont dépassés que par la kabale du Cœur Noir d'Asdrubael Vect. L'Archon du Crâne Écorché, le seigneur Vraesque, commença sa longue et déshonorante carrière en tant que Reaver, et est depuis devenu un maître dans l'art des attaques aéroportées.

Ainsi, la kabale possède de nombreux Reaver, Razorwing et Voidraven, et la compétition est féroce pour arracher le premier sang de chaque raid. Le Crâne Écorché a notoirement réussi à conquérir le monde de Thrandium sans qu'un seul Kabalite n'en foule le sol.

"NOUS SOMMES LES MAÎTRES  
DES CIEUX OBSCURS.

JAMAIS NOUS NE PATAUGEONS  
DANS LA BOUE ET LA CRASSE  
DES CHAMPS DE BATAILLE.  
NOUS LAISSONS CELA AUX  
ESPÈCES INFÉRIEURES.

NOUS NE DAIGNONS POSER  
LE PIED SUR LE SOL QUE CES  
VERMINES APPELLENT LEUR  
FOYER QUE POUR ÉCRASER NOS  
TALONS EFFILÉS SUR LEURS  
GORGES RÉPUGNANTES."

-Archon Vraesque Malidrach,  
Kabale du Crâne Écorché



# ARCHON

## VRAESQUE MALIDRACH

Autoproclamé Prince du Meurtre de la Couronne Empoisonnée, l'Archon Vraesque entama son ascension comme Reaver semi-né dans l'arène de Khad Mhetrul, l'Acrespire. Grâce à son style agressif et sa vitesse effrénée, Malidrach s'est hissé à la tête de sa propre kabale. Spécialisée dans les assauts aéroportés, elle massacre ses ennemis au cours de raids éclairs.



### TRUEBORN

#### LES FLÉAUX DES VEUVES AU SANG PUR

Menés par Dracon Sahella le Fléau des Veuves, la consort glaciale de l'Archon Vraesque, ces Trueborns regardent avec dédain le reste de leurs condisciples Kabalites.

#### KABALITE WARRIORS LES LANCES JURÉES

Seuls les meilleurs guerriers du Crâne Écorché rejoignent les Lances Jurées, tous prêtant un lugubre serment de loyauté à leur Archon à la pointe sa lance, *Boit-les-larmes*.

#### KABALITE WARRIORS LES HARCELEURS

Les Kabalites fraîchement recrutés au sein du Crâne Écorché rejoignent les Harceleurs. Poussés en première ligne des combats, ils doivent faire leurs preuves.

#### KABALITE WARRIORS LES LAMES SANGLANTES

Les Lames Sanglantes sont un ost composé de plusieurs bandes de Kabalites qui constituent le gros des forces de la kabale durant ses raids.

#### RAIDERS LES FAUX DU CIEL

Une flotte de Raider transporte la kabale du Crâne Écorché à la bataille. La plupart arborent des trophées macabres, celui de Vraesque ayant un brasero de pierres-esprits à sa proue.

#### APPAREILS D'ATTAQUE LE CIEL EMPOISONNÉ

Ces équipages arrogants volent pour appuyer la kabale de Vraesque, en ajoutant leurs Razorwing et leurs Voidraven à son arsenal aérien.



### HAEMONCULUS

#### MAELOCH XHOLL

Éminent membre des Prophètes Charnels, Xholl régénère les guerriers tombés du Crâne Écorché. Certains pensent qu'il a en sa possession une plus grande part des âmes des Kabalites que ces derniers.

#### CRONOS

LES VOLEURS DE TEMPS  
Maeloch Xholl est toujours accompagné d'au moins un Cronos, dont la masse dérive à son épaule et le baigne d'ondes de force vitale dérobée.

#### TALOS

LES MASOCHISTES  
Les Haemonculus Ancients des Prophètes Charnels sont particulièrement doués pour créer des Talos. Ces horreurs sont le pinacle de leur art.

#### WRACKS

LES CONSENTANTS  
Maeloch Xholl est assisté par plusieurs groupes de Wraks voûtés, qui l'entourent telle une masse d'adorateurs lorsqu'il accompagne le Crâne Écorché au combat.



### SUCCUBUS

#### ELYRA NARCISTYN

Récemment promue Succubus du culte de la Discorde, Elyra a forgé une alliance avec l'Archon Vraesque afin de sortir de l'ombre de Dame Hesperax.

#### HEKATRIX

#### BLOODBRIDES

#### LES LAMES DE NARCISTYN

La Succubus Elyra fait preuve de favoritisme parmi ses servantes, encourageant une âpre compétition pour chaque place dans les rangs de ses Hekatrix.

#### WYCHES

LES DAGUES FURIEUSES  
Plusieurs groupes de Wyches combattent aux côtés de Narcistyn. Tous luttent pour impressionner leur maîtresse et s'attirer ses bonnes grâces.

#### HELLIONS

#### LES RONCES VRILLÉES

Les Hellion des Ronces Vrillées sont une meute d'opportunistes impulsifs qui participeront à tous les raids qui ne les chasseront pas.

#### REAVERS

#### LES VELOCITARIII DE VAEKH

Supportés dans les arènes par l'Archon Vraesque lui-même, les Velocitarii sont un ramassis de forains arrogants et ultra-violents qui se délectent du spectacle de la guerre.

#### BEASTMASTERS

#### LES FRÈRES FOUETTARDS

Les Frères Fouettards sont une bande de guerriers nomades qui ont combattu plusieurs fois pour Narcistyn sans qu'on sache la véritable raison de leur loyauté.



### COURT OF THE ARCHON

#### LE CONCILE DE VRAESQUE

Véritable collection de Sslyth brutaux, d'Ur-Ghuls écumants et de Medusae à l'œil maudit, ces suivants et gardes du corps obéissent à leur maître au doigt et à l'œil.

#### SCOURGES

#### LES AILES DE SANG

L'Archon Vraesque a conclu dernièrement un pacte avec les mercenaires appelés les Ailes de Sang. Leur puissance de feu appuie dorénavant les raids de sa Kabale.

#### MANDRAKES

#### LES MURMURES DANS LE NOIR

Des meutes de Mandrakes sifflantes jaillissent souvent des ombres durant les raids du Crâne Écorché. Leur art guerrier est mortel, mais le prix de leur aide est élevé...

#### INCUBI

#### LE TEMPLE DES OS BRISÉS

Ces Incubi récupèrent les os de leurs victimes et les taillent en forme de fétiches qu'ils logent sous leur harnois segmenté, pressés contre leur peau livide.

# L'ASCENSION DE VECT

Quatre mille ans après la Chute, Commorragh subit une invasion à grande échelle des forces d'élite de l'Imperium. Lors de cet affrontement catastrophique, le régime des anciennes maisons nobles fut mis à bas, pour être par la suite remplacé par une société de kabales sous le joug du Seigneur Suprême Asdrubael Vect, l'architecte de ces temps de discorde.

## LE POUVOIR À TOUT PRIX

Asdrubael Vect commença sa vie comme esclave. Cependant, grâce à sa perfidie et son ambition, il se plaça à la tête d'une organisation d'activistes appelée la kabale du Cœur Noir. Le temps que Vect établisse son quartier général, l'aristocratie commorrite le considérait déjà comme une menace. Bientôt, les maisons Xelian, Kraillach et Yllithian, les plus influentes de la Ville Haute, s'opposèrent systématiquement aux agissements de la kabale du Cœur Noir. Ainsi, Asdrubael Vect, passé maître dans l'art d'utiliser ses ennemis à son avantage, ne tarda pas à échafauder un plan pour diriger la fureur de l'Imperium de l'Humanité contre ses concitoyens.

Son projet était d'une telle audace que beaucoup l'auraient qualifié de pari insensé. Rien n'aurait pourtant été plus éloigné de la vérité; chaque facette avait été minutieusement étudiée, Vect n'ayant pas hésité à acheter la loyauté de certains au prix fort. Son intrigue visant à dominer la Cité Crépusculaire attestait de la complexité de son esprit, semblable au mécanisme d'une horloge qu'il aurait été impossible d'arrêter. Lorsque son entreprise arriva à son

terme, elle avait écrasé des millions d'individus sous ses rouages impitoyables. Grâce à elle, Vect avait atteint une position de suprématie totale, à une hauteur inimaginable, au sommet d'une montagne de cadavres qui n'a cessé de grandir depuis lors.

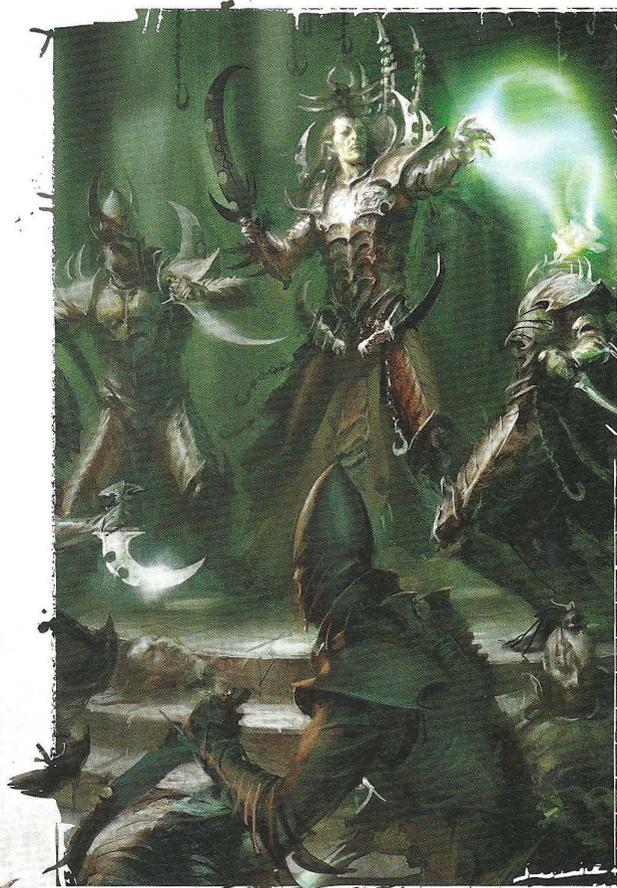
## LE PIÈGE EST TENDU

Les graines du conflit orchestré par Vect furent semées dans le Golfe Desaderian. Cette région sauvage de l'espace était bien connue des marins du Segmentum Tempestus à cause des navires qui y disparaissaient. En effet, à l'insu de l'Imperium, cette zone abritait un portail menant directement à l'une des artères 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 c'est depuis ce point que les Dark Eldar s'en prenaient aux vaisseaux évoluant sur les routes de navigation impériales. Toutefois, les Dark Eldars veillaient à ne pas trop attirer l'attention. 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 raids. Il ordonna à sa kabale 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 l'Astra Militarum postées sur les planètes du système Desaderian, 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 kabale 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 *Forgehammer* du chapitre des Salamanders, qui patrouillait non loin du Golfe Desaderian, était assez proche pour investiguer la zone. Le capitaine Phoecus ordonna à son vaisseau de s'enfoncer dans le secteur. Comme des prédateurs, les navires de Vect suivirent le *Forgehammer*, et l'encerclèrent sans être détectés. Après une escarmouche courte mais très violente, le croiseur fut déseparé par des bombes disruptrices et emmené à Commorragh.

La controverse qu'entraîna cette capture de tant de space marines vivants, des mets de choix dans les arènes, suscita un regain d'intrigue dans les plus hautes spires de la Cité Crépusculaire. Les maisons nobles ne pouvaient pas tolérer que cette kabale de parvenus conserve une prise si prestigieuse. Rapidement, Vect vit sa flotte encerclée par l'armada du seigneur Xelian. Le *Forgehammer*, 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, le seigneur Xelian avait sous-estimé les space marines enfermés dans le vaisseau. Leur réseau de communication avait été coupé,



mais le bras droit du capitaine Phoecus, le frère Librarian Hestion, avait envoyé un signal de détresse psychique lorsque le *Forgehammer* avait été déséparé. Il servait depuis de balise psychique pour le reste de son chapitre, une balise qui émettait désormais depuis le cœur de la Ville Haute.

## L'ENNEMI DE MON ENNEMI EST MA LAME

Lorsque le seigneur Xelian envoya ses guerriers lui ramener les space marines à destination des 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, mais vaincre les space marine s'avéra plus problématique. Le *Forgehammer* était un navire de taille, dont chaque course était prévue pour contrer les actions d'abordages. Les space marines étaient en terrain familier, et luttèrent avec une détermination inébranlable. Après avoir subi des pertes significatives, Xelian se ravisa et décida de rendre le droit de pillage du croiseur à la kabale du Cœur Noir. Il récupérerait les space marines une fois que la clique de Vect aurait émoussé leur ardeur.

Vect s'attendait à ce revirement. Il forma des équipes d'assaut composées des éléments de sa kabale qu'il soupçonnait de jouer un double jeu, les envoyant à la mort tout en laissant à l'Imperium le temps de réagir. Au bout du seizième jour, les cieus de Commorrhagh s'ouvrirent. Le chapitre des Salamanders avait réussi à localiser la balise psychique d'Hestion. Étrangement, le portail Desaderian était resté ouvert. Ses gardes avaient été assassinés et ses commandes 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 d'ordinaire blasés de tout. Plus de vingt croiseurs d'attaque aux formes gothiques se postèrent au-dessus de la Cité Crépusculaire en faisant parler leur armement dévastateur. Leur vaisseau amiral était la barge de bataille *Vulkan's Wrath*, dont les bordées étaient capables de raser des villes entières. Sa proue formait un éperon titanesque qui vint pulvériser la spire de Xelian, comme un marteau disloque une sculpture de verre.

## COMMORRAGH EN FLAMMES

Une fois leur effarement passé, les Dark Eldar réagirent rapidement. Du Port de l'Écharde s'envolèrent des centaines de vaisseaux exotiques. Chacun n'était pas plus gros qu'une mouche comparée aux bâtiments impériaux, mais ils étaient néanmoins dangereux. Des Voidraven et des Razorwing prirent leur envol comme une nuée de chauves-souris s'élançant à la nuit tombée, et enveloppèrent les vaisseaux space marines de leur multitude. Tandis que la guerre aérienne battait son plein, chaque croiseur d'attaque éjecta une volée tonitrueuse de Drop Pods. Les modules d'assaut s'abattirent en plein milieu du territoire de Kraillach. Ils dégorgèrent des centaines de space marines qui furent alors accueillis par l'hystérie des Commorrites.

Les combats se répandirent comme une traînée de poudre, et les incendies se déclarèrent dans la Ville Haute tandis que les guerriers de la maison Kraillach se mesuraient aux space marines. Des myriades de Hellions et de Reavers rugissaient

au-dessus des combattants, tandis que des Mandrakes rôdaient dans les ombres et que des Scourges plongeaient depuis les hauteurs. Des Raider remplis de Wyches glissaient entre les rangs des space marines, déversant leur cargaison de guerriers acrobates, dont les lames étincelaient contre les armes tronçonneuses vrombissantes de leurs ennemis.

À la tête de cette contre-attaque se trouvaient les seigneurs Kraillach et Yllithian, outrés de cette soudaine profanation de leur royaume. Kraillach taillait les space marines en pièces, sa lame s'abreuvant de sang à chacun de ses coups. Malheureusement pour lui, son heure de gloire fut coupée lorsqu'un tir perdu de lance de ténèbres le vaporisa. De son côté, Yllithian eu le privilège de mener une charge conjointement avec Lelith Hesperax et les Wyches du culte de la Discorde. Les space marines durent se replier sous la violence de l'assaut. Le plaisir d'Yllithian fut cependant écourté lorsque les lames argentées de Lelith jaillirent de sa poitrine, avec son cœur noir à leur pointe.

La bataille fit rage pendant plusieurs heures, mais la mort des seigneurs Xelian, Kraillach et Yllithian marqua la conclusion triomphale du complot d'Asdrubael Vect. Leurs pactes de résurrection ne purent être respectés, car leurs dépouilles avaient inexplicablement été traînées jusque dans les tréfonds d'Aelindrach par des Mandrakes. Malgré leur grand nombre, les space marines ne pouvait espérer vaincre la Cité Crépusculaire. Cependant, après le mystérieux effondrement du champ de disruption qui le paralysait, le *Forgehammer* parvint à s'échapper avec le gros de la force d'invasion space marine. Ceci combiné à la dévastation de la Ville Haute acheva l'humiliation des anciennes familles nobles de Commorrhagh. Leurs seigneurs n'étaient plus et leurs forteresses réduites à des débris qui se consumaient.

Vect et sa kabale du Cœur Noir prirent la tête du pouvoir laissé vacant. Loin de prétendre son innocence, Vect veilla à ce que sa machination soit rendue publique. Tous devaient savoir que se mettre en travers d'Asdrubael Vect revenait à signer son arrêt de mort, et durant les siècles qui suivirent, son emprise sur Commorrhagh ne ferait que se resserrer.

## LES MUSES NOIRES

*Les Dark Eldars ne sont généralement épris que d'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. Ainsi les Dark Eldars les plus éminents sont devenus des personnages du folklore. Beaucoup sont des parangons d'une certaine forme de vice, dont la vénération mena à l'affaiblissement des anciens dieux elders, 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. Les hétaires du culte de Lhamaea révèrent Lhilitu, la Consort du Vide, tandis que les plus puissants Archons suivent volontiers les préceptes de l'arrogant Vileth. On pense qu'Asdrubael Vect rejoindra un jour les rangs des muses noires, mais vu sa capacité à tromper la mort, ce jour n'est pas près d'arriver.*

# LE RAID SUR BOLGROG'S WORLD

Des raids fructueux voient les Dark Eldars revenir à Commorrhagh chargés d'esclaves. Nombre de ses malheureux sont humains, car les planètes impériales sont souvent densément peuplées et peu défendues. Toutefois, ce n'est pas toujours le cas; lorsque l'Archon Vraesque mène le Crâne Écorché sur Bolgrog's World ses proies sont bien différentes.

Pour les Dark Eldars, la vie est un tourbillon de violence éphémère. Ils livrent une lutte constante contre la faim spirituelle, chacune de leurs pensées et de leurs actions dirigées pour contrer une lente dégénérescence. Il y a ainsi une tendance des plus puissants d'entre eux à ériger des monuments à leur gloire. Après tout, si elle n'est pas mise à bas par un autre Archon, une imposante effigie en armure ne se flétrira jamais. Ce fut pour cette raison que l'Archon Vraesque Malidrach décida de célébrer sa magnificence en bâtissant une représentation gigantesque de lui-même au sommet de la forteresse de sa kabale. Toutefois, Vraesque fut confronté à une difficulté inhabituelle; sa kabale avait élu domicile parmi un enchevêtrement de conduites baptisé la Couronne Empoisonnée. Les fumées qui s'échappaient des cheminées proviennent en effet des coteries du noyau Souterrain, et sont si toxiques que nul travailleur humain ne peut y survivre. Vraesque réalisa que, s'il voulait voir son monument achevé, il lui faudrait une espèce d'esclave plus résistante. L'Archon réunit un groupe de raid, en renforçant ses propres Kabalites par une galerie de mercenaires et d'horreurs en tout genre, et se prépara à faire l'acquisition d'une main-d'œuvre à la mesure de son entreprise.

## SURGIT DE LA TEMPÊTE

La planète choisie pour le raid de Vraesque était autrefois un monde-ruche habité par plusieurs milliards de citoyens impériaux. Il y a plusieurs décennies, un violent changement de climat ravagea la planète sous des tornades toxiques. Sa population humaine décrut, et le coup final fut porté par les ork de la Waaagh! Bolgrog. Les peaux-vertes éventrèrent les cités-ruches et massacrèrent leurs faibles défenseurs jusqu'au dernier. À présent la planète entière appartenait aux peaux-vertes, réduit à une fraction de leurs effectifs initiaux par la rigueur du climat. Toutefois, les Orks qui avaient survécu avaient développé une immunité à l'atmosphère empoisonnée dans laquelle ils vivaient. Leur bonne fortune apparente en avait cependant fait les esclaves rêvés pour réaliser la vision mégalomane de l'Archon Vraesque.

Bolgrog, un skarboy rusé et endurci, avait bâti sa forteresse dans les ruines de la ruche Cadestin, autrefois la plus grande cité du monde Impérial. Entre les mains des Orks, la cité était devenue une immense place forte vacillante faite d'épaves imbriquées, hérissée d'emplacements d'armes branlants et de remparts dentelés. Un cordon de ponts arqués reliait ce palais au bidonville qui était ce qui restait des abords de la ruche, dont chaque appentis pullulait d'Orks, mais qui constituait une position bien moins défendable que le cœur de la vieille ruche. Ce fut ainsi un quartier extérieur de la cité anarchique que Vraesque prit pour cible.

La kabale du Crâne Écorché frappa avec célérité et force. Des guerriers barbelés à la livrée os et écarlate voguèrent sur leur Raider et surgirent des nuages maladifs d'une tempête toxique. De nombreux Orks s'étaient accroupis derrière des barricades et des débris, afin de résister aux vents violents.

À présent, il était surpris de voir des formes sombres et effilées émerger de l'obscurité et cracher des volées de projectiles dans leurs rangs. Au milieu des détonations et du staccato des armes, des dizaines de Kabalites débarquèrent de leurs appareils et encerclèrent leurs proies abasourdis.

Les nuages et les vents toxiques ne gênaient nullement les Dark Eldars, équipés de respirateurs élaborés et d'armures gyrostabilisées. Ce n'était pas le cas des orks, qui étaient obligés de se courber sous les bourrasques, louchant sous des masques de soudeur et des lunettes de visée en quête de leurs assaillants. Fondant sur les ruines les lames au clair, les Dark Eldars jubilaient. Les Orks ripostèrent avec fureur, se jetant à travers les nuages toxiques pour hacher menu les Commorrites. Cependant, les peaux-vertes étaient terriblement désavantagés, car toute leur férocité ne pouvait compenser l'embuscade savamment orchestrée des Kabalites. Les traits d'échardes cristallines taillaient les peaux-vertes en pièces, ou les envoyaient au sol, pris de convulsions. Des Incubi rôdaient d'une mêlée à l'autre, leurs lames luisant de sang frais dans la demi-pénombre, tandis qu'ils tranchaient têtes et membres avec des mouvements gracieux de leurs klaives. Pour chaque ork massacré, plus encore étaient paralysés par des poisons choisis, piégés par des électrofiles et chargés à bord des Raider en attente comme la prise d'un pêcheur. Les Kabalites courraient à travers les rues encombrées et slalomaient entre les ruines, terrassant chaque bande d'orks stupéfaits qu'ils rencontraient sur leur chemin.

Les choses auraient pu se poursuivre de la sorte si la tempête ne s'était pas calmée subitement, dépouillant le raid de son couvert. Soudainement informés du vacarme aux abords de leur cité, des centaines de peaux-vertes affluèrent vers ce qui leur semblait être une bonne bagarre. Des motos et des buggies délabrés mugissaient à travers les rues jonchées de débris. Des bandes d'Orks se bouscullaient parmi les ruines en traînant des armes encombrantes, tandis que les chars rouillés traversaient les murs et les débris. Pendant ce temps, au cœur de la cité, de plus gros moteurs revenaient à la vie.

Vraesque avait toutefois longuement planifié son raid. Il savait que si ses forces étaient encerclées, elles seraient vite submergées par les effectifs ennemis. Ainsi, tandis que les peaux-vertes surgissaient de la cité en direction des intrus, des taches sombres fondaient du ciel. Fonçant sur les bandes d'Orks, les Razorwing et les Voidraven frappèrent au milieu de la progression ennemie. Les appareils plongeaient des hauteurs, leurs moteurs hurlant comme des damnés tandis qu'ils mitraillaient les batteries peaux-vertes. Les Flakkadukka crachèrent des flots de munitions et décrochèrent quelques appareils effilés du ciel, mais ce fut insuffisant et les armes orks explosèrent l'une après l'autre sous les décharges d'énergie et les missiles décalorifères. Les Voidraven strièrent les artères suspendues de la ville, leurs mines antimatière creusant des cratères dans les bandes d'Orks qui chargeaient à travers eux. Un par un, les ponts

rouillés cédèrent, s'effondrant au milieu des crissements torturés du métal et précipitant des centaines de peaux-vertes vers leur mort. Des Scourges volaient au-dessus de la progression ork, plongeant à travers une tempête de projectiles pour cribler sans relâche leurs ennemis. Les mercenaires ailés frappaient, se repliaient et frappaient de nouveau, attirant progressivement les Orks loin de l'Archon et ses guerriers. Les pertes de ces forces de diversion étaient élevées, mais leurs efforts détournaient toujours plus de peaux-vertes du véritable lieu des combats. Là où les Orks s'amointraient, des Mandrakes surgissaient des ombres, et faisaient disparaître les traînants. La panique se répandait dans leur sillage, les Orks tirant dans les allées sombres ou avançant dos à dos, ignorant que leurs tourmenteurs étaient déjà loin. Graduellement, la ruée des Orks stagna, étreinte par le chaos et la confusion.

Finalement, au milieu du tumulte arriva Bolgrog en personne, juché sur son immense Stompa, *Badbasha*. Observer l'énorme machine tituber à travers les ruines fit même marquer un temps d'arrêt à Vraesque, mais la bannière colossale qui dépassait de ses épaules lui indiquait que le chef des Orks se joignait enfin aux festivités. L'Archon n'avait aucun intérêt à capturer le Warboss, mais sa mort, si manifeste que nul Ork ne pourrait passer à côté, sèmerait à coup sûr la confusion sans les rangs ennemis. L'Archon ordonna un repli immédiat, se frayant un chemin à travers les peaux-vertes pour remonter à bord de son Raider. Quelques Kabalites furent fauchés, noyés sous les Orks ou démembrés par leurs armes grésillantes, mais le reste suivit Vraesque,

dont l'embarcation s'éloignait de la horde en direction du Stompa. Se rapprochant rapidement de leur cible massive, les appareils Dark Eldars passèrent en trombe autour de la machine de guerre, tel un vol de corvidés furieux.

L'arsenal du Stompa rugit, emplissant le ciel d'un ouragan de feu qui décrocha les Razorwing et les Raider et les fit s'écraser dans les ruines en dessous. Au même moment cependant, les armes des Dark Eldars criblaient la machine ork de tous côtés. Des rayons noirs visaient sa coque, perforant son blindage et ses conduites de vapeur. Des explosions faisaient voler les ponts du Stompa en éclats tandis que les réserves de munitions détonaient à la chaîne. Des incendies se déclaraient dans chaque recoin de la machine, et des grots en feu se jetaient par les écoutesilles. Mais les armes de la bête mugissaient toujours, les Orks à bord refusant le trépas de *Badbasha*. Finalement, alors que Bolgrog filait vers une issue de secours, le Stompa produisit une détonation fracassante, dont l'onde de choc coucha au sol les Dark Eldars et les Orks alentours.

Leur Warboss taillé en pièce avec ses meilleures armes, les peaux-vertes perdirent toute cohésion. Les Dark Eldars rôdèrent dans la cité pendant plusieurs heures encore, à la recherche de poche d'ennemis isolés. Enfin, chargés d'esclaves, les Kabalites reprirent le ciel. Le raid de Vraesque avait été un succès total ; bien que la moitié de ses effectifs retournât à Commorragh vivant, ce fut en vainqueurs. Et bien sûr, la statue de l'Archon serait enfin achevée, en faisant s'échiner les Orks de Bolgrog's World.



# LES TROIS ÂGES DE LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE

L'histoire des Dark Eldars est une succession d'horreurs. Sa majeure partie est obscure, composée uniquement des fables et des allégories des races dont ils ont ravagé les mondes. Il en existe cependant des écrits, des ouvrages rédigés avec une plume d'os sur de la peau vivante. Ces contes divisent approximativement l'histoire de Commorragh en trois âges, chacun plus empreint de cruauté et de malveillance que le précédent.

## L'ÂGE DE LA SOMBRE GÉNÈSE

### C.M18 LE PORT DE COMMORRAGH

Commorragh s'établit comme étant le port principal de la Toile et grandit de décennie en décennie. Il est tout entier contenu dans la dimension labyrinthique, si bien qu'il se soustrait à la juridiction des conseils elders, et sert de refuge à tous ceux qui souhaitent faire profil bas.



### C.M18-M20 LES CULTES DU CRÉPUSCULE

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 pas 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.

### C.M25-30 LES TÉNÈBRES SE LÈVENT

La dépravation de l'espèce Eldar repousse ses 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 absolue se fait floue, une nouvelle force s'éveille dans le Warp.

### C.M30-M31 L'EXODE

Sentant la fin proche, certains Eldars combinent et modifient leurs navires sidéraux pour en faire des vaisseaux-mondes, de gigantesques nef vivantes capables d'accueillir la population d'une planète entière. L'un après l'autre, ils s'éloignent de la corruption qui se répand dans l'empire. Des centaines de navires font voile vers la sécurité relative du vide spatial.

### C.M31 LA CHUTE DES ELDARS

Un 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 précipite un vaste pan de l'univers 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.

## L'ASCENSION DE VECT

### C.M32 L'HÉRITAGE

Un esclave semi-né 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 Dark Eldars. Les Treize Piliers de la Vengeance sont établis, un code complexe de déshonneur destiné à se répandre dans la Cité Crépusculaire pour les siècles à venir. L'impact de la montée au pouvoir de Vect affectera l'histoire de Commorragh pendant les millénaires suivants.

### C.M33 LA GUERRE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

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 Commorragh dans une nuit sans fin. Une guerre aérienne fait rage pendant des siècles, mais les maisons nobles en émergent victorieuses. Le Culte du Cœur Noir de Vect se mue en la première kabale durant des temps troublés, et joue un rôle essentiel dans la défaite des Cultes Solaires pendant la Bataille des Sept Suaires.

### C.M35 VECT ASCENDANT

Asdrubael Vect lance une série de raids punitifs sur les voies commerciales impériales dans le Golfe Desaderian. Comme il l'avait prévu, ses exactions déclenchent les contre-attaques de trois chapitres de l'Adeptus Astartes. Vect manipule la contre-invasion humaine pour affaiblir la base de pouvoir des Archons patriciens et finit par prendre leur place en tant que souverain de la Ville Haute. Peu après, il fait s'effondrer le portail Desaderian, provoquant une implosion de grande ampleur qui annihile les éléments navals impériaux qui se préparaient à une seconde offensive.

### C.M37 LA BRÈCHE

Vect fait apparaître les portails cachés qui relient les royaumes vassaux et les ports de la Toile, et construit les Grandes Portes autour d'eux. Ces immenses édifices sont gardés en permanence par les Incubi et les Kabalite Warriors d'élite de Vect. Après des millénaires de guerre civile et d'intrigues, Commorragh s'étend dans et à travers ces régions jadis autonomes jusqu'à ce qu'elles fassent partie intégrante de la Cité Crépusculaire, à l'exception du royaume de Shaa-dom.

## L'ÂGE DE LA DOULEUR

### 745.M35 BATAILLE DE LA FAILLE DE THAXAR

Les Désunis entament le pillage de la région spatiale appelée la Faille de Thaxar. Leurs efforts sont rapidement ruinés par les pirates adoreurs du Chaos qui infestent la zone. Au lieu de les affronter directement, l'Archon Ariensis veille à ce que ses ennemis attirent l'attention de la Marine Impériale et de l'Adeptus Astartes. Un âpre conflit s'ensuit, que suivent de près les Désunis. Des récits de fantômes meurtriers et de corsaires xenos se répandent comme une traînée de poudre tandis que les Dark Eldars sondent et étudient l'art guerrier impérial. Les forces de l'Imperium sont finalement réduites à l'ombre d'elles-mêmes et sont contraintes de recourir à l'Exterminatus pour éradiquer leurs ennemis jurés. Alors que les mondes condamnés refroidissent, les Désunis frappent. Ils annihilent les derniers navires de la Marine Impériale laissés en retrait pour garder la Faille de Thaxar, avant de piller sans retenue les planètes de la région.

### 677.M36 LE PRÉSENT DE VECT

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

### 724.M36 LA CONQUÊTE NOIRE DE YAELINDRA

Yaelindra de la Larme Noircie use de sa maîtrise des arts de Shaimesh pour empoisonner tout un monde-ruche. Tandis que la population de Tybor III se réduit en carcasses flétries, Asdrubael Vect accorde une faveur à Yaelindra. Elle choisit de disposer de sa propre spire dans la Ville Haute, fonde le culte des Lhamaea, et entraîne une armée de redoutables courtisanes guerrières pour parfaire son art venimeux.

### 926.M36 LE FLÉAU DE CRISTAL

Le célèbre Commorrite Jalaxlar est adulé pour ses portraits de Dark Eldars en cristal noir d'une troublante authenticité. Ses rivaux découvrent bientôt qu'il emploie un virus qui transforme les tissus vivants en cristal. La souche virale est accidentellement libérée durant l'assaut, et vitrifie les citoyens de plusieurs districts de la Cité Crépusculaire. Le fléau est contenu et converti en arme par les Haemonculi de la Plaie, intrigués par ses opportunités artistiques.

### 579.M37 LA GUERRE DANS LA TOILE

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 de Dark Eldars se déversent d'un portail invisible au milieu de leurs rangs, menés par des troupes d'Harlequins. La trame délicate 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 confine les belligérants dans une poche de réalité alternative. On raconte que la bataille y fait encore rage, les combattants piégés à jamais dans un cycle de guerre et de renaissance.

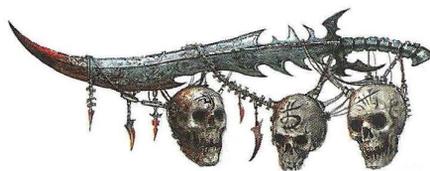
### 796.M37 LA TOUR DE CHAIR

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

sanguinolents. Il est accompagné à la Cité Crépusculaire par Lucius l'Éternel, qui est considéré par ses hôtes, le culte Wych du Courroux Infini, comme une distraction inépuisable, à la fois au centre de l'arène et en dehors.

### 984.M37 LA LAME DE VECT

Le sous-royaume de Shaa-dom gagne en influence jusqu'à ce que l'Archon El'Uriaq, autoproclamé empereur de Shaa-dom, se déclare plus digne de régner qu'Asdrubael Vect. En réponse, Vect jure publiquement que Shaa-dom subira la morsure de sa lame, au grand amusement des troupes d'élite d'El'Uriaq. Trois jours plus tard, une faille Warp déchire le ciel de Shaa-dom, et un cuirassé impérial en flammes s'écrase sur la capitale du royaume s'enfonçant profondément dans son noyau avant que les moteurs Warp n'exploient. Le palais fortifié 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.



### 182.M38 DERNIER ACTE DU SEIGNEUR KORSCHT

Korscht, un seigneur inquisiteur de l'Ordo Xenos devine qu'un raid de Dark Eldars va viser le monde industriel de Demoisne. Au moment où la kabale de l'Immortalité se matérialise au-dessus de la capitale planétaire, les pirates sont oblitérés par l'arsenal impérial. Korscht est toutefois absent au briefing d'après bataille, et l'on va le chercher dans sa forteresse souterraine. On y retrouve les restes de l'inquisiteur, étalés sur chaque page de chacun des ouvrages occultes que comptait sa bibliothèque.

### 799.M38 PANDAÏMON TRAHÏ

Le royaume vassal transdimensionnel de Pandaimon déclare son indépendance vis-à-vis de Commorragh, ce qui déclenche une guerre entre l'Archon Qu, seigneur des Épines de Fer, et la kabale du Cœur Noir. Qu avait prévu l'attaque de Vect, mais pas la trahison de sa propre fille, qui s'avère une des courtisanes de Vect. La guerre civile fait rage pendant des semaines avant que Pandaimon dépose les armes.

### 272.M39 LA FIN DE DESPERATION

La planète frontalière Desperation sème à son insu les graines de sa propre chute lorsqu'elle envoie un message astropatique signalant une incursion démoniaque. En fait, Desperation a été choisie comme scène de théâtre pour les dernières découvertes des Enfants d'Os, une clique d'Haemonculi affectionnant les Grotestques au gabarit hors du commun. Après la dévastation des cités de la planète, les Haemonculi disparaissent avec des enregistrements de leurs créations à l'œuvre. Des années plus tard, les secours arrivent et classent les habitants de la planète comme hérétique 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.





### 226.M41 LE GANT EST JETÉ

Lelith Hesperax lance un appel à la Cité Crépusculaire. Quiconque lui amènera un habitant de l'univers matériel lui opposant un authentique défi au centre de l'arène sera gratifié au-delà de ses désirs les plus fous par la maîtresse du culte de la Discorde en personne. La compétition est immédiate, violente et populaire. Les Archons mènent des raids de long en large à travers l'espace réel, ramenant les plus grands champions et les pires monstres avec eux. Cependant Lelith défait chaque victime amenée devant elle, se jouant aussi bien des tyrans des ruches tyraniques, des Warboss orks et des héros space marine indignés. Enfin, l'Archon Khargiel de la Fraternité de l'Âme Flétrie présente à Lelith un ennemi capable de relever son défi. Lors d'un raid particulièrement osé et coûteux, Khargiel a enlevé le frère-capitaine Cadulon du chapitre space marine des Iron Knights. Surnommé le Saint des Lames, Cadulon est un bretteur exceptionnel, deux fois vainqueur du rituel de la Fête des Lames. Il suffit à Lelith de croiser son regard sur le sol de l'arène pour comprendre qu'elle fait face à un ennemi digne d'elle. Avec un sourire carnassier, la diva de la Cité Crépusculaire s'élance, ses lames tintant contre l'épée de Cadulon dans une tornade d'étincelles, sous les acclamations de la foule en délire. Le duel s'étire sur six heures avant que Cadulon ne s'effondre, laissant Lelith Hesperax victorieuse, marquée d'une simple estafilade en travers du ventre. Dans le silence soudain, l'Archon Khargiel descend dans l'arène pour recevoir son prix. Son sourire triomphal s'efface pourtant lorsque Lelith pousse du pied l'épée du space marine, et l'envoie racler le sol à côté de Khargiel, lui expliquant que le plus grand honneur qu'elle puisse lui accorder est le baiser mortel de ses lames. Au grand bonheur de l'assistance, l'Archon parvient à survivre six minutes...

### 312.M41 LA MOISSON DE GARMOS

Le système de Garmos est plongé dans une guerre opposant l'Imperium et les Orks de la Waaagh! Deffsmasha. Au cours du conflit, la coterie du Noir Crédo et la kabale du Lotus Tranchant mènent des raids contre les deux camps. Ils font subtilement pencher la balance d'un côté puis de l'autre, prolongeant la guerre bien au-delà de sa durée supposée, tout en récoltant les souffrances qui en découlent.

### 327.M41 LES DANSEURS MORTIFIÉS

L'infâme Archon Thyndrak de la Haine Ultime lance un raid sur le monde-ruche de Tamantra's Folly. Lors d'un combat féroce entre ses Kabalites et le 8<sup>e</sup> d'Infanterie de Tallarn, Thyndrak enlève le gouverneur planétaire tyrannique et toute sa maisonnée sadique. En un cycle, les infortunés prisonniers se voient greffer des implants de contrôle neural, ils sont vêtus de parures suppliciantes improbables, et installés dans des caissons de survie transparents fixés au plafond de la salle de bal de la maîtresse Thyndrak. Piégés dans une semi-vie d'agonie, les nobles peuvent être abaissées à loisir jusqu'au sol grâce à des armatures de bronze, et leur présence suffit à remplir la salle de bal de l'aura de douleur qu'affectionnent tant les Commorrites. Il va sans dire que les nouveaux jouets de Thyndrak ont un succès fou auprès de ses invités, qui se délectent de danser avec les humains mortifiés sous les rires moqueurs de leurs pairs.

### 394.M41 LES PROIES DU CORBEAU

La kabale de la Rose l'Obsidienne subit une défaite cuisante lorsqu'elle est surclassée par la puissance blindée du 246<sup>e</sup>

Cadian, les Ironheads, sur le monde minier de Greystar. Déterminée à sauver la face, l'Archon Khromys lance des attaques de diversion en plusieurs points stratégiques à travers la planète. Tandis que la bataille fait rage, une escadrille de Voidraven, modifiés par Khromys en personne pour l'occasion, plongent sans être détectés dans le puits principal des mines du pôle nord. Slalomant à travers les tunnels jonchés de machines industrielles, les systèmes perfectionnés des Voidraven leur permettent d'atteindre le fond de l'installation. Là, tout près du manteau de Greystar, ils déploient un trio de mines antimatières spéciales qui provoquent une réaction en chaîne apocalyptique. Alors que les Voidraven foncent en sûreté, la Rose d'Obsidienne se replie dans la Toile avec des masses de butin et d'esclaves. Greystar explose, et des millions d'humains périssent avec leur planète pour assouvir la vengeance de Khromys.

### 399.M41 LE FLÉAU FLATTEUR

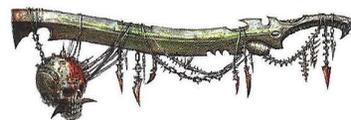
Narcissisme à l'extrême, l'Archon Vhane Kyharc des Myriades Noires répand le virus des sosies sur Phlogiston VI. Ce fléau métamorphique modifie la biologie de toutes les créatures vivantes de la planète et les remodèle à l'image de leur conquérant xenos.

### 421.M41 CROC D'ACIER

Une messagère inconnue massacre le conseil du vaisseau-monde Lugganath, en utilisant comme arme les fragments d'une statue de Khaïne qu'elle venait de briser. Fuyant à travers la Toile avec un enregistrement de l'assassinat, la jeune guerrière, qui se nomme elle-même Crocs d'Acier, est accueillie parmi les cultes Wych de la Cité Crépusculaire. Elle fonde bientôt le sien, et son art du meurtre à l'arme improvisée se répand dans les arènes de Commorragh.

### 462.M41 CRAIGNEZ LES OMBRES

La kabale du Cœur Noir frappe au cœur du monde-ruche de Lapradus, mais est repoussée par l'intervention des titans de la Legio Castigatum. Quelques jours plus tard, le princeps Gendath, responsable de la victoire de la Legio Castigatum, est assassiné sur son pont de commandement, lacéré dans son réservoir amniotique par des abominations qui ont pris forme dans le liquide. Les silhouettes troubles disparaissent aussitôt leur méfait accompli, ne laissant qu'un mélange de sang et d'éclats de verre blindé derrière elles.



### 346497.M41 JUSTE DERRIÈRE LA PORTE

C'est à cette date qu'Asdrubael apprend les perturbations apparues à la Porte de Khaïne. Quelque chose commence à frapper, doucement, en rythme, de l'autre côté. Vect fait stationner cinq cents Incubi pour surveiller la salle de la porte comme mesure dilatoire. Il paye un prix exorbitant pour s'assurer de leur discrétion, tandis qu'il veille à ce que tous les Incubi engagés appartiennent à des confréries qui l'ont défié ou ont entravé ses machinations par le passé. Par ailleurs, Vect déploie plusieurs de ses armes les plus ésotériques dans la salle elle-même, des dispositifs de sécurité incluant des mines de flux temporel, la Septième Écharde, et un miroir prismatique dimensionnel calibré pour projeter au cœur d'un soleil tout ce qui se refléterait à sa surface.

### 518.M41 LA GUERRE VOILÉE

Le Culte Wych du Chagrin Rouge s'attaque aux guerriers du vaisseau-monde Saim-Hann suite à une alliance brisée. La guerre est livrée à un rythme effréné à travers l'archipel nuageux de la planète Stratos, où la visibilité est quasi nulle et où le moindre faux pas peut engendrer un plongeon mortel dans le vide. Les belligérants sont finalement contraints de se désengager à l'approche d'une tempête d'envergure, en laissant un mauvais sang versé les diviser.

### 543.M41 LA MOISSON DE CHOGROS

La kabale de la Rune Brisé lance une série de raids sur le monde de Chogros, afin d'en capturer les Ogryns pour les arènes. Lorsque les régiments de l'Astra Militarum viennent s'interposer, le conflit escalade à l'échelle planétaire. Malgré leur courage, les hommes de l'Imperium sont vaincus. Le Crucibael est bondé pour les nuits à venir tandis que les gardes impériaux capturés sont obligés de se battre contre les Ogryns qu'ils avaient pour mission de sauver.

### 601.M41 L'ENNEMI D'AU-DELA

Les Incubi qui gardent la Porte de Khaine rapportent de nouvelles perturbations à Asdrubael Vect. En plus des coups lents et répétés, la Porte a commencé à vibrer à l'échelle microscopique. Pire, ceux qui se tiennent trop près du portail racontent entendre des murmures. Bien qu'il ne montre aucun signe d'intérêt à ces nouvelles, Vect poursuit la mise en place de ses plans.

### 626.M41 LA CHASSE FANTÔME

La kabale du Regard Maléfique et le culte Wych du Courroux Infini paralyse l'infrastructure du monde industriel de Durondas II sous un bombardement disrupteur. Le culte fait ensuite débarquer de grandes meutes de Khymerac et de Clawed Fiends, qui infestent les rues assombries et démembrant les défenseurs de la planète. Plongés dans les ténèbres, leurs armes et leurs transports rendus inutilisables par les bombes à disruption, les soldats terrifiés de l'Astra Militarum et les civils à leur charge sont forcés de reculer, encore et encore. Les survivants sont finalement aiguillés dans le district du Grand Templum de la capitale. C'est là que les Beastmasters libèrent toute leur ménagerie, et que commence un massacre divertissant de plusieurs jours, dont aucun humain de ressort vivant.

### 824.M41 LA GUERRE DE LA PANACEA

Vect impose à ses Archons une tâche impossible : empoisonner l'Imperium de l'Humanité, et en apporter la preuve. Dame Malys se montre à la hauteur de la tâche. Elle a appris des Harlequins que les technoprêtres de Verdigris IX ont retrouvé un SCS appelé la Panacea, un miracle médical pouvant sauver des milliards de vies humaines. Grâce à une série de raids éclairs, sa kabale de la Langue Venimeuse attire une puissante Waaagh! ork sur le monde-forge fortifié. La flotte ork plonge tête la première sur Verdigris IX, et ses immenses navires s'écrasent l'un après l'autre sur sa surface en causant des dégâts sans précédent. Des vagues d'Orks débarquent de leurs épaves, et les défenseurs humains doivent livrer une lutte désespérée pour survivre. Malys et sa kabale se fauillent au milieu du tumulte, fauchant quiconque se dresse entre elles et leur prix. Après avoir récupéré le SCS des mains calleuses du Big Mek ork qui l'avait dérobé avant elle, Dame Malys retourne à la Cité Crépusculaire, laissant Verdigris IX se consumer derrière elle. Asdrubael Vect est

censément impressionné par un raid d'une telle audace, et alors que Malys est en train d'installer la cure miraculeuse de l'Imperium sur un piédestal dans sa salle des trophées, elle reçoit une invitation à dîner de la part du Seigneur Suprême de Commorragh pour la féliciter.

### 842.M41 RÉSURGENCE DE LA NOBLESSE

Les archons Xelian, Kraillach et Yllithian, descendants des maisons nobles déchues lors de l'ascension de Vect tentent un coup d'état. Ils parviennent à ressusciter l'ancien Archon El'Uriach, jadis empereur de Shaa-dom et dernier individu à avoir défié crédiblement la suprématie de Vect. Toutefois leurs intrigues prennent un tournant désastreux, conduisant la Cité Crépusculaire à une période de discorde inédite depuis plusieurs millénaires. Leurs actions provoquent une disjonction démoniaque qui ébranle Commorragh jusqu'à des fondations et force Asdrubael Vect à entreprendre des actions drastiques pour empêcher la disparition de sa cité.



### 864.M41 LES ATROCITÉS DE VANDRED

L'Archon Thysk mène sa Kabale de l'Ouragan Carmin sur Vandred, un monde féodal sur lequel recrute le chapitre des Angels Sanguine. Ces derniers effectuent comme prévu un assaut planétaire quelques jours plus tard. Thysk libère alors un fléau sanguinaire acquis à grands frais aux Haemonculi du Corrompu, un virus qui s'attaque directement à la tare génétique des fils de Sanguinius. Conscients de leur démence, mais incapable de la contrôler, les Angels Sanguine massacrent et dévorent ceux qu'ils étaient venus défendre avant de s'entre-tuer, tandis que les Kabalites se délectent de la souffrance et du désespoir.

### 891.M41 LE LONG MINUIT

La Haine Ultime 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 Mandrakes et des Ur-Ghuls. Nombre des ouvriers de ces ruches deviennent fous de terreur, mais sont ramenés à Commorragh. Kheradruakh le Décapiteur aurait ajouté sept crânes à sa tanière macabre après ce siège.

### 990.M41 LA GUERRE DES SOMBRES RÉVÉLATIONS

Les forces Tau défendant Vigos contre l'implacable flotte-ruche Kraken prennent la décision fatale de s'allier avec Urien Rakarth. Malgré de premières victoires aux côtés de leurs alliés repoussants, les Tau sont vite alertés par les demandes du maître Haemonculus de s'engager dans des "changements culturels" coûteux. Ils se résolvent à contre-attaquer. Lorsque Rakarth transforme des combattants Tau en monstrueux Grottesques, et qu'il demande en tribut leurs éthers sacrés. Les Tau lèvent leurs réserves stationnées sur la planète Rubikon, mais lorsqu'elles frappent, la flotte d'Urien est déjà partie, en laissant derrière elle des mirages holographiques. Des appels de détresse paniqués sont émis quelques heures plus tard depuis Rubikon, laissée sans défense. Ces rapports font état d'invasions à la peau d'albâtre qui se nomment eux-mêmes les Prophètes Charnels. Il est trop tard pour les forces Tau dupées, qui ne peuvent qu'écouter avec effroi les cris d'agonie de leur monde.



# L'ÂGE DE L'OPULENCE

Tandis que s'achève le 41<sup>e</sup> Millénaire, la galaxie est ravagée comme jamais par la guerre. La folie et l'anarchie consomment des systèmes entiers, ce qui permet aux citoyens de la Cité Crépusculaire de lancer des raids à volonté. Toutefois, on murmure que même Commorragh n'est pas à l'abri des horreurs qui se rapprochent.

## 994.M41 LA DÉCLARATION DE VECT

Asdrubael Vect observe la galaxie déchirée et déclare que c'est un âge d'opulence. Les races de l'espace réel sont assaillies, et leurs civilisations affrontent une marée inexorable d'ennemis, tout plus monstrueux les uns que les autres. Vect ordonne à ses lieutenants de tirer parti de la situation critique et de frapper où les espèces inférieures sont trop éparpillées afin de piller en toute impunité. Un flot d'esclaves et de richesses afflue à Commorragh, et les Dark Eldars révèlent leur toute-puissance. Cependant, en dépit de sa complexité et de son échelle, tout ceci n'est qu'une diversion. Tandis que les sujets de Vect se rassasient des malheureux habitants de la galaxie, leur attention est accaparée loin des sombres projets de leur souverain.

## 996.M41 UN DANGER INVISIBLE

Dans le noyau souterrain, les phénomènes qui ont lieu à la Porte de Khaine s'accroissent. De nombreux gardes de l'étrange portail ont été rendus fous par les murmures qui se répandent à présent dans toute l'antichambre. Ceux qui ne se sont pas entre-tués ou suicidés ont commencé à graver "laissez-nous entrer" sur les murs de la salle, certains se scarifiant le mantra perturbant à même la peau. L'air de la pièce laisse miroiter des silhouettes fugaces, tandis que les Mandrakes et les corbeaux d'ombre se rassemblent en nombre croissant dans les tunnels alentours. Le seigneur Vect continue de dissimuler ces phénomènes avec une cruelle efficacité, tandis qu'il relocalise tranquillement l'essentiel de sa base d'opération dans des sous-royaumes cachés derrière de multiples portails bien gardés. Plusieurs Archons qui se pensaient méprisés sont enchantés lorsque Vect leur offre, en gage de sa réconciliation, des territoires de premier ordre cédés par la kabale du Cœur Noir et situés juste à l'aplomb du noyau souterrain de Commorragh.

## 998.M41 LE GARDE-MANGER DE RAKARTH

Urien Rakarth distingue des similitudes entre les déprédations effrénées de son espèce dans l'espace réel et les jours sanglants qui conduisirent à la Chute. Vieux au-delà de l'entendement des mortels, Rakarth se souvient encore vaguement de ces événements apocalyptiques, assez pour prendre quelques précautions. Bien qu'Urien n'ait aucun intérêt pour la survie des espèces de l'univers matériel, ni de la sienne d'ailleurs, sans les ressources de ces êtres vivants, sa quête dépravée connaîtrait une fin inéluctable. Ainsi, l'Haemonculus commence à amasser ce qu'il considère comme de la matière première, en menant des raids pour remplir ses cachots d'esclaves. Tandis que grandit l'échelle de ses opérations, Rakarth s'assure du soutien de plusieurs coteries majeures, comme la Descente Noire, le Couvent des Douze et les Prophètes Charnels. Ces cliques abominables s'approprient de nouveaux sous-royaumes dans la Toile et commencent à les meubler de rangs de modules de stase qui se perdent dans la brume. Chacun contient un être vivant, ravi à l'espace réel pour emplir le garde-manger des Haemonculi en prévisions de temps difficiles.

## 924999.M41 INCURSION WARP

Une puissante tempête traverse le Warp et frôle la dimension labyrinthique. Des passages artériels frémissent tandis que des voies plus étroites sont coupées ou s'effondrent. La Porte de Khaine brûle à blanc pendant un moment et l'une des énormes chaînes qui l'enserme se brise dans un bruit de tonnerre. Au même moment, tous les portails de la Cité Crépusculaire s'éteignent puis reviennent à la vie, précipitant dans les limbes des centaines de milliers de Dark Eldars en transit. Toute la cité proteste et demande au seigneur Vect de prendre des mesures pour éviter une nouvelle disjonction. Vect soupçonne l'implication de Dame Malys dans toute cette agitation, mais ses tentatives d'en avoir la preuve sont ruinées par des troupes d'Harlequins surgies de nulle part, qui tuent ses agents et capturent ses informateurs.

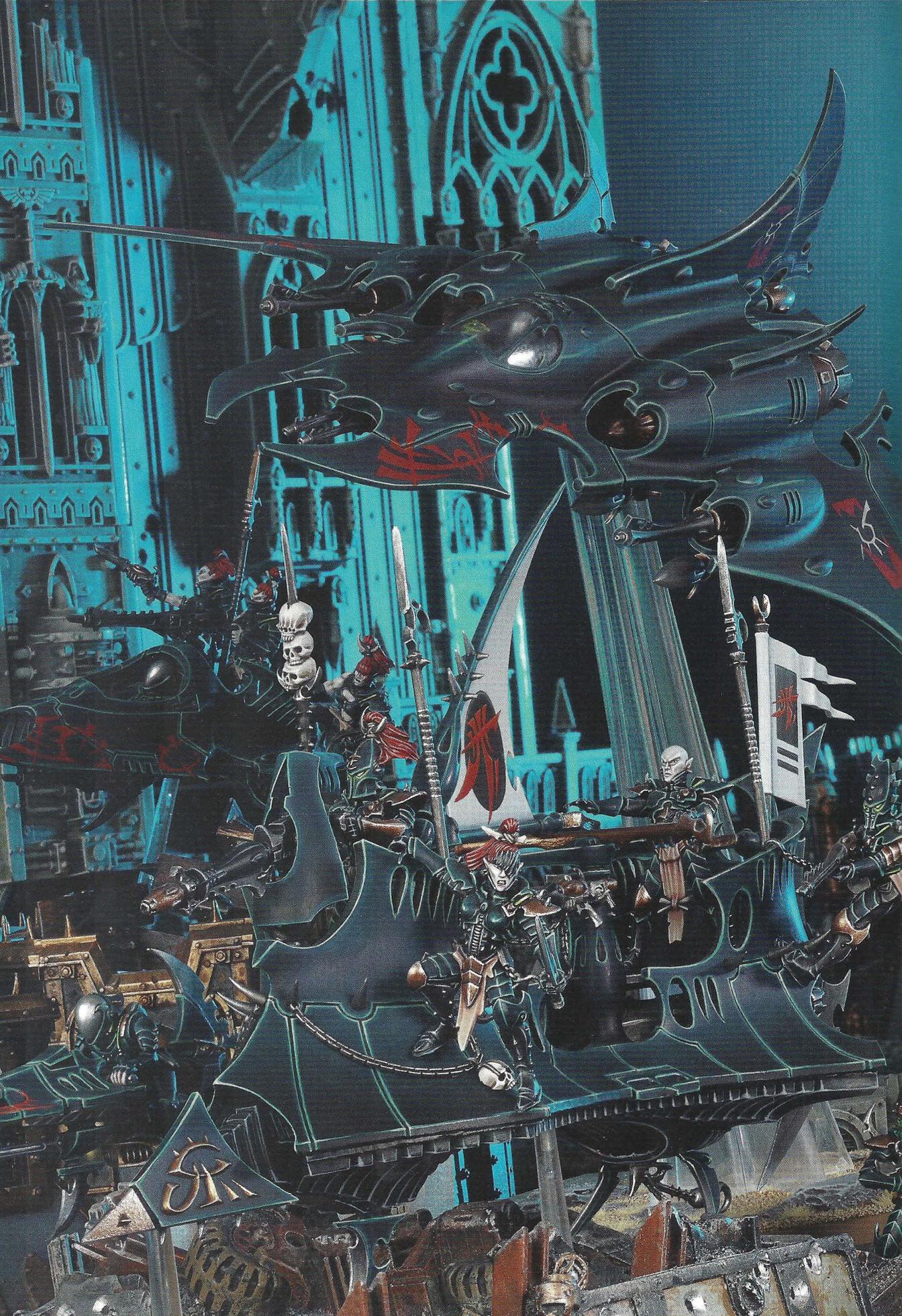
## 978999.M41 LE RAPT DU NÉANT

La kabale du Cœur Noir et le culte de la Discorde mènent un raid d'envergure contre les installations de la Marine Impériale sur Bakka. L'attaque provoque d'immenses dégâts et laisse une zone de l'Imperium sans protection, mais ce n'est pas le but premier de Vect. Tandis que le gros des Dark Eldars est engagé contre la Marine Impériale, un petit détachement s'éloigne sous le couvert de boucliers de nuit avancés. Menée par Vect en Personne, Lelith Hesperax à ses côtés, cette force attaque la forteresse inquisitoriale cachée derrière la troisième lune de Bakka. Au cours de la bataille qui s'ensuit, le Cœur Noir parvient à ravir une poignée de personnes très particulières. Ces aberrations dépourvues d'âmes, appelées intouchables, peuvent calmer les flux du Warp et sont l'anathème des démons du Chaos. Les intouchables sont ramenés dans les tréfonds de la Cité Crépusculaire dans le plus grand secret, afin d'être intégrés à des machines grotesques disposées autour du noyau souterrain. Pourtant, en dépit de ses précautions, les plans de Vect ne passent pas entièrement inaperçus, car Dame Malys a des yeux partout.

## 995999.M41 LE GRAND ŒIL S'OUVRE

La Treizième Croisade Noire surgit de l'Œil de la Terreur et des armées affluent des quatre coins de l'Imperium pour contrer la menace. Des raids de Kabalites s'abattent par milliers pour profiter du tumulte, toutefois Commorragh n'est pas épargnée par les combats. Par des canaux occultes, Dame Malys a appris la situation qui se développait aux abords de la Porte de Khaine. Redoutant que Vect prévoie de l'utiliser pour offrir ses ennemis en pâture aux démons, l'Archon de la Langue Venimeuse fait jouer ses atouts à travers toute la Cité Crépusculaire. Des ondes d'énergie empirique refluent de l'Œil de la Terreur et agitent Commorragh, faisant s'effondrer des royaumes vassaux et brisant des portails. Des bandes de Kabalites, de Wyches et d'Harlequins fidèles à Malys ou à Vect s'affrontent de plus en plus durement autour du noyau souterrain, alors que les deux factions poursuivent ironiquement le même but. Pendant ce temps, sous une voûte emplie de démente, la Porte de Khaine se fissure, et les intouchables commencent à hurler...





# PILLARDS COMMORRITES

Les armées Dark Eldars comptent parmi les plus spectaculaires des champs de bataille du 41<sup>e</sup> Millénaire. Combinant des lignes aussi élégantes qu'agressives, des schémas de couleurs contrastés et une iconographie élaborée, chacune de leurs forces a sa singularité, comme vous pourrez le constater dans cette section.





*L'Archon Vraesque Malidrach, maître de la Kabale du Crâne Écorché, accompagné des servants de sa cour*





*Incubi du Sanctuaire de l'Os Porphyrisé*



*Kabalite Trueborn de la Kabale du Crâne Écorché*







*Les Ailes-de-sang sont des Scourges mercenaires au service de l'Archon Vraesque.*



*Les Reavers de la bande des Velocitarii de Vaekh fondent des cieux en quête d'une proie.*



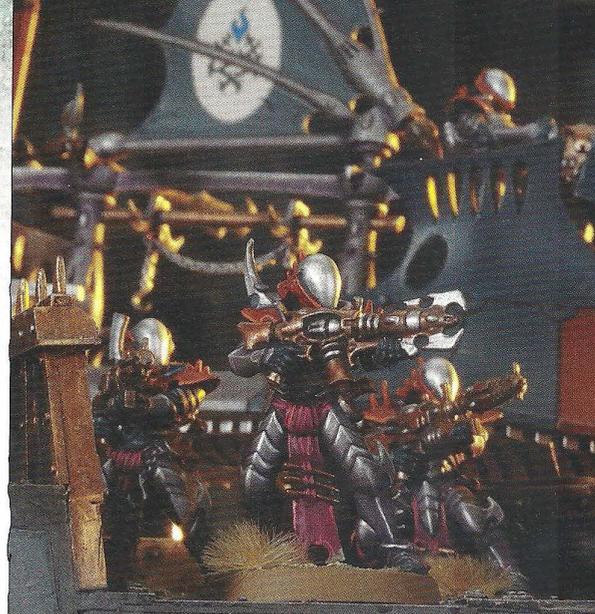


*Un Ravager des Seigneurs de l'Épine de Fer escorté de Raider*





*L'Archon Khadys Abrahak, maître incontesté des Seigneurs de l'Épine de Fer*



*Les Kabalite Trueborn de Mashaël l'Orgueilleux*







*Dame Malys, maîtresse de la Kabale de la Langue Venimeuse, emploie de nombreux lieutenants et mercenaires pour accomplir sa volonté. Ici, l'Archon Achara Witherchill conduit sa cour et une bande d'Incubi à la bataille, pour le compte de sa suzeraine.*





*Amelica Theskis, Succubus du Culte de la Septième Plaie, se rue au combat avec ses Hekatarii.*

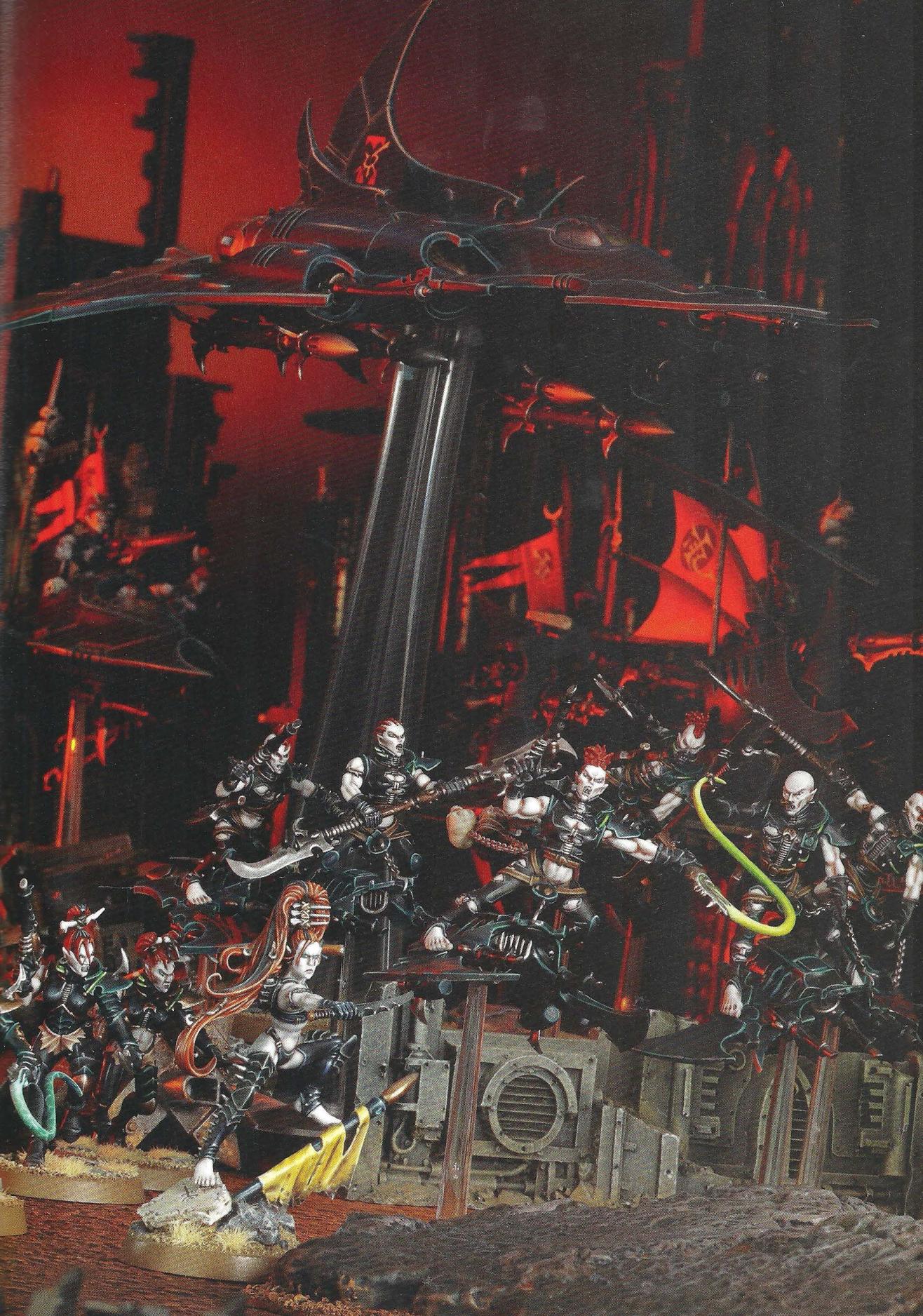




*Khyvoc, Beastmaster allié de la Septième Plaie, lâche sa meute sur l'ennemi.*







# FORCES DES DARK ELDARS

Les pages de cette section détaillent l'histoire et les règles qui décrivent les forces utilisées par les Dark Eldars – guerriers, véhicules et personnages aptes à les commander. Elles vous permettront d'organiser votre collection de figurines en une armée prête à en découdre dans vos parties de Warhammer 40,000.

## FICHES TECHNIQUES

Chaque unité Dark Eldar de ce livre a sa fiche technique, qui détaille une entrée de liste d'armée ou une formation. Elle contient toutes les informations et règles pour utiliser vos figurines lors de vos parties de Warhammer 40,000.

## ENTRÉES DE LISTE D'ARMÉE

Chaque fiche technique inclut les informations suivantes :

- Faction :** La Faction de chaque unité est indiquée par un symbole. Toutes les unités décrites dans ce codex sont de la Faction Dark Eldar.
- Rôle Tactique :** Le Rôle Tactique de l'unité est indiqué ici par un symbole. Chaque unité de ce livre a un des Rôles Tactiques suivants : QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide, Soutien, Seigneurs des Batailles. Les symboles de ces différents rôles sont définis dans le livre Warhammer 40,000 : Les Règles.
- Nom de l'Unité :** L'appellation générique de l'unité.
- Description de l'Unité :** Cette section fournit une description historique de l'unité, de ses forces et de ses faiblesses particulières, ainsi que les tactiques et les méthodes qu'elle emploie dans le cadre des conflits du 41<sup>e</sup> Millénaire.
- Coût en Points :** Il s'agit de la valeur en points de l'unité, sans aucune amélioration. Il est utilisé pour sélectionner une armée jusqu'à un montant maximal en points.
- Profil de l'Unité :** Cette section inclut les profils de caractéristiques de toutes les figurines qui peuvent composer l'unité.
- Type d'Unité :** Se réfère aux règles de types d'unités définies dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Par exemple, une unité peut être classée en Infanterie, Cavalerie ou Véhicule, ce qui la soumet à certaines règles de mouvement, de tir, d'assaut, etc.
- Composition d'Unité :** Cette section indique le nombre et le type des figurines qui composent l'unité de base, avant de sélectionner la moindre amélioration.
- Équipement :** Cette section décrit les armes et les équipements portés par les figurines de l'unité, dont la plupart sont détaillés dans la section Arsenal de la Cité Crépusculaire de ce livre. Le coût de l'équipement basique de l'unité est inclus dans son Coût en Points.
- Règles Spéciales :** Toutes les règles spéciales des figurines de l'unité sont listées ici. Les règles spéciales propres aux figurines de cette unité sont décrites ici, les autres sont détaillées soit dans la section Appendices de ce livre (p. 100), soit dans la section Règles Spéciales de Warhammer 40,000 : Les Règles.



- Options :** Cette section liste toutes les améliorations que vous pouvez apporter à l'unité, et le coût en points de chacune. Si une option indique que vous pouvez remplacer une arme "et/ou" une autre, vous pouvez échanger l'une ou l'autre, ou les deux, à condition de payer le coût en points pour chacune. L'abréviation "pts" signifie "points" et "pts/figurine", "points par figurine". Cette section indiquera les éventuels Transports Assignés que l'unité peut avoir, lesquels ont leurs propres fiches. Ils n'occupent pas de cases d'Organigramme de Force, mais fonctionnent par ailleurs comme des unités séparées. La section Détachements de Warhammer 40,000 : Les Règles l'explique en détail.
- Trait de Seigneur de Guerre :** Précise que le personnage possède un Trait de Seigneur de Guerre spécifique.
- Artéfact de Cruauté :** Certaines entrées incluent des équipements uniques, avec leur description et leurs règles.

## FORMATIONS



Ce symbole identifie les fiches techniques de Formation. Les règles des Formations se trouvent dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Une fiche technique de Formation énumère les Entrées de Liste d'Armée qui composent la Formation en question, ainsi que les éventuelles restrictions sur ce qu'elle peut contenir, et les règles spéciales que gagnent les unités de la Formation.

# LISTES D'ÉQUIPEMENT

Ces listes détaillent les valeurs en points de divers objets auxquels les unités de votre armée ont accès. Les entrées d'unités des fiches techniques des pages suivantes peuvent inclure des options d'équipements d'une ou plusieurs de ces listes; la fiche technique précisera (en gras) quelles listes sont utilisables.

## Armes de Mêlée ..... p. 101

Une figurine peut remplacer son arme de Mêlée par 1 des armes suivantes:

- Épée énergétique ..... 15 pts
- Neurocide ..... 25 pts

## Armes Spéciales ..... p. 104

Une figurine peut remplacer son arme de tir par 1 des armes suivantes:

- Lacérateur ..... 5 pts
- Disloqueur ..... 15 pts

## Armes Lourdes ..... p. 104

Une figurine peut remplacer son arme de tir par 1 des armes suivantes:

- Fusil disrupteur <sup>1</sup> ..... 10 pts
- Lance de feu <sup>1</sup> ..... 10 pts
- Canon éclateur ..... 15 pts
- Lance de ténèbres ..... 20 pts

## Équipements Étotériques ..... p. 107

Une figurine peut avoir chaque équipement en 1 exemplaire:

- Grenades disruptrices ..... 5 pts
- Psychocage ..... 10 pts
- Lance-grenades Phantasme ..... 15 pts
- Générateur de clones <sup>2</sup> ..... 20 pts
- Portail sur la Toile ..... 35 pts
- Générateur d'ombre <sup>2</sup> ..... 40 pts

## Armes de Torture ..... p. 101

Une figurine peut remplacer son arme de Mêlée par 1 des armes suivantes:

- Gantelet Neurolyseur ..... 5 pts
- Gantelet de chair ..... 10 pts
- Sécateur ..... 10 pts
- Lame venimeuse <sup>3</sup> ..... 10 pts
- Fouet électrocorrosif <sup>3</sup> ..... 20 pts
- Neurocide ..... 25 pts

## Outils de Tourment ..... p. 104

Une figurine peut remplacer son arme de tir et/ou son arme de Mêlée par 1 des armes suivantes:

- Pistolet hypodermique ..... 5 pts
- Fusil vitrificateur ..... 10 pts
- Liquefactor ..... 15 pts

## Armes de Wych ..... p. 101

Une figurine peut remplacer son arme de Mêlée et son pistolet éclateur par 1 des combinaisons d'armes suivantes:

- 2 gantelets-hydre ..... 5 pts
- 2 épées-fouets ..... 5 pts
- Filet barbelé & empaleur ..... 5 pts

## Équipements de Véhicule Dark Eldar ..... p. 108

Un véhicule peut avoir chaque équipement en 1 exemplaire:

- Chaînes de sujétion ..... 5 pts
- Voile éthérique optimisée <sup>4</sup> ..... 5 pts
- Trophées ..... 10 pts
- Éperon énergétique <sup>4</sup> ..... 10 pts
- Boucliers nocturnes <sup>4</sup> ..... 15 pts
- Lance-grenades Tourment <sup>4</sup> ..... 15 pts
- Râtelier d'éclateurs <sup>4</sup> ..... 15 pts

## Artéfacts de Cruauté ..... p. 109

1 exemplaire de chaque artéfact par armée.

Une figurine peut avoir 1 (et un seul) des objets suivants:

- Le Baiser du Parasite <sup>5</sup> ..... 5 pts
- L'Armure de Calamité ..... 15 pts
- L'Animus Vitae ..... 20 pts
- L'Archange de la Souffrance ..... 25 pts
- Le Heaume de Rancœur ..... 25 pts
- La Lame Djinn <sup>5</sup> ..... 30 pts

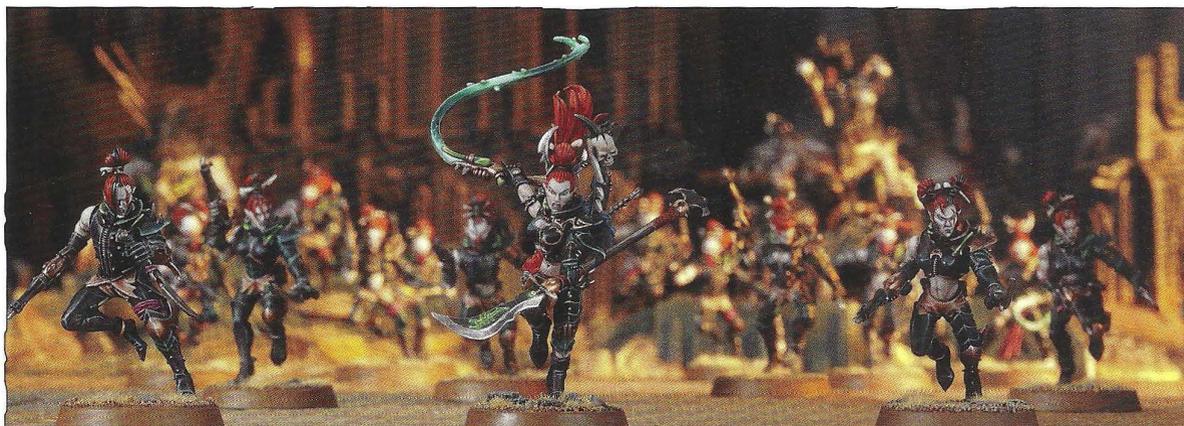
<sup>1</sup> Scourges uniquement.

<sup>2</sup> Un seul générateur (de clones ou d'ombre) par figurine.

<sup>3</sup> Acothysts uniquement.

<sup>4</sup> Interdit aux Venom.

<sup>5</sup> Remplace l'arme de Mêlée ou de tir de la figurine.





# ARCHON

60  
POINTS



Les Archons sont les maîtres des Kabales Dark Eldars. Aussi majestueux que monstrueux, ils détiennent le pouvoir de réduire des mondes en esclavage et de détruire des civilisations. On n'atteint pas aisément un tel statut : le sommet du pouvoir de Commorragh requiert des talents de guerrier incontestables, une habileté politicienne mortelle et une volonté d'acier trempé. Les jeux d'intrigues de la Cité Crépusculaire, appelés thyllian ai-kelethril, ou "sentier des épines", sont sauvages et impitoyables; seuls les véritables génies survivent assez longtemps pour s'élever. Ceux-là doivent ensuite défendre leur position – et leur propre personne – ad vitam. À Commorragh, le pouvoir est une chose qui s'arrache et qui laisse du sang sur les mains, pas un droit de naissance que l'on revendique sans coup férir. On murmure d'ailleurs que Vect lui-même naquit en tant qu'esclave. Au cours de leur longue vie, les Archons se nourrissent de tant de souffrance qu'il n'y a plus que les pires atrocités qui puissent les raviver. Ils doivent mener toujours plus de raids dans l'espace réel, où l'horreur et la douleur de la guerre totale assouviront leur faim. Au combat, ils se meuvent comme le vent, auréolés de sombres énergies et armés des technologies les plus sinistres de la science ésotérique de Commorragh.

Archon

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

Type d'Unité

Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité

1 Archon

## ÉQUIPEMENT :

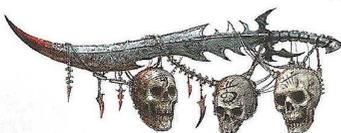
- Armure Kabalite (p. 106)
- Pistolet éclateur (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Grenades à plasma

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Personnage Indépendant
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Remplacer l'arme de corps à corps par une lame dessicante..... 25 pts
- Remplacer le pistolet éclateur par 1 des armes suivantes :
  - Pistolet disloqueur ..... 15 pts
  - Disloqueur ..... 15 pts
- Peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée, Équipements Ésotériques** et/ou **Artéfacts de Cruauté**.
- Peut avoir un **Venom** (p. 87) en tant que **Transport Assigné**.





# COURT OF THE ARCHON

VOIR CI-DESSOUS



Les seigneurs des Kabales s'entourent de cliques de suivants, de gardes du corps et d'animaux de compagnie. Des mercenaires serpentiformes que sont les Sslyth aux meutes baveuses et voraces d'Ur-Ghuls issus des pyramides hantées de Shaa-dom, ce genre de suite peut être aussi hétéroclite que les outils d'une salle de torture. Les Lhamaeans rôdent dans l'ombre de leur maître, restant effacées jusqu'au moment de frapper avec leurs lames empoisonnées. Les Medusae se traînent au-devant de leur seigneur, des poches de chair parasite répugnantes flottant dans leur sillage comme leur visière projette une anti-lumière nauséuse qui plonge l'ennemi dans un coma contra-empathique. Si chaque membre de la cour d'un Archon est redoutable individuellement, la combinaison de ces tueurs est un instrument particulièrement mortel entre les mains de leur maître.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Lhamaean	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	Infanterie	Voir ci-dessous
Ur-Ghul	4	0	4	3	1	5	3	3	-	Infanterie	
Medusae	4	4	3	3	1	5	1	9	5+	Infanterie	
Sslyth	4	4	5	5	2	4	3	3	5+	Infanterie	

## ÉQUIPEMENT :

### Lhamaean

- Armure Kabalite (p. 106)
- Pistolet éclateur (p. 106)
- Lame Shaimeshi (p. 102)

### Medusae

- Armure Kabalite (p. 106)
- Mauvais œil (p. 104)

### Sslyth

- Armure Kabalite (p. 106)
- Carabine éclateuse (p. 106)
- Pistolet éclateur (p. 106)
- Arme de corps à corps

## RÈGLES SPÉCIALES :

### Lhamaean

- Course
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Vision Nocturne

### Medusae

- Course
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)

### Ur-Ghul

- Course
- Charge Féroce
- Insensible à la Douleur
- Peur

### Sslyth

- Course
- Insensible à la Douleur

## OPTIONS :

- L'unité se compose de n'importe quelle combinaison de 1 à 12 figurines parmi les suivantes :
  - Lhamaean ..... 10 pts/figurine
  - Ur-Ghul ..... 15 pts/figurine
  - Medusae ..... 25 pts/figurine
  - Sslyth ..... 25 pts/figurine
- Peut avoir un Raider (p.86) ou un Venom (p.87) en tant que Transport Assigné.

**Suivants :** Pour chaque Archon inclus dans un Détachement, ce dernier peut inclure une Court of the Archon, qui n'occupe pas de case de l'Organigramme de Force.



# SUCCUBUS

75  
POINTS



Les Succubi constituent l'élite dominante des Cultes de Wyches. Elles sont extraordinairement agiles, diablement belles et parfaitement mortelles. Un conseil de trois de ces reines meurtrières, collectivement appelées ymnitach ou "épouses de la mort", dirige chaque Culte. La compétition est féroce entre ces furies, qui tentent de surpasser leurs rivales au cours d'exhibitions excessivement violentes. Contrairement aux Archons, les reines des Cultes préfèrent largement régler leurs querelles par une décapitation propre et nette plutôt que par un coup de poignard politique dans le dos. Les Succubi sont d'une beauté envoûtante, leur peau d'albâtre moulée dans des corsets de lames et des combinaisons de soie liquide à haut col, car la foule des arènes exige que le spectacle soit non seulement sanglant, mais plaisant au regard le plus blasé. C'est pourquoi les Succubi font tout pour préserver leur apparence, y compris mettre à mort des dizaines de guerriers pour se nourrir de leur dernier souffle et entretenir leur jeunesse extérieure. Leur rang n'est jamais acquis et elles doivent constamment prouver leur adresse. Elles prennent souvent la tête des raids dans l'espace réel, à la fois pour se repaître de souffrance et pour chasser les spécimens des races inférieures, qu'elles achèvent dans une débauche d'habileté martiale.

Succubus	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
	8	6	3	3	3	8	4	9	6+	Infanterie (Personnage)	1 Succubus

### ÉQUIPEMENT :

- Combinaison de Wych (p.106)
- Pistolet éclateur (p.106)
- Arme de corps à corps
- Grenades à plasma

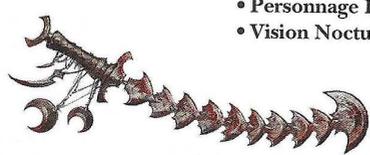
### RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- Drogues de Combat (p.100)
- La Puissance par la Souffrance (p.100)
- Personnage Indépendant
- Vision Nocturne

**Esquive:** Une figurine avec cette règle spéciale a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre toutes les Blessures infligées pendant la sous-phase de Combat.

### OPTIONS :

- Remplacer l'arme de corps à corps par un vouge d'Archite ..... 20 pts
- Remplacer le pistolet éclateur par un pistolet disloqueur ..... 15 pts
- Grenades disruptrices ..... 5 pts
- Portail sur la Toile ..... 35 pts
- Prendre des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Wych** et/ou **Artéfacts de Cruauté**.





# LELITH HESPERAX

REINE DES POIGNARDS

150  
POINTS



*Lelith est la championne incontestée des arènes de gladiateurs, la protégée – et certains disent la favorite – du Seigneur Suprême Asdrubael Vect. Lelith est la plus redoutable en son genre, et ses talents de combattantes sont la marque d'un véritable don. Elle est la grâce personnifiée, ses mouvements sont sensuels, ensorcelants, hypnotiques – être le spectateur du commerce sanglant de Lelith Hesperax est un privilège que seuls les Dark Eldars les plus riches peuvent se permettre. Assister aux premières loges à la performance d'une Succubus aussi adroite est le rêve de nombreux Kabalites, car elle émoustille et revigore même les plus vieux représentants de leur race. Lelith accorde la faveur de sa présence aux Kabales en raid uniquement pour traquer des proies inhabituelles – elle adore se mesurer aux champions les plus dangereux de la galaxie. Jamais elle n'est revenue d'un raid sans une poignée de nouveaux trophées à exposer dans son musée privé. Au combat, en plus de ses lames, elle use de son propre corps comme d'une arme. Sa chevelure est tressée de barbelés et de crochets, ses jambes sont bordées de pointes acérées, et ses ongles sont aiguisés comme des scalpels. Lelith peut tuer une douzaine de guerriers en quelques secondes avant de terminer par une élégante arabesque.*

Lelith Hesperax      CC CT F E PV I A Cd Sv  
9 9 3 3 3 9 5 9 6+

Type d'Unité  
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité  
1 (Unique)

## ÉQUIPEMENT :

- Combinaison de Wych (p. 106)
- 2 armes de corps à corps
- Grenades à plasma

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

- Danseur Sanglant (p. 100)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- Folie Furieuse
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Personnage Indépendant
- Vision Nocturne

**Hors Catégorie :** Lelith Hesperax relance tous les jets Pour Toucher et Pour Blessier en défi.

**Esquive Fulgurante :** Lelith Hesperax a une sauvegarde invulnérable de 4+. Celle-ci passe à 3+ contre toutes les Blessures infligées pendant la sous-phase de Combat.

**La Lame Pénétrante :** Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les Blessures infligées par les armes de Mêlée de Lelith Hesperax.

## OPTIONS :

- Remplacer 1 arme de corps à corps par un empaleur..... 15 pts



# HAEMONCULUS

70  
POINTS



Les Haemonculi sont des sculpteurs de chair aussi anciens que dérangés qui vivent dans les entrailles de Commorragh. Ce sont des tortionnaires et des empoisonneurs experts, de sinistres alchimistes qui se délectent de chaque nuance de souffrance qu'ils infligent aux autres. Pour occuper leur vie séculaire, les Haemonculi composent des symphonies de douleur qu'ils jouent sur les malheureux qu'accueillent leurs oubliettes. Leurs horribles pratiques sont redoutées de tous les autres habitants de la Cité Crépusculaire, même par les plus puissants Archons et Succubi. Au fil des millénaires, les goûts de chaque Haemonculus s'affinent en devenant de plus en plus sordides. Ayant dépassé depuis longtemps la notion de possessions matérielles, ils aiment agrémenter leurs élixirs d'ingrédients rares : la résolution distillée à partir du cœur d'un juge de l'Arbites, ou l'essence de vanité extraite de la langue d'un gouverneur planétaire. Au combat, les Haemonculi orchestrent le carnage avec la passion d'un artiste. Ils emploient de terribles équipements, causant une croissance incontrôlable ou transformant l'ennemi en verre en un clin d'œil. Ils planent sur le champ de bataille avec une élégance macabre, offrant aux traînards une mort incroyablement douloureuse.

Haemonculus CC CT F E PV I A Cd Sv  
5 5 3 4 3 5 3 9 6+

Type d'Unité  
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité  
1 Haemonculus

### ÉQUIPEMENT :

- Sclérodérme (p. 106)
- Pistolet éclateur (p. 106)
- 2 armes de corps à corps

### RÈGLES SPÉCIALES :

- Insensible à la Douleur
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Personnage Indépendant
- Vision Nocturne

### OPTIONS :

- Prendre des objets des listes **Armes de Torture**, **Outils de Tourment** et/ou **Artéfacts de Cruauté**.
- Prendre 1 des objets suivants :
  - Creuset de malédiction..... 20 pts
  - Portail sur la Toile ..... 35 pts

**Maître de Souffrance :** La figurine et son unité comptent le numéro du tour en cours comme étant supérieur d'1 point afin de déterminer les règles spéciales dont elles bénéficient grâce à la règle spéciale La Puissance par la Souffrance. Se cumule avec les règles spéciales Torturant (p. 109) et/ou Architecte d'Agonie (p. 97).



# URIEN RAKARTH

SCULPTEUR DE TOURMENTS

140  
POINTS



*La chose défigurée qu'on nomme Urien Rakarth a acquis une maîtrise quasi totale de la vie et de la mort. Ce génie pervers au talent légendaire est un expert en modifications chirurgicales et en sculpture anatomique. Il jouissait autrefois d'une position prestigieuse au sein du canevan d'intrigues de Commorrhagh, mais depuis, il ne se mêle plus des querelles de pouvoir. Désormais, Rakarth ne vit plus que pour se vautrer dans la dépravation. Plus ancien que les plus vieux Archons peuvent s'en souvenir, Rakarth a ressuscité tant de fois que lui-même n'en tient plus le compte. Ces régénérations constantes affectent son métabolisme si profondément que sa chair artificiellement renforcée peut se régénérer à une vitesse incroyable. D'ailleurs, Rakarth accueille toute forme de blessures de bon gré, notamment sur le champ de bataille, car elles le forcent à improviser. Il emporte un éventail d'armes étranges au combat, dont un horrible instrument avec lequel il injecte son propre ichor toxique à ses victimes, provoquant une mort atroce. Néanmoins, cet être dément est tout particulièrement redouté pour les créations hideuses qui titubent hors de son laboratoire, et dont l'aspect assaille la santé mentale du spectateur. C'est pourquoi seuls les plus riches Commorrites peuvent se fournir dans sa ménagerie d'horreurs.*

Urien Rakarth

CC CT F E PV I A Cd Sv  
5 5 3 5 3 5 3 9 6+

Type d'Unité

Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité

1 (Unique)

## ÉQUIPEMENT :

- Sclérodérme (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Injecteur d'ichor (p. 102)
- Générateur de clones (p. 107)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Il est Invincible
- Insensible à la Douleur (4+)
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Maître de Souffrance (p. 74)
- Personnage Indépendant
- Vision Nocturne

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

- Mal Archaïque (p. 100)

**Virtuose de Souffrance :** La règle spéciale Maître de Souffrance d'Urien Rakarth affecte toutes les unités amies dans un rayon de 12", pas seulement la sienne.

## ARTÉFACT DE CRUAUTÉ

**Le Coffret de Flagellation :** Lorsqu'on ouvre ce casse-tête, il libère une nuée d'esprits malins qui se jettent sur la tête de la cible d'Urien pour la lacérer. Le crâne de la victime est rongé jusqu'à l'os, détaché de la colonne et rapporté au vieil Haemonculus alors que le cerveau à l'intérieur se tord encore de terreur.

Portée	F	PA	Type
12"	3	3	Assaut 2D6, Usage Unique



# DRAZHAR

MAÎTRE DES LAMES

190  
POINTS



Même parmi les singuliers Incubi, Drazhar reste une énigme. Un jour, il entra dans le Grand Sanctuaire des Incubi sans y avoir été invité, vêtu de l'armure segmentée d'un adepte du credo de l'Incubus de rang supérieur. Drazhar se tailla un chemin vers le cœur du temple, et salua le Hierarch des lieux pour le provoquer en duel. La suffisance du Hierarch s'évapora lorsque son protagoniste passa à l'action, en se mouvant si rapidement qu'on pouvait difficilement le suivre dans la lumière vacillante des chandelles. Le combat s'acheva au bout de quelques minutes, le nouveau venu posant le pied sur le corps refroidissant du Hierarch. Drazhar aurait pu prendre sa place, mais il se contenta de nettoyer sa lame et de s'incliner humblement. S'il n'a jamais montré d'intérêt pour la position de Hierarch ou de Klaiwex, son habileté impitoyable dans le domaine de l'art martial des Incubi est sans égale. Ainsi, Drazhar a le titre d'Exécuteur, le champion de son ordre, la fatalité incarnée. Il n'a jamais parlé, ni retiré son heaume. Même le nom de "Drazhar" est cérémoniel, signifiant "épée vivante". La seule conversation de Drazhar est un hochement ou une inclinaison de la tête; toutefois, au combat, ses lames fulgurantes parlent avec plus de justesse que n'importe quel mot.

Drazhar

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

Type d'Unité  
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité  
1 (Unique)

## ÉQUIPEMENT :

- Demiklaives (p. 101)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- Folie Furieuse
- Guerrier Éternel
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Personnage Indépendant
- Sans Peur
- Vision Nocturne

**Maître des Lames :** Drazhar peut seulement rejoindre les unités amies d'Incubi. Tant que Drazhar fait partie d'une unité d'Incubi, chaque figurine d'Incubus et de Klaiwex de l'unité a +1 en Capacité de Combat.

**Assaut Meurtrier :** Drazhar gagne une Attaque bonus, effectuée au même rang d'Initiative, chaque fois qu'il obtient un 6 sur ses jets Pour Blesser au corps à corps. Ces Attaques bonus ne génèrent pas d'autres Attaques bonus.

## ARTÉFACT DE CRUAUTÉ

**L'Armure de l'Exécuteur :** On estime que ce harnois cérémoniel est un chef-d'œuvre de l'art de la fonderie eldar, et dont la fabrication remonterait à un âge précédant la Chute.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+.



# KABALITE WARRIORS

40  
POINTS



Les Kabalite Warriors sont la moelle épinière délétère de leur Kabale. Chaque guerrier doit se tailler une réputation brutale dans la Haute Commorragh en proie aux conflits, et prouver sa valeur encore et toujours. Or, ils ne sont que quelques privilégiés à jouir du prestige des raids dans l'espace réel. Les Kabalite Warriors, masculins ou féminins, sont tous grands et athlétiques, majestueux et violents. Au combat, chacun d'eux porte une combinaison sophistiquée garnie de plaques d'armure. Elle est maintenue en place par des barbelures de métal qui pénètrent jusque dans son système nerveux, afin d'affûter ses sens par une souffrance constante. Les Kabalite Warriors manient des armes complexes, majoritairement conçues pour tuer de loin, car peu d'entre eux ont assez d'influence pour être régénérés par les Haemonculi.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Kabalite Warrior	4	4	3	3	1	5	1	8	5+	Infanterie	5 Kabalite Warriors
Sybarite	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	Infanterie (Personnage)	
Kabalite Trueborn	4	4	3	3	1	5	2	9	5+	Infanterie	
Dracon	4	4	3	3	1	5	3	9	5+	Infanterie (Personnage)	

## ÉQUIPEMENT :

- **Armure Kabalite** (p. 106)
- **Fusil éclateur** (p. 106)
- **Arme de corps à corps**

## RÈGLES SPÉCIALES :

- **Course**
- **La Puissance par la Souffrance** (p. 100)
- **Vision Nocturne**

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 15 Kabalite Warriors..... 8 pts/figurine
- Promouvoir tous les Kabalite Warriors en Kabalite Trueborn (leur Rôle Tactique devient Élite) ..... 3 pts/figurine
- Promouvoir 1 Kabalite Warrior en Sybarite ..... 10 pts
- Promouvoir 1 Kabalite Trueborn en Dracon ..... 10 pts
- Le Sybarite ou le Dracon peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Sybarite ou le Dracon peut prendre les objets suivants :
  - Grenades disruptrices ..... 5 pts
  - Lance-grenades Phantasme ..... 10 pts

- Le Sybarite ou Dracon peut remplacer son fusil éclateur par 1 des armes suivantes :
  - Pistolet éclateur ..... *gratuit*
  - Pistolet disloqueur ..... 15 pts
- 1 Kabalite Warrior (jusqu'à 2 Kabalite Warriors si l'unité compte 20 figurines) peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- 1 Kabalite Warrior de l'unité sur 10 peut prendre un objet de la liste **Armes Lourdes**.
- Jusqu'à 4 Kabalite Trueborn peuvent prendre des objets de la liste **Armes Spéciales**.
- Jusqu'à 2 Kabalite Trueborn peuvent prendre des objets de la liste **Armes Lourdes**.
- L'unité peut avoir 1 Raider (p. 86) ou 1 Venom (p. 87) en tant que Transport Assigné.



# WYCHES

50  
POINTS



Les batailles quotidiennes des Wyches attirent les foules dans toutes les arènes de Commorragh. Ces gladiateurs – ou “Hekatarii” – emploient une grande variété d’armes exotiques qui fouettent, emmêlent, se déploient, se rétractent, se séparent, ou cassent la lame de l’adversaire d’un coup de poignet. Certains Cultes – comme les Lacerai, les Hydrae et les Yraquae – se spécialisent dans ces armements ésotériques. Par ailleurs, chaque Wych maîtrise si bien le combat au couteau qu’elle peut tuer un adversaire mesurant plusieurs fois sa taille avec la plus petite des lames. Les Wyches prennent différentes drogues de combat, qui améliorent encore leurs talents acrobatiques. Elles virevoltent autour de leurs ennemis, tranchant une gorge par-ci, perçant un cœur par-là, leur dédain se muant en extase comme elles boivent chaque cri de douleur.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d’Unité	Composition d’Unité
Wych	4	4	3	3	1	6	1	8	6+	Infanterie	5 Wyches
Hekatrix	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	Infanterie (Personnage)	
Bloodbride	4	4	3	3	1	6	2	9	6+	Infanterie	
Syren	4	4	3	3	1	6	3	9	6+	Infanterie (Personnage)	

## ÉQUIPEMENT :

- **Combinaison de Wych** (p. 106)
- **Pistolet éclateur** (p. 106)
- **Arme de corps à corps**
- **Grenades à plasma**

## RÈGLES SPÉCIALES :

- **Course**
- **Drogues de Combat** (p. 100)
- **La Puissance par la Souffrance** (p. 100)
- **Vision Nocturne**

**Esquive :** Une figurine avec cette règle spéciale a une sauvegarde invulnérable de 4+ contre toutes les Blessures infligées pendant la sous-phase de Combat.

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu’à 10 Wyches ..... 10 pts/figurine
- Promouvoir toutes les Wyches en Bloodbrides (leur Rôle Tactique devient Élite) .... 3 pts/figurine
- Promouvoir 1 Wych en Hekatrix ..... 10 pts
- Promouvoir 1 Bloodbride en Syren ..... 10 pts
- L’Hekatrix ou la Syren peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- L’Hekatrix ou la Syren peut remplacer son pistolet éclateur par un pistolet disloqueur ..... 15 pts
- L’Hekatrix ou la Syren peut prendre les objets suivants :
  - Grenades disruptrices ..... 5 pts
  - Lance-grenades Phantasme ..... 10 pts
- 1 Wych ou Bloodbride (jusqu’à 3 Wyches ou Bloodbrides si l’unité compte au moins 10 figurines) peut prendre un objet de la liste **Armes de Wych**.
- L’unité peut avoir 1 Raider (p. 86) ou 1 Venom (p. 87) en tant que Transport Assigné.

# INCUBI



60  
POINTS



Les Dark Eldars de l'ordre des Incubi sont des mercenaires qui vouent leur vie à la recherche du coup fatal parfait. Leurs services sont très demandés, tant en tant que gardes du corps qu'en tant que troupes de choc, et les Incubi combattront pour quiconque a les moyens de s'offrir leur loyauté. La maîtrise du klaive est leur obsession; cette lame devient une part de l'Incubus lui-même, autant que son âme meurtrière. Au combat, les Incubi manient ces armes avec une précision mortelle, chaque arc emportant un membre ou brisant une lame avec la même aisance. S'engager sur la voie de l'Incubus est extrêmement dangereux: au prix d'une pratique longue et harassante, les forts prospèrent, tandis que les faibles sont abattus et leurs corps incinérés devant la statue de Khaine qui se dresse au cœur de chaque sanctuaire des Incubi.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Incubus	5	4	3	3	1	5	2	9	3+	Infanterie	3 Incubi
Klaivex	6	5	3	3	1	6	3	9	3+	Infanterie (Personnage)	

## ÉQUIPEMENT:

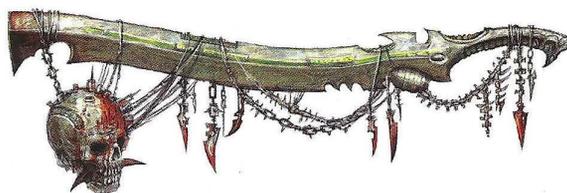
- **Harnois d'Incubus** (p. 106)
- **Klaive** (p. 102)

## RÈGLES SPÉCIALES:

- **Course**
- **Folie Furieuse** (Klaivex)
- **La Puissance par la Souffrance** (p. 100)
- **Vision Nocturne**

## OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 7 Incubi ..... 20 pts/figurine
- 1 Incubus peut être promu en Klaivex..... 10 pts
- Le Klaivex peut remplacer son klaive par des demiklaives ..... 15 pts
- L'unité peut avoir 1 Raider (p. 86) ou 1 Venom (p. 87) en tant que Transport Assigné.





# MANDRAKES

36  
POINTS



Dans le royaume d'Aelindrach rôdent les Mandrakes, des abominations qui peuvent pénétrer dans la réalité en s'extirpant de l'ombre d'un individu. Leur peau d'un noir d'encre est marquée de runes mouvantes, et leurs visages perpétuellement changeants affichent tantôt un masque impassible, tantôt une gueule distendue garnie de crocs. On raconte qu'une fois qu'un Mandrake a choisi sa proie, aucune barrière ne peut arrêter sa traque inexorable. Hormis un sifflement occasionnel, les Mandrakes en chasse sont silencieux. Seuls une légère couche de givre et des susurrements presque inaudibles annoncent leur attaque. Ils tombent alors sur leurs victimes dans une explosion de férocité, abandonnant toute furtivité au profit de cris perçants et de coups frénétiques assénés avec des lames chirurgicales grossièrement disproportionnées.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Mandrake	4	4	4	3	1	5	2	8	-	Infanterie	3 Mandrakes
Nightfiend	4	4	4	3	1	5	3	9	-	Infanterie (Personnage)	

### ÉQUIPEMENT:

- Ombreflamme (p. 104)
- Arme de corps à corps

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Course
- Discrétion
- Dissimulation
- Infiltration
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Mouvement à Couvert
- Peur
- Vision Nocturne

### OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 7 Mandrakes..... 12 pts/figurine
- 1 Mandrake peut être promu en Nightfiend..... 10 pts

## KHERADRUAKH, LE DÉCAPITEUR

Le Mandrake à quatre bras qui hante les tréfonds de Commorrhagh, qu'on surnomme le Décapiteur, est une figure de terreur chez les Dark Eldars. Les parois de sa tanière sont ornées de centaines, sinon de milliers de crânes semblant provenir de chaque monde de la galaxie. Personne ne sait pourquoi Kheradruakh les collectionne. Pourtant, ils sont arrangés méticuleusement, et leurs orbites vides lorgnent toutes sur un même point dans le vide, juste au-dessus du catafalque du Décapiteur, et l'air vibre d'une puissance occulte prête à déchirer le voile de la réalité.



# WRACKS

50  
POINTS



Un Wrack 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. Sa seule ambition est de servir son maître, que ce soit autour de la table d'opération ou au front, et a subi des altérations physiques pour accomplir son œuvre sanglante. Ses muscles améliorés lui accordent une résistance prodigieuse, dépassant les limites physiques des autres créatures. Au combat, les Wracks manient tout un arsenal de lames courbes, de fouets empoisonnés, d'aiguillons électriques et de crochets barbelés. Leur trait le plus répugnant n'est pas leur apparence révoltante ou leur soif de sang, mais le fait qu'ils ont choisi leur sort. Ils espèrent pouvoir un jour transcender leur état et sont prêts à subir les pires humiliations dans l'espoir de rejoindre le cercle des maîtres de la Coterie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Wrack	4	4	3	4	1	4	1	8	6+
Acothyst	4	4	3	4	1	4	2	9	6+

**Type d'Unité**  
 Infanterie  
 Infanterie (Personnage)

**Composition d'Unité**  
 5 Wracks

## ÉQUIPEMENT :

- Sclérodérme (p. 106)
- 2 outils de Wrack (p. 102)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Insensible à la Douleur
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Wracks..... 10 pts/figurine
- 1 Wrack de l'unité sur 5 peut remplacer 1 outil de Wrack par 1 des armes suivantes :
  - Liquefactor ..... 15 pts/figurine
  - Ossefactor ..... 15 pts/figurine
- 1 Wrack peut être promu Acothyst..... 10 pts
- L'Acothyst peut prendre des objets des listes **Armes de Torture** et/ou **Outils de Tourment**.
- L'unité peut avoir 1 Raider (p. 86) ou 1 Venom (p. 87) en tant que Transport Assigné.





# GROTESQUES

105  
POINTS



Nul n'est volontairement transformé en Grotesque. À l'origine, ces êtres pathétiques sont des Dark Eldars punis par un Haemonculus pour une offense réelle ou imaginée. Pendant plusieurs mois, voire des années, le corps du spécimen est gavé d'élixirs de croissance et soumis à des opérations chirurgicales atrocement douloureuses, jusqu'à devenir une horreur parfaitement servile et puissamment armée. Lorsque ces masses de muscle reçoivent l'ordre de tuer, elles se transforment en machines de destruction. Des rangées de seringues injectent des stimulants dans leur ichor, et leurs veines menacent d'éclater sous l'effet de la suractivité de leurs cœurs modifiés. Dans un rugissement étouffé, les Grotesques déboulent dans la mêlée, massacrant tout sur leur passage, jusqu'à ce qu'on leur commande d'arrêter ou qu'on les découpe en menus morceaux.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Grotesque	4	1	5	5	3	4	3	3	6+	Infanterie	3 Grotesques
Aberration	4	1	5	5	3	4	4	4	6+	Infanterie (Personnage)	

## ÉQUIPEMENT :

- Sclérodérme (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Gantelet de chair (p. 101)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Folie Furieuse
- Insensible à la Douleur
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Massif
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 7 Grotesques ..... 35 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer son arme de corps à corps par un liquefacteur ..... 15 pts
- 1 Grotesque peut être promu Aberration..... 10 pts
- L'Aberration peut prendre des objets de la liste **Armes de Torture**.
- L'unité peut avoir 1 Raider (p. 86) en tant que Transport Assigné.







# BEASTMASTERS



Les chasses sauvages des Beastmasters sont un spectacle très populaire dans les arènes de Commorragh. Des meutes de bêtes traquent leur proie sous les hurras de la foule et les ordres des silhouettes des belluaires qui planent au-dessus d'elles. Certains croient que les Beastmasters relèvent d'une tradition chamanique secrète, opinion dénuée de leur coutume de porter des masques rappelant les prédateurs aliens qu'ils domptent. En fait, ces artefacts intègrent des amplificateurs soniques et phéromonaux, qui renforcent la domination du porteur sur sa meute. Les Beastmasters se déplacent sur des surfs modifiés afin d'aiguillonner leurs bêtes vers la mêlée. Des Khymerae d'outre-monde à la masse enragée du Clawed Fiend Donorian, en passant par les vols voraces de Razorwings, tous les animaux de compagnie des Beastmasters sont éminemment dangereux.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Beastmaster	4	4	3	3	1	6	1	8	5+	Bête	Voir ci-dessous
Khymera	4	0	4	4	1	6	3	5	6+	Bête	
Razorwing Flock	2	0	3	3	3	5	4	5	6+	Bête	
Clawed Fiend	3	0	5	5	3	5	4	5	6+	Bête	

## ÉQUIPEMENT :

*Beastmaster*

- Combinaison de Wych (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Surf de Beastmaster (p. 107)

## RÈGLES SPÉCIALES :

*Beastmaster*

- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Vision Nocturne

*Clawed Fiend*

- Rage
- Vision Nocturne

*Khymera*

- Démon
- Vision Nocturne

*Razorwing Flock*

- Nuées
- Perforant
- Vision Nocturne

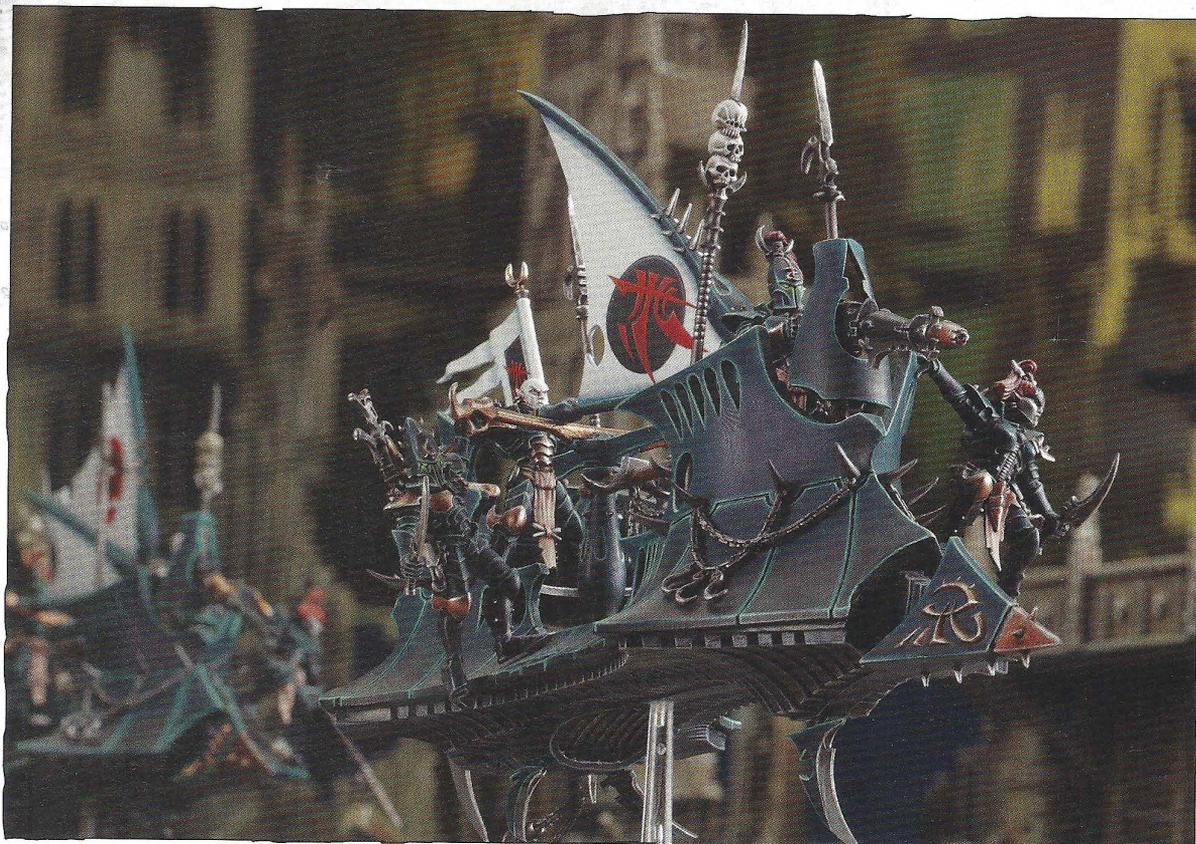
## OPTIONS :

- L'unité se compose de n'importe quelle combinaison de 1 à 12 figurines parmi les suivantes :
  - Beastmaster..... 10 pts/figurine
  - Khymera..... 10 pts/figurine
  - Razorwing Flock..... 20 pts/figurine
  - Clawed Fiend..... 30 pts/figurine
- Chaque Beastmaster peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.



# RAIDER

55  
POINTS



Légers et maniables, les Raider sont des vaisseaux de pirates à pont découvert et à coque longue et fine, ornée d'aïlons affûtés et de quilles dentelées pour faucher l'ennemi au passage. Bien que chaque modèle soit personnalisé par sa Kabale, tous ont des caractéristiques communes : une lame-gouverne actionnée par un timonier de talent, une voile éthérique pour profiter des énergies qui affluent du portail sur la Toile que la Raider a franchi, et une arme lourde de proue pour semer la terreur chez l'ennemi. Ces antigraus sont parfaits pour les batailles mouvantes et rapides des Dark Eldars, les appareils tournant autour de leur proie tel un banc de requin qui a senti l'odeur du sang. Suite à une attaque réussie, les survivants adverses sont enchaînés aux Raider, ou simplement empalés sur leurs râteliers à trophées.

	┌Blindage┐							
Raider	CT	Av	FI	Arr	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité	
	4	10	10	10	3	Véhicule (Antigrav, Découvert, Rapide, Transport)	1 Raider	

## ÉQUIPEMENT :

- Canon désintégrateur (p. 104)

## RÈGLES SPÉCIALES :

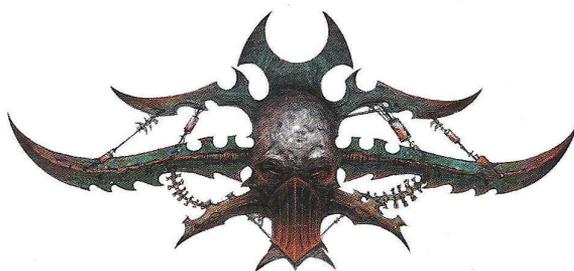
- Frappe en Profondeur
- Vision Nocturne

## CAPACITÉ DE TRANSPORT :

- 10 figurines.

## OPTIONS :

- Remplacer le canon désintégrateur par une lance de ténèbres ..... 5 pts
- Prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Dark Eldar.





# VENOM

55  
POINTS



Les raids Dark Eldars reposent largement sur la surprise et la vitesse pure – deux qualités intrinsèques du Venom. Au lieu de présenter une seule cible évidente, les Dark Eldars attaquent en formant des nuées confondant les armes de l'ennemi. Lors de ces raids, c'est l'appareil le plus massif qui subit le gros des tirs ennemis. Les Dark Eldars les plus rusés embarquent donc à bord de Venom. Si ne serait-ce qu'un seul de ces antigravs pénètre les défenses adverses, il suffira à semer les graines de la destruction, car ses passagers iront abattre les pourvoyeurs de tirs d'appui ennemis. Les pilotes de Venom ont l'habitude de voler à l'abri des Raider alliés, ce qui les rend très populaires auprès de l'aristocratie des Trueborn, qui n'ont que faire que leurs camarades abâtardis absorbent les tirs adverses à leur place.

	┌Blindage┐		
	CT Av Fl Arr PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Venom	4 10 10 10 2	Véhicule (Antigrav, Rapide, Découvert, Transport)	1 Venom

- ÉQUIPEMENT :**
- Fusil éclateur jumelé (p. 106)
  - Canon éclateur (p. 106)
  - Champ éclipsant (p. 108)

- RÈGLES SPÉCIALES :**
- Frappe en Profondeur
  - Vision Nocturne

**CAPACITÉ DE TRANSPORT :**

- 5 figurines.

- OPTIONS :**
- Remplacer le fusil éclateur jumelé par un canon éclateur ..... 10 pts
  - Prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Dark Eldar.

“NOUS SOMMES RAPIDES ET MORTELS. NOUS SOMMES LA DAGUE EMPOISONNÉE QUI PERCE VOTRE CŒUR. NOUS SOMMES LA LAME SECRÈTE QUI FRAPPE SI VITE QUE VOUS TOMBEREZ AVANT MÊME DE RÉALISER QU’ON VOUS ATTAQUE.”

- Ybdriss Khael, pilote de Venom, Kabale du Crâne Écorché

# REAVERS

48  
POINTS



Les Eldars éprouvent des sensations avec plus d'acuité que toutes les autres races, et leur psyché est facilement encline à l'obsession. Les Reavers cultivent une passion pour la violence à grande vitesse. Ils hurlent en se jetant dans la bataille sur leurs motojets si rapides que l'œil ne peut les suivre, et l'habileté dont ils font preuve en matière d'acrobaties aérienne n'est égalée que par leur soif de meurtre. Leurs trajectoires sont si précises qu'ils peuvent couper une tête ou trancher une gorge avec leur aileron ou leur lame de quille au premier passage. Ce genre de coup fatal à haute vitesse provoque une joie cruelle que les Reavers considèrent comme le frisson ultime. Dans les arènes hélicoïdales qui entourent les plus hautes flèches, ils s'affrontent lors de courses à la mort, en faisant rugir leur moteur pour le plus grand plaisir des spectateurs sanguinaires.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Reaver	4	4	3	4	1	6	1	8	5+	Motojet Eldar	3 Reavers
Arena Champion	4	4	3	4	1	6	2	9	5+	Motojet Eldar (Personnage)	

## ÉQUIPEMENT :

- Combinaison de Wych (p. 106)
- Pistolet éclateur (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Motojet Reaver (p. 107)
- Ailerons acérés (p. 107)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Désengagement
- Drogues de Combat (p. 100)
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Pilote Émérite
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 9 Reavers..... 16 pts/figurine
- 1 Reaver peut être promu Arena Champion..... 10 pts
- L' Arena Champion peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- 1 Reaver de l'unité sur 3 peut remplacer le fusil éclateur de sa motojet Reaver par 1 des armes suivantes :
  - Lance de feu..... 10 pts/figurine
  - Disloqueur..... 10 pts/figurine
- 1 figurine de l'unité sur 3 peut prendre 1 des objets suivants :
  - Serre gravitique..... 5 pts/figurine
  - Chapelet de caltrops..... 15 pts/figurine



# HELLIONS

65  
POINTS



Les Hellions sont des guerriers sauvages qui chevauchent des surfs antigraivs et qui se regroupent en vastes gangs pour se joindre aux raids dans l'espace réel. Ce sont des parias, des jeunes qui n'ont pas encore prouvé suffisamment leur valeur pour entrer dans une Kabale, ou des exilés qui en ont été exclus ou qui l'ont désertée. Jaloux de leur territoire et prompts à une violence sans discernement, les Hellions méprisent tous ceux qui étalent leurs privilèges et leur statut. Ils prennent des drogues de combat qui améliorent leurs réflexes jusqu'à les rendre aussi affûtés que leurs dents taillées en pointes. Ils manient leurs vouges infernaux avec une telle adresse qu'ils peuvent les accrocher à n'importe quel relief pour effectuer des virages improbables, ou s'en servir pour trancher la partie du corps de leur ennemi qu'ils auront désignée au préalable.

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

### Type d'Unité

Infanterie de Saut

### Composition d'Unité

5 Hellions

Infanterie de Saut (Personnage)

### ÉQUIPEMENT :

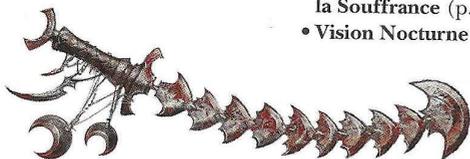
- Arme de corps à corps
- Vouge infernal (p. 101)
- Surf de Hellion (p. 107)

### RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- Désengagement
- Drogues de Combat (p. 100)
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Vision Nocturne

### OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 15 Hellions ..... 13 pts/figurine
- 1 Hellion peut être promu Helliarch ..... 10 pts
- Le Helliarch peut avoir un lance-grenades Phantasme ..... 15 pts
- Le Helliarch peut remplacer son vouge infernal par 1 des combinaisons d'armes suivantes :
  - Pistolet éclateur et griffe paralysante ..... 10 pts
  - Pistolet éclateur et épée énergétique ..... 15 pts
  - Pistolet éclateur et neurocide ..... 20 pts



# RAZORWING

130  
POINTS



Les chasseurs Razorwing sont si rapides que leurs offensives ressemblent davantage à des zébrures floues, à des hallucinations fulgurantes. Toutefois, le carnage qu'ils laissent dans leur sillage est bien réel. Ces appareils sont spécialement conçus pour produire un hurlement qui terrifie l'ennemi lors de l'approche, et bien que les Razorwing soient convenablement équipés pour les duels aériens, leurs pilotes préfèrent libérer un déluge de mort sur des cibles au sol sans défense. Ils se plaisent à exécuter des attaques au passage meurtrières et à regarder les survivants paniqués s'éparpiller et se jeter à couvert. Ces assauts permettent souvent aux autres pillards de l'espace réel de ne pas se faire submerger par la masse de l'infanterie adverse, dont les fiers soldats sont réduits en quartiers de viande par chaque impact de missile monofaux.

Razorwing	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité
	CT	Av	Fl	Arr	PC		
	4	10	10	10	3	Véhicule (Aéronef)	1 Razorwing

## ÉQUIPEMENT :

- 2 canons désintégrateurs (p. 104)
- 4 missiles monofaux (p. 105)
- Fusil éclateur jumelé (p. 106)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Supersonique
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Remplacer les 2 canons désintégrateurs par 2 lances de ténèbres ..... 10 pts
- Remplacer le fusil éclateur jumelé par un canon éclateur ..... 10 pts
- Remplacer chaque missile monofaux par 1 des missiles suivants :
  - Missile à nécrotoxines ..... gratuit
  - Missile décalorifère ..... 5 pts chacun
- Boucliers nocturnes ..... 15 pts

# SCOURGES

80  
POINTS



Les mercenaires appelés Scourges sont les maîtres du ciel de la Cité Crépusculaire. Leurs vols de rapaces planent silencieusement entre les minarets hérissés de pointes et les pinacles dentelés de leur domaine. Éperdument épris de leurs capacités prédatrices aviaires, les Scourges se délectent des festins sanglants qu'offre la guerre à grande échelle. Ils préfèrent néanmoins engager le combat à une certaine distance, par vanité et par souci de préserver le corps chirurgicalement modifié qu'ils se sont offert à grands frais. Ils s'équipent donc des meilleures armes d'assaut – les plus légères et les plus puissantes – que les ateliers des Bas-fonds puissent fournir. Ils s'en servent pour déclencher des salves particulièrement cinglantes, et se repaître des cris ennemis grâce à leurs sens améliorés, avant de se redéployer et de frapper à nouveau.

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

## Type d'Unité

Infanterie de Saut

## Composition d'Unité

5 Scourges

Infanterie de Saut (Personnage)

## ÉQUIPEMENT :

- Cuirasse fantôme (p. 106)
- Carabine éclateuse (p. 106)
- Arme de corps à corps
- Grenades à plasma

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- La Puissance par la Souffrance (p. 100)
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Scourges ..... 16 pts/figurine
- Jusqu'à 4 Scourges peuvent prendre des objets des listes **Armes Spéciales** et/ou **Armes Lourdes**.
- 1 Scourge peut être promu Solarite ..... 10 pts
- Le Solarite peut remplacer sa carabine éclateuse par 1 des armes suivantes :
  - Pistolet éclateur ..... gratuit
  - Pistolet éclateur et lame venimeuse ..... 5 pts
  - Pistolet éclateur et lance énergétique ..... 10 pts
  - Pistolet éclateur et neurocide ..... 15 pts
- Le Solarite peut remplacer son pistolet éclateur par un pistolet disloqueur ..... 15 pts



# TALOS

120  
POINTS



Le Talos est la plus répandue des machines de tourment, qui comme leur nom l'indique sont les inventions les plus abouties des Haemonculi. 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. 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 cliquements de leurs moteurs antigrav ponctuant le bourdonnement de leurs lames étincelantes alors qu'ils se rapprochent de leur proie; et lorsqu'un Talos attrape un guerrier ennemi, ses éléments constitutants sont drainés et recyclés pour fabriquer des toxines et des élixirs.

Talos	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
	5	3	7	7	3	4	3	10	3+

**Type d'Unité**  
Créature Monstrueuse

**Composition d'Unité**  
1 Talos

## ÉQUIPEMENT :

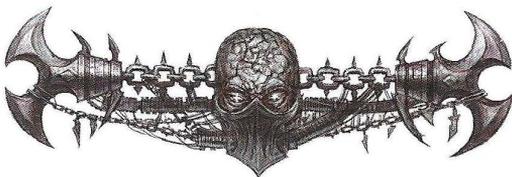
- Carapace blindée (p. 106)
- 2 armes de corps à corps
- Canon éclateur jumelé (p. 106)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Insensible à la Douleur
- Sans Peur
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 2 Talos..... 120 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer 1 de ses armes de corps à corps par 1 des armes suivantes :
  - Fléaux..... 5 pts/figurine
  - Injecteur d'ichor ..... 10 pts/figurine
  - Liquefactor jumelé..... 15 pts/figurine
- Chaque figurine peut remplacer son canon éclateur jumelé par 1 des armes suivantes :
  - Module venimeux ..... 5 pts/figurine
  - Lance de feu jumelée..... 5 pts/figurine
  - Fusil disrupteur jumelé..... 10 pts/figurine





# CRONOS

100  
POINTS



Grâce à un mélange de science et de sorcellerie, le Cronos draine ses cibles non de leurs constituants physiques, mais de leur essence spirituelle. La victime des attentions invisibles du Cronos semble vieillir à une vitesse surmaternelle. Lorsque la créature en a fini avec une proie, il n'en reste qu'une carcasse décharnée, hommage atroce au génie des Haemonculi. Une fois ce processus achevé, la vitalité volée à la victime est décuplée et focalisée au cœur de la carapace, concentrée par des valves et recrachée par des vannes résonantes. Les ondes d'énergie vitale ainsi régurgitées rayonnent sur les Dark Eldars à proximité. Cette sensation est très agréable, aussi n'est-il pas rare qu'un Archon 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 châtiement.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Cronos	3	3	5	7	3	4	3	10	3+	Créature Monstrueuse	1 Cronos

### ÉQUIPEMENT :

- Carapace blindée (p. 106)
- Siphon mental (p. 105)

### RÈGLES SPÉCIALES :

- Insensible à la Douleur
- Sans Peur
- Vision Nocturne

### OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 2 Cronos ..... 100 pts/figurine
- Chaque figurine peut avoir 1 des objets suivants:
  - Sonde mentale..... 25 pts/figurine
  - Vortex mental..... 25 pts/figurine

“UNE MASSE BOURDONNANTE ET CLIQUETANTE, À LA CARAPACE COULEUR SANG CAILLÉ ET HÉRISSEE D'ANTENNES, DESCENDIT DU CIEL. NOUS PENSIONS AVOIR DES PROBLÈMES PLUS URGENTS, CAR REPOUSSER UN ASSAUT COMMORRITE REVIENT À AFFRONTER UN OURAGAN DE LAMES. NOS BOLTERS PARLÈRENT. PUIS MES FRÈRES COMMENCÈRENT À TOMBER, SANS LE MOINDRE CRI. LE FRÈRE-CAPITAINE ALKON NE RÉPONDIT PLUS. J'ARRACHAI SON CASQUE, ET N'Y TROUVAI QU'UN CRÂNE GRIMAÇANT. CE FUT ALORS QUE L'ATTAQUE XENOS REDOUBLA DE VIOLENCE...”

- Thule, Épistolier des Silver Skulls

# RAVAGER

110  
POINTS



Bien qu'il assure un rôle similaire à celui des chars d'assaut des autres races, le Ravager possède un blindage léger. Il mise sur son agilité afin de tendre des embuscades aux véhicules adverses et les détruire en un seul passage dévastateur; pour disparaître à nouveau, avant que l'ennemi comprenne ce qui vient de l'attaquer. Des ombres fugaces passent soudain à l'extrémité du champ de vision, des chars explosent dans des gerbes de flammes comme les lances à lumière noire percent leur coque. Les défenseurs tentent de répliquer et tirent à l'aveuglette. La panique et la confusion se répandent tandis que les Ravager s'évanouissent pour attaquer ailleurs. Bastions et colonnes de chars sont réduits en carcasses fumantes, sans que les Dark Eldars aient subi la moindre perte, et le reste du groupe de raid peut fondre sur les survivants désemparés.

	Blindage	Type d'Unité	Composition d'Unité
Ravager	CT Av Fl Arr PC 4 11 11 10 3	Véhicule (Antigrav, Découvert, Rapide)	1 Ravager

## ÉQUIPEMENT :

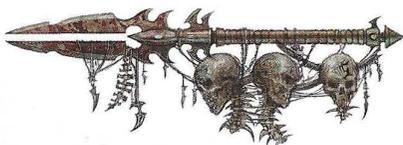
- 3 canons désintégrateurs (p. 104)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Frappe en Profondeur
- Vision Nocturne

## OPTIONS :

- Remplacer chaque canon désintégrateur par 1 lance de ténèbres (p. 104)..... 5 pts chacune
- Prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Dark Eldar.



“LES FILS DE LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE N’ADMETTRONT JAMAIS QUE C’EST LEUR FAIM INSATIABLE QUI LES POUSSE DANS LES BAS-FONDS DE LA CRUAUTÉ. AU CONTRAIRE, ILS SE PLAISENT À SOUTENIR QU’ILS AGISSENT SELON LEURS PROPRES DÉSIRES. CERTAINS ONT MÊME RÉUSSI À S’EN CONVAINCRE. EN VÉRITÉ, SI NOS COUSINS DE LA TOILE NE SE TIENNENT PAS À UN RÉGIME CONSTANT D’ÉMOTIONS EXTRÊMES, ILS S’ÉTIOLENT ET IL NE RESTE D’EUX QU’UNE CARCASSE SANS ÂME. NOUS AUTRES DES VAISSEAUX-MONDES RÉPRIMONS PAREILS ÉLANS, ET CE FAISANT DEVENONS MOINS QUE NOUS-MÊMES. SOMME TOUTE, CEUX QUE NOUS AVONS LAISSÉ PÉRIR SONT LES PLUS CHANCEUX.”

- Spirite Iyanna Arional, Méditations

# VOIDRAVEN

160  
POINTS



Le bombardier Voidraven est le summum en matière de déploiement d'armes lourdes Dark Eldars. Sa conception aérodynamique et sa vitesse supersonique lui permettent de fendre les cieux avec grâce, et son pilote est toujours un vétéran des courses à la mort autour des flèches de la Haute Commorragh. Les Voidraven sont indétectables, notamment grâce à un réseau complexe d'amortisseurs soniques qui masque complètement le bruit de ses moteurs. Les senseurs et autres équipements d'alerte anticipée sont déjoués par un système furtif si efficace qu'on croirait l'appareil dissimulé par un sortilège. Les pilotes ennemis sont tout aussi démunis, leurs communications étant envahies de cris de panique alors qu'ils essaient de verrouiller des fantômes qui n'existent pas pour leurs instruments.

### Blindage

CT Av FI Arr PC  
4 10 10 10 3

Type d'Unité  
Véhicule (Aéronef)

Composition d'Unité  
1 Voidraven

### ÉQUIPEMENT:

- 2 lances antimatière (p. 106)
- Mine antimatière (p. 106)

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Supersonique
- Vision Nocturne

### OPTIONS:

- Prendre 1 des options suivants:
  - 4 missiles décalorifères..... 40 pts
  - 2 missiles décalorifères et 2 missiles à implosion ..... 50 pts
  - 4 missiles à implosion..... 60 pts
- Remplacer les 2 lances antimatière par 2 faux de ténèbres..... *gratuit*
- Boucliers nocturnes ..... 15 pts



# GROUPE DE RAID KABALITE



Lorsqu'un Groupe de Raid Kabalite attaque un monde de l'espace réel, la conquête territoriale n'est pas l'objectif poursuivi par les Dark Eldars. Ils ne cherchent pas non plus à détruire toutes les forces de la planète. Ils ne combattent pas au nom d'une idéologie, ni pour défendre un domaine menacé, mais pour susciter autant de souffrance et de terreur que possible avant de se retirer dans la Cité Crépusculaire avec leur prise d'esclaves hurlants. Ces forces de pillards sont principalement composées de Kabalite Warriors, des bandes d'assassins qui se font concurrence sur le tableau des tueries. Ces pirates au cœur noir montent à bord de Raider et de Venom, et combattront tels des démons pour s'aroger la plus grande part de la gloire. Ainsi verront-ils leurs ennemis comme leurs alliés se prosterner à leurs pieds.

À la tête de chaque Groupe de Raid Kabalite se trouve un Archon, qui emploie sa ruse antédiluviennne et sa cruauté infinie à confondre ses adversaires par des tactiques imprévisibles. Il s'efforce de préserver l'effet de surprise le plus longtemps possible afin de ménager ses forces fragiles, en exploitant l'avantage de la vitesse et en frappant par un angle inattendu. Par ailleurs, les Kabalites combattront d'autant plus féroce-ment qu'ils sentent se poser sur eux le regard impitoyable de leur maître et de sa cour de monstres; ils draineront les dernières souffrances de leurs ennemis en accomplissant des atrocités toujours plus viles, jusqu'à ce que le champ de bataille ne résonne plus que des cris des condamnés et des mourants. Ces groupes de raid sont généralement appuyés par des unités de spécialistes issus des propres rangs de la Kabale – comme les équipages implacables des escorteurs Ravager –, ou par des bandes de mercenaires commorrites tels que les Incubi des sanctuaires ou les Scourges des hautes aires. Ce qui fait défaut à un Groupe de Raid Kabalite en matière de résistance est largement dépassé par sa vélocité et sa dangerosité. Les Dark Eldars frappent sans prévenir, semant la destruction parmi leurs adversaires mal préparés, puis disparaissent dans la Toile en ne laissant derrière eux que des cadavres mutilés et des hommes fous de terreur.

“MA LAME EST UNE EXTENSION DE MOI-MÊME, TOUT COMME JE SUIS UNE EXTENSION DE MA LAME. NOUS AVONS TOUS DEUX SOIF DE SANG. NOUS NE CHERCHONS QUE LE MEURTRE. SEULE LA MORT DONNE UN SENS À NOTRE VIE.”

- *Klaivex Khyrassos, Confrère du Vide*



#### FORMATION :

- 1 Archon
- 1 Court of the Archon
- 1 unité d'Incubi
- 1 Ravager
- 6 unités de Kabalite Warriors
- 1 unité de Scourges
- 1 unité de Hellions

#### RESTRICTIONS :

Toutes les unités de cette Formation, excepté l'Archon, *doivent* prendre 1 Raider (p.86) ou 1 Venom (p.87) en tant que Transport Assigné si elles ont cette option. L'Archon *peut* prendre 1 Venom en tant que Transport Assigné.

#### RÈGLES SPÉCIALES :

**Architecte d'Agonie :** Si l'Archon de cette Formation est votre Seigneur de Guerre, tant qu'il est en vie, toutes les unités de la Formation avec la règle spéciale La Puissance par la Souffrance comptent le numéro du tour en cours comme étant supérieur d'1 point afin de déterminer les règles spéciales dont elles bénéficient. Se cumule avec les règles spéciales Torturant (p.109) et/ou Maître de Souffrance (p.74).

**Chasseurs des Ombres :** Pendant toute la durée du premier tour de jeu, et pendant n'importe quel tour au cours duquel les règles de Combat Nocturne sont en jeu, toutes les unités de Troupes de cette Formation ont une sauvegarde de couvert de 5+, et toutes les autres unités de cette Formation ont une sauvegarde de couvert de 6+.

**Pillard de l'Espace Réel :** S'il s'agit de votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet effectué dans le tableau des Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Dark Eldar*.





# APPENDICES

Cette section du livre détaille la plupart des règles pour jouer une armée de Dark Eldars à Warhammer 40,000, y compris leurs propres règles spéciales, Traits de Seigneur de Guerre, équipements, Objectifs Tactiques, et le Détachement de Pillards de l'Espace Réel. Les Références résument les règles disséminées dans ce codex, ainsi que les profils des armes et unités.

## RÈGLES SPÉCIALES DES DARK ELDARS

Une armée Dark Eldar suit certaines règles spéciales communes à plusieurs de ses unités. Par commodité, ces règles sont réunies et décrites ici. Les règles propres à une unité sont décrites dans son entrée. D'autres règles, plus courantes, sont juste mentionnées; elles sont décrites dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

## DROGUES DE COMBAT

*Bien qu'ils réduisent drastiquement l'espérance de vie du consommateur, les stimulants chimiques sont largement utilisés pour accroître les performances au combat.*

Après avoir tiré les Traits de Seigneur de Guerre, mais avant le déploiement, jetez 1D6 et consultez le résultat sur le tableau ci-dessous. Toutes les figurines amies avec la règle spéciale Drogues de Combat gagnent le bonus de caractéristique listé pour la durée de la bataille.

### TABLEAU DE DROGUES DE COMBAT

1D6	Bonus
1	<b>Métadrénaline:</b> +1 en Attaques
2	<b>Lotus Tumulaire:</b> +1 en Force
3	<b>Hypex:</b> +1 en Initiative
4	<b>Crucifiant:</b> +1 en Endurance
5	<b>Serpentine:</b> +1 en Capacité de Combat
6	<b>Psychopompe:</b> +1 en Commandement

## LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

*Les Dark Eldars se nourrissent des âmes de leurs ennemis pour acquérir une vigueur surnaturelle et devenir des machines à tuer.*

Au début de chaque tour de jeu, consultez le numéro du tour sur le tableau ci-dessous. Toutes les figurines avec la règle spéciale La Puissance par la Souffrance gagnent les règles spéciales listées, en plus de toute autre règle spéciale qu'elles possèdent déjà.

### TABLEAU DE LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

Tour	Règles Spéciales
1	Aucune.
2	Insensible à la Douleur (6+).
3	Insensible à la Douleur.
4	Insensible à la Douleur, Charge Féroce.
5	Insensible à la Douleur, Charge Féroce, Sans Peur.
6+	Insensible à la Douleur, Charge Féroce, Sans Peur, Rage.

## TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

*Les chefs des Dark Eldars sont de grands guerriers – d'une expérience, d'une cruauté et d'une malice hors charte.*

Un Seigneur de Guerre Dark Eldar peut générer son Trait de Seigneur de Guerre soit dans l'un des tableaux de *Warhammer 40,000: Les Règles*, soit dans le tableau ci-dessous.

## TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

### 1D6 TRAIT

- Mal Archaique.** *Le Seigneur vit depuis si longtemps dans l'horreur et la cruauté qu'il est désormais entouré d'une aura maléfique qui paralyse ses ennemis d'effroi.*  
Le Seigneur de Guerre, et les unités amies de la Faction Dark Eldar dans un rayon de 12", ont la règle spéciale Peur.
- Stratège Implexe.** *L'esprit du Seigneur de Guerre est tel un piège complexe, assimilant tous les détails d'une situation. Il n'y a aucune circonstance qu'il ne puisse tourner à son avantage.*  
Le joueur Dark Eldar peut relancer le dé lorsqu'il tente de Prendre l'Initiative, détermine si les règles de Combat Nocturne s'appliquent, et fait ses jets de Réserves.
- Avidité d'Âmes.** *Cet antique Seigneur de Guerre a un gouffre d'horreur et de démenace en lieu et place d'une âme. Il doit avaler des milliers d'âmes chaque jour juste pour lui éviter une dégénération totale, et cette faim dévorante lui prête une férocité implacable.*  
Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Rage.
- Haine Éternelle.** *Le Seigneur de Guerre abhorre les jeunes races qui infestent la galaxie, ces multitudes grossières qui se complaisent dans leur propre crasse. Il saisit toute opportunité d'exterminer cette vermine, et se délecte de l'extinction de chaque vie indigne qu'il souffle.*  
Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Haine.
- Danseur Sanglant.** *Vedette des arènes de Commorrhagh, le Seigneur de Guerre excelle au corps à corps. L'habileté qu'il démontre devant la foule brillante des amphithéâtres est tout aussi utile sur le champ de bataille.*  
Le Seigneur de Guerre gagne un bonus de +1 à sa caractéristique de Capacité de Combat.
- Arrogance Suprême.** *Le Seigneur de Guerre possède la croyance absolue qu'il est universellement prééminent. Il n'a que mépris pour l'ennemi, aussi hideux soit-il. Cette conviction est si forte que le Seigneur de Guerre et ses suivants ne céderont jamais un pouce de terrain, peu importe que la situation semble désespérée.*  
Le Seigneur de Guerre, et les unités amies de la Faction Dark Eldar dans un rayon de 12", ont la règle spéciale Sans Peur.

# ARSENAL DE LA CITÉ CRÉPUSCULAIRE

Cette section du *Codex: Dark Eldar* contient les armes, les équipements et les artefacts ésotériques utilisés par les Dark Eldars, ainsi que les règles pour les jouer lors de vos parties de Warhammer 40,000. Les armes et équipements portés par les personnages nommés sont détaillés dans leur propre fiche technique, dans la section Forces des Dark Eldars (pages 70-97), alors que les armes et équipements utilisés par les autres types d'unités sont décrits ici.

## ARMES DE MÊLÉE

Les profils et règles complètes des armes suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*:

Arme de corps à corps      Armes énergétiques

### NEUROCIDÉ

Une neurocicide est une arme très sophistiquée qui dérègle le sensorium de la victime, causant une douleur atroce en surchargeant le système nerveux. Cette arme prend généralement la forme d'un fouet.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, Empoisonné (4+)

### VOUGE D'ARCHITE

Cette hallebarde énergétique à la finition raffinée est employée par les Succubi à la fois dans les arènes de gladiateurs de Commorragh et sur les champs de bataille de l'espace réel. On peut la manier à deux mains, pour fendre facilement un adversaire en deux, ou en combinaison avec une autre arme pour faire pleuvoir les coups.

	Portée	F	PA	Type
Vouge d'Archite à deux mains	-	+1	2	Mêlée, À Deux Mains
à une main	-	Util.	3	Mêlée

### FLÉAUX

Les fléaux sont des jeux de chaînes barbelées enroulées par pression gravitique. Quand le Talos entre dans la mêlée, elles sont libérées violemment de leurs boîtiers. Alors que leurs crochets mordent la chair, les treuils gravitiques se réenclenchent, rembobinant vivement les chaînes pour briser les os et déchiqueter les corps.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Lacération

### DEMIKLAIVES

Les demiklaives sont des armes énergétiques pouvant soit être maniées par paire par souci de rapidité, ou verrouillées ensemble pour former une lame plus pénétrante.

	Portée	F	PA	Type
Demiklaives lame simple	-	+1	2	Mêlée À Deux Mains
lames doubles	-	Util.	3	Mêlée, Ambidextrie

**Ambidextrie:** Une figurine combattant avec des demiklaives (lames doubles) reçoit un bonus de +1 Attaque.

### FOUET ÉLECTROCORROSIF

La poignée de cette lanière de polymère recouverte de venin incorpore une dynamo à haut rendement. Sa caresse, extrêmement douloureuse, prive sa victime de toute vigueur et de toute volonté de combattre.

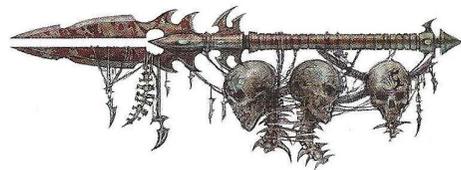
Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, Commotion, Empoisonné (5+)

### GANTELET DE CHAIR

Ce gant griffu hérissé de protubérances semblables à des seringues et à des fioles injecte des électro-stéroïdes qui provoquent une croissance d'une rapidité surnaturelle. Les muscles de la victime deviennent trop gros pour sa propre peau, entraînant une mort très déplaisante comme elle explose en un tas de chair fumante et répugnante.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Dose Létale, Empoisonné (4+)

**Dose Létale:** Tout jet Pour Blessé de 6 obtenu avec cette arme a la règle spéciale Mort Instantanée.



### VOUGE INFERNAL

Un vouge infernal est une arme d'hast légère à double lame. Une fois maîtrisé, il peut tournoyer et parer comme un bâton, couper comme une faux, ou empaler comme une lance. En conjonction avec un surf de Hellion, une telle arme peut se révéler particulièrement meurtrière, sectionnant tête ou membre à chaque coup.

Portée	F	PA	Type
-	+1	5	Mêlée, À Deux Mains

### 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.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, Mort Instantanée

### GANTELET-HYDRE

Les gantelets-hydrés sont des cestes faits d'un cristal extraplanaire semi-conscient. Lisse et vitreux au repos, un gantelet-hydre peut être contraint par un porteur doué d'une forte volonté de se développer en une impossible profusion de lames cristallines.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	5	Mêlée, Lacération, Arme de Spécialiste

### INJECTEUR D'ICHOR

Cet appareil injecte une dose de l'ichor toxique du porteur dans le flux sanguin de la cible. La victime bout de l'intérieur, tandis que des bulles de fluides nauséabonds se forment à ses lèvres.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Dose Létale, Fléau de la Chair

**Dose Létale:** Tout jet Pour Blesser de 6 obtenu avec cette arme a la règle spéciale Mort Instantanée.

### KLAIVE

Le klaive est une grande lame énergétique rituelle à l'aspect brutal. Scintillant d'énergie sombre, il est incroyablement léger pour sa taille, et peut trancher l'armure la plus épaisse et la chair la plus robuste avec une aisance insolente.

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, À Deux Mains

### GANTELET NEUROLYSEUR

Le gantelet neurolyseur est un contrôleur neural perfectionné qui sape la force et la volonté. Un simple contact peut neutraliser un ennemi en charge, qui se retrouve plongé dans un état de fatigue, voire de catalepsie, insurmontable.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Commotion

### ÉPÉE-FOUET

Les épées-fouets, généralement maniées par paires, ressemblent à première vue à de longues rapières fragiles et encombrantes. Mais par un simple mouvement de poignet, chacune se détend et frappe comme un fouet, rendant ses lames presque impossibles à parer.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	5	Mêlée, Fléau-rasoir, Arme de Spécialiste

**Fléau-rasoir:** Une figurine combattant avec une épée-fouet relance les jets Pour Toucher ratés au corps à corps.

### SÉCATEUR

Cette arme ressemble un peu à une paire démesurée de ciseaux de chirurgie; elle contient un distributeur de toxines pour mieux paralyser ceux que le porteur ampute d'un membre ou deux.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Empoisonné (4+), Perforant

### LAME SHAIMESHI

Qu'il s'agisse d'un glaive élégant, d'une dague à lame courbe, ou même d'une épingle à cheveux, le cœur de chaque lame Shaimeshi comporte des réservoirs de poisons particulièrement foudroyants, et sa surface est constellée d'orifices microscopiques par lesquels s'écoulent les liquides mortels.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Dose Létale, Empoisonné (2+)

**Dose Létale:** Tout jet Pour Blesser de 6 obtenu avec cette arme a la règle spéciale Mort Instantanée.

### FILET BARBELÉ ET EMPALEUR

Rituellement employées ensemble, ces armes constituent une combinaison remarquablement mortelle. Le porteur empêtre son ennemi dans les mailles barbelées et électrifiées du filet avant de lui asséner le coup fatal avec l'empaleur extensible.

	Portée	F	PA	Type
Empaleur	-	Utilisateur	5	Mêlée, Pal
Filet barbelé & empaleur	-	Utilisateur	5	Mêlée, Doublet Rituel

**Doublet Rituel:** Une figurine combattant avec un filet barbelé et un empaleur gagne toujours le bonus de +1 Attaque dû au port de plusieurs armes de Mêlée. En outre, elle relance tous les jets Pour Toucher et Pour Blesser de 1 au corps à corps.

**Pal:** Une figurine combattant avec un empaleur relance les jets Pour Blesser de 1 au corps à corps.

### GRIFFE PARALYSANTE

Il s'agit d'un grappin barbelé souvent attaché au bout d'une chaîne. Au combat, on peut l'accrocher à l'armure ou à la chair d'une victime, qui est ensuite hissée en altitude et emportée au milieu d'un vol de Hellions railleurs, pour y connaître soit un sort horrible et sanglant par le biais de leurs lames, soit une mort brève et violente par la simple vertu de la gravité.

Portée	F	PA	Type
-	+1	6	Mêlée, Sarclage

**Sarclage:** Dans le cadre d'un défi, cette arme à la règle spéciale Mort Instantanée.

### LAME VENIMEUSE

Cette lame est percée de milliers de micropores qui suintent en permanence d'un élixir d'hypertoxine – une des substances les plus vénéneuses de la galaxie.

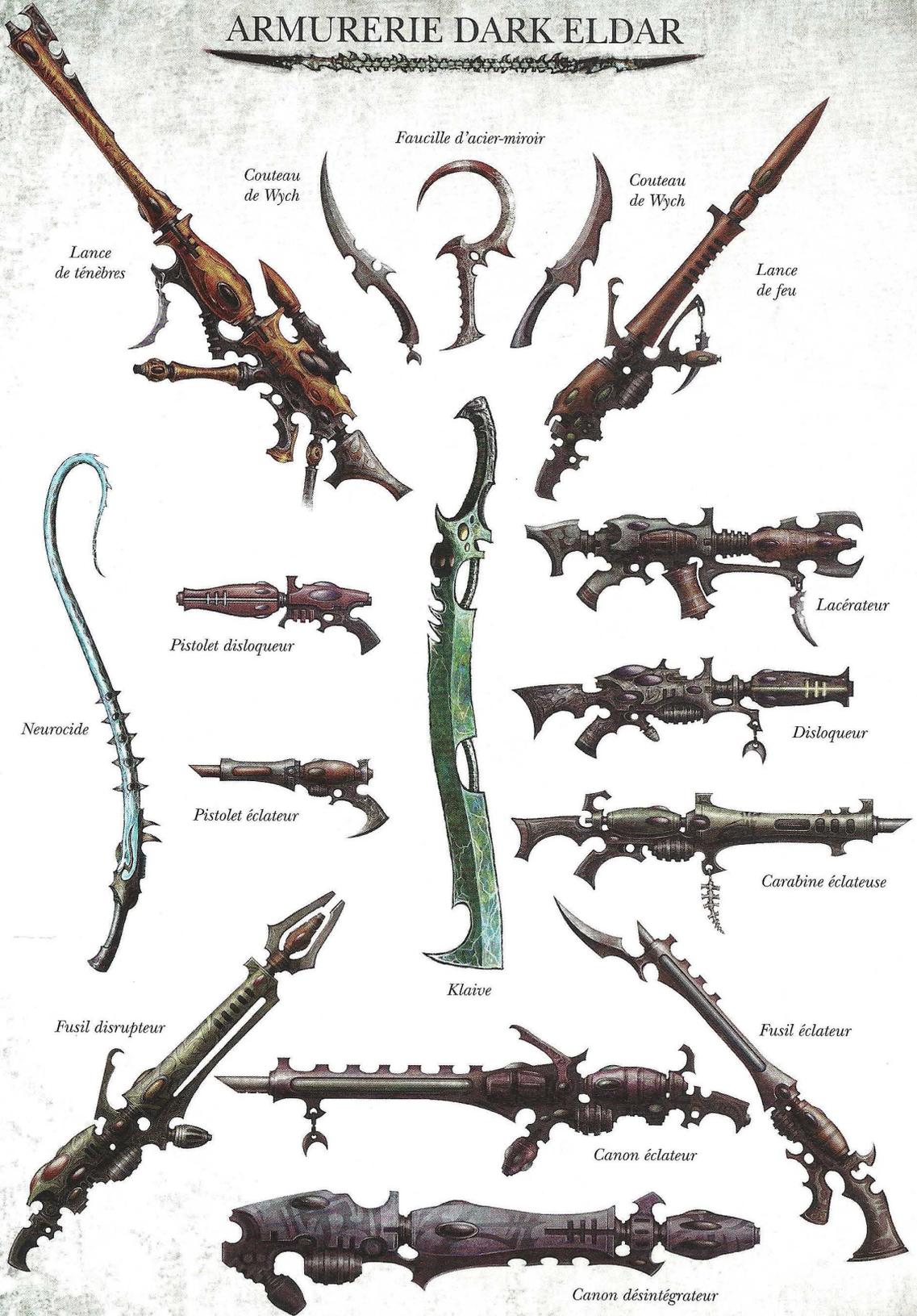
Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Empoisonné (2+)

### OUTIL DE WRACK

Les Wracks manient tout un éventail de lames, de faucilles et de masses au combat, tous couverts d'un poison virulent.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	-	Mêlée, Empoisonné (4+)

# ARMURERIE DARK ELДАР



# ARMES DE TIR

## OMBREFLAMME

Les Mandrakes peuvent canaliser l'essence qu'ils volent à leurs proies en projectiles de feu froid, enveloppant leurs victimes dans des flammes spectrales qui consomment l'âme comme la chair.

Portée	F	PA	Type
18"	4	4	Assaut 2, Feu de l'Âme

## ARMES À LUMIÈRE NOIRE

Les armureries de Commoragh sont réputées pour la facilité avec laquelle elles violent les lois de la physique pour accoucher d'armes toujours plus efficaces et spectaculaires. Le disloqueur et la lance de ténèbres en sont de parfaits exemples, troquant la technologie laser standard contre un rayon de ce qu'on appelle, faute de mieux, "lumière noire". L'origine de cette substance est inconnue, encore que certains prétendent qu'elle provienne des trous noirs, des tempêtes Warp et autres phénomènes célestes de grande ampleur. Elle entre en réaction avec sa cible en produisant une explosion pouvant creuser un trou béant dans la coque de n'importe quel véhicule, ou vaporiser un fantassin. La simple perception d'un faisceau de lumière noire sans protection adéquate peut causer des lésions rétinienne définitives.

	Portée	F	PA	Type
Pistolet disloqueur	6"	8	2	Pistolet, Rayon
Disloqueur	18"	8	2	Assaut 1, Rayon
Faux de ténèbres	24"	8	2	Lourde 1, Expl., Rayon
Lance de ténèbres	36"	8	2	Lourde 1, Rayon

## CANON DÉSINTÉGRATEUR

Cette arme utilise des particules de matière instable récoltées dans un soleil volé, dont chaque tir peut atomiser le guerrier le mieux protégé. Beaucoup plus sophistiqué que les armes à plasma conventionnelles, ce canon possède une haute cadence de feu et reste toujours froid au toucher malgré les énergies dévorantes qu'il contient.

Portée	F	PA	Type
36"	5	2	Lourde 3

## MAUVAIS ŒIL

Une Medusae peut ouvrir la visière d'acier de son hôte pour libérer une vague d'angoisse pure et paralyser ceux sur qui se pose son regard, en les plongeant dans un coma irrémédiable.

Portée	F	PA	Type
Souffle	4	3	Assaut 1



## FUSIL DISRUPTEUR

Le fusil disrupteur est une arme à canon long qui siphonne l'énergie électromagnétique qui crépite autour des plus hautes aires de Commoragh, pour ensuite la restituer sous forme d'impulsion au pouvoir terrifiant. En effet, un tir bien ajusté peut faire griller les systèmes d'un char ennemi.

Portée	F	PA	Type
24"	4	4	Assaut 1, Disruption

## LANCE DE FEU

La lance de feu combine les technologies du laser et de la fusion, créant une arme pourvue d'une portée surprenante et d'un potentiel destructeur extrême.

Portée	F	PA	Type
18"	6	1	Assaut 1, Fusion, Rayon

## FUSIL VITRIFICATEUR

Cette arme tire des cylindres de cristal contenant un petit échantillon du Fléau Transparent qui ravagea la Cité Crépusculaire au M36. Au contact de la peau, la munition occulte du fusil vitrificateur se répand rapidement, transformant sa victime en une statue de verre dont l'expression d'hébétéude sera figée pour l'éternité.

Portée	F	PA	Type
36"	X	4	Assaut 1, Munitions Occultes, Sniper

**Munitions Occultes:** Tout Tir de Précision effectué avec cette arme a la règle spéciale Mort Instantanée.

## MISSILE À IMPLOSION

En détonant, ce missile émet un champ de dissonance moléculaire faisant imploser tous ceux qui sont pris dans sa zone d'effet: les malheureux s'écroulent instantanément sur eux-mêmes, et il ne reste plus d'eux qu'une silhouette carbonisée.

Portée	F	PA	Type
48"	6	2	Assaut 1, Explosion, Usage Unique

## LIQUEFACTOR

Le liquefactor vaporise un nuage d'acide incroyablement puissant qui dévore tout ce qu'il touche. Wracks, Grotesques et autres serviteurs des coteries d'Haemonculi ont souvent des liquefactors incorporés dans leur chair afin de projeter de grandes nappes de leur propre sang acide sur les rangs adverses. Le degré de dévastation provoqué par cette arme effroyable est proportionnel à la quantité de liquide corrosif qui éclabousse sa cible infortunée.

Portée	F	PA	Type
Souffle	3	1D6*	Assaut 1

\* Jetez un dé pour déterminer la valeur de PA de l'arme chaque fois qu'elle est utilisée, après avoir choisi la cible.

### MISSILE MONOFAUX

Ces missiles sont les armes emblématiques du chasseur Razorwing. Quand ils détonent, ils émettent une explosion confinée à un plan spécifique par des boucliers énergétiques internes très élaborés. Le disque de force éclate à une certaine hauteur, coupant en deux ceux qui sont pris dans la zone au niveau de la taille ou du cou.

Portée	F	PA	Type
48"	6	5	Assaut 1, G <sup>de</sup> Expl., Usage Unique

### MISSILE À NÉCROTOXINES

Ce missile accueille un grand réservoir de poisons virulents. À l'explosion, il envoie des shrapnels enduits de cette charge mortelle.

Portée	F	PA	Type
48"	1	-	Assaut 1, G <sup>de</sup> Expl., Fléau de la Chair, Usage Unique

### OSSEFACTOR

L'ossefactor utilise la technologie des ondes de stimulation ostéocytique, employées habituellement par les Haemonculi pour façonner des structures d'os et des carters vertébraux. Elles provoquent une overdose localisée chez la victime, causant une multiplication incontrôlée des ostéocytes. Ses os se tordent et s'allongent brutalement, projetant des excroissances telles les branches d'un arbre hideux. La victime est déchirée par son propre squelette, et ses équipiers horrifiés sont empalés par les lances calcifiées qui jaillissent de son corps.

Portée	F	PA	Type
24"	1	2	Assaut 1, Excroissances Osseuses, Fléau de la Chair

**Excroissances Osseuses:** Si une figurine autre qu'un véhicule est retirée comme perte en perdant un PV à cause de cette arme, l'unité de la figurine subit immédiatement 1D6 touches supplémentaires. Ces touches sont Allouées Aléatoirement, ont une Force égale à la caractéristique d'Endurance de la figurine retirée comme perte, une PA- et la règle spéciale Ignore les Couverts.

### LANCE-GRENADES PHANTASME

Les guerriers Dark Eldars fortunés portent souvent des paquets dorsaux ou des lanceurs projetant des volées de petites grenades discoïdes. Elles sont faites d'une substance réactive qui, au contact de l'air, se dissout en volutes d'un gaz psychotrope si puissant que la moindre exposition suffit à induire des visions de cauchemar si horribles que les victimes meurent littéralement de peur.

Portée	F	PA	Type
18"	1	-	Assaut 1, Explosion, Affres de l'Âme

**Affres de l'Âme:** À la fin de la phase de Tir, une unité qui a subi au moins 1 touche d'une arme avec cette règle spéciale à cette phase doit effectuer un test de Cd. L'unité subit 1 Blessure supplémentaire, sans sauvegarde d'armure ni de couvert, pour chaque point de marge d'échec. Ces Blessures ne peuvent pas être allouées à des figurines avec la règle spéciale Sans Peur ou Et Ils ne Connaîtront pas la Peur (les Blessures en excès sont perdues).

### MISSILE DÉCALORIFÈRE

Ce missile contient deux charges séparées. À l'impact, la première absorbe toute chaleur, transformant les malheureux pris dans la zone d'effet en de fragiles statues de glace. L'instant suivant, la seconde charge explose et l'onde de choc fait éclater les victimes congelées en mille morceaux.

Portée	F	PA	Type
48"	7	-	Assaut 1, G <sup>de</sup> Expl., Lacération, Usage Unique

### LACÉRATEUR

Le lacérateur projette un nuage de monofilaments hérissés de minuscules barbelures, qui forme un carcan invisible autour des victimes et les découpe en morceaux comme elles tentent de se libérer.

Portée	F	PA	Type
12"	6	-	Assaut 1, Explosion, Lacération



### SIPHON MENTAL

Les Cronos peuvent générer un champ d'anti-énergie qui lui permet de se nourrir des âmes à proximité.

Portée	F	PA	Type
Souffle	3	3	Assaut 1

### VORTEX MENTAL

Les Cronos sont parfois modifiés pour incorporer un appareil orné d'une spirale pouvant projeter une gigantesque onde de négation qui draine la vitalité de victimes.

Portée	F	PA	Type
18"	3	3	Assaut 1, G <sup>de</sup> Expl.

### PISTOLET HYPODERMIQUE

Cette arme de poing légère se caractérise par un canon en forme d'aiguille et un réservoir rempli de toxines mortelles. Il tire des échardes de verre creuses qui inoculent le poison dans le sang de la victime après avoir percé sa peau.

Portée	F	PA	Type
12"	1	5	Pistolet, Empoisonné (2+)



## ARMES ÉCLATEUSES

Ces armes tirent des éclats de cristal acérés couverts de toxines incroyablement virulentes au moyen d'une puissante impulsion électromagnétique. L'armement préféré des Kabalites est le fusil éclateur, souvent utilisé depuis la balustrade d'un transport en mouvement. Le pistolet éclateur est une élégante arme de poing prisée des assassins et des combattants des rues de toute la galaxie; s'il est conçu pour les tirs à portée courte, ses poisons sont aussi mortels que ceux du fusil. Certains Dark Eldars deviennent obsédés par les grimaces de douleur de leurs victimes, et emploient des versions modifiées du fusil éclateur, parmi lesquelles la carabine éclateuse, très populaire chez les Scourges, et le canon éclateur, dont les salves peuvent neutraliser des escouades entières.

	Portée	F	PA	Type
Pistolet éclateur	12"	1	5	Pistolet, Empois. (4+)
Module éclateur	18"	1	5	Assaut 2, Empois. (4+)
Carabine éclateuse	18"	1	5	Assaut 3, Empois. (4+)
Fusil éclateur	24"	1	5	Tir Rapide, Empois. (4+)
Canon éclateur	36"	1	5	Salve 4/6, Empois. (4+)

## ARMURES

### CARAPACE BLINDÉE

Les machines de tourment comme le Talos et le Cronos sont couvertes d'une carapace finement ouvragée qui protège leurs composants organiques les plus vitaux.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

### CUIRASSE FANTÔME

Les Dark Eldars souhaitant jouir d'une certaine sécurité sans perdre de leur mobilité portent une armure faite de résine injectée de poches de gaz plus léger que l'air. La cuirasse Fantôme incorpore également un champ de force basique pour protéger son porteur des attaques moins conventionnelles.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+ et une sauvegarde invulnérable de 6+.

### SCLÉRODERME

La peau des Haemonculi et de leurs abjectes créations de chair a subi tant de lacerations, de brûlures et d'abrasions qu'elle est devenue caoutchouteuse et résistante aux coups.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 6+.

### MODULE VENIMEUX

Les Talos sont souvent dotés d'armes sinistres qui utilisent des projectiles de souffrance pure. La force des convulsions des victimes est telle qu'elles rompent leurs propres os et organes, tandis que les survivants restent catatoniques, incapables de se défendre contre les soins sanglants du Talos.

Portée	F	PA	Type
24"	5	5	Assaut 2, Explosion

### LANCE ANTIMATIÈRE

La lance antimatière tire des impulsions d'énergie ésotérique puisée au-delà des ramifications abandonnées de la Toile.

Portée	F	PA	Type
36"	9	2	Assaut 1, Rayon

### MINE ANTIMATIÈRE

Cette bombe étrange fait détoner deux charges à une fraction de seconde d'intervalle. La première crée un dôme de force qui protège tout ce qui est à l'extérieur, et condamne tout à l'intérieur. La deuxième libère une particule de lumière noire pure. Or, introduire ne serait-ce qu'un soupçon de lumière noire dans l'espace réel a des effets catastrophiques. Sans la sphère de force produite par la première détonation, l'implosion consécutive détruirait non seulement l'ennemi, mais également le Voidraven. En l'état, tout ce qui piégé dans le dôme crépitant est purement et simplement annihilé, dans un silence complet.

Portée	F	PA	Type
-	9	2	Bombe 1, G <sup>de</sup> Expl., Rayon, Usage Unique

### HARNOIS D'INCUBUS

Tous les Incubi portent des armures complètes qui dévient tous les coups, hormis les mieux placés.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

### ARMURE KABALITE

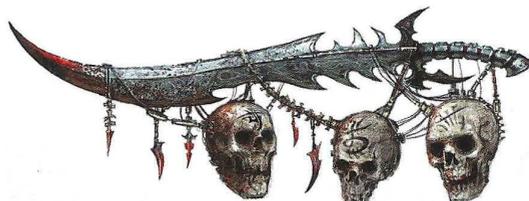
Les Kabalites Dark Eldars portent des armures constituées de plaques segmentées, qui font généralement partie d'un ensemble maintenu en place par des crochets dentelés.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 5+.

### COMBINAISON DE WYCH

Les Wyches portent des tenues flexibles conçues pour protéger un côté du corps – celui qui est habituellement présenté à l'adversaire – tout en ne gênant aucunement les mouvements.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 6+.



# ÉQUIPEMENTS ÉSOTÉRIQUES

Les profils des objets suivants figurent sur la page des Profils dans les Appendices. Leurs règles complètes se trouvent dans *Warhammer 40,000 : Les Règles* :

Grenades à plasma

Grenades disruptrices

## SURF DE BEASTMASTER

Les surfes des Beastmasters sont calibrés pour répondre à leurs besoins spécifiques. Capables de se déplacer rapidement en rase-mottes, ils évitent automatiquement les obstacles, laissant aux belluaires tout loisir de jouer du fouet tandis qu'ils chargent sauvagement.

Confère le type d'unité Bête, ainsi qu'une Sauvegarde d'Armure de 5+. En outre, un surf de Beastmaster est équipé d'un module éclateur (voir p. 106).

## AILERONS ACÉRÉS

Ces lames coupantes comme des rasoirs jaillissent du fuselage des motojets des Reavers. Au combat, les pilotes se tassent sur leur monture avant de fendre les rangs adverses, tranchant têtes et membres avec leurs ailerons à chaque passage.

Toutes les attaques de Marteau de Fureur de la figurine sont résolues avec Force 4 et ont la règle spéciale Perforant.

## GÉNÉRATEUR DE CLONES

Un générateur de clones projette plusieurs hologrammes du porteur, qui se meuvent dans une synchronisation parfaite. Les simulacres sont si réussis que les sens les plus aiguisés ne peuvent les distinguer de l'original. L'ennemi se retrouve cerné de guerriers identiques qui sont aussi insensibles à ses attaques que la brume.

Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

## CHAPELETS DE CALTROPS

Certaines motojets de Reaver sont modifiées pour accueillir des distributeurs de bombelettes. Le pilote peut les déclencher lorsqu'il traverse les rangs adverses, pour piquer ses ennemis de micro-explosion à bout portant. Certaines parviennent même à se mettre en vrille au moment de décharger leurs chapelets de caltrops, provoquant un tourbillon de shrapnels et piquants.

La figurine effectue 1D6 attaques de Marteau de Fureur au lieu d'une seule. Elles sont résolues avec Force 6 et ont la règle spéciale Perforant.

## CREUSET DE MALÉDICTION

Les Haemonculi ont surnommé cette arme extraordinaire "la faveur fraternelle", car elle est particulièrement dangereuse pour leurs parents des vaisseaux-mondes au psychisme développé. Chaque creuset contient l'essence de psykers torturés à mort. Lorsqu'on la libère, leurs esprits se ruent sur le champ de bataille en hurlant, produisant une cacophonie insoutenable pour les psykers.

Une fois par partie, le porteur peut libérer le contenu du creuset au lieu d'effectuer une attaque de tir pendant la phase de Tir. Dans ce cas, toutes les unités (amies ou ennemies) qui incluent au moins 1 figurine avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique dans un rayon de 3D6" subissent immédiatement 1 touche de Force 6, sans sauvegarde d'aucune sorte.

## SERRE GRAVITIQUE

La serre gravitique est un développement inspiré par les ailerons acérés des motojets des Reavers. Le module peut générer une onde cinétique localisée. Celle-ci écrase l'ennemi dans un grondement sourd, le forçant à se baisser, et donc à s'exposer aux intentions prédatrices du pilote.

Toutes les attaques de Marteau de Fureur de la figurine ont la règle spéciale Commotion.

## SURF DE HELLION

Ces planches antigraus sont des symboles d'indépendance très prisés. Leurs propriétaires les personnalisent avec des trophées et des glyphes. Ils sont sensibles à la moindre impulsion, ce qui permet d'exécuter des acrobaties à des vitesses incroyables, tout en faisant feu avec le module éclateur par simple pression du talon.

Confère le type d'unité Infanterie de Saut, ainsi qu'une Sauvegarde d'Armure de 5+. En outre, un surf de Hellion est équipé d'un module éclateur (voir p. 106).

## MOTOJET DE REAVER

Ces appareils sont les plus fuselés et les plus légers du parc de Commoragh, mariant puissance motrice brute et mortalité raffinée.

Confère le type d'unité Motojet Eldar, et améliore la Sauvegarde d'Armure à 5+, à moins qu'elle ne soit déjà meilleure. En outre, une motojet de Reaver est équipée d'un fusil éclateur (voir p. 106).

## GÉNÉRATEUR D'OMBRE

Le générateur d'ombre entoure le porteur d'un miasme d'énergie noire quasi impénétrable. Toutefois, si un coup traverse quand même le bouclier, il se dissipe et laisse le porteur vulnérable.

Confère une sauvegarde invulnérable de 2+. Celle-ci est perdue jusqu'à la fin de la bataille à partir de la fin de la phase au cours de laquelle le porteur perd au moins 1 PV.

## PSYCHOCAGE

Les psychocages peuvent prendre des aspects variables, de la pyramide pliable au crâne serti de bijoux, mais toutes ont la même fonction ignoble : capturer l'âme d'un puissant ennemi et revigorer le porteur grâce à l'essence du prisonnier.

Confère un bonus de +1 en Force (jusqu'à une valeur maximale de 10) jusqu'à la fin de la bataille pour chaque PV ôté à un personnage ennemi en défi.



## SONDE MENTALE

Une sonde mentale est un conduit pour la douleur, qui assure que la nasse à inversion d'empathie du Cronos ne perd pas une miette de souffrance. Projétant des vagues d'affliction, elle renforce la résistance des Dark Eldars à proximité, qui rient au milieu des rafales et des pluies de coups qui les pulvériseraient en temps normal.

Le porteur, et les unités amies étant à la fois de la Faction Dark Eldar et Insensibles à la Douleur, dans un rayon de 6" d'au moins 1 figurine avec sonde mentale, ont un bonus de +1 à leur Insensible à la Douleur – par exemple, Insensible à la Douleur devient Insensible à la Douleur (4+). Ce bonus se cumule avec tout autre modificateur d'Insensible à la Douleur, mais ne peut l'améliorer au-delà de 4+.

## ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE DARK ELДАР

### CHAÎNES DE SUJÉTION

Certains véhicules Dark Eldars ont des chaînes et des crochets barbelés suspendus sous la coque, pour mieux transpercer la chair des malheureux qu'ils survolent – et si par chance ils accrochent une victime ou deux à ramener à bord pour amuser l'équipage...

Le véhicule peut effectuer des Attaques de Char même s'il n'est pas de type Char, mais il ne peut pas Éperonner.

### VOILE ÉTHÉRIQUE OPTIMISÉE

Les voiles éthériques servent à capturer les vents qui soufflent depuis les portails sur la Toile. Les équipages les assemblent méticuleusement, et ajoutent des alliages réduisant la friction, des modules anti-vibrations et des ailerons pour améliorer la vitesse.

Le véhicule peut se déplacer de jusqu'à 24" quand il Met les Gaz.

### CHAMP ÉCLIPSANT

Ce bouclier de force très perfectionné repose sur un effet d'optique donnant l'impression que le véhicule vacille entre deux dimensions.

Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

### TROPHÉES

Les Dark Eldars ornent parfois leurs véhicules des têtes coupées, voire les enduisent du sang de leurs ennemis. La vue des restes pourrissants d'adversaires qui ont perdu de leur superbe emplit les Dark Eldars d'une morgue insolente.

Les unités amies de la Faction Dark Eldar à 6" ou moins du véhicule peuvent relancer les tests de Cd ratés.



## PORTAIL SUR LA TOILE

Il s'agit d'une version réduite et facilement transportable des imposants portails sur la Toile qu'utilisent les Dark Eldar pour franchir instantanément de vastes distances. Ce cristal gravé de runes est simplement jeté en l'air où il reste suspendu en défiant les lois de la gravité. Puis, dans un crépitements d'énergie noire, il déchire le voile de la réalité, ouvrant un passage vers la Toile par lequel les Dark Eldars peuvent se déverser.

Si le porteur est en Réserve ou en Réserve Imminente, alors lui-même et toute unité qu'il a rejointe ou à bord de laquelle il est embarqué ont la règle spéciale Frappe en Profondeur. Le porteur, et son unité, ne dévient pas quand ils arrivent des Réserves en Frappant en Profondeur.

## BOUCLIERS NOCTURNES

Le véhicule est couvert d'un champ d'inversion à large spectre, qui l'enveloppe dans un suaire de ténèbres épais et froid. Ce voile d'ombres mouvantes le rend difficile à cibler par l'ennemi.

Confère la règle spéciale Discretion.

## LANCE-GRENADES TOURMENT

Certains antigravs Dark Eldars incorporent des lanceurs de coque qui projettent des grenades barbelées dans les rangs adverses. Chaque grenade expulse un nuage ocre de gaz Phantasme qui plonge les victimes dans une profonde terreur.

Portée	F	PA	Type
24"	1	-	Assaut I, Explosion, Affres de l'Âme

**Affres de l'Âme:** À la fin de la phase de Tir, une unité qui a subi au moins 1 touche d'une arme avec cette règle spéciale à cette phase doit effectuer un test de Cd. L'unité subit 1 Blessure, sans sauvegarde d'armure ni de couvert, pour chaque point de marge d'échec. Ces Blessures ne peuvent pas être allouées à des figurines avec la règle spéciale Sans Peur ou Et Ils ne Connaîtront pas la Peur (les Blessures en excès sont perdues).

## ÉPERON ÉNERGÉTIQUE

L'éperon énergétique est une proue modifiée intégrant un générateur d'ondes électromagnétiques directionnelles, qui permet à l'antigrav de se frayer un chemin dans les formations d'infanterie, voire de fendre les plus robustes véhicules ennemis.

Le véhicule peut Éperonner et effectuer des Attaques de Char même s'il n'est pas de type Char. En outre, quand il Éperonne, il compte comme ayant un Blindage Avant de 14 pour déterminer l'effet sur le véhicule et sa cible.

## RÂTELIER D'ÉCLATEURS

Certains véhicules Dark Eldars emportent un râtelier supplémentaire garni d'armes antipersonnel. Cela permet aux passagers de vider leurs chargeurs au cours de fusillades cinglantes, puis d'échanger leur arme vide contre un fusil de remplacement déjà rechargé.

Tant qu'une figurine est embarquée à bord du véhicule, ses armes éclateuses (voir p. 106) ont la règle spéciale Jumelé.

## ARTÉFACTS DE CRUAUTÉ

Les Artéfacts de Cruauté sont des objets affreusement puissants, prisés des Dark Eldars pour leur capacité à infliger des tourments d'une qualité rare. Une seule de chacune des reliques suivantes peut être sélectionnée par chaque armée.

### L'ANIMUS VITAE

L'Animus Vitae à la forme d'un orbe lisse, jusqu'à ce qu'on le jette au pied d'une victime et qu'il explose en un buisson de barbelés qui ensere sa proie. C'est alors que s'exprime toute la cruauté de l'arme: lentement et atrocement, l'Animus Vitae se contracte, tranchant armure, chair et os jusqu'à ce que les cris de douleur de la victime deviennent désespérés. Tout au long du supplice, l'arme diffuse cette souffrance, afin que le propriétaire et ses suivants puissent la savourer comme un vin raffiné.

Portée	F	PA	Type
8"	4	2	Assaut 1, Torturant, Usage Unique

**Torturant:** Si l'Animus Vitae fait perdre 1 PV, toutes les figurines (amies ou ennemies) avec la règle spéciale La Puissance par la Souffrance comptent le numéro du tour en cours comme étant supérieur d'1 point afin de déterminer les règles spéciales dont elles bénéficient. Cela s'applique jusqu'à la fin de la partie, et se cumule avec les règles spéciales Architecte d'Agonie (p. 97) et/ou Maître de Souffrance (p. 74).

### L'ARCHANGE DE LA SOUFFRANCE

Dans les jours précédant la Chute, le prophète Ynshimael chercha le salut en créant un piège à entités démoniaques. Aussi bien pensée qu'elle fût, l'invention d'Ynshimael se montra insuffisante lorsque Slaanesh naquit, et son âme fut dévorée en un clin d'œil. Depuis, l'appareil a été perverti par les successeurs commorrités d'Ynshimael en une cage métaphysique appelée Archange de la Souffrance. Il sert à piéger des démons dans une fosse de néant barbelé qui torture leur essence empyréenne. Quand on les relâche, ces entités fuient dans le Warp, non sans que leurs cris déchirants plongent ceux qui l'entendent dans une folie irrémédiable.

Une fois par partie, le porteur peut décadencer l'Archange au lieu d'effectuer une attaque de tir pendant la phase de Tir. Dans ce cas, chaque unité ennemie dans un rayon de 9" doit effectuer un test de Cd avec un malus de -2; l'unité subit 1 Blessure, sans sauvegarde d'armure ni de couvert, pour chaque point de marge d'échec. Ces Blessures ne peuvent pas être allouées à des figurines avec la règle spéciale Sans Peur ou Et Ils ne Connaîtront pas la Peur (les Blessures en excès sont perdues).

### L'ARMURE DE CALAMITÉ

Fabriquée par Kalmael à l'aide d'échardes psycho-empathiques de moelle spectrale empoisonnée, cette armure est l'expression ultime du dédain commorrité. Si la protection qu'elle offre est excellente, ce n'est pas ce qui fait sa valeur principale: elle irradie de vagues de pur effroi. Seuls les plus déterminés peuvent endurer cette torture mentale; les autres s'écroulent par terre et leurs armes tombent de leurs mains tremblantes comme ils sont submergés par la peur.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+, une sauvegarde invulnérable de 6+ et la règle spéciale Peur. Les unités ennemies dans un rayon de 6" ont un malus de -2 en Cd.

### LA LAME DJINN

Forgée dans un alliage inconnu qui ne ternit jamais, la Lame Djinn renvoie un reflet idéalisé de quiconque se mire dedans – une image de soi qui exsude le pouvoir, la beauté, la sagesse, tout ce qu'on désire le plus ardemment. Celui qui s'empare de la Lame Djinn tombe sous son charme, et la gardera jalousement, écoutant ses murmures mielleux jour et nuit. Tandis que l'épée fait de son porteur un bretteur magistral, elle se nourrit de sa vigueur jusqu'à ce qu'elle juge la source tarie et se retourne contre son propriétaire. C'est alors que le reflet du porteur se mue en une chose maléfique: le véritable visage du Djinn qui nargue son maître avant de réduire son cœur en cendre et son âme en fumée.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée, Lame Consciente

**Lame Consciente:** Une figurine combattant avec la Lame Djinn reçoit un bonus de +2 Attaques. Juste après avoir résolu toutes les attaques effectuées avec cette arme, jetez 1D6; sur 1, le porteur perd immédiatement 1 PV, sans sauvegarde d'aucune sorte.

### LE HEAUME DE RANCŒUR

Les enfants de la Cité Crépusculaire méprisent les fous qui ont recours à la sorcellerie psychique au combat. Cela revient non seulement à appâter l'Assoiffée, mais c'est également courir le risque beaucoup plus immédiat de susciter la colère d'Asdrubael Vect. Par nécessité, les capacités psychiques des Dark Eldars se sont atrophiées, les rendant plus vulnérables aux attaques Warp de leurs ennemis insensés. Le Heaume de Rancœur rétablit l'équilibre, en protégeant son porteur et en provoquant de violents contrecoups psioniques pouvant cuire le cerveau d'un psyker dans son crâne.

Le porteur, et les unités amies de la Faction Dark Eldar dans un rayon de 12", ont la règle spéciale Volonté d'Adamantium. En outre, les Psykers ennemis dans un rayon de 12" du porteur subissent les Périls du Warp sur n'importe quel double à leurs tests Psychiques.

### LE BAISER DU PARASITE

Cette arme, considérée comme le meilleur pistolet éclateur jamais créé, crache des dards de cristal garnis de circuits psychovampriques. Lorsqu'ils mordent la chair de la cible, une part de son âme est aspirée et transférée au tireur. Tandis que la victime se flétrit comme un fruit trop mûr, son meurtrier bénéficie d'une cure de jouvence.

Portée	F	PA	Type
12"	1	5	Pistolet, Arme de Maître Empoisonné (2+), Sangsue Spirituelle

**Sangsue Spirituelle:** Chaque fois que le porteur fait perdre 1 PV avec le Baiser du Parasite, il récupère immédiatement 1 PV perdu plus tôt dans la bataille.

# PILLARDS DE L'ESPACE RÉEL

Le *Codex: Dark Eldar* décrit un Détachement unique – les Pillards de l'Espace Réel – qui reflète la fulgurance des raids des Dark Eldars. Il suit toutes les règles de Détachements présentée dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

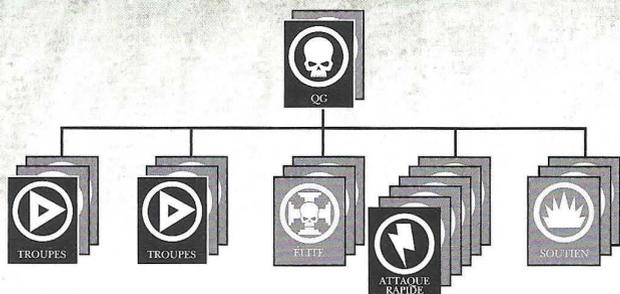
## RESTRICTIONS

Toutes les unités du Détachement doivent être de la Faction Dark Eldar (ou d'aucune Faction).

## BONUS DE COMMANDEMENT

**Pillard de l'Espace Réel:** S'il s'agit de votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet effectué dans le tableau des Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Dark Eldar*.

**Chasseurs des Ombres:** Pendant toute la durée du premier tour de jeu, et pendant n'importe quel tour au cours duquel les règles de Combat Nocturne sont en jeu, toutes les unités de Troupes de ce Détachement ont une sauvegarde de couvert de 5+, et toutes les autres unités de ce Détachement ont une sauvegarde de couvert de 6+.



### Obligatoire

- 1 QG
- 2 Troupes
- 1 Attaque Rapide

### Optionnel

- 1 QG
- 4 Troupes
- 3 Élite
- 5 Attaque Rapide
- 3 Soutien



# OBJECTIFS TACTIQUES DARK ELDARS

Le *Codex: Dark Eldar* décrit six Objectifs Tactiques à utiliser au cours de vos parties, qui sont propres aux Dark Eldars et représentent leurs méthodes de guerre aussi sinistres que cruelles.

Si votre Seigneur de Guerre est de la Faction Dark Eldar, ces Objectifs Tactiques remplacent les Objectifs Tactiques Capturer & Contrôler (n° 11-16) de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Si une mission de *Warhammer 40,000* a la règle spéciale Objectifs Tactiques, les joueurs suivent les règles normales des Objectifs Tactiques (cf. *Warhammer 40,000: Les Règles*) à une exception près: quand un joueur Grey Knight génère un objectif Capturer & Contrôler (n° 11-16), il génère à la place l'Objectif Tactique Grey Knight correspondant, comme le montre le tableau à droite.

Les autres Objectifs Tactiques (n° 21-66) sont générés normalement (cf. *Warhammer 40,000: Les Règles*).

D66	RÉSULTAT
11	Prenez-les Vivants !
12	Peur et Terreur
13	Supplice des Mille Coupures
14	Aucune Échappatoire
15	Synchrétisme de Souffrance
16	Percepteur de Trophées

## 11 PRENEZ-LES VIVANTS !

TYPE : DARK ELДАР

*Commorrhagh a toujours besoin d'esclaves frais. Acculez les proies et prenez-les vivantes.*

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie autre qu'un véhicule a été complètement détruite pendant votre phase d'Assaut. Si un Personnage Indépendant ennemi a été retiré comme perte pendant votre phase d'Assaut, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

## 12 PEUR ET TERREUR

TYPE : DARK ELДАР

*Semez la terreur et la panique dans les rangs de l'ennemi. Dégustez sa peur comme un fin millésime.*

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a raté un test de Moral, de Pionnage ou de Peur pendant votre tour.

## 13 SUPPLICE DES MILLE COUPURES

TYPE : DARK ELДАР

*Frappez et disparaissez ! Contemplez l'armée ennemie s'affaiblir et mourir comme vous la saignez un guerrier après l'autre.*

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 figurine a été retirée comme perte dans au moins 3 unités ennemies différentes pendant votre tour. Si au moins 1 figurine a été retirée comme perte dans au moins 6 unités ennemies différentes pendant votre tour, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

## 14 AUCUNE ÉCHAPPATOIRE

TYPE : DARK ELДАР

*Aucun ennemi ne peut nous distancer ni se cacher à notre vue. Tuez quiconque voudrait échapper au baiser de nos lames.*

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie qui battait en Retraite, ou 1 unité ennemie avec la règle spéciale Discrétion ou Dissimulation, a été complètement détruite pendant votre tour.

## 15 SYNCRÉTISME DE SOUFFRANCE

TYPE : DARK ELДАР

*Délectez-vous de la souffrance d'autrui, infligez la douleur sous toutes ses formes à vos ennemis.*

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a été complètement détruite soit pendant votre phase de Tir, soit pendant votre phase d'Assaut. Si au moins 1 unité ennemie a été complètement détruite pendant votre phase de Tir et au moins 1 autre pendant votre phase d'Assaut, marquez 1D3 Points de Victoire à la place. Si au moins 3 unités ennemies ont été complètement détruites pendant votre phase de Tir et au moins 3 autres pendant votre phase d'Assaut, marquez 1D3+3 Points de Victoire à la place.

## 16 PERCEPTEUR DE TROPHÉES

TYPE : DARK ELДАР

*Les seigneurs de Commorrhagh exigent un trophée, soit une babiole du champ de bataille, soit la tête d'un champion du camp adverse.*

Quand cet Objectif Tactique est généré, votre adversaire doit désigner 1 Pion Objectif et 1 de ses personnages. Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si vous contrôlez le Pion Objectif désigné ou si le personnage désigné a été retiré comme perte. Si vous contrôlez le Pion Objectif désigné à la fin de votre tour et que le personnage désigné a été retiré comme perte pendant le même tour, marquez 2 Points de Victoire à la place.

## NOTE DES CONCEPTEURS : CARTES D'OBJECTIFS TACTIQUES

*Si vous possédez un paquet de Cartes d'Objectifs Tactiques Dark Eldar, vous pouvez générer vos Objectifs Tactiques en battant le paquet de cartes et en tirant celle du dessus, au lieu de jeter 1D66. Les cartes ainsi tirées sont révélées, afin que votre adversaire puisse voir vos Objectifs Tactiques, à moins que la mission que vous jouez ne précise le contraire.*

# RÉFÉRENCES

Les règles et les tableaux suivants ont été regroupés ici pour vous y référer plus facilement. La page contenant le texte intégral de la règle est indiquée entre parenthèses.

## RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (P.100)

### DROGUES DE COMBAT

Après avoir déterminé les Traits de Seigneur de Guerre, mais avant le déploiement, jetez 1D6 et consultez le résultat sur le tableau ci-dessous. Toutes les figurines amies avec la règle spéciale Drogues de Combat gagnent le bonus de caractéristique listé pour la durée de la bataille.

TABLEAU DE DROGUES DE COMBAT

1D6	Bonus
1	<b>Métadrénaline</b> : +1 en Attaques
2	<b>Lotus Tumulaire</b> : +1 en Force
3	<b>Hypex</b> : +1 en Initiative
4	<b>Crucifiant</b> : +1 en Endurance
5	<b>Serpentine</b> : +1 en Capacité de Combat
6	<b>Psychopompe</b> : +1 en Commandement

### LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

Au début de chaque tour de jeu, consultez le numéro du tour sur le tableau ci-dessous. Toutes les figurines avec la règle spéciale La Puissance par la Souffrance gagnent les règles spéciales listées, en plus de toute autre règle spéciale qu'elles possèdent déjà.

TABLEAU DE LA PUISSANCE PAR LA SOUFFRANCE

Tour	Règles Spéciales
1	Aucune.
2	Insensible à la Douleur (6+).
3	Insensible à la Douleur.
4	Insensible à la Douleur, Charge Féroce.
5	Insensible à la Douleur, Charge Féroce, Sans Peur.
6+	Insensible à la Douleur, Charge Féroce, Sans Peur, Rage.

## TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (P. 100)

1D6	TRAIT
1	<b>Mal Archaïque</b> : Le Seigneur de Guerre, et les unités amies de la Faction Dark Eldar dans un rayon de 12", ont la règle spéciale Peur.
2	<b>Stratège Implexé</b> : Le joueur Dark Eldar peut relancer le dé lorsqu'il tente de Prendre l'Initiative, détermine si les règles de Combat Nocturne s'appliquent, et fait des jets de Réserve.
3	<b>Avidité d'Âmes</b> : Le Seigneur de Guerre a Rage.
4	<b>Haine Éternelle</b> : Le Seigneur de Guerre a Haine.
5	<b>Danseur Sanglant</b> : Le Seigneur de Guerre a +1 en CC.
6	<b>Arrogance Suprême</b> : Le Seigneur, et les unités amies de la Faction Dark Eldar dans un rayon de 12", sont Sans Peur.

## ARMURES (P. 106)

**Armure Kabalite**: Sauvegarde d'Armure 5+.

**Carapace blindée**: Sauvegarde d'Armure 3+.

**Combinaison de Wych**: Sauvegarde d'Armure 6+.

**Cuirasse Fantôme**: Sauvegarde d'Armure 4+ et invulnérable 6+.

**Harnois d'Incubus**: Sauvegarde d'Armure 3+.

**Scléroderme**: Sauvegarde d'Armure 6+.



## ÉQUIPEMENTS ÉSOTÉRIQUES (p. 107)

**Ailerons acérés:** Les attaques de Marteau de Fureur sont Force 4 et ont Perforant.

**Chapelets de caltrops:** 1D6 attaques de Marteau de Fureur de Force 6 et avec Perforant.

**Creuset de malédiction:** 1 fois par partie, le porteur peut l'utiliser en phase de Tir; les unités (amies ou ennemies) qui ont au moins 1 figurine avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique dans un rayon de 3D6" subissent immédiatement 1 touche de F6, sans sauvegarde d'aucune sorte.

**Serre gravitique:** Les attaques de Marteau de Fureur ont Commotion.

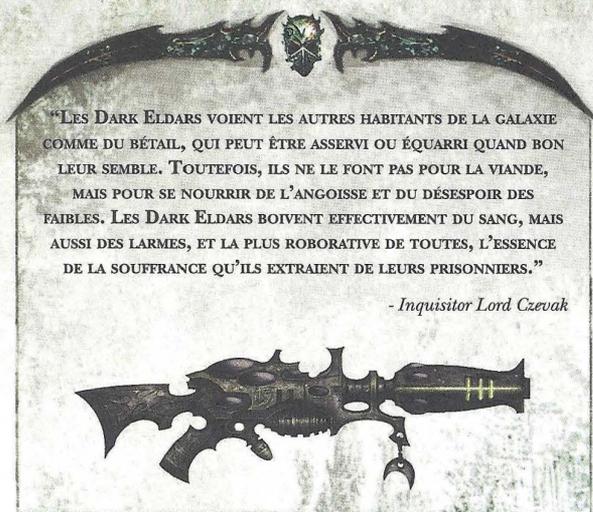
**Générateur de clones:** Sauvegarde invulnérable 4+.

**Générateur d'ombre:** Sauvegarde invulnérable 2+, perdue à la fin de la phase où le porteur perd au moins 1 PV.

**Motojet de Reaver:** Confère le type d'unité Motojet Eldar, une Sauvegarde d'Armure 5+ et un fusil éclateur (p. 106).

**Portail sur la Toile:** Si le porteur est en Réserve ou en Réserve Imminente, lui-même et l'unité qu'il a rejointe ou son Transport ont Frappe en Profondeur, et ne dévient pas quand ils arrivent des Réserves en Frappant en Profondeur.

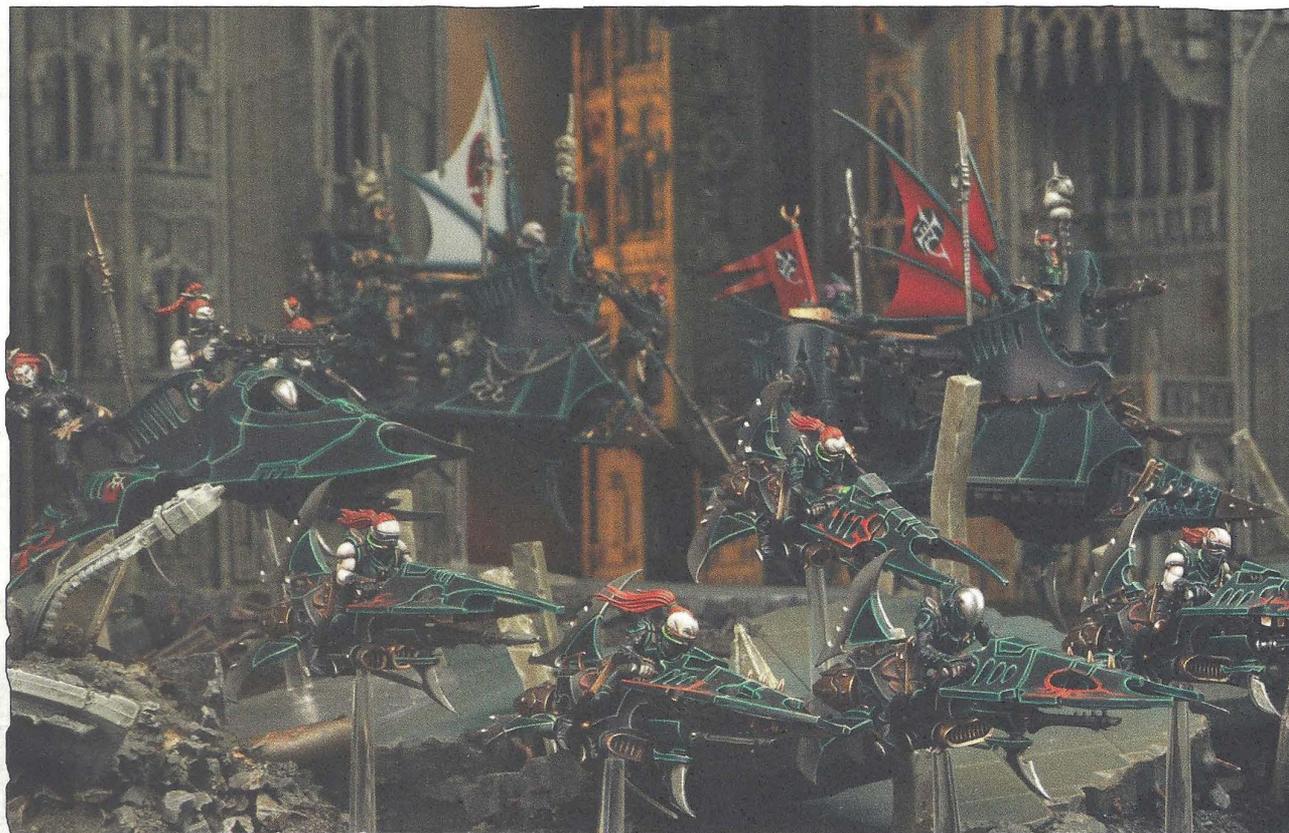
**Psychocage:** Le porteur a +1 en Force (jusqu'à 10) pour chaque PV qu'il fait perdre en défi à un personnage ennemi.



**Sonde mentale:** Le porteur, et les unités amies de la Faction Dark Eldar et Insensibles à la Douleur dans un rayon de 6" d'au moins 1 figurine avec sonde mentale, ont +1 à leur Insensible à la Douleur, jusqu'à un maximum de 4+.

**Surf de Beastmaster:** Confère le type d'unité Bête, une Sauvegarde d'Armure 5+ et un module éclateur (p. 106).

**Surf de Hellion:** Confère le type d'unité Infanterie de Saut, une Sauvegarde d'Armure 5+ et un module éclateur (p. 106).





# WARHAMMER® 40,000



## ILS VIENNENT POUR VOS ÂMES !

Les Dark Eldars sont le reflet déformé de leurs parents des vaisseaux-mondes. Ce sont des pirates qui se nourrissent littéralement de la souffrance, un cauchemar devenu réalité. Depuis Commorragh, la cité impossible cachée dans les tréfonds de la Toile, les Dark Eldars lancent des raids dans toute la galaxie pour piller et enlever des esclaves. Leurs flottes d'antigravs légers fondent sur leurs ennemis, puis débarquent les guerriers diaboliques des Kabales, des Cultes et des Coteries, qui rivalisent de cruauté pour s'arroger les trophées les plus prestigieux. Les Dark Eldars frappent vite et fort, en causant un maximum de douleur, avant de s'évanouir comme la fumée dans la brise.

Ce livre vous propose :

**SINISTRES ORIGINES :** L'histoire effroyable des Dark Eldars, de la Chute de la race eldar à l'ascension du Seigneur Suprême Asdrubael Vect.

**PILLARDS COMMORRITES :** Une galerie des figurines Citadel de la gamme lugubre et élégante des Dark Eldars, présentant l'iconographie et les schémas de couleurs de certaines de leurs organisations les plus notoires.

**FORCES DES DARK ELDARS :** Une liste d'armée exhaustive qui vous permet d'organiser vos figurines Dark Eldars en une force victorieuse pour vos parties de Warhammer 40,000.

**APPENDICES :** La description et les règles des armées des Dark Eldars, de leurs armes et des équipements qu'ils emportent à la bataille.

ISBN 978-1782-534846



9 781782 534846



FRENCH  
LANGUAGE  
IMPRIMÉ  
EN CHINE

01030112004

Un supplément pour

WARHAMMER®  
40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 : Les Règles est nécessaire pour utiliser ce supplément.



CITADEL



GAMES  
WORKSHOP®

games-workshop.com