

VALEDOR™



WARHAMMER
40,000

ZONE DE GUERRE APOCALYPSE

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LA MORT VIOLENTE DE VALEDOR.....	6
RAPPORT DE BATAILLE: L'ÉVEIL DU CŒUR DE FEU	25
MISSION DE VALEDOR – L'ÉVEIL DU CŒUR DE FEU	25
L'UNION DES FLOTTES-RUCHES.....	26
LES LAMES DE KHAINE.....	27
DESTRUCTION TOTALE.....	28
GALERIE DE FIGURINES.....	29
RÈGLES D'ENGAGEMENT.....	34
TERRAINS UNIQUES DE VALEDOR	35
CATASTROPHES SURNATURELLES DE VALEDOR	36
MISSIONS DE VALEDOR	
Le Bouclier Miroir	37
Tempête de Chair	38
La Mort Rouge	39
ATOUTS STRATÉGIQUES DE VALEDOR.....	40
HEURES DE GLOIRE DE VALEDOR.....	41
FICHES TECHNIQUES.....	44
ELDARS	44
ELDARS NOIRS.....	52
TYRANIDES.....	54
APPENDICES.....	66
RÉFÉRENCES.....	68

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2012. 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, *Zone de Guerre: Valedor*, 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 2000-2013, 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.

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.

www.games-workshop.com

ROYAUME-UNI
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 592 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis, Tennessee 38141

INTRODUCTION

Partout dans la galaxie, des extraterrestres mènent des guerres de conquête contre l'Humanité. Cependant, sur d'innombrables zones de guerre, ce sont des xenos qui s'affrontent en lançant leurs machines et leurs monstres biologiques dans la bataille.

Beaucoup de ces conflits ont marqué d'une pierre blanche d'histoire du 41^e millénaire. Ces guerres laissent de profondes séquelles dans la psyché des races qui les livrent. Les Guerres d'Octavian, le Fléau d'Iyanden, la Guerre Céleste... tous ces conflits et d'autres encore sont entrés dans la légende, et certaines des haines qu'ils ont engendrées subsistent encore de nos jours. Depuis l'arrivée de la race des tyranides, ces superprédateurs à l'échelle galactique, de telles guerres sont devenues de plus en plus fréquentes. Chaque front plonge des planètes, voire des systèmes solaires entiers dans la mort et le chaos pendant des années, voire des décennies.

Ce livre décrit la zone de guerre de Valedor. Il s'intéresse principalement au destin de Dûriel, le joyau du système Valedor, un monde eldar paradisiaque ayant été colonisé par des humains de l'Imperium. Pourtant, les actions d'un vaisseau-monde eldar situé à l'autre bout de la galaxie mirent en branle des événements terribles qui précipitèrent Dûriel dans les griffes non pas d'une, mais de deux flottes-ruches tyranides. Les forces eldars conjointes d'Iyanden et de Biel-Tan lancèrent une contre-invasion, et se battirent non pas pour reconquérir un monde paradisiaque, mais juste pour empêcher les deux flottes tyranides de combiner leurs nuées.

LES ZONES DE GUERRE D'APOCALYPSE

Chaque zone de guerre d'Apocalypse est un supplément aux règles d'Apocalypse, basé sur une campagne militaire de

Warhammer 40,000 particulièrement violente et disputée. Chaque zone de guerre commence par délivrer un historique détaillé de la campagne, des batailles qui eurent lieu et des combattants qui y participèrent. Cette section est suivie de règles spéciales, d'atouts stratégiques, de scénarios et de formations d'Apocalypse, tous basés sur les faits s'étant déroulés lors de la campagne. Vous pouvez utiliser tous ces éléments lorsque vous livrez une partie d'Apocalypse dans ladite zone de guerre, toutefois l'organisateur de la partie pourra tout à fait les adapter pour d'autres théâtres d'opérations s'il le souhaite.

La seule exception concerne les nouvelles formations d'Apocalypse que vous trouverez dans chaque zone de guerre. Elles peuvent servir aux batailles se déroulant dans celle-ci, et peuvent aussi servir lors d'autres batailles d'Apocalypse, sans nécessiter le moindre ajustement: ces nouvelles formations représentent des groupements militaires utilisés dans toute la galaxie, même s'ils se sont particulièrement distingués au cours de la campagne de la zone de guerre en question.

Enfin, chaque zone de guerre d'Apocalypse inclut une double page qui présente un rapport de bataille d'une partie d'Apocalypse. Celle montrée dans cet ouvrage se déroule sur Dûriel, dans le système Valedor, et a été jouée au Studio Games Workshop avec les collections de plusieurs participants. Nous espérons que cette partie vous inspirera pour livrer vos propres batailles d'Apocalypse!







LA MORT VIOLENTE DE VALEDOR

UNE PLANÈTE DÉCHIRÉE

La guerre pour le système Valedor connut son apogée sur Valedor elle-même, que les eldars nomment Dûriel. Cette planète paradisiaque fut envahie par l'Humanité, dévastée par les tyranides, et amenée au bord de l'annihilation par les eldars eux-mêmes.

LE GRAND DÉVOREUR ATTAQUE

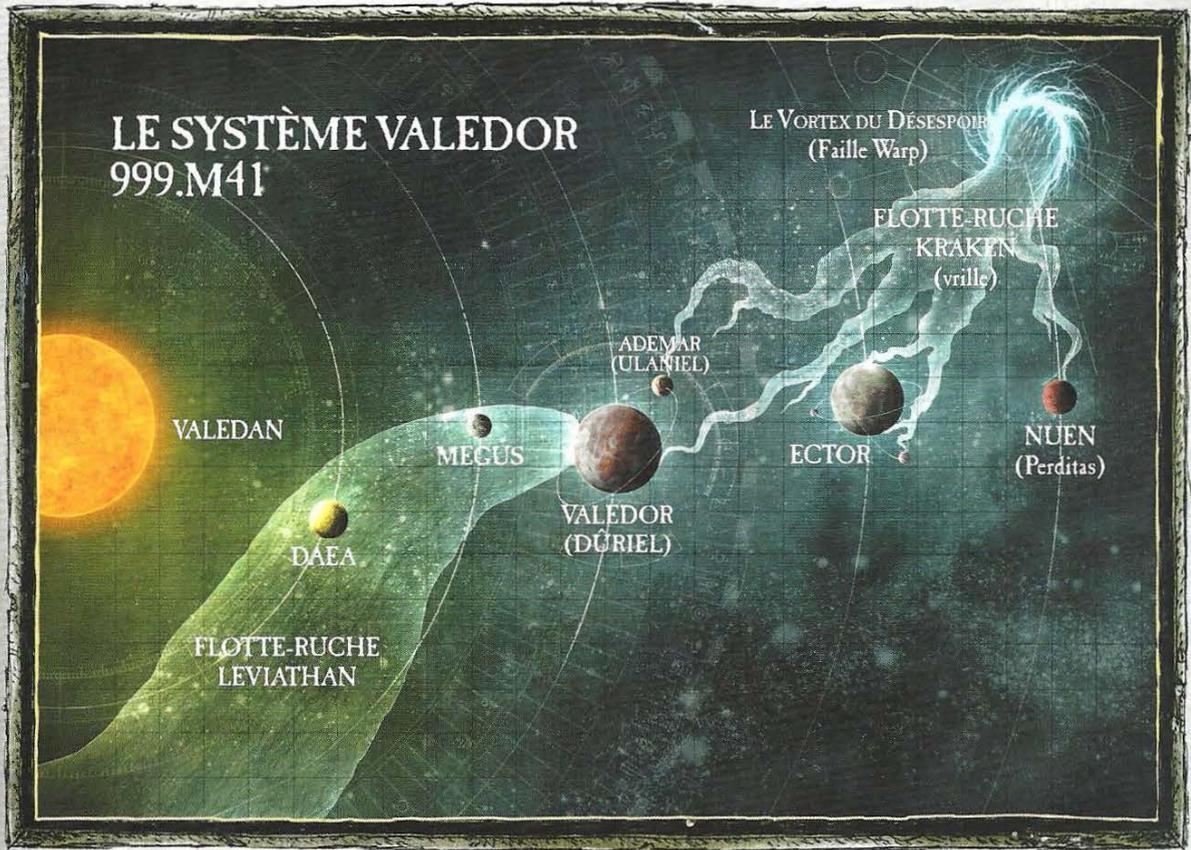
Depuis l'arrivée des flottes-ruches par la Bordure Orientale, même les eldars les plus sceptiques ont fini par reconnaître la menace que font peser les tyranides. L'horreur de ces créatures venues du néant pousse même les grands prophètes à pleurer des larmes de sang à leur approche.

Les autarques et les grands prophètes des vaisseaux-mondes savent très bien que tenter d'échapper à un ennemi qui peut se rendre dans toute la galaxie est vain. D'un autre côté, attendre que ces envahisseurs s'épuisent tout seuls n'est pas non plus une solution viable. L'Empire Tau n'est qu'un bouclier temporaire contre cette marée et, au grand dam des eldars, l'Imperium de l'Humanité ne fait que rendre les flottes-ruches plus fortes en les nourrissant, car ils jettent contre elles des millions de soldats qui finissent dévorés.

Les prophètes et les érudits des vaisseaux-mondes ont longtemps suspecté que la race des tyranides gagnait en vigueur à chaque monde qu'elle consommait par le biais des immenses biovaisseaux qui constituent ses flottes. Ces monstruosité réduisent en bouillie nutritive la biomasse de leurs victimes, celle-ci venant se mélanger à celle des tyranides tués lors de l'attaque, avant de l'absorber. Ainsi, chaque nouvelle race rencontrée par les tyranides est exterminée, réduite en gruau biologique et utilisée pour créer de plus en plus d'organismes tueurs.

C'est ce processus que les eldars cherchèrent à stopper dans le système Valedor, car si les flottes-ruches poursuivaient leurs destructions, nul doute que le destin des vaisseaux-mondes serait funeste. Mais ce que les eldars ne savaient pas, c'est que la guerre allait détruire entièrement Dûriel.





LE SYSTÈME VALEDOR, 999.M41

VALEDAN (CORPS STELLAIRE DE CLASSE PRIMOVITAE)

Valedan est une étoile relativement stable, dont la lumière et la chaleur permettent à des écosystèmes complexes de s'épanouir sur plusieurs de ses planètes. Les cosmologues impériaux supposent que seuls les systèmes susceptibles d'accueillir la vie tels que celui de Valedan attirent l'attention des tyranides, car la biomasse est la seule ressource qu'ils utilisent.

DAEA (MONDE HOSTILE)

Daea entre en éruption à chaque fois que son orbite elliptique la rapproche de Valedan. Bizarrement, cela n'a pas empêché la flotte-ruche Leviathan d'approcher la planète en 999.M41, sans doute pour s'approprier les secrets des formes de vie très résistantes de Daea, afin d'en faire profiter ses organismes.

MEGUS (MONDE MINIER)

Jusqu'à la fin de 999.M41, la planète minière de Megus était très productive. Les veines d'adamantium qui couraient sous sa croûte terrestre avaient provoqué la prolifération de villes minières, et ses défenses planétaires comptaient parmi les meilleures du secteur. La planète fut envahie et détruite en six jours par les monstruosité lâchées par la flotte-ruche Leviathan, et ce en dépit d'une défense acharnée de la part des navires de guerre qui escortaient les convois de minerais vers Valedor, et des efforts courageux mais vains des régiments de la Garde Impériale stationnés au sol.

VALEDOR (MONDE CIVILISÉ)

Connu par les eldars sous le nom de Dûriel, Valedor fut terraformé avec le reste du système à l'aube de la préhistoire. Ce monde devait servir de refuge aux anciens eldars, afin que leur empire renaisse. Cependant, l'arrivée de colons impériaux en 311.M39 vit la planète amenée dans le giron de l'Imperium en moins d'une décennie. À la fin de 321.M39, il passa du classement de type Viridien Mundus Novum à celui de monde civilisé. La bonne fortune de la planète prit fin brutalement en 999.M41 lorsque la faille Warp baptisée Vortex du Désespoir apparut et dégorgea une vrille de la flotte-ruche Kraken.

ECTOR (MONDE-RUCHE)

Ce fut la première planète à subir les foudres de Kraken. Les calottes polaires furent envahies en premier car elles contenaient beaucoup de biomasse sous la forme de plancton et de gros carnivores. Ector était le lieu de recrutement du chapitre des Crimson Castellans et abritait alors une garnison de vingt space marines. Ces derniers coordonnèrent les défenses des principales cités-ruches, qui parvinrent ainsi à résister pendant trois mois avant de tomber.

NUEN (PERDITAS)

Nuen est corrompue par la faille Warp qui croise régulièrement son orbite. Elle a été déclarée Perditas depuis les tempêtes démoniaques qui se sont produites en 442.M35.



LES OSTES DE DÛRIEL

Les vaisseaux-mondes Biel-Tan et Iyanden, qui comptent parmi les plus importants, allèrent leurs forces pour éradiquer les tyrannides infestant Dûriel. Ce fut la Lame du Vent de Biel-Tan qui attaqua la première, mais les guerriers fanatiques d'Iyanden s'avèrent précieux ultérieurement.

Les bonds évolutifs effectués par les bêtes procréatrices nommées reines norines permettent aux nuées tyrannides de s'adapter très rapidement afin de contrer les avantages technologiques de leurs proies. À chaque étape de l'évolution, et à chaque nouvelle adaptation, les flotteruches améliorent l'efficacité de leurs guerriers en prévision des attaques ultérieures.

Pour les eldars, les tyrannides incarnent un aspect de la mythologie du dragon : la destruction aveugle qui ravage les étoiles. Les eldars savent au fond d'eux qu'ils doivent relever le défi d'affronter ces monstruosité, car ils sont les seuls à avoir la sagesse nécessaire pour les vaincre. Mais ils redoutent un tel combat, car ils sont déjà peu nombreux, alors que, si on en croit les dires des prophètes, les myriades de tyrannides sont infinies.

Taec Silvereye d'Iyanden était un visionnaire, un prophète excentrique dont les prédictions concernant les invasions tyrannides s'avèrent terriblement exactes lors de la Chute d'Iyanden. Si ses pairs l'avaient écouté, sans doute auraient-ils pu éviter le désastre, ou peut-être la quasi-destruction du vaisseau-monde était-elle

inévitabile. Dans tous les cas, la nouvelle du destin tragique d'Iyanden s'est répandue rapidement parmi la civilisation des eldars, et a servi d'avertissement concernant la menace que font peser les tyrannides.

Une seule ville de la flotte-ruche Kraken avait détecté, traqué et massacré la majorité de la population d'Iyanden avant d'être finalement anéantie. Le vaisseau-monde autrefois flamboyant avait été réduit à des ruines désolées, au point que pour survivre, ses derniers habitants furent forcés de réveiller les morts afin qu'ils viennent combattre aux côtés des vivants

DOULEUR ET EXIL

Il est presque impossible d'échapper à une flotte-ruche à cause de son immensité. Et cela était encore plus vrai avec la flotte-ruche Kraken, dont les villes figuraient parmi les plus rusées de l'espèce tyrannide.

Contrairement aux méthodes d'assaut direct de Behemoth, Kraken attaqua en envoyant une série de villes composées chacune de plusieurs centaines de biovaisseaux, qui testèrent les défenses qu'ils rencontrèrent avant de s'en prendre à leurs points faibles.



Alors que tout semblait perdu pour les défenseurs d'Iyanden, la ville fut finalement vaincue grâce au retour de la flotte corsaire du prince Yriel. Cette victoire à la Pyrrhus des eldars, en conjonction avec les actions des forces impériales sur Ichar IV, brisa les principales villes de Kraken, qui ne fut plus dès lors que l'ombre d'elle-même. Néanmoins, les villes mineures encore opérationnelles risquaient encore d'achever Iyanden si par malheur elles tombaient dessus.

Dans le but d'échapper à la dévastation qui ravageait les systèmes situés dans la Bordure Orientale, les prophètes d'Iyanden canalisèrent le contrecoup psychique dû à la quasi-extinction de leur vaisseau-monde. Au cours d'un rituel méditatif long et dangereux, ils magnifièrent ces énergies jusqu'à ce qu'elles se mettent en résonance avec le circuit d'infinité, la matrice psychique qui forme l'ossature des vaisseaux-mondes.

Toute terreur et toute la douleur due aux innombrables morts d'Iyanden furent alors projetées en un point précis du temps et de l'espace. L'énergie émotionnelle était si intense qu'elle déchira la voile entre

l'univers réel et l'Immaterium, créant une tempête Warp temporaire dans le sillage du vaisseau-monde.

Plusieurs villes mineures qui poursuivaient le vaisseau-monde furent perturbées par ce portail infernal et changèrent de cap. Toutefois, la plus proche d'entre elles ne put réagir assez rapidement pour s'échapper, et ses biovaisseaux se tortillèrent désespérément tandis qu'ils étaient aspirés par le vortex surnaturel.

Les eldars encore sous le choc des événements récents ne se soucièrent pas du destin de la ville qu'ils avaient bannie dans le Warp, car leur survie était leur priorité immédiate. D'ailleurs, beaucoup d'eldars pensaient que jamais les tyranides ne reviendraient de ce royaume infernal. Ouvrir une faille Warp, qui risquait de devenir permanente, était d'ordinaire formellement interdit au sein de la société des eldars, toutefois la situation justifiait l'emploi d'un plan aussi dangereux.

Néanmoins, cet acte allait revenir hanter les eldars d'Iyanden, car les courants du Warp son capricieux, et les dieux qui vivent là sont des êtres cruels...



LA PART DE NOIRCEUR

Faisant face à un ennemi très supérieur en nombre, les eldars furent forcés de faire appel à leurs sinistres cousins. Asdrubael Vect autorisa la présence de la cabale du Cœur Noir sur Dûriel, et de ses alliés du culte de la Discorde menés par Lelith Hesperax.





Le temple de la Lame Patiente est célèbre aussi bien sur Iyanden que sur Biel-Tan pour les talents de pisteurs de ses membres, appris en traquant méthodiquement les lictors de la flotte-ruche Kraken afin d'empêcher ces créatures de rapporter la présence des eldars.

DETTES ET CONSÉQUENCES

La menace terrifiante des flottes-ruches avait éclaté au grand jour. La venue des tyranides allait sans aucun doute déchirer toute la galaxie et pousser toujours plus les eldars vers l'extinction. Il fallait réagir.

Plusieurs années suite aux événements qui avaient provoqué la destruction presque totale du vaisseau-monde Iyanden, le prophète Taec Silvereye prédit une guerre future dont la conséquence ultime serait l'annihilation d'Iyanden. Ses talents pour les augures s'étaient déjà révélés précieux lors de l'invasion d'Iyanden, c'est pourquoi ses avertissements furent rapportés en toute hâte au conseil du vaisseau-monde.

Menés par la sublimissime spirite Yanna Arienal, les prophètes d'Iyanden jetèrent leurs runes et projetèrent leurs esprits dans la trame du destin. Ensemble, les prophètes avaient la force de s'aventurer à travers l'ombre psychique induite par les tyranides, afin d'examiner la prophétie de Silvereye. Ce qu'ils découvrirent alors faillit les faire plonger dans une peur panique aveugle, tant leurs visions furent alarmantes.

LE SPECTRE DU KRAKEN

La flotte-ruche tyranide qui avait assailli Iyanden se souvenait des relents psychiques des esprits des eldars dévorés pendant les combats. Ses créatures portaient ainsi une trace fugace, mais repérable par les psykers eldars les plus doués de la galaxie. Les spirites d'Iyanden excellaient plus que tous les autres pour tout ce qui touchait à l'Immaterium, surtout que les prophètes les guidaient avec une précision experte. Ainsi, ils furent en mesure de pister le chemin emprunté par la vrille de la flotte-ruche dans le Warp.

Alors que le rituel était sur le point de s'achever, les spirites é mirent un hurlement paniqué. La vrille disparue dans le Warp n'avait pas été détruite comme ils l'espéraient, ni emprisonnée à jamais dans ses remous, car elle avait ressurgi dans le monde réel par une faille nommée le Vortex du Désespoir. Désormais, elle se dirigeait vers un monde déjà infesté par la flotte-ruche Leviathan.

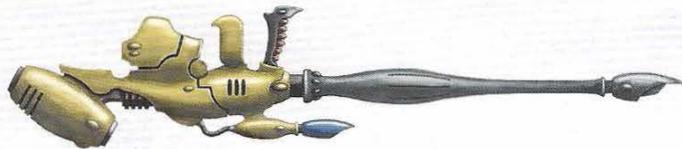
Leviathan était la dernière flotte-ruche en date à avoir pénétré dans la galaxie, et elle s'était déjà gavée de la biomasse de centaines de planètes impériales avant de s'attaquer à l'empire ork d'Octarius. L'Imperium avait tenté de gagner du temps en évacuant ou en détruisant les mondes sur le chemin de Leviathan, et en l'attirant vers des zones de l'espace aux mains des orks, car il n'était que trop conscient de son incapacité à stopper les tyranides. C'est ainsi que les eldars devaient porter seuls le fardeau de ce combat.

GUERRIERS LÉGENDAIRES

Des Revenant gémeaux étaient à la pointe de l'assaut d'Iyanden. Le Glittering Scream, armé de deux lances soniques, et le Sound of Sunlight, équipé de pulsars à la précision mortelle. Les machines prélevèrent un lourd tribut parmi les créatures de la flotte-ruche Kraken, les deux pilotes se lançant dans une compétition fraternelle à chaque combat pour savoir qui tuerait le plus de tyranides.



Lance sonique



Pulsar

Au plus fort des affrontements sur Düriel, les deux Revenant combattirent aux côtés du titan Fantôme Curse of Yriel. Ce dernier vint à bout des innombrables tervignons qui menaient les hordes depuis les hauteurs du Plateau d'Aitric.

MORTELLE CONVERGENCE

La fusion de deux flottes-ruches majeure était une menace terrible, car elles pourraient profiter mutuellement de leurs évolutions organiques et donner naissance à des créatures d'autant plus redoutables. Si les armées de Kraken et de Leviathan étaient récupérées par les mêmes biovaisseaux, les tyranides qui avaient attaqué Iyanden et ceux qui s'étaient endurcis au contact des orks allaient inmanquablement produire une nouvelle lignée de superprédateurs. Les poches de gestation des vaisseaux-générateurs généreraient des hordes de monstres à la fois incroyablement robustes et dotés d'une intelligence développée, et ces marées implacables seraient alors en mesure d'écraser la résistance des eldars, des orks et des humains.

LE DESTIN DE DÛRIEL

Au sud de la galaxie, le monde de Dûriel luisait comme un joyau doré dans le firmament. Cette planète aux chaleurs tropicales et aux saisons douces se trouvait à une distance idéale de son soleil pour être colonisée. Elle avait connu un âge d'or à l'époque des eldars, car ceux-ci maîtrisaient parfaitement la terraformation des planètes et créer des mondes paradisiaques.

Iyanna Arienal pensait que la prophétie de Silvereys faisait allusion à la conquête récente de Dûriel par les tyranides jaillis du Warp. En eldar, ce nom signifiait "longues flammèches dansantes et réconfortantes", c'est pourquoi la spirite était persuadée que puisque la prophétie faisait référence à des flammes mourantes, il ne pouvait s'agir que de Dûriel.

Le conseil des prophètes se rassembla et on jeta les runes de prédiction. Tandis que les eldars étudiaient les voies des possibles, ils furent frappés par le destin de Dûriel. La planète était autrefois un des joyaux de la civilisation des eldars, mais les runes indiquaient qu'elle avait été d'abord colonisée par les humains, puis poussée au bord de la destruction par les tyranides.

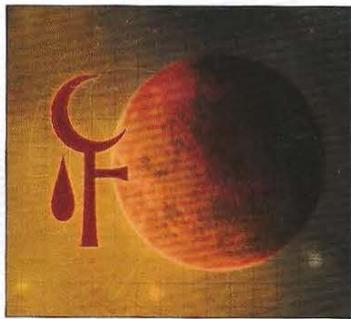
Dix mille ans plus tôt, tous les habitants eldars de Dûriel étaient morts lors du choc psychique qui avait précipité l'anéantissement de leur empire. Il n'était resté que les cadavres privés de leurs âmes dévorées par Slaanesh, qui avaient fini par pourrir et tomber en poussière. Néanmoins,

les réalisations des eldars sont conçues pour être à l'épreuve du temps: lorsque les vaisseaux primitifs des colons impériaux atterrirent sur la planète, ils trouvèrent l'architecture des eldars intacte.

L'Imperium colonisa petit à petit Dûriel, détruisant systématiquement les édifices eldars qu'il y découvrait. Suite à une décennie de labeur et de travaux de démolition intensifs, les terres se retrouvèrent couvertes d'une couche de moelle spectrale pulvérisée, ponctuée de débris de psychoplastique.

L'Imperium entreprit ensuite d'ériger ses propres constructions sur Dûriel, remplaçant les prairies verdoyantes par des dalles de ferrobéton et érigeant des cathédrales et des hab-blocs afin que les colons puissent y vivre et vénérer l'Empereur. Au fil des ans, Dûriel fut transfigurée. Des millénaires d'exploitation intensive virent la disparition des forêts et l'assèchement des océans tandis que la population construisait toujours plus de stations géothermiques pour canaliser l'énergie du cœur de la planète. La guerre, les épidémies et les catastrophes naturelles ravagèrent la planète au fil du temps.

En dépit de cela, le joug de l'Imperium n'était rien comparé à la venue des tyranides. Les nuées de Leviathan submergèrent les défenses impériales lors d'une série d'attaques sanglantes qui s'étalèrent sur moins d'une semaine. Le processus d'assimilation débuta dans la foulée, malgré tout l'agonie de la planète était loin d'être terminée. En effet, alors que Leviathan lâchait des millions d'organismes nourriciers au sol, la vrille de la flotte-ruche Kraken apparut et s'approcha de Dûriel pour se joindre au festin.



Les eldars furent très inquiets de voir Ulaniel, la lune de Dûriel, virer au rouge lorsqu'ils arrivèrent dans le système. En effet, une lune rouge est un présage de désastre pour les eldars depuis la mort d'Eldanesh, il y a de cela des millénaires.

"La bête venue du néant
somblera dans l'Abyesse,
mais sa faim la mènera vers
les flammes, où elle se consumera
avec les siens et précipitera
le Grand Changement."

- LA PROPHÉTIE
DE LA MORT ROUGE



Le temple de l'Écho Ascendant prit l'habitude de s'enduire d'ichor extraterrestre avant les combats sur Dûriel, notamment en traçant la rune de la banshee hante sur leurs armures couleur ivoire pour susciter les faveurs de Khaine.



Aluinnthralann, exarque du temple du Suaire Étouffant, devint célèbre lors de la bataille d'Iyanden, au cours de laquelle il utilisa son générateur de saut Warp pour apparaître juste au-dessus d'une harpie en plein vol. Il planta ses lames dans le corps du monstre pour se maintenir, et lui réduisit la tête en charpie avec ses tse-tse-mort avant de se téléporter.



L'ŒIL MYSTIQUE

Le vieux prophète Taec Silvereye guida son vaisseau-monde vers Dûriel. Même s'il a perdu son œil droit face à un génovoxe pendant l'invasion d'Iyanden, son troisième œil, qu'on dit capable de voir l'invisible, est réputé pour être presque aussi clairvoyant que celui d'Eldrad Ulthran.

DES VOIX DANS LE VIDE

Les divinations des prophètes d'Iyanden révélèrent que la vrille était ressortie du Warp suite à son odyssée, et qu'elle avait été volontairement recrachée – du moins selon ce que disaient les runes – par le Vortex du Désespoir. Désormais, elle fonçait droit vers Dûriel. Même si les armées d'Iyanden se risquaient à emprunter les tunnels à moitié effondrés de la Toile, les chances qu'elles avaient d'arriver sur Dûriel pour empêcher les deux flottes-ruches de se regrouper étaient minces. Seul le vaisseau-monde Biel-Tan, qui naviguait alors au sud de la galaxie à la poursuite de ses propres objectifs, pouvait potentiellement atteindre la zone de guerre à temps.

Sans perdre de temps, le conseil des prophètes d'Iyanden transmit une requête psychique à ses frères de Biel-Tan. Le conseil de guerre de Biel-Tan fut divisé, certains arguant que cette guerre ne les concernait pas. Finalement, Iyanna Arienal fit parvenir un message dont elle savait que la teneur piquerait au vif l'instinct guerrier de la Lame du Vent, et qui pouvait se résumer en un seul mot : extermination.

LA LAME DU VENT FRAPPE

En l'espace de quelques heures, le vaisseau-monde Biel-Tan se positionna à proximité de Dûriel. Cependant, s'en approcher en empruntant l'espace réel, et donc en

se plaçant sur la route des flottes-ruches convergentes, aurait été de la folie, et Biel-Tan aurait sans nul doute connu le même destin qu'Iyanden. Au lieu de cela, les osts de la Lame du Vent se servirent des plus grandes galeries de la Toile pour se rendre au sol de la planète.

Un flot de chars antigravs et d'escadrilles d'aéronefs émergea des anciens portails de la Toile au sommet des plus hautes montagnes de Dûriel. Les tyranides dans les vallées n'avaient pas conscience des engins de guerre qui prenaient position au milieu des nuages de spores. Les unités de la Lame du Vent adoptèrent une formation en fer de lance, tandis que des escadrons d'élite de chasseurs écarlates survolaient les Falcon et les Wave Serpent. Avant même le coucher du soleil, une armée invisible était parée au combat. Au matin suivant, elle s'était déployée partout sur la planète, avait localisé les nuées de Kraken qu'elle devait éliminer, et avait entamé des reconnaissances à l'abri des nuages de spores, sans jamais être détectée. Au lever du soleil, les eldars étaient prêts à frapper depuis une montagne nommée le Pic des Dieux. En dessous, une mer rouge de tyranides s'étendait dans la vallée et au-delà. Une myriade de créatures issues de la vrille de Kraken s'étirait dans les plaines, et bondissait en direction des nuées de Leviathan dans le but d'assimiler autant de biomasse que possible, y compris celle de sa rivale.

LES FORMES DE LA BÊTE

Lorsque les tyranides envahissent une planète, les êtres vivants libérés vont des milliards de spores constituant des nuages aux monstres gros comme des maisons.



Les monstres de Leviathan ne s'étaient pas encore rendu compte de la venue des armées de Kraken, car ils s'affairaient à engloutir la biomasse des forêts pétrifiées de Dûriel, et une fois leurs gésiers pleins, ils se précipitaient dans les bassins de digestion qui constellaient le paysage ravagé. Ces nuées ne le savaient pas encore, mais elles allaient bientôt se mêler à celles d'une autre flotte-ruche.

Si les tyranides de la vrille de Kraken parvenaient à se joindre au festin, et si les diverses biomasses se mélangeaient dans les bassins de digestion, les biovaisseaux en orbite n'auraient plus qu'à absorber le gruau acide résultant par le biais des tours capillaires. Il n'y avait donc pas une seconde à perdre, car pour tenir les deux nuées de tyranides à l'écart l'une de l'autre, les armées des eldars devaient frapper vite et fort, et surtout, en un point situé au milieu des deux marées d'extraterrestres.



La *Lame du Vent* tomba comme la foudre. Des escadrons de chars antigravs jaillirent des cieux en faisant feu avec leurs pulsars et leurs rayonneurs lasers dont les faisceaux d'un blanc éclatant traçaient des sillons sanglants dans les rangs massés des tyranides pris au dépourvu. Les catapultes et les canons shurikens des ostes de gardiens de Biel-Tan se joignirent à la fureur de combats et réduisirent en tas de viande hachée les corps chitineux des extraterrestres. La soudaineté de l'assaut poussa les tyranides à chercher refuge dans la végétation corrompue des forêts. Alors que les monstres reculaient, en proie à la confusion, des escouades de guerriers aspects chamarrés débarquèrent sur les plateaux sis au milieu de la Vallée des Dieux afin de repérer leurs proies avant de passer à l'attaque.

L'atarque Aloec Sunspear de Biel-Tan étudiait les tyranides depuis longtemps. Il savait que la cohésion des essaims serait brisée par l'élimination de cibles prioritaires. Il donna calmement ses ordres. Des faucheurs noirs s'avancèrent au bord des mesas. Leurs salves de missiles explosèrent au milieu des guerriers tyranides qui coordonnaient

les actions des créatures inférieures. Les armes lourdes des escadrons de marcheurs de guerre donnèrent de la voix contre les zoanthropes, dont les boucliers psychiques finirent par être surchargés par l'avalanche de tirs. Des dragons de feu lâchèrent des volées de fusil à fusion sur les tervignons qui progressaient entre les rochers. Leur agonie provoqua des ondes de choc psychiques qui exterminèrent les essaims de termagants à proximité. Sunspear lui-même mena une garde d'honneur d'exarques contre les terreurs serpentines qui menaçaient de bloquer la retraite des eldars. Au milieu du carnage avançait l'avatar de Khaine, l'incarnation de la soif de combat de Biel-Tan. Des dizaines de créatures synapses moururent de sa main.

Alors que le crépuscule se muait en ténèbres, le plan de l'atarque Sunspear commença à porter ses fruits: privés de créatures synapses pour les mener, les nuées de Kraken sombrèrent dans la confusion, et se mirent à tourner en rond ou à se terrer dans le moindre trou. Ainsi, la flotte-ruche Kraken fut maintenue à l'écart des essaims de Leviathan, et la menace que faisait peser leur fusion fut momentanément écartée.



Au grand dam des prophètes qui les affrontèrent, les zoanthropes qu'ils nommèrent les Voleurs d'Esprit dégageaient non seulement une aura de désespoir, mais renvoyaient aussi les échos psychiques des eldars d'Iyanden absorbés par la flotte-ruche.

L'OST PHÉNIX D'IYANDEN

La puissance militaire du vaisseau-monde Iyanden fut sérieusement amoindrie suite à sa rencontre désastreuse avec la flotte-ruche Kraken en 992.M41. La population du vaisseau-monde avait été décimée, malgré tout, une fois les créatures de Kraken détruites, presque toutes les pierres-esprits des morts avaient été récupérées. Alors que l'ost squelettique voyageait à travers le Toile pour rejoindre ses alliés de Biel-Tan dans le système Valedor, les chanteurs de moelle d'Iyanden firent un effort prodigieux pour créer de nouveaux combattants fantômes afin de garnir les Falcon et les Wave Serpent. Lors de l'approche finale vers Dûriel, les pierres-esprits des morts furent intégrées à la moelle spectrale encore chaude et les rituels d'invocation furent célébrés. Ainsi, toute une génération de guerriers renaquit, tels des phénix, et ils étaient avides de prendre leur revanche.



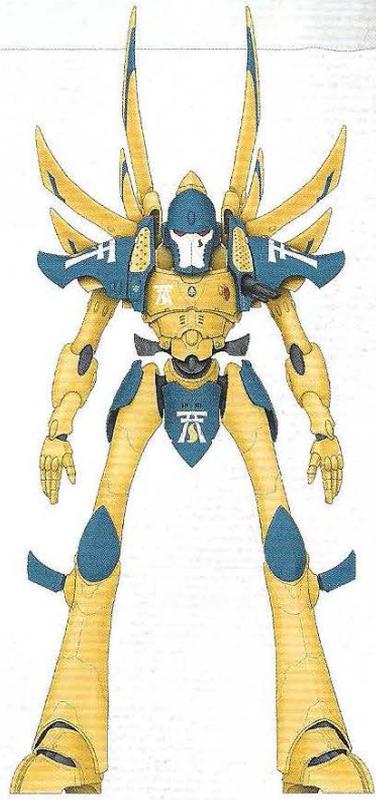
LE LEVIATHAN S'ÉVEILLE

L'Esprit-ruche qui contrôle toute la race des tyranides est doté d'une intelligence froide et calculatrice, et il est difficile de le duper. Une fois la surprise initiale de l'attaque passée, les créatures de la vrille de Kraken s'étaient cachées en des centaines d'endroits différents pour échapper aux eldars implacables qui les poursuivaient. Des scorpions foudroyants éclaboussaient le sol d'ichor extraterrestre tandis que les éperviers voltigeurs et les araignées spectrales sautaient de rocher en rocher et massacraient les essaims avec leurs éclateurs lasers et leurs redoutables armes à monofilament.

Cependant, les tyranides de Kraken n'étaient pas seuls présents sur la planète agonisante. Ce qui paraissait d'abord des nuages d'orage apparut au loin était en fait quelque chose de bien plus terrible. Des rapports alarmants de la part des éclateurs en Vyper rapportèrent qu'une nuée de créatures volantes d'une taille sans précédent fonçait vers les positions de l'ost eldar: le géant endormi qu'était la flotte-ruche Leviathan s'était éveillé.

L'horizon noircit sous les essaims qui se déversaient dans la plaine. Des milliers de gargouilles se dirigeaient vers les plateaux d'où les guerriers aspects avaient lancé leur assaut, et bien que les fers de lance blindés des escadrons Cloudstrike en abattissent des centaines, ils ne pouvaient pas toutes les arrêter. La masse chitineuse balaya les positions des eldars comme un ouragan. Des cris emplirent l'air lorsque les guerriers de Khaine furent déchiquetés par les serres tyranides. Les escouades de guerriers aspects battirent en retraite vers les transports antigravs qui attendaient aux sommets de mesas. Les gargouilles les talonnaient en projetant des myriades de scarabées écorcheurs, qui recouvraient les coques des chars alors même que les eldars se mettaient à l'abri à l'intérieur. Les blindés décollèrent immédiatement, sans même se rendre compte qu'en fermant leurs écoutilles, ils venaient de condamner leurs occupants à une mort atroce, dévorés par les scarabées qui avaient réussi à s'insinuer à l'intérieur. Les compartiments passagers n'étaient déjà plus que des abattoirs jonchés d'ossements d'eldars et d'insectes carnassiers tyranides repus.

Les soldats fantômes qui composaient l'ost d'Iyanden comptaient des formations entières de gardes fantômes et de guerriers fantômes, une douzaine de chevaliers fantômes, et même un unique titan Phantom, qui parcourait le champ de bataille tel un dieu des temps jadis.



LA TEMPÊTE DE CHAIR

Sur les plateaux, les éléments lourds de l'ost eldar affrontaient la nuée de tyranides ailés qui venait de s'abattre sur eux. Des harridans aussi gros que des navettes spatiales volaient sur leurs ailes de cuir, et s'emparaient des marcheurs de guerre avant de les mettre en pièces avec leurs serres, ou de les lâcher du haut du pic des Dieux. Des tyrans des ruches ailés et des harpies massacraient les éperviers voltigeurs suffisamment courageux pour braver les nuages de spores. Des viragos creusaient de profonds sillons dans la moelle spectrale des titans eldars qui arrivaient pour intercepter la nuée. Et pendant ce temps, l'avatar menaçait de disparaître sous la marée de corps, sa fureur étouffée par les centaines de créatures chitineuses qui s'agglutinaient sur lui.

L'autarque Sunspear n'avait pas le choix : il envoya une impulsion psychique ordonnant la retraite générale. Sespires craintes étaient justifiées : toute la planète était infestée par les tyranides. Le seul espoir de la Lame du Vent consistait à arracher une victoire rapide face à un ennemi largement supérieur en nombre, en massacrant la vrille de la flotte-ruche et en s'échappant avant que les essaims de Leviathan puissent intervenir. Mais ce plan avait échoué, car même si une grosse partie de la vrille de Kraken avait été exterminée, sa menace n'avait pas été totalement levée. Aussi féroce qu'avait été l'assaut de la Lame du Vent, les nuées étaient simplement trop nombreuses pour être vaincues sans une aide extérieure.

Et le prix de cette aide allait s'avérer très élevé.

Juste avant l'invasion d'Ector, le gouverneur planétaire avait ordonné l'évacuation de la population vers les cités-ruches. Chaque spire avait été placée sous le commandement d'un seul space marine du chapitre des Crimson Castellans, malgré tout la présence de ces vingt guerriers sauva des centaines de milliers de vies. Les tyranides commencèrent par envahir les calottes polaires, et acquirent des informations sur la population en capturant les stations sur la banquise. Une pluie de spores-mines tomba aux alentours des cités-ruches. Leurs milliers d'essaims se heurtèrent aux tirs disciplinés des défenseurs. Plus d'un million de tyranides fut abattu sans pertes significatives pour l'Imperium. Pendant ce temps, un couloir spatial fut dégagé de l'autre côté de la planète, vers le reste du système, ce qui permit aux Crimson Castellans d'évacuer une grande partie de la population.

La vague suivante présenta une évolution biologique de taille : sans aucune exception, ces tyranides possédaient des ailes. Les plus grosses créatures s'attaquèrent aux tourelles d'artillerie : les viragos ouvrirent des sillons dans les structures afin de permettre aux gargouilles d'envahir leurs coursives. Des rumeurs persistantes évoquent de mystérieux guerriers qui brillaient tels du cristal et qui combattaient aux côtés des gangers des ruches, et dont le chef se faisait appeler La Main. Il s'agissait en fait de nul autre qu'Asurmen venu ralentir l'avance des tyranides, mais celle-ci était implacable et au final, seule l'intervention de l'exodite dépossédé Isarion permit à Asurmen de s'échapper vers Düriel.



Grâce au sabre spectral Don d'Aletheah, le seigneur fantôme Rahinet du Soleil Levant Maussade repoussa les rôdeurs et les trygons qui avaient réussi à pénétrer dans la Toile au niveau du mont Deus.



La tête de Rahinet fut décorée de symboles représentant les créatures qu'il avait tuées.



DES HEURES DÉSESPÉRÉES

Les prophètes, qui avaient jeté leurs runes sous le dôme de cristal des Prophètes, suspectaient déjà que la *Lame du Vent* ne suffirait pas à détruire la ville de Kraken, car ses créatures étaient trop nombreuses. Même s'il restait possible de détruire un grand nombre de nuées avec les armes de la *Lame du Vent*, il suffirait aux biovaisseaux de générer une nouvelle vague de renforts pour annuler tous les efforts des eldars. Ainsi, attaquer les tyranides de façon conventionnelle était aussi futile que tenter de stopper une nuée de criquets en tuant les insectes un par un.

Les prophètes accueillirent le retour des autarques avec des mines austères et de profondes révérences. Cette fois, il n'y eut aucun débat, aucun rituel, mais une simple déclaration qui glaça le sang de ceux qui l'entendirent : Iyanden était trop éloigné pour venir en aide à Biel-Tan, et même si son ost parvenait à négocier les circonvolutions de la Toile, les mesures conventionnelles ne suffiraient pas. Même si la planète était dévastée par une tempête de feu, comme les impériaux le faisaient en cas d'ultime recours, les tyranides risquaient de s'enterrer et de survivre.

De façon tragique, la seule façon d'empêcher les flottes-ruches de s'unir consistait à détruire la planète de l'intérieur, ce qui entraînerait la mort de toutes les créatures vivantes à sa surface. Un tel acte de destruction était facilement à la portée technologique de l'empire eldar de jadis, cependant, pour ceux des vaisseaux-mondes, un tel savoir des jours glorieux s'était perdu dans les brumes du temps. La puissance militaire de Biel-Tan lui permettait de mener des génocides, mais détruire une planète de l'intérieur était une autre affaire.

Au milieu des prophètes qui méditaient dans le dôme de cristal des Prophètes, les runes d'Iyanden et de Biel-Tan tournaient autour de celles de l'espoir mourant et de la catastrophe imminente. Néanmoins, le symbole runique *Llith'antu Khlawh*, qu'on pourrait traduire grossièrement par "le couteau qui seconde la lame" était proche de la rune de l'aube. C'était un glyphe déplaisant et menaçant associé aux sinistres cousins des eldars noirs. Toutefois, il signifiait que Biel-Tan pourrait trouver de l'aide auprès de Commoragh.

L'autarque Sunsphear était le seul membre du conseil de guerre de Biel-Tan à avoir visité Commoragh et survécu. Il se souvenait du chemin vers ce lieu crépusculaire, mais beaucoup de portes qui y menaient étaient métaphysiques et risquaient d'avoir changé d'endroit au fil des siècles.

Sunsphear convoqua ses pairs et déclara qu'une délégation de la *Lame du Vent* ne pourrait pas s'approcher de Commoragh sans se perdre, voire être massacrée. Même si elle y parvenait, elle ne reviendrait pas à temps pour empêcher la sinistre moisson des tyranides, car les eldars noirs ne révéleraient jamais les raccourcis qu'ils connaissaient à travers la Toile. En dépit de tout cela, un espoir subsistait.

D'ÉTRANGES AMBASSEDEURS

Lentement et avec dignité, Sunsphear traversa Biel-Tan pour se rendre au grand amphithéâtre et prit un masque en porcelaine accroché en haut de sa voûte. L'objet représentait un visage à moitié rieur et à moitié en train de pleurer. À peine s'en était-il saisi que le masque lui glissa des doigts et alla se briser au sol en des centaines de fragments.

Sous le regard fasciné du reste du conseil, chaque fragment forma une colonne de lumière qui prit la forme d'un guerrier-danseur eldar. Sunsphear s'agenouilla devant ces silhouettes, leur exposa le dilemme d'Iyanden et la bataille récente menée par Biel-Tan, cela dans un dialecte archaïque qui n'avait pas été employé sur le vaisseau-monde depuis des siècles. Il implora leur aide afin d'éviter que la galaxie succombe à une menace mortelle.

Les représentations intangibles des arlequins ne dirent pas un mot, cependant celle qui ressemblait à leur meneur fit une révérence élégante. Puis, dans une explosion multicolore, les images des guerriers-danseurs disparurent de nouveau dans les fragments dispersés autour de l'autarque agenouillé.

Sunsphear se releva et se tourna sans rien dire vers l'assistance. Finalement, il annonça que le vaisseau-monde allait une fois de plus se préparer à la guerre : Biel-Tan allait retourner sur Dûriel. Cependant, cette fois, la *Lame du Vent* ne serait pas seule : elle aurait à ses côtés deux alliés pour l'aider à accomplir sa mission.



UN PACTE DANS LES TÉNÉBRES

Le pacte infernal que Biel-Tan passa avec ses sombres cousins dans les galeries sombres de la Toile reste un mystère. Toutefois, l'idée de Sunspear d'utiliser les arlequins en tant qu'ambassadeurs s'avéra excellente. En l'espace d'un jour, la flotte de guerre de Biel-Tan, qui avait pris position autour du portail sur la Toile de Dûriel, se retrouva épaulée par les appareils des eldars noirs. Un contact avait été établi entre le vaisseau-monde et Commoragh, certes tendu et suspicieux au premier abord, mais un terrain d'entente avait été trouvé une fois le destin de Dûriel mis dans la balance.

Plusieurs heures stressantes passèrent, et un contact fut établi entre Sunspear et le chef des eldars noirs, le seigneur Sarnak, dont le rictus permanent était hautement perturbant. Il affirmait agir sous l'autorité d'Asdrubael Vect en personne, et ce fait était étayé par le grand nombre de vaisseaux à sa disposition. En plus des éléments issus de la cabale du Cœur Noir, Sarnak avait emmené avec lui plus de la moitié du culte céreste de la Discorde. C'était donc une force avec laquelle il fallait compter, et qui équilibrait les chances en faveur de Biel-Tan.

Cependant, le véritable atout que les eldars noirs possédaient, et qui avait été négocié par les arlequins, était plus qu'un simple contingent de troupes. En effet, les cabalites de Vect disposaient de ce que Biel-Tan recherchait : un artefact capable d'annihiler une planète.

Cet objet redoutable prenait la forme d'une arme psychique de destruction massive. Il s'appelait le Cœur de Feu, c'était un résonateur nodal complexe capable de réveiller le noyau d'une planète, entraînant ainsi des éruptions volcaniques massives qui finissaient par recouvrir la planète d'océans de lave en fusion. En dépit de son potentiel, cette arme n'était pas utile aux eldars noirs, car ils avaient interdit depuis longtemps l'usage de toute arme psychique car celles-ci risquaient d'attirer l'attention de Slaanesh.

Sans se départir de son rictus sadique, Sarnak expliqua que malheureusement, le Cœur de Feu ne pouvait pas être télécommandé. Il fallait qu'un cénacle de prophètes reste à côté pour l'activer, et ce jusqu'à la dernière seconde. Les eldars ne Biel-Tan n'avaient pourtant pas le choix...



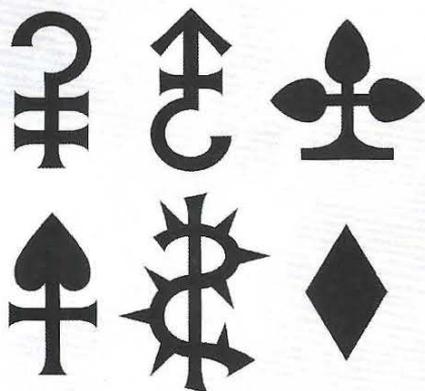
LES ELDRITCH RAIDERS

Les serviteurs d'Yriel se renommèrent eux-mêmes les Eldritch Raiders après son exil. Ils combattirent à ses côtés lors de l'invasion d'Iyanden et sur Dûriel. Ce fut Yriel qui porta le coup fatal au trygon qui ravageait les pics de Dûriel lors de l'ultime bataille.

UNE ALLIANCE DÉSESPÉRÉE

La grande troupe qui rendit visite à Biel-Tan la veille de l'atterrissage sur Dûriel comptait un nombre inhabituellement élevé de bouffons tragiques. Leurs canons shurikens hurlèrent massacrèrent les essais de guerriers tyranides qui commandaient les nuées.

Chaque bande de guerriers-danseurs qui formait la troupe portait un symbole différent sur sa combinaison et son équipement exotique, cependant les elders des vaisseaux-mondes n'avaient aucune idée de la signification de ces emblèmes.



Les Commorrites qui combattirent aux côtés de l'ost de Biel-Tan prirent un malin plaisir à décorer leurs armures avec les couleurs d'Iyanden, en prétendant qu'ils montraient ainsi leur soutien à la cause du vaisseau-monde. Néanmoins, leurs allusions incessantes à propos de la nécromancie, et les propres processus de réincarnation utilisés par les elders noirs entachèrent gravement l'honneur des chefs d'Iyanden.



L'AVATAR D'IYANDEN

Bien avant que l'ost d'Iyanden atterrisse sur Dûriel, son avatar s'était éveillé au cœur du vaisseau-monde, et s'impatiait à l'idée de prendre sa revanche contre les nuées de Kraken.

Les prophètes du vaisseau-monde seraient obligés de superviser la destruction de la planète, car leur sacrifice serait inévitable pour s'assurer la mort de Dûriel. Bien sûr, ils seraient dans l'incapacité d'achever le processus d'activation du Cœur de Feu s'ils n'étaient pas protégés par une force militaire conséquente.

Le voïvode ricanait hystériquement en observant les hologrammes qui lui montraient Sunspear et ses guerriers, et se réjouissait de constater le désarroi de ses cousins qui réalisaient que la destruction de Dûriel allait leur coûter la vie de leurs plus puissants psykers.

Toutefois, ils n'avaient pas le choix. La Lame du Vent avait été rassemblée, et le destin de Dûriel était fixé. Il ne restait plus qu'à remporter une ultime bataille – du moins, c'est ce que croyaient les autarques.

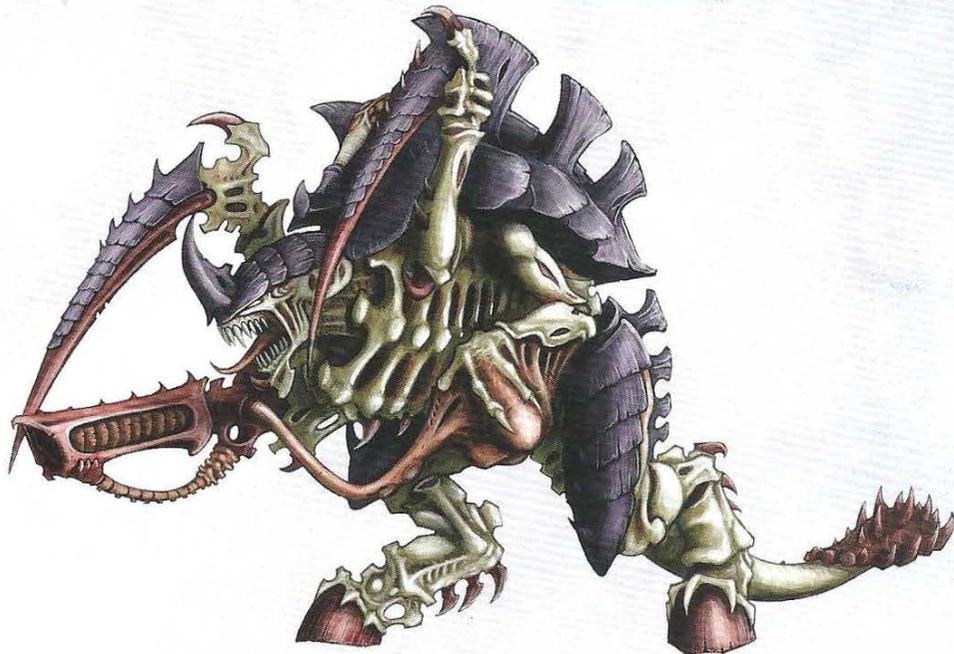
À la surface de la planète survint un problème que même les prophètes n'avaient pas prévu. Au plus profond de la vallée des Dieux, un portail sur la Toile, pourtant savamment camouflé, avait été mis à jour par les ennemis des elders.

GUERRE DANS LA TOILE

Dans leur hâte de se retirer de Dûriel avant de contre-attaquer, les armées de Biel-Tan n'avaient pas pris la peine de sceller correctement les portails flamboyants situés aux sommets des plus hautes montagnes.

L'ost eldar avait combattu avec la fureur de Khaine pour tenter de repousser les essaims. Les cieux au-dessus des vallées avaient été nettoyés de toute présence tyranide, et l'ichor des gargouilles était tombé comme une pluie violacée sur le sol. Aveuglées par leur fierté martiale, les armées du vaisseau-monde pensaient avoir gagné suffisamment de temps pour se regrouper. Cependant, au grand dam du conseil de guerre, il restait sur Dûriel une créature assez puissante et intelligente pour rassembler les nuées éparses de Kraken avant de se lancer à l'assaut des pics désertés et de leurs portails.

Après que Biel-Tan eût battu en retraite, les nuées tyranides, menées par les impératifs psychiques du Maître des Essaims, pénétrèrent par centaines par le portail étincelant de la vallée des Dieux. Même l'intervention rapide des céraistes du culte de la Discorde, qui arrivèrent à bord de



Les carnifex qui pénétrèrent dans la Toile s'avèrent insensibles aux tirs de rayonneurs lasers des marcheurs de guerre qui tentèrent de les repousser. Seule l'arrivée in extremis des chevaliers fantômes d'Iyanden empêcha les carnifex de détruire tout un pan de la Toile.

leurs Raider pour intercepter les monstres, ne suffit pas. En dépit des lames des cérastes et des salves de lumière noire et de fusils éclateurs, les eldars noirs ne pouvaient retenir la horde indéfiniment. Un hurlement de détresse psychique résonna dans la Toile tandis que les eldars réalisaient que leur royaume sacré avait été infecté.

Pendant que les prophètes de Biel-Tan tenaient un conseil de guerre psychique pour contre-attaquer, les armées du vaisseau-monde Iyanden déployées dans la Toile continuaient de faire route vers Valedor aussi rapidement que possible. Lorsqu'elles ouvrirent les derniers portails qui les séparaient de leur destination finale, elles se retrouvèrent nez à nez avec les essaims voraces des tyranides.

Les eldars d'Iyanden battirent en retraite immédiatement, car ils n'étaient pas en mesure de repousser cet assaut subit de carapaces rouges. C'est alors que Taec Silvereye ordonna l'intervention des soldats fantômes. Ces derniers étaient insensibles aux griffes des bêtes de Kraken; les machines de guerre d'Iyanden érigèrent un véritable mur de moelle spectrale qui

boucha littéralement les galeries de la Toile menant au pic des Dieux. D'énormes carnifex s'étaient frayé un chemin à travers la Toile. Ils disloquèrent bon nombre de guerriers fantômes avant d'être abattus par les chevaliers fantômes qui arpentaient les tunnels scintillants.

Néanmoins, ce fut l'arrivée de héros parmi les eldars qui permit de faire basculer la bataille en leur faveur. Menés par l'Avatar d'Iyanden et appuyés par le haut conseil du vaisseau-monde, les six seigneurs phénix bondissaient d'un pilier de moelle spectrale brisée à l'autre. Chaque shuriken, chaque coup de lance prenait la vie d'un tyranide. Maugan Ra tua des dizaines de gaunts avec son redoutable Maugetar. Jain Zar se battit en duel contre deux tyrans des riches, et Baharroth aveugla les carnifex les uns après les autres, ce qui permit à Fuegan d'incinérer les bêtes avec ses piques de feu.

Lentement, les tyranides furent repoussés. L'ost d'Iyanden piétina les cadavres des bêtes encore chauds et émergea enfin triomphant en haut des pics de Dûriel. Malgré tout, ce n'était que le début de la bataille finale...



LE CULTE DE LA DISCORDE

Les cérastes qui allèrent défendre la Toile formèrent un mur de lames face aux termagants qui envahissaient les tunnels. Les habiles combattants ouvrirent les ventres distendus des tervigons et tranchaient les gorges des tyranides à leur portée. Cependant, les événements qui suivirent ces combats révélèrent les véritables motivations du culte...

LA MORT HURLANTE

L'arme rituelle de l'Avatar de Khaine est la Suin Daellae, un artefact ayant pris d'innombrables vies. Elle crépite de rage en permanence et hurle sa soif de sang.



LE CŒUR DE FEU

Les impulsions psychiques du Cœur de Feu entrèrent en résonance avec les ondes de Dûriel et provoquèrent l'agitation de son noyau, au point que du magma en fusion jaillit à la surface.



L'ÉVEIL DU CŒUR DE FEU

Lorsque les elders de Biel-Tan retournèrent sur Dûriel, ils furent affligés par ce qu'ils y découvrirent. La planète avait définitivement perdu sa beauté, au point que les elders eurent l'impression de ne retrouver que le crâne blanchi d'une ancienne vierge. Le monde avait été vidé de toute vie en dehors de la présence grouillante des tyranides.

Des bassins de digestion bouillonnants et bordés de tentacules s'ouvraient à la surface de Dûriel comme des chancres immondes, et des bêtes à spores crachaient sans cesse leurs immondices dans l'atmosphère. Des nuées nourricières des deux flottes-ruches parcouraient les vallées pour s'emparer des derniers reliquats de biomasse avant de se précipiter dans les bassins de digestion. Abandonnées à elles-mêmes, les créatures guerrières des deux flottes-ruches retournaient à leurs instincts belliqueux et s'affrontaient. Plus loin, une forêt de tentacules s'étirant depuis les cieus et terminés par des bouches avides suçaient les extrémités des tours capillaires pour en extraire tout le gruaub biologique. Ils ressemblaient aux appendices d'un monstre céleste à la recherche d'une proie, ce qui n'était pas loin d'être le cas.

L'autarque Sunsphear savait que les biovaisseaux étaient hors d'atteinte. Chacune de leurs bouches pouvait avaler tout rond un char antigrav, et les nuées qui les protégeaient se battraient jusqu'à la mort. Les elders n'avaient que quelques heures pour empêcher la biomasse liquéfiée dans les bassins de digestion d'être absorbée par les biovaisseaux en orbite.

LA LANCE DE KHAINE

Alors que l'autarque Sunsphear observait le paysage désolé de Dûriel, les voix désincarnées de ses pilotes de Vyper s'adressèrent à lui. Ils avaient localisé une zone où se déroulait un combat très inhabituel, à plusieurs kilomètres au nord: ils avaient découvert une piste sinistre jonchée de cadavres de tyranides, qui menait jusqu'à une montagne de chitine violette. Les pilotes demandaient à Sunsphear ce qu'ils devaient faire. Sans perdre de temps, l'autarque embarqua dans un Falcon.

Alors que le blindé de Sunsphear menait un escadron à travers le paysage dévasté, l'autarque perçut une lueur rougeâtre au

cœur du monticule de cadavres de tyranides au nord. L'eldar ne put réprimer un cri de surprise: c'était l'avatar de Biel-Tan qui continuait le combat, bien que son fluide vital ardent s'écoulât par des dizaines de blessures. Au même instant la *Suin Daellae*, ou Mort Hurlante, empalait un mawloc alors que la main de l'avatar broyait sans la moindre difficulté la tête d'un guerrier tyranide. Le demi-dieu témoignait de la suprématie des elders sur leurs ennemis, et Sunsphear décida que c'est là qu'ils organiseraient leurs défenses.

Sur ordre de Sunsphear, les armées de Biel-Tan descendirent du pic des Dieux pour rejoindre l'avatar. Les elders débarquèrent sur un tapis de corps extraterrestres. L'ost de guerriers aspects poussa à l'unisson son cri de guerre et se prépara à gagner suffisamment de temps afin que les prophètes puissent activer le Cœur de Feu. Ces derniers décollèrent depuis le croiseur de classe Naïad *Vaul's Caress*, et demandèrent à leur escorte d'emmener le Cœur de Feu là où la croûte de la planète était la plus fine. Quelques minutes plus tard, le centre nodal de l'artéfact se mit à pulser d'une lueur rouge, et des ondes subsoniques commencèrent à faire vibrer le sol de Dûriel.

Les prophètes ne furent pas les seuls à émerger de la navette du *Caress*: un titan Phantom sortit de la soute et se redressa de toute sa hauteur. Sa tête se perdait presque dans les nuages de spores, et ses couleurs ancestrales brillaient sous la protection de son holo-champ. Il était épaulé par une paire de titans Revenant. Le trio de machines de guerre se déplaçait avec une rapidité époustouflante pour leur taille, et se mit en formation avec autant de grâce que les guerriers aspects à leurs pieds. Des aéronefs effilés et des nuées de fléaux orgueilleux passèrent au-dessus des épaules des titans. Aux yeux des habitants du vaisseau-monde, ces elders noirs ressemblaient à des vautours en quête de pitance. Ils étaient suivis par des Venom multicolores dont les pennons clamaient la gloire du Dieu Moqueur.

Au sommet du pic des Dieux, le portail sur la Toile brillait tandis que des unités d'eldars en surgissaient pour se déployer, les armes chargées et les yeux étincelants. Le Cœur de Feu devait être activé, et ce quel qu'en soit le prix. Dûriel devait subir une mort violente par les flammes.

LA LUTTE FINALE

La précision et la rapidité de l'attaque des eldars étaient un travail d'orfèvre. Il fallut plusieurs minutes pour que les hordes de tyranides prennent conscience de l'ampleur des forces qui les assaillaient. Néanmoins, lorsque la présence des eldars fut communiquée aux créatures synapses, la mer d'extraterrestres qui refluaît se rassembla comme une lame de fond pour contre-attaquer. Faisant preuve de la fureur d'un prédateur auquel on aurait volé sa proie, la nuée feula de rage et fonça en direction des eldars qui se rassemblaient.

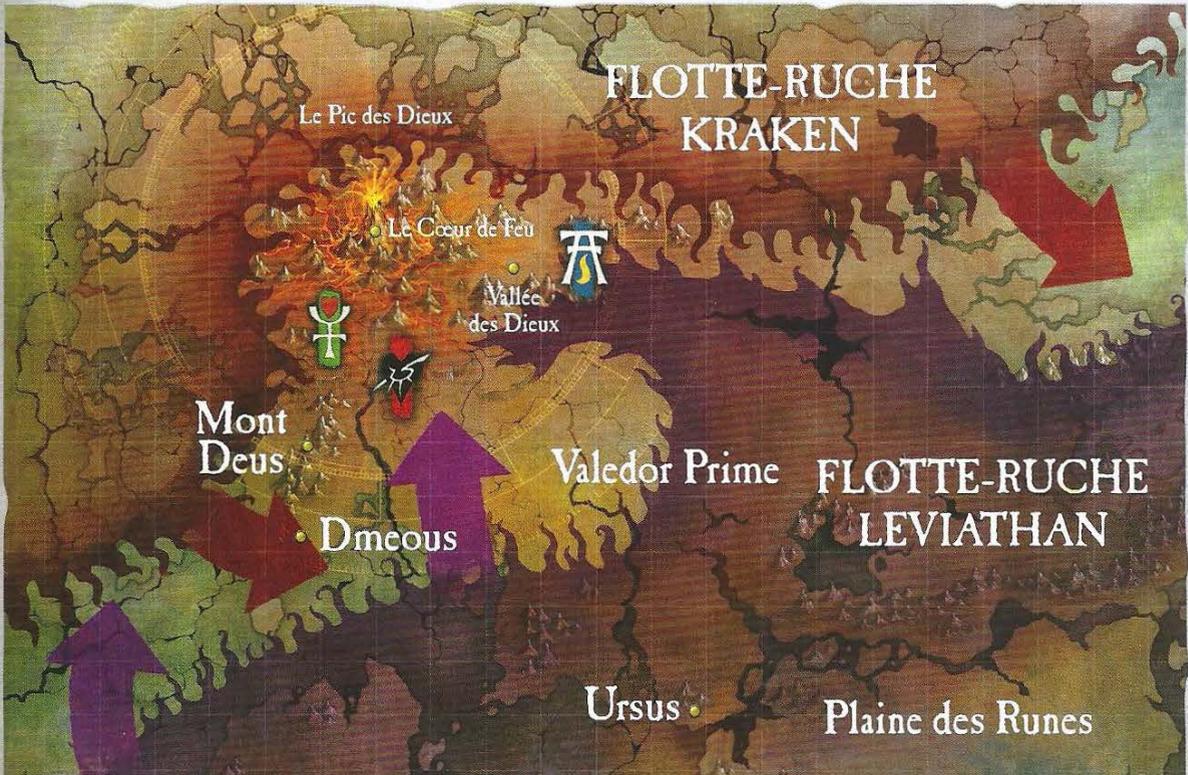
L'attaque de la flotte-ruche Leviathan fut d'une violence terrifiante. Des essaims de carnifex se frayaient un chemin à travers les tapis de cadavres, et chargeaient au milieu d'une tempête de shurikens pour défoncer les guerriers aspects et continuer sur leur lancée, en piétinant les gardiens que les troupes d'élite tentaient de défendre. Ces monstres étaient suivis de près par des tyrannofex, dont les énormes armes symbiotes crachaient la mort alors que les eldars noirs survolaient les combats. Les arlequins menèrent des danses mortelles face à une horde de génovores qui menaçaient de prendre les eldars de flanc.

Au sud, un trio de tyrans des ruches avançait avec des intentions meurtrières vers l'ost des eldars. Les boucliers vivants qui leur servaient d'escorte les protégeaient contre les tirs des escadrons de lances étincelantes qui passaient si vite que l'œil peinait à les suivre. Sur les pentes du pic, des escouades de céraistes éviscéraient des créatures bouffies,

tandis que les succubes se lançaient dans des concours d'agilité et de férocité contre les rôdeurs qui surgissaient du sol. À l'est, le sol tremblait sous les pas d'un hiérophante qui progressait au milieu d'une forêt de tours capillaires. Le titan Phantom qui avait débarqué du *Caress* et son escorte de Revenant bondirent des rangs arrières de l'ost eldar pour intercepter la bête avec ses pulsars et ses lances soniques. Chaque tir forait un trou énorme dans le corps du monstre. Celui-ci rugit furieusement et lâcha une gerbe de liquide biologique qui enduisit un des Revenant de la tête aux pieds. La moelle spectrale fut rongée et le titan s'écroula.

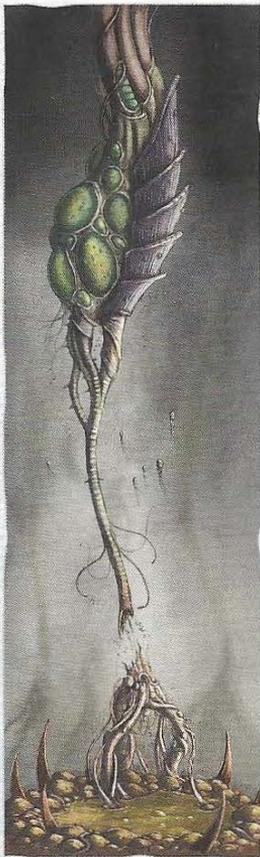
LA REVANCHE DES ANÉANTIS

La bataille faisait rage sans qu'aucun des camps parvienne à prendre l'avantage, mais les pertes étaient terribles. Toutefois, de plus en plus de tyranides affluaient, si bien que la balance penchait peu à peu en défaveur de la Lame du Vent et de ses alliés. Au grand dam de Sunsphear, des essaims de Leviathan et de Kraken jaillissaient des collines autour du pic des anciens et fondaient sur les osts de gardiens qui protégeaient les prophètes tentant d'activer le Cœur de Feu. L'attaque était aussi soudaine qu'inattendue, car les vicieuses vrilles de Kraken avaient attendu qu'une brèche se forme dans les lignes des eldars afin de l'exploiter. Il était trop tard pour renforcer les positions des gardiens, car les guerriers aspects et les eldars noirs combattaient une horde de tyranides inépuisable. Si le Cœur de Feu était détruit, tout serait perdu.



TUBES CAPILLAIRES

Les tubes annelés qui pendent des biovaisseaux au cours des dernières étapes d'une invasion tyranide palpent la surface de la planète à la recherche des bassins de digestion, afin d'aspirer le gruau biologique qu'ils contiennent.



BASSINS DE DIGESTION

Les bassins de digestion servent d'estomacs à ciel ouvert pour la flotte-ruche, car ils liquéfient la biomasse de la planète et des créatures tyranides qui se jettent dedans. Le contenu de ces bassins est tout ce qu'il reste de la population de Dûriel, la biomasse des humains s'étant mêlée à celle des tyranides, et des orks et elders des invasions précédentes.

Même si les gardiens réussirent à tenir en respect les myriades de tyranides à grands renforts de volées de shurikens, ils n'avaient que peu d'espoirs de vaincre la créature synapse monstrueuse qui menait l'assaut. L'énorme tyran des ruches fonçait tête baissée vers les elders, ses quatre sabres d'os traçant un sillon sanglant dans leurs rangs alors qu'il poussait des hurlements terrifiants. Les prophètes déjà nerveux commencèrent à perdre leurs moyens lorsque le regard du tyran des ruches se posa sur eux, et le rituel qu'ils avaient entamé menaça d'échouer. Seule la voix stridente de Taec Silvereye parvint à les garder suffisamment concentrés.

Au moment où le tyran des ruches était sur le point de leur mettre la main dessus, des failles s'ouvrirent dans son corps, comme si son enveloppe physique disparaissait subitement. Finalement, le monstre explosa dans un geyser d'ichor. Les combattants fantômes d'Iyanden étaient arrivés sur le pic des Dieux par le portail et venaient appuyer la *Lame du Vent* au moment le plus opportun. Les canons fantômes déchiquetaient les tyranides alors que les faux à distorsion lourdes des chasseurs Hemlock abattaient des centaines de créatures mineures. Les seigneurs fantômes avançaient d'un pas confiant au milieu des guerriers tyranides qui coordonnaient l'assaut dans la vallée, frappant de droite et de gauche avec leurs sabres spectraux. Les chevaliers fantômes élégants tuaient les dernières créatures synapses avec leurs canons solaires et leurs canons fantômes lourds. Des gargouilles piaillantes griffaient les machines sans le moindre effet. Leur blindage était invincible, et leurs sens fonctionnaient sur le plan éthérique, si bien que les tyranides n'étaient pour eux qu'une nuisance, comme un nuage de mouches pour un humain.

L'arrivée de l'ost d'Iyanden gagna suffisamment de temps aux grands prophètes pour qu'ils puissent activer le Cœur de Feu. Alors que les nodes chargés psychiquement de l'artéfact rougeoyaient, la surface de la planète se mit à trembler et à se fissurer. Des geysers de vapeur jaillirent d'un millier de failles et des colonnes de lave fusèrent vers le ciel alors que Dûriel protestait douloureusement.

La bataille dans la vallée avait sombré dans la démence, et chuta encore plus profond dans les tréfonds de l'horreur

alors que le sol s'ouvrait sur des lacs de lave. Des essais entiers de tyranides chutèrent dans la roche en fusion. Leurs sifflements rageurs ressemblaient à des gouttes de pluie s'évaporant sur du métal chauffé à blanc tandis que Dûriel les engloutissait.

LE PIC DES DIEUX PARLE

L'air s'était rempli de fumée et de hurlements, mais au lieu de battre en retraite dans la panique, les essais tyranides redoublèrent d'efforts. Les elders encore sur le sol de la planète furent obligés de combattre avec la moindre parcelle de fureur qu'il leur restait, invoquant Khaine pour qu'il leur donne de la force, et bondissant par-dessus les fissures qui s'ouvraient dans la croûte de la planète. Beaucoup n'y parvinrent pas, car des pans entiers de la surface disparaissaient dans les coulées de lave, si bien que des dizaines de guerriers aspects et de guerriers tyranides basculèrent vers la mort. Le pic des Dieux lui-même se mit à trembler violemment avant que son sommet s'ouvre sur trois cratères qui vomirent des langues de feu. Une nuée ardente immense dévala alors les flancs de la montagne et engloutit les malheureux guerriers aspects qui y combattaient.

Les alliés elders noirs de Biel-Tan s'envolaient vers le ciel tandis que le Cœur de Feu tuait la planète, ne s'arrêtant dans leur fuite que pour capturer les formes de vie tyranides les plus grosses avant de les enfermer dans des cages maudites runiques accrochées à leurs Raider. Des cris de désespoir s'élevèrent alors que la lave consumait des centaines d'eldars pris au piège, en une parodie macabre du cycle de digestion que les tyranides avaient mené jusqu'à présent sur la planète.

La confusion et la terreur étaient partout. Même les biovaisseaux en orbite paraissaient deviner que la destruction de Dûriel était imminente, car les tubes capillaires gigotaient et aspiraient la biomasse liquéfiée aussi vite que possible. *Sunspear* cria de désespoir en voyant les tubes annelés de Leviathan plonger dans les bassins de digestion de Kraken. Les tours capillaires acheminaient le gruau biologique vers les biovaisseaux dans de grands spasmes.

Les elders avaient échoué, car il ne fallait à la flotte-ruche qu'un petit échantillon de biomasse pour donner naissance à une nouvelle race de superprédateurs...



LA FRAPPE INATTENDUE

Alors que Sunspear avait l'impression que son cœur s'arrêtait, le rugissement d'un aéronef supersonique tonna au-dessus de lui. L'atarque aperçut les formes affilées d'un trio de chasseurs Razorwing qui volait dans les cieux au-dessus. Les bords d'attaque de leurs ailes brillaient sous l'effet d'un champ monomoléculaire. L'atarque ouvrit grand les yeux alors que les Razorwing filaient à une vitesse hallucinante entre les jets de magma, et ouvraient le feu contre les tours capillaires qui suçaient la moelle de la planète. Au lieu d'éviter les grands tubes annelés, les pilotes utilisèrent les ailes effilées de leurs engins pour trancher net les tours capillaires. Le liquide biologique jaillit comme du sang d'une artère. Les tubes verruqueux des tours capillaires tombèrent au sol en déversant leur précieux liquide. Sunspear rit d'étonnement et d'incrédulité. Les biovaisseaux de la flotte-ruche Leviathan avaient été privés de leur ignoble repas au tout dernier instant, et comme Dûriel était sur le point d'imploser, les tyranides n'avaient plus aucune chance de récupérer la biomasse tant convoitée.

LA MORT ROUGE DE DÛRIEL

Puisque sa mission était achevée, l'atarque Sunspear se retira de la planète avec autant de troupes que possible. Alors que les aéronefs aux motifs de ronces de la *Lame du Vent* s'envolaient en direction du *Vaul's Caress*, l'atarque reçut des nouvelles concernant une autre bataille. En effet, la contribution d'Iyanden à l'effort de guerre ne s'était pas limitée au sol de la planète, car le prince Yriel, le grand amiral de la flotte d'Iyanden, avait coordonné l'intervention de ses deux armadas de vaisseaux stellaires en une attaque à première vue suicidaire contre la ville de la flotte-ruche Kraken. Mais en réalité, suite à sa victoire qui avait sauvé Iyanden, Yriel connaissait bien les faiblesses des biovaisseaux.

Même si cela lui coûta une bonne partie de sa flotte, Yriel réussit à détruire tous les biovaisseaux de Kraken avec les Eldritch Raiders et la flotte d'Iyanden avant d'échapper au courroux de Leviathan. Dans leurs spasmes d'agonie, les biovaisseaux de Kraken expulsèrent un grand nombre d'organismes vers Dûriel, mais ceux-ci moururent sur-le-champ lorsqu'ils atterrirent dans les lacs de lave. La ville avait été totalement anéantie.

Dûriel avait été menée à la ruine par l'Imperium et au bord de la destruction par les flottes-ruches. Cependant, c'étaient les fils de Khaine qui lui avait porté le coup de grâce. Les derniers eldars encore présents sur le monde étaient les prophètes de Biel-Tan, qui continuèrent de canaliser leurs pouvoirs psychiques dans le Cœur de Feu jusqu'au moment où l'atmosphère s'enflamma et carbonisa tout ce qui restait à la surface. Alors que les eldars fuyaient, ils laissaient derrière eux un soleil miniature, une flamme mourante qui se déchaîna quelques heures de plus avant de s'éteindre.

L'atarque Sunspear méditait dans sa cabine à bord du *Vaul's Caress*, et priaït les dieux de jadis que le destin de Dûriel ne soit pas une métaphore pour celui de toute la race des eldars.

Nul ne lui répondit.

LE DARD D'ÉBÈNE

Au plus profond des entrailles de Commorragh, la succube Lelith Hesperax présenta ses nouveaux trophées aux tourmenteurs de la coterie du Dard d'Ébène. Les céraistes avaient ramené six grandes cages maudites pleines d'organismes tyranides qui feulaient de colère : trois avaient des carapaces rouges, les trois autres étant dotés de plaques de chitines violacées.

Les tourmenteurs les examinèrent et conclurent que les monstres pourraient être fusionnés en une seule espèce après un passage dans les cuves de la coterie, et qu'elles feraient la joie des spectateurs dans les arènes.

L'arlequin au costume chamarré à côté de Lelith ricana en douce, puis mima un baiser théâtral en direction de la succube avant de s'incliner et de disparaître dans les ombres. Il avait encore beaucoup à faire : le Jeu Divin changeait sans arrêt et les arlequins devaient s'y adapter.



LES CIMETERRES DE JADE

Les trois chasseurs Razorwing baptisés les Cimenterres de Jade jouèrent un rôle primordial dans l'effort de guerre. Les pilotes de ces aéronefs étaient en compétition permanente pour être celui qui détruirait le plus grand nombre de tours capillaires.

L'ÉVEIL DU CŒUR DE FEU

Le Cœur de Feu peut faire exploser le noyau en fusion de Dûriel – mais ôter la vie de toute une planète n'est jamais facile. L'ost eldar réussira-t-il à tenir les tyranides loin des prophètes le temps qu'ils déclenchent la destruction du monde infesté ?

LES ARMÉES

Les armées utilisées sont listées p. 26-27. Chaque camp doit désigner un *maître de guerre* parmi ses *seigneurs de guerre*.

DÉPLOIEMENT

Le camp tyranide se déploie le premier. Les armées tyranides de Kraken et de Leviathan partagent la même zone de déploiement, mais ne peuvent pas être déployées dans un rayon de 36 ps du centre de la table.

Puis le camp eldar se déploie, n'importe où à plus de 12 ps de toute unité tyranide. Les unités eldars en *réserves stratégiques* peuvent entrer en jeu par le bord de table de leur choix.

Les règles spéciales *infiltration* et *scouts* ne sont pas utilisées.

PREMIER TOUR

Le camp tyranide a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à ce que l'heure limite soit atteinte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Juste avant chaque pause, le camp tyranide marque ID3 *points de victoire stratégiques* bonus s'il n'y a aucun psyker eldar dans un rayon de 18 ps du Cœur de Feu. Le camp eldar marque 3D3 *points de victoire stratégiques* supplémentaires si le Cœur de Feu est complètement activé (p. 27). Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie est vainqueur (Apoc. p. 22). Si les deux camps en ont autant, la partie se solde par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (Apoc. p. 22-37).

Zone de guerre modifiée: Les règles d'engagement de la zone de guerre: Valedor s'appliquent. Toutefois, utilisez les tableaux de Catastrophes Surnaturelles de Tempête de Magma et d'Explosion Sismique (Apoc. p. 39-40) à la place de celui d'Invasion Tyranide (le *maître des catastrophes* effectue un jet séparé sur chaque table à chaque tour de jeu).

Le Cœur de Feu s'éveille: Le Cœur de Feu ne peut pas être endommagé. Le Cœur de Feu lui-même et les unités situées sur son île ne peuvent pas être ciblés ni affectés par des *catastrophes surnaturelles*. Les unités eldars qui *battent en retraite* le font vers le Cœur de Feu et se regroupent immédiatement dès qu'elles arrivent à 6 ps de lui. De plus, le pouvoir psychique *Éveil d'Artefact* est utilisé dans ce scénario (p. 27).

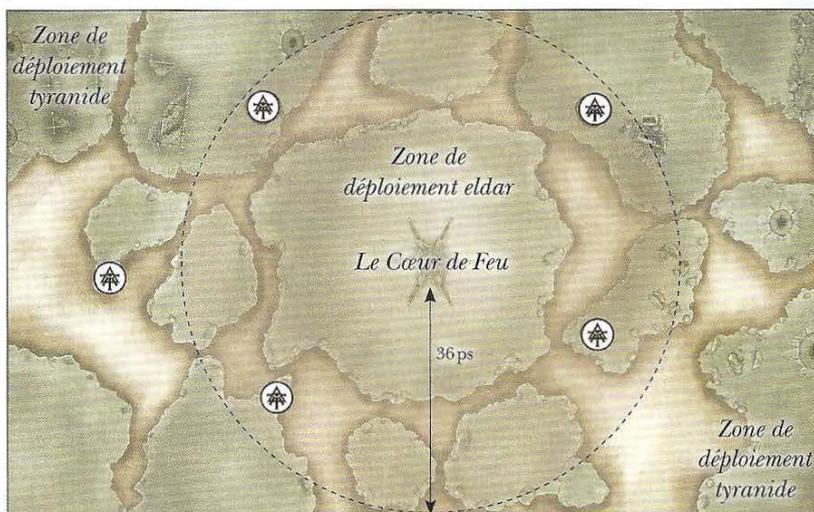
Flots de lave: L'Éveil du Cœur de Feu se déroule sur une table parcourue par beaucoup de coulées de lave. Les flots de lave sont des terrains *dangereux* pour les figurines de types suivants: *aéronef, aéronef super-lourd, anti-grav, à répulseurs, créature monstrueuse/gargantuesque volante, de saut, motojet*. Les flots de lave sont des terrains *mortels* pour les figurines de types suivants: *bêtes, cavalerie, infanterie, motos*, et les *créatures monstrueuses/gargantuesques* sans le type à *répulseurs* ou de *saut*. Elles peuvent franchir les flots de lave de 6 ps de large ou moins, mais doivent d'abord réussir un test d'Initiative ou être retirées comme pertes sans sauvegarde d'aucune sorte. Pour tous les autres types d'unité, les flots de lave sont des terrains *infranchissables*.

LE CHAMP DE BATAILLE

Placez un élément de décor au centre de la table pour représenter le Cœur de Feu. Les *objectifs stratégiques* sont placés aux endroits indiqués.

Note du concepteur:

Le conseil des prophètes doit être déployé en cercle autour du Cœur de Feu. Dans cette mission, sa cohésion d'unité est de 4 ps au lieu des 2 ps habituels. À aucun moment les membres du conseil des prophètes ne peuvent être embarqués dans des transports, et ils ne peuvent pas quitter volontairement leur position.



L'UNION DES FLOTTES-RUCHES

Malgré les efforts acharnés des eldars pour séparer les flottes-ruches, les tyranides se sont rejoints. Les mâchoires de Kraken et de Leviathan se referment sur les eldars, avec la ferme intention de les avaler tout rond et de précipiter la chute de la planète.

Les tyranides de la flotte-ruche Leviathan et de la flotte secondaire de Kraken ont déferlé à la surface du monde que les eldars appellent Dûriel. Leur victoire est proche, car en mêlant leur biomasse, ils franchiront une étape évolutionnaire qui renforcera l'Esprit-ruche au point que personne ne pourra plus le contenir.

Il reste pourtant une poche de résistance sur la planète condamnée, une petite possibilité que l'Esprit-ruche se voie refuser son festin. La vaste conscience qui contrôle la race tyranide peut ressentir une étincelle psychique douée d'un certain potentiel qui brillait au sommet du plus haut pic de la planète. Si on devait laisser cette flammèche psychique prendre de l'ampleur, elle pourrait embraser le monde entier, et l'Esprit-ruche serait privé non seulement de la biomasse de toute une planète, mais aussi de ses secrets génétiques.

Ainsi donc, l'Esprit-ruche a lancé ses hordes grouillantes à l'assaut des flancs du pic Divin, fondant sur ces choses-viandes assez stupides pour pointer leurs armes pitoyables sur le Grand Dévoreur. Il ne peut y avoir qu'une seule issue...



ATOUTS STRATÉGIQUES TYRANIDES

Le camp des tyranides utilise les atouts stratégiques suivants: **Cheminées à Spores**, **Contrainte Synaptique**, **Fléau Psychique**, **L'Espoir est Mort**, **Réanimateur**.

PLAN DE BATAILLE TYRANIDE

Le plan des tyranides est simple – envelopper l'armée eldar et l'engager au corps à corps le plus vite possible. Les guerriers de Khaine étant fixés sur deux fronts, les vagues suivantes d'essaims tyranides pouvaient bondir d'île en île pour assaillir chaque point faible des lignes eldars, pour fendre la carapace des guerriers aspects et des soldats fantômes entourant le Cœur de Feu, et atteindre le ventre mou du conseil des prophètes. Les essaims volants pourraient avancer au-dessus des sections de lave pour bloquer les contre-attaques eldars. Si une catastrophe naturelle pouvait contribuer à rompre la ligne de bataille des eldars, ce serait tant mieux – le tout était d'arriver à tuer les grands prophètes avant qu'ils n'activent le Cœur de Feu.

“Ce monde était jadis un paradis. Mais le destin n'a pas été tendre avec Dûriel. Elle a été torturée par la main de l'homme, puis dévorée vivante par les tyranides. Mettre fin à ses souffrances sera un acte de compassion, et c'est à nous qu'il revient de délivrer le coup fatal.”

— TAEC SILVEREYE D'YANDEN

ORDRE DE BATAILLE TYRANIDE

Les forces tyranides sont listées ci-dessous.

Flotte Secondaire Kraken

- Le Maître des Essaims
- 1 œil de la ruche
- 1 infestation d'avant-garde
- 1 formation de teroignons essaimeurs
- 1 essaim tempête de spores
- 1 ville-nuée de Kraken
- 1 essaim de tyranofex artilleurs
- 1 harvidan
- 1 hiérodoule barbelé
- 1 essaim de voraces
- 2 essaims de rôdeurs
- 5 trygons
- 1 haruspex

Flotte-ruche Leviathan

- 2 tyrans des ruches
- 1 essaim de carnifex broyeur
- 1 nuée inépuisable
- 1 essaim fouisseur
- 3 lictors
- 1 essaim de zoanthropes
- 1 essaim de venomthropes
- 1 exocrine
- 2 carnifex
- 3 essaims de guerriers tyranides
- 1 essaim de gargouilles
- 2 essaims de génovores
- 1 harpie
- 1 virago des ruches
- 1 haruspex
- 1 tyranofex
- 1 teroignon

LES LAMES DE KHAINE

Le destin du système de Valedor est dans la balance, et avec lui le destin de tout un segmentum. Les eldars doivent impérativement triompher pour ravir leur prise aux tyranides – mais pour ce faire, ils doivent détruire Dûriel.

Les eldars ont reçu l'aide non seulement de leurs alliés arlequins et commorrites, mais aussi du Cœur de Feu, une machine à réacteur psychique capable d'ébranler le noyau d'une planète au point de la pulvériser. À présent elle doit être activée – une tâche plus facile à commencer qu'à mener à bien. Afin de garantir la destruction du monde, la machine doit être amenée à puissance maximale, jusqu'à ce que les plaques tectoniques se fissurent et que la lave consume complètement la planète torturée. Or, les flottes-ruches

ont convergé dans la vallée du pic Divin, sentant peut-être que la fin de ce monde était imminente. Encerclés par les hordes tyranides, les eldars doivent s'unir pour les retenir et laisser le temps aux grands prophètes d'activer le Cœur de Feu. S'ils devaient échouer, la planète aurait été détruite pour rien, et les flottes-ruches fusionneraient pour évoluer en de nouvelles horreurs biologiques qui auraient non seulement le potentiel d'anéantir les précieux vaisseaux-mondes eldars, mais aussi de conquérir la moitié de la galaxie.

ORDRE DE BATAILLE ELДАР

Les forces eldars et eldars noirs sont listées ci-dessous.

Eldars

- 1 avatar de Khaïne
- 1 conseil des prophètes
- 1 ost de gardiens
- Les Fils de Cristal d'Asuryan
- Le Haut Conseil d'Iyanden
- 1 ost de soldats fantômes
- 1 formation de Revenant gémeaux
- 1 escadron Mindstorm
- 1 autarque
- 1 escadron de gardiens du vent
- 1 unité de banshees huantes
- 1 unité de scorpions foudroyants
- 2 unités de faucheurs noirs
- 3 unités de dragons flamboyants
- 1 unité d'éperviers voltigeurs
- 1 unité d'araignées spectrales
- 1 unité de lances étincelantes
- 1 unité d'arlequins
- 1 unité de rangers
- 1 seigneur fantôme
- 1 chasseur écarlate
- 2 escadrons de Vyper
- 2 Falcon
- 1 Night Spinner
- 1 Fire Prism

Eldars Noirs

- 1 voïvode et sa cour
- 1 carnaval de douleur
- 1 sombre olympiade
- 1 lame des spires
- 1 escadron Sickle
- 1 unité d'incubes
- 1 unité de mandragores
- 2 ravageurs

ATOUTS STRATÉGIQUES ELDARS

Le camp des eldars et eldars noirs utilise les atouts stratégiques suivants: **Générateur de Bouclier**, **Les Morts se Vengent**, **Moisson de Mort**, **Renaissance d'Avatar**, **Trame du Destin**.

PLAN DE BATAILLE ELДАР

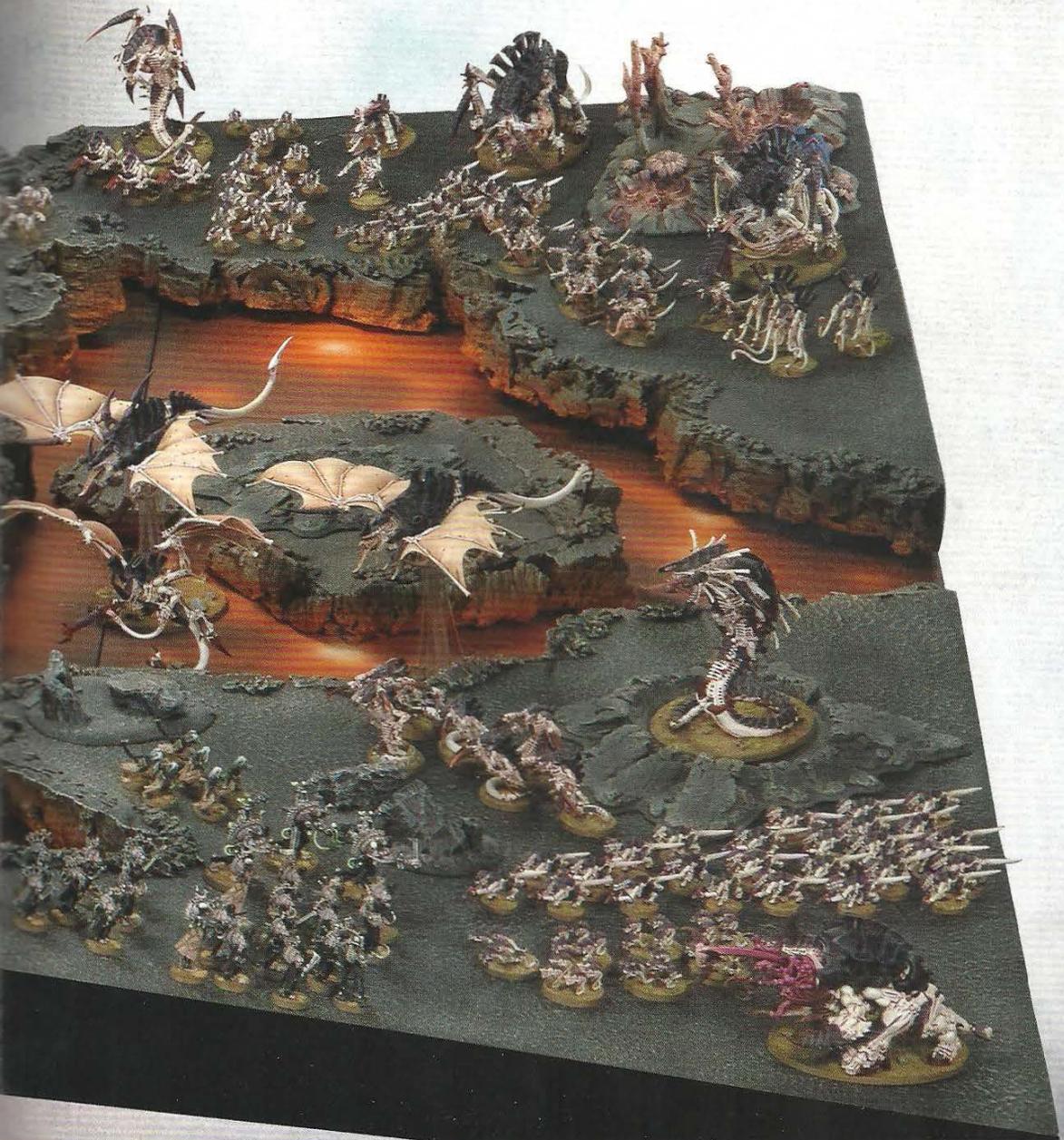
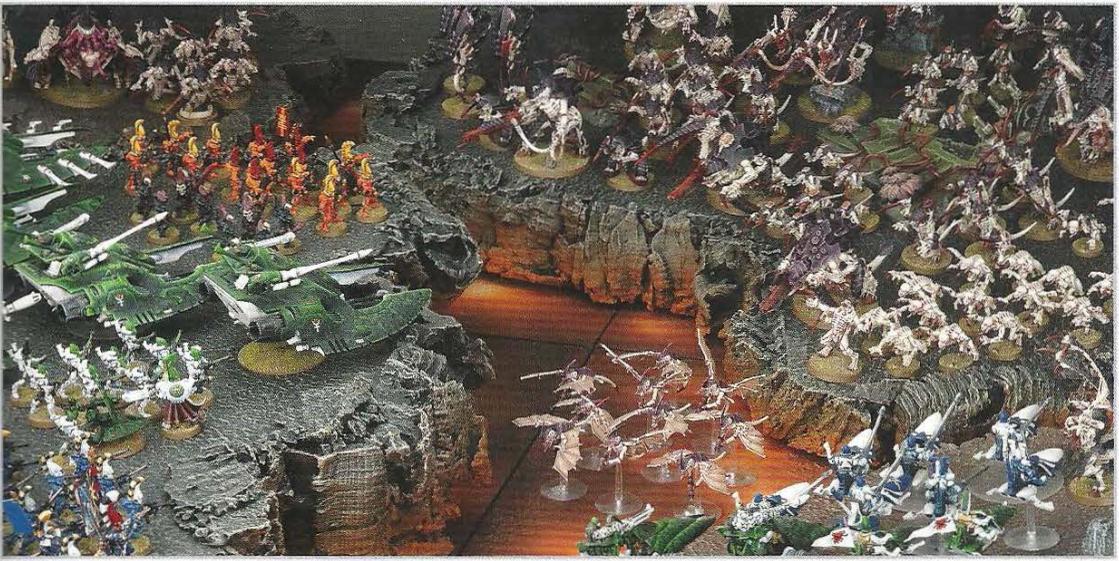
Le maître de guerre eldar a coordonné les efforts de son camp en vue de protéger à tout prix les grands prophètes en milieu de table. À cette fin, il a encerclé le Cœur de Feu avec toutes les unités qui pouvaient tenir sur l'île. L'idée était d'y conserver un maximum de figurines eldars pour empêcher les tyranides d'y établir une tête de pont. Tant que l'île centrale était gardée, les eldars et leurs alliés eldars noirs pouvaient lancer des attaques de harcèlement sur les objectifs tenus par les tyranides, afin de les ralentir, voire leur voler quelques points de victoire stratégiques au passage.

Note du concepteur: Dans le cadre de la mission L'Éveil du Cœur de Feu, le camp eldar a accès à un pouvoir psychique spécial (ci-dessous). Tous les psykers eldars avec un niveau de maîtrise de 2+ le connaissent automatiquement en plus des pouvoirs psychiques qu'ils génèrent normalement.

ÉVEIL D'ARTÉFACT.....CHARGE WARP 2

Les prophètes eldars réveillent le noyau psychique du Cœur de Feu.

Éveil d'Artéfact est une **bénédition** d'une portée de 12 ps ciblant le Cœur de Feu et ne pouvant être manifesté qu'une fois par tour. Placez 1 pion d'éveil à côté du Cœur de Feu. Pour chaque pion, les unités eldars dans un rayon de 12 ps ôtent 1 à tous leurs tests de Cd. Enfin, jetez 1D3+1 à la fin de chaque tour de jeu; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de pion d'éveil, le Cœur de Feu est complètement activé (voir Conditions de Victoire p. 25).



MONSTRES ET TUMULTE

Les biocanons de la flotte-ruche Leviathan se mesurent à la puissance de feu combinée des dragons flamboyants et des faucheurs noirs. Bien que les guerriers aspects prélevent un lourd tribut, les tyranides se montrent implacables. Cinq carnifex et un tyran des ruches se jettent sur la ligne eldar, ouvrant le passage à la horde. La tuerie atteint son paroxysme lorsque la mêlée se forme et que les antigraus sont projetés dans le magma par un essaim de carnifex broyeurs.

Au centre du champ de bataille, les prophètes eldars déploient tous les artifices qu'ils connaissent afin de pousser la puissance du Cœur de Feu à son maximum. Ce n'est qu'en détruisant la planète que les eldars des vaisseaux-mondes priveront les tyranides de leur butin biologique, et c'est là leur but ultime.

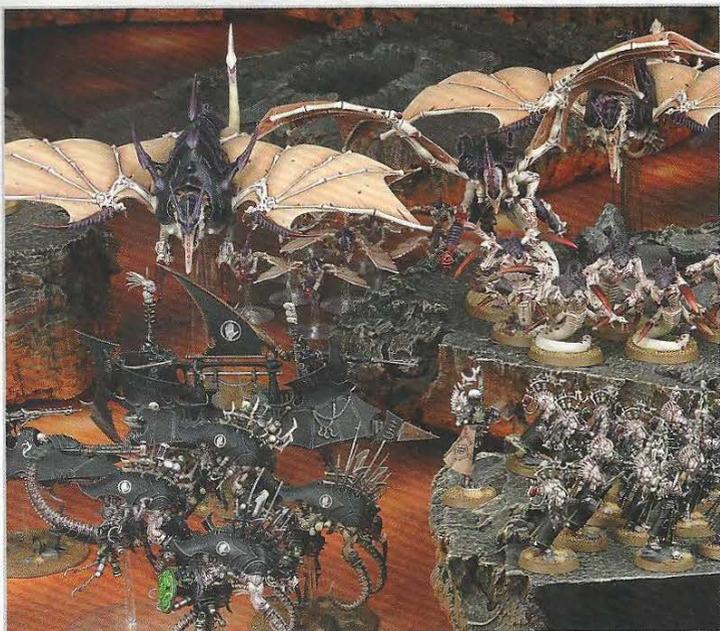
Pendant ce temps, les éléments les plus mobiles des forces eldars et eldars noirs se ruent à la conquête des objectifs stratégiques situés sur les îles secondaires, en exterminant les unités tyranides qui leur barrent la route avec des volées précises de projectiles acérés.





La surface de Dûriel se fissure comme la puissance titanique du Cœur de Feu est canalisée jusqu'au noyau en fusion de la planète. Les plaques tectoniques sont pulvérisées et avalées par la lave, et des geysers de flammes jaillissent jusqu'au ciel. Bondissant sur des îles mouvantes et des flots de magma, les essaims tyrannides combattent bec et ongles pour éliminer l'alliance eldar déterminée à les priver de leur proie de la manière la plus définitive qui soit. Le destin de Dûriel – et d'une centaine de mondes environnants – pèse dans la balance...

Une vrille-nuée de la flotte-ruche Kraken se prépare à sauter par-dessus le gouffre magmatique pour exploiter l'ouverture dégagée par les tyrannides fouisseurs qui se sont creusé un chemin jusqu'au Cœur de Feu.



L'ATTAQUE DE LA NUÉE DES CIEUX

Alors que le carnaval de douleur plane au-dessus des flots de lave, il est intercepté par un essaim aérien de Leviathan. Les monstres ailés combattent les golems de chair comme Dûriel accomplit sa vengeance en crachant du magma bouillonnant.



Des terovigons essaimeurs engendrent une vague interminable de termagants qui viennent gonfler la horde. Un essaim de tyrannofex artilleurs pilonne les chevaliers fantômes qui leur foncent dessus, pendant qu'un harridan approche pour soutenir la nuée.

L'ÉVEIL DU
COEUR DE FEU,
DÛRIEL, 999.M41

DESTRUCTION TOTALE

Les eldars usèrent de toutes les ruses de leur répertoire pour endiguer les tyranides, toutefois, lentement mais sûrement, les innombrables rejets de l'Esprit-riche se rapprochaient pour la mise à mort...

Le plan eldar – empêcher les tyranides de prendre pied sur l'île centrale et permettre au conseil des prophètes d'activer le Cœur de Feu – réussit dans un premier temps. Le camp eldar utilisa la carte Générateur de Bouclier pour préserver le chœur psychique des tirs de bio-armes au premier tour, et le *bouclier céleste* de l'ost de gardiens pour atténuer la phase de Tir adverse au deuxième. Les tyranides se rapprochaient pour inonder l'île sous les flots de leur multitude. Le camp eldar mobilisa les cercles concentriques de guerriers aspects entourant le Cœur de Feu pour les intercepter, tandis que les forces de frappe eldars noirs survolaient la lave pour capturer des objectifs cruciaux. Cependant, le camp tyranide avait assez de ressources pour contre-attaquer efficacement, et contrôlait la plupart des objectifs stratégiques dès le départ. Au paroxysme de la partie, une section entière de la table fut détruite par un *effondrement total* du tableau d'Explosion Sismique, emportant une petite armée d'eldars noirs! Les prophètes activèrent le Cœur de Feu, mais les tyranides avaient amassé tant de points de victoire qu'ils remportèrent quand même la bataille.

Les guerriers tyranides assurèrent la fusion des flottes-riche au sol, faisant évoluer leurs tactiques pour submerger les osts eldars.



Les autarques d'Iyanden et de Biel-Tan coordonnèrent l'effort de guerre depuis le front.





Le prince Yriel se montra exemplaire, en tant que chef et tant que guerrier.



Asurmen et ses Fils de Cristal furent héroïques sur Ector et Dûriel.



Les guerriers fantômes endiguèrent la marée au pic Divin.



L'avatar enragé de Biel-Tan se montra intraitable, même enseveli sous des essais de bioformes tyranides !



Un arlequin de la grande troupe



Les spirites d'Iyanden étaient dirigés par Iyanna Arienal.



La stratégie globale d'Iyanden fut orchestrée par ses grands prophètes.



Baharroth et ses frères seigneurs phénix plongèrent au milieu de la horde tyranide.

Les antigraus de Biel-Tan utilisèrent le couvert des nuages de spores de Dûriel pour manœuvrer et détruire les éléments clés des nuées tyranides.





Lelith Hesperax massacra un nombre incalculable de tyranides.



Le voivode Sarnak apporta son aide contre rétribution.



La cabale du Cœur Noir est la plus puissante de toutes.



Les gorgones de la coterie du Dard d'Ébène combattirent sur Duriel.



Les belluaires du culte de la Discorde accompagnés de leurs khymerae nourrissaient une curiosité sinistre pour les tyranides qu'ils affrontèrent.



Le culte de la Discorde se plut à lâcher ses bêtes griffues donoriennes sur l'ennemi.



Un solarite des volières meurtrières de Commoragh.



Les machines de tourment Talos rivalisaient de grotesque avec les bioformes tyranides.



Les gargouilles obscurcissaient l'horizon partout où les essaims aériens de Leviathan frappaient.



Les tyrans des ruches qui menaient les essaims de Leviathan et de Kraken étaient les incarnations de l'Esprit-ruche sur Dûriel.



Même les arquins souffrirent de la ruse des génocrates et de leurs essaims de génovores.



Le carnifex est une machine de destruction, adaptée au massacre et rien d'autre.



Les lictors sont encore plus vifs que les eldars.



Les bioformes tyranides de la flotte-riche secondaire de Kraken étaient extrêmement variées, et toutes plus mortelles les unes que les autres.



RÈGLES D'ENGAGEMENT

Un système planétaire qui a subi les ravages d'une invasion tyranide est un enfer rempli de terreurs biologiques. Les règles suivantes vous permettent de livrer des batailles sur les planètes du système Valedor métamorphosées par les flottes-ruches.

Les pages qui suivent incluent des règles environnementales, des missions d'Apocalypse, des atouts stratégiques, des heures de gloire et des formations d'Apocalypse additionnels.

Les missions et les règles environnementales de cette section ont été conçues pour représenter une série de batailles majeures livrées dans les désolations infestées de tyranides du système Valedor, ainsi que les horribles changements qui défigurent les mondes-proies des flottes-ruches.

Les *atouts stratégiques* et les *heures de gloire* vous permettent de recréer les tactiques et les actes héroïques des eldars et des eldars noirs, de même que les prouesses physiologiques des organismes guerriers qu'ils affrontèrent.

Les *formations d'Apocalypse* additionnelles incluses dans cette section représentent les principales forces qui s'opposèrent sur Dûriel. Néanmoins, ces formations militaires ont été employées dans bien d'autres zones de guerre ; elles peuvent donc être utilisées lors de toute partie d'Apocalypse.

ÉCRIRE L'HISTOIRE

Les mondes du système Valedor, Dûriel notamment, comptent parmi ces nombreuses planètes de l'Imperium qui ont subi une invasion tyranide : Prandium, Tarsis Ultra, Ichar IV et bien sûr, Tyran – le premier monde de la galaxie conquis par les tyranides. La plupart de ces planètes ont été entièrement consommées, leurs cioux étouffés par des nuages de spores, leurs terres grêlées de bassins de digestion écumants. Les règles suivantes vous permettent de livrer bataille sur un monde en proie à une invasion tyranide, mais pas nécessairement dans le système Valedor : ces règles thématiques peuvent servir à représenter les dégâts de n'importe quelle flotte-ruche.



TERRAINS UNIQUES DE VALEDOR

Le système Valedor abrite plusieurs mondes qui ont suffoqué dans les vapeurs de l'industrie de l'Imperium avant d'être submergés par les flottes-ruches. Les types de terrain que l'on rencontre le plus souvent sur les champs de bataille de Dûriel et de ses planètes sœurs sont décrits ci-dessous. N'hésitez pas à les utiliser lors de vos parties dans la Zone de Guerre: Valedor.

TOURS CAPILLAIRES

Au cours de la deuxième étape d'une invasion tyranide, des tours capillaires fendent la croûte du monde-proie et poussent jusque dans l'exosphère. La fonction exacte de ces tours n'est pas claire, mais partout où elles se développent, des bassins de digestion jaillissent du sol, prêts à dissoudre la biomasse capturée et à la siphonner jusqu'aux biovaisseaux en orbite via les tours capillaires. Leur présence est le signe probant que la flotte-ruche a une bonne prise sur le monde-proie, et que l'Esprit-ruche se répercute dans leurs troncs fibreux.

Les tours capillaires sont des terrains *infranchissables*. Les psykers non tyranides se trouvant dans un rayon de 36 ps d'au moins une tour capillaire effectuent leurs tests psychiques avec 3D6 et subissent les *périls du Warp* sur tout double 1 ou tout double 6.



CHEMINÉES À SPORES

Ces cheminées produisent des spores aliens qui non seulement polluent l'atmosphère, mais altèrent également la faune indigène. Si elles sont menacées, les cheminées projettent des amas de spores-mines bouffies qui dérivent vers les bio-signatures inconnues des assaillants avant d'exploser.

Au début de son tour, le camp tyranide jette 1D6 pour chaque cheminée à spores. Sur 5+, elle libère 1D3 amas de 3 spores-mines – le camp tyranide fait *frapper en profondeur* ces amas n'importe où dans un rayon de 12 ps de la cheminée à spores (voir le *Codex: Tyranides* pour plus de détails). De plus, les unités tyranides amies dans un rayon de 6 ps d'une cheminée à spores ont la règle spéciale *dissimulation*.



BASSINS DE DIGESTION

Les bassins de digestion s'ouvrent comme des plaies béantes à la surface d'un monde-proie, l'acide volatil qu'ils contiennent bouillonnant et crachant comme la biomasse prise par les nuées nourricières tyranides est réduite à l'état de marécage sirupeux dans leurs profondeurs. Des vrilles semi-conscientes ondulent au bord de chaque bassin, prêtes à saisir les jambes des observateurs naïfs et à les jeter dans le cloaque, où ils seront décomposés en soupe primordiale et servis à la voracité des biovaisseaux de la flotte-ruche en orbite.

Un bassin de digestion est un terrain *mortel*. Une figurine non tyranide qui se termine son mouvement à 2 ps ou moins d'un bassin de digestion doit effectuer un test de Force. En cas d'échec, elle subit 1 touche de F3 PA3.



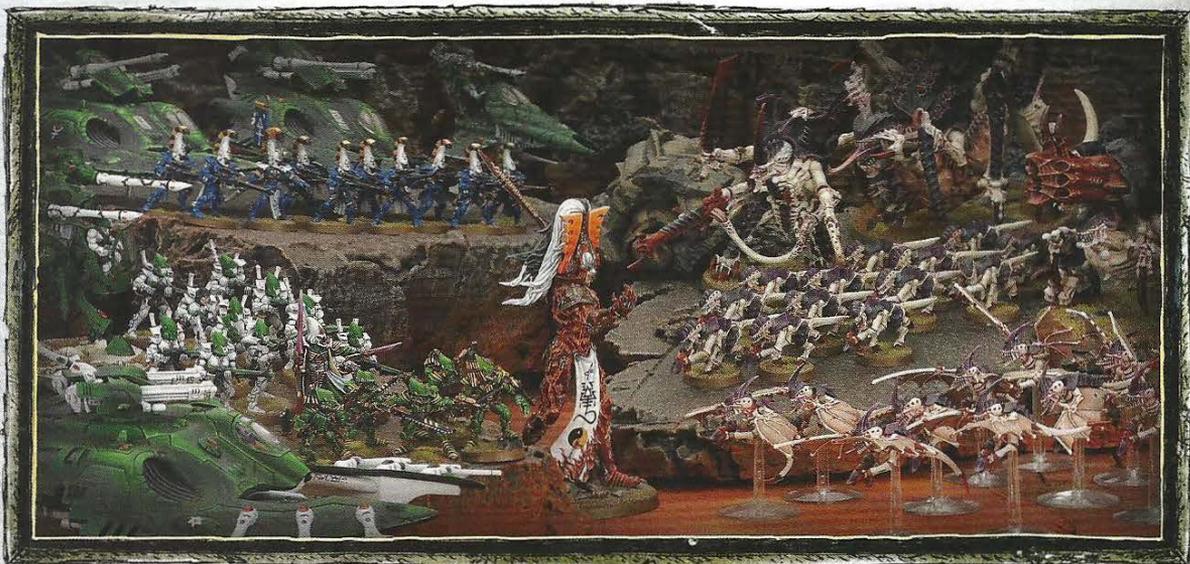
CATASTROPHES SURNATURELLES DE VALEDOR

Les mondes du système Valedor sont malheureusement sur la trajectoire des flottes-ruches en maraude. Leur climat, leur écosystème et même leur croûte planétaire ont été pollués par les organismes délétères des envahisseurs tyranides. L'anéantissement est proche, car le système était déjà mourant avant même que les eldars déchaînent leur fureur contre lui.

TABLEAU DE CATASTROPHES SURNATURELLES D'INVASION TYRANIDE

D3+ TOUR	EFFET								
2-3	<p>Nuages de spores carnivores: <i>Le ciel est noir de spores.</i></p> <p>Le maître des catastrophes jette 1D3+1. En commençant par le camp du maître, les camps opposés désignent tour à tour une unité sur la table comme cible d'un nuage de spores carnivores. Chaque unité ciblée subit 2D6 touches de F3 PA3. Ce processus s'arrête quand autant d'unités que le total du D3+1 ont été ciblées.</p>								
4-5	<p>Pluie de bile: <i>Les tubes nourriciers des biovaisseaux qui pendent en orbite basse bavent sur le champ de bataille.</i></p> <p>Le maître des catastrophes jette 1D3. En commençant par le camp du maître, les camps opposés résolvent tour à tour autant d'attaques de <i>pluie de bile</i> que le résultat du D3. Par exemple, s'il donne 3, le camp du maître en résout deux, et le camp adverse en résout une.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Portée</th> <th>F</th> <th>PA</th> <th>Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Illimitée</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>Lourde 1D3, empoisonné (2+), explosion apocalyptique</td> </tr> </tbody> </table>	Portée	F	PA	Type	Illimitée	5	5	Lourde 1D3, empoisonné (2+), explosion apocalyptique
Portée	F	PA	Type						
Illimitée	5	5	Lourde 1D3, empoisonné (2+), explosion apocalyptique						

D3+ TOUR	EFFET								
6+	<p>Gueules inquisitives: <i>Les bouches grotesques des biovaisseaux aspirent les déchets biologiques visqueux du champ de bataille, et de nombreux corps vivants au passage.</i></p> <p>Le maître des catastrophes choisit une tour capillaire ou un bassin de digestion sur la table. S'il n'y en a pas en jeu, il peut choisir une unité sur le champ de bataille. Centrez le gabarit d'<i>explosion apocalyptique</i> sur le point ciblé et effectuez une déviation. L'attaque des <i>gueules inquisitives</i> est ensuite résolue comme une arme avec le profil suivant:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Portée</th> <th>F</th> <th>PA</th> <th>Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Illimitée</td> <td>10</td> <td>2</td> <td>Assaut 1, mort instantanée</td> </tr> </tbody> </table>	Portée	F	PA	Type	Illimitée	10	2	Assaut 1, mort instantanée
Portée	F	PA	Type						
Illimitée	10	2	Assaut 1, mort instantanée						



LE BOUCLIER MIROIR

Les eldars de Biel-Tan combattent pour empêcher les flottes-ruches de se réunir dans la vallée du pic Divin, fendant le couvert nuageux pour abattre les essaims qui convergent avant qu'ils puissent combiner leur biomasse. La *Lame du Vent* doit agir vite, ou les hordes tyranides s'uniront, pour le malheur de la galaxie tout entière.

LES ARMÉES

Sélectionnez 3 armées (de taille à peu près égale) en suivant les règles de la section *Livrer une Bataille d'Apocalypse* (Apoc. p.18-20). Une armée doit être composée d'unités eldars, les deux autres d'unités tyranides. Les armées tyranides se considèrent comme des *alliés désespérés*. Chaque camp doit désigner un *maître de guerre* parmi ses seigneurs.

DÉPLOIEMENT

Le camp tyranide se déploie le premier. S'il y a plusieurs joueurs tyranides, ils tirent au dé et le vainqueur choisit une zone de déploiement tyranide (voir carte), et y déploie toute son armée. Il ne peut placer aucune unité à moins de 12 ps de la zone de déploiement eldar. L'autre joueur tyranide fait de même dans la zone de déploiement opposée. Le camp eldar se déploie le dernier, en plaçant ses forces n'importe où dans sa zone de déploiement. Les *réserves stratégiques* eldars entrent en jeu par les largeurs de leur zone de déploiement. Celles des tyranides entrent en jeu par la largeur de table de leur zone de déploiement.

Après que les deux camps se sont déployés, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

Le camp eldar a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à l'heure limite (Apoc. p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le camp tyranide marque 1 *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chacune de ses unités qui se trouve entièrement dans la zone de déploiement de son *allié désespéré* à la fin de la partie. Le camp eldar marque ID3+2 *points de victoire stratégiques* supplémentaires si aucune des unités des joueurs tyranides n'est entièrement dans la zone de déploiement de son *allié désespéré* à la fin de la partie.

Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie est vainqueur (Apoc. p.22). Si les deux camps en ont autant, la partie se solde par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (Apoc. p.22-37).

Embuscade céleste: Les unités tyranides ne peuvent pas charger pendant le premier tour de jeu.

Fureur de la Lame du Vent: Toutes les unités de l'armée eldar ont les règles spéciales **charge féroce** et **désengagement**.

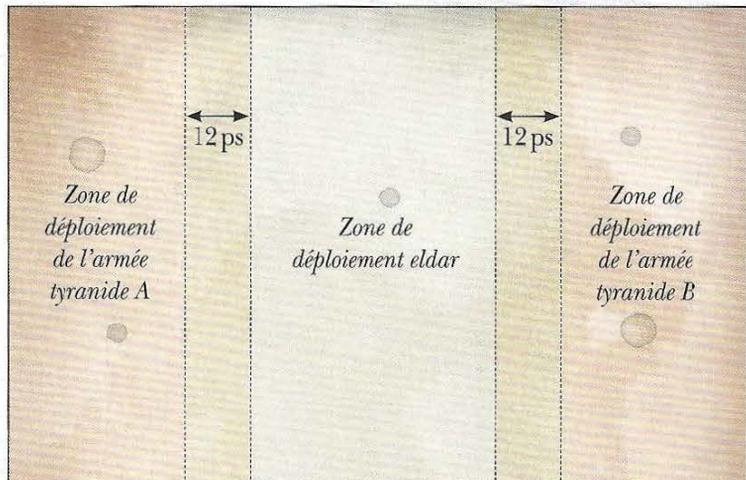
Zone de guerre: Valedor: Les règles d'engagement de la *zone de guerre: Valedor* s'appliquent; utilisez le tableau de Catastrophes Surnaturelles d'Invasion Tyranide (page précédente).

Voile de brume: L'intégralité du camp eldar a la règle spéciale **dissimulation** pendant le premier tour de jeu.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le joueur eldar divise la zone de jeu en trois sections à peu près égales. Les démarcations entre ces sections ne doivent pas être nécessairement droites. Disposez ensuite vos plus gros éléments de décor le long des longueurs de table pour représenter les contreforts de la vallée, et une poignée de décors entre eux. Pour finir, on place les *objectifs stratégiques* (Apoc. p.20).

Note du concepteur: *Le Bouclier Miroir* est le premier engagement sur *Dûriel*, qui intervient avant la mission *Tempête de Chair*.



TEMPÊTE DE CHAIR

Les soupçons des grands prophètes se sont avérés : l'infestation tyranide s'est trop étendue pour envisager l'extermination de la nuée. L'ost de l'autarque Sunspear doit évacuer la planète et définir un nouvel angle d'attaque – à condition que lui-même et ses guerriers parviennent à échapper aux hordes de tyranides volants qui approchent de leurs positions...

LES ARMÉES

Sélectionnez 3 armées en suivant les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (Apoc. p.18-20). Une armée doit être composée d'unités eldars, les deux autres d'unités tyranides. Les armées tyranides combinées doivent être d'une taille à peu près égale à celle de l'armée eldar. Chaque camp doit désigner un *maître de guerre* parmi ses seigneurs de guerre.

DÉPLOIEMENT

Le camp tyranide se déploie le premier. S'il y a plusieurs joueurs tyranides, ils tirent au dé et le vainqueur choisit une zone de déploiement tyranide (voir carte), et y déploie toute son armée. L'autre joueur tyranide fait de même dans la zone de déploiement opposée. Le camp eldar se déploie le dernier, en plaçant ses forces n'importe où à plus de 6ps des zones de déploiement tyranides. Les unités eldars ne peuvent pas être conservées en *réserves stratégiques*. Les *réserves stratégiques* tyranides entrent en jeu par la largeur de table de leur zone de déploiement.

Les règles spéciales *infiltration* et *scouts* ne sont pas utilisées dans ce scénario.

PREMIER TOUR

Le camp eldar a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à ce que l'heure limite soit atteinte (Apoc. p.21).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Notez le nombre d'unités eldars qui sont retirées comme pertes ou qui fuient le champ de bataille, et, à part, le nombre d'unités eldars qui quittent volontairement la table (voir ci-dessous). À la fin de la partie, multipliez le nombre d'unités eldars ayant volontairement quitté la table par deux. Si le total est supérieur au nombre d'unités eldars retirées comme pertes ou qui ont fui le champ de bataille, le camp eldar marque 3D3 *points de victoire stratégiques* supplémentaires. Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie est vainqueur (Apoc. p.22). Si les deux camps en ont autant, la partie se solde par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (Apoc. p.22-37).

Retraite ordonnée: Les deux largeurs de table comptent comme le bord de table des eldars. Les unités eldars peuvent quitter volontairement la table en sortant par ces largeurs; si au moins 1 figurine se déplace hors de la table, toute son unité est retirée du jeu et ne peut plus revenir en jeu.

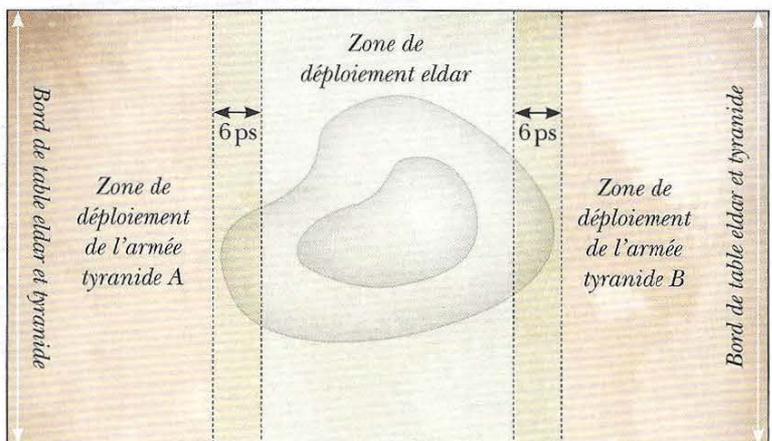
La tempête incarnée: Au début de la phase de Mouvement eldar, tous les *antigravs* et *aéronefs* eldars dans un rayon de 12ps d'une unité tyranide de type *créature monstrueuse volante* ou *de saut* doivent effectuer un test de terrain *dangerueux*.

Zone de guerre: Valedor: Les règles d'engagement de la zone de guerre: *Valedor* s'appliquent; utilisez le tableau de Catastrophes Surnaturelles d'Invasion Tyranide (p.36).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en trois tiers à peu près égaux. Il doit y avoir une grande colline ou un décor équivalent au milieu de la table (la zone de déploiement eldar). Pour finir, on place les *objectifs stratégiques* (Apoc. p.20).

Note du concepteur: La mission *Tempête de Chair* a lieu après *Le Bouclier Miroir* et avant *L'Éveil du Cœur de Feu*.



LA MORT ROUGE

Le Cœur de Feu a été activé et la destruction de Düriel est inéluctable. Cependant, les tours capillaires qui ont germé dans les bassins de biomasse prédigérée pompent avidement la soupe qui doit nourrir les flottes-ruches. Les alliés commorrites des eldars parviendront-ils à mettre un terme au festin biotique des tyranides ?

LES ARMÉES

Sélectionnez 4 armées en suivant les règles de la section Livrer une Bataille d'Apocalypse (Apoc. p.18-20). Une armée doit être composée d'unités eldars, une autre d'unités eldars noirs, et les deux dernières d'unités tyranides. La combinaison des armées tyranides doit être d'une taille à peu près égale à celle des armées eldar et eldar noir. Chaque camp doit désigner un *maître de guerre* parmi ses seigneurs.

Notez que dans le cadre de cette mission, le camp eldar noir doit inclure un *escadron Sickle* (Apoc. p.157).

DÉPLOIEMENT

Les camps tirent au dé pour déterminer qui choisit une zone de déploiement. Le camp gagnant déploie ses forces n'importe dans sa zone. Puis le camp perdant déploie ses forces dans la section de table opposée. Aucune unité ne peut être déployée à 12 ps ou moins de la diagonale séparant les deux sections de table. Les *réserves stratégiques* entrent en jeu par la largeur de leur zone de déploiement.

Après que les deux camps se sont déployés, les *infiltrateurs* peuvent se déployer et les *scouts* se redéployer en utilisant leurs règles spéciales.

PREMIER TOUR

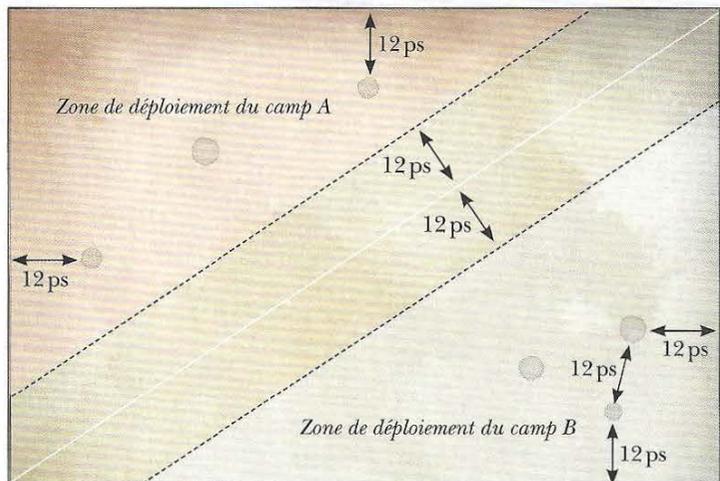
Tirez au dé pour déterminer quel camp a le premier tour.

DURÉE DE LA PARTIE

La bataille dure jusqu'à ce que l'heure limite soit atteinte (Apoc. p.21).

LE CHAMP DE BATAILLE

Disposez le terrain d'une manière qui convient aux deux camps, puis tirez au dé. Le camp gagnant divise la zone de jeu en deux moitiés à peu près égales en traçant une diagonale d'un coin à l'autre de la table. Puis le camp perdant choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. La démarcation entre les deux moitiés de table ne doit pas être nécessairement droite. Les camps tirent au dé à nouveau et, en commençant par le camp gagnant, placent tour à tour un total de six tours capillaires sur la table. Aucune tour capillaire ne peut être placée à moins de 12 ps d'une autre tour ou d'un bord de table. Pour finir, on place les *objectifs stratégiques* (Apoc. p.20).



CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, le camp eldar marque 1 *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque tour capillaire détruite. Le camp tyranide marque 1 *point de victoire stratégique* supplémentaire pour chaque tour capillaire encore en jeu. Le camp qui a le plus de *points de victoire stratégiques* à la fin de la partie est vainqueur (Apoc. p.22). Si les deux camps en ont autant, la partie se solde par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES DE MISSION

Atouts stratégiques, heure de gloire, intervention divine, objectifs mystérieux, objectifs stratégiques, points de victoire stratégiques, réserves stratégiques (Apoc. p.22-37).

La mort rouge: Les règles d'engagement de la *zone de guerre: Valedor* s'appliquent; utilisez les tableaux de Catastrophes Surnaturelles d'Invasion Tyranide (p.36) et de Tempête de Magma (Apoc. p.39). De plus, ajoutez +1 au résultat à chaque fois qu'un jet sur un tableau de Catastrophes Surnaturelles est effectué.

Tours capillaires: Pour cette mission, les tours capillaires sont traitées comme des *créatures monstrueuses* tyranides *sans peur* et qui ne peuvent pas se déplacer, tirer ni charger.

	CC	CT	F	E	PVA	I	Cd	Svg
Tour Capillaire	1	0	8	8	5	1	2	5+

Frappe au passage: Un Razorwing d'un escadron Sickle qui utilise ses *champs rasoirs* contre une tour capillaire peut relancer le nombre de touches causé par cette attaque.

LES MORTS SE VENAGENT

ELDARS

L'âme courroucée des spectres eldars se focalise sur la haine pour envoyer ceux qui menacent leurs frères dans la tombe.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour eldar. Jusqu'à la fin de ce tour, Tous les soldats fantômes amis (gardes fantômes, guerriers fantômes, seigneurs fantômes, chevaliers fantômes et chasseurs fantômes Hemlock) comptent leurs armes de tir comme jumelées et peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés en corps à corps.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

NI VU, NI CONNU

ELDARS

Les eldars de Biel-Tan ont déployé leur ost non pas à la surface de Duriel, mais à l'intérieur du couvert nuageux, afin de frapper en force avant même que les tyranides puissent réagir.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour eldar. Les *antigravs* et *aéronefs* eldars amis qui entrent en jeu à ce tour ont une sauvegarde de *couvert* de 3+ à ce tour de jeu.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

RENAISSANCE D'AVATAR

ELDARS

L'avatar de Khaine jaillit de sous une pile de cadavres tyranides, rugissant son refus de mourir.

Cette carte ne peut être jouée que lors des missions L'Éveil du Cœur de Feu et La Mort Rouge. Jouez-la au début de n'importe quel tour eldar au-delà du premier. Le camp eldar peut faire *frapper en profondeur* un avatar de Khaine. S'il dévie en terrain *infranchissable* ou sur une autre figurine, réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter l'obstacle.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

MOISSON DE MORT

ELDARS NOIRS

Le culte de la Discorde combat les flottes-ruches pour des motifs mystérieux – et a emporté avec lui des toxines rares pour ce faire...

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour eldar noir. Jusqu'au début du prochain tour eldar noir, Lelith Hesperax et tous les maîtres des bêtes (pas leurs bêtes), cérastes, maîtresses de sang hékatrix et succubes amis ont la règle spéciale *fléau de la chair*.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

FRAPPE AÉRIENNE

TYRANIDES

Les biovaiseaux corrigent leurs vecteurs d'invasion et libèrent de nouveaux essais en une tornade de bioformes ailées.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase de Mouvement tyranide. Pour la durée de ce tour, les unités tyranides amies de type *de saut* ne devient pas si elles entrent en jeu par *frappe en profondeur*. De plus, les unités tyranides amies de type *de saut* qui sont déjà en jeu ajoutent 12ps à la distance dont elles peuvent se déplacer pendant cette phase de Mouvement.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

NUÉE D'ÉCORCHEURS

TYRANIDES

Les armes symbiotiques de la horde dégorge un milliard de petites bêtes nourricières, un nuage d'insectes écorcheurs voraces qui étouffe le ciel en suivant l'odeur du sang.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase de Tir tyranide. Jusqu'à la fin du tour, toute unité d'*infanterie* ennemie qui accuse des pertes dues à une attaque de tir subit immédiatement 1D6 touches de F4 PA5 supplémentaires.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

L'ESPOIR EST MORT

TYRANIDES

Le traumatisme psychique causé par les ravages d'une flotte-ruche peut saper les volontés les plus fortes.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase d'Assaut ennemie, sauf au premier tour de jeu. Jusqu'à la fin de ce tour, toutes les unités ennemies doivent relancer leurs tests de caractéristiques et de Commandement réussis.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

FLÉAU PSYCHIQUE

TYRANIDES

La perturbation psychique qu'on appelle l'ombre dans le Warp s'amplifie au même rythme que l'invasion tyranide.

Jouez cette carte au début de n'importe quelle phase de Mouvement tyranide. Jusqu'au début du prochain tour tyranide, la règle spéciale *l'ombre dans le Warp* affecte les tests psychiques ennemis effectués dans un rayon de 36ps au lieu de 12ps; de plus, les unités ennemies qui effectuent un test de *peur* causé par une figurine avec la règle spéciale *l'ombre dans le Warp* doivent jeter un dé supplémentaire et conserver les 2 dés les plus hauts.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

CONTRAINTE SYNAPTIQUE

TYRANIDES

L'Esprit-ruche incite ses organismes guerriers à puiser dans leurs instincts agressifs chaque fois que la gouvernance synaptique est vacante.

Jouez cette carte au début de n'importe quel tour tyranide. Pour la durée de ce tour, les unités tyranides amies qui doivent effectuer un jet de *comportement instinctif* comptent comme ayant obtenu automatiquement le résultat 6 du tableau approprié.

ZONE DE GUERRE
VALEDOR

999.M41

HEURES DE GLOIRE DE VALEDOR

Si les personnages spéciaux suivants sont inclus dans une armée, et font partie des *seigneurs de guerre* de l'armée ou sont le *maître de guerre*, utilisez les règles spéciales ci-dessous lorsque vient leur *heure de gloire*. Ces règles spéciales s'ajoutent aux effets habituels d'une *heure de gloire* (Apoc. p. 26).

FORCE D'ÂME SACRIFICIELLE PRINCE YRIEL

Même les plus grosses bioformes se méfient du prince Yriel, qui a voué son corps et son âme à la victoire sur la menace tyranide. Il conduit actuellement son peuple dans sa guerre contre la flotte-ruche Kraken.

Si le prince Yriel déclenche son *heure de gloire* au début de n'importe quel tour où il y a une *créature gargantuesque tyranide* n'importe où sur le même champ de bataille, l'effet suivant s'applique:

En plus des effets habituels, la Force de la Lance du Crépuscule devient D.

LA MAIN TRCHANANTE ASURMEN

Asurmen, premier des seigneurs phénix, a conduit des centaines de disciples vengeurs lugubres dans le système Valedor. Leurs lames sont si aiguisées que l'on croirait que Vaal lui-même les a forgées.

Si Asurmen déclenche son *heure de gloire* au début de n'importe quel tour où il y a une unité d'au moins 15 tyranides n'importe où dans un rayon de 48 ps, l'effet suivant s'applique:

En plus des effets habituels, toutes les armes (de mêlée et de tir) utilisées par Asurmen et son unité ont la règle spéciale **lacération**.

LA NUÉE GROUILLANTE LE MAÎTRE DES ESSAIMS

Le monstrueux tyran des ruches qui mena l'assaut tyranide était une incarnation du Maître des Essaims. Sous sa tutelle, la nuée frappait tous les points faibles des eldars.

Si le Maître des Essaims déclenche son *heure de gloire* au début de n'importe quel tour où le camp eldar contrôle au moins 1 *objectif stratégique* situé dans la zone de déploiement tyranide, l'effet suivant s'applique:

En plus des effets habituels, toutes les unités d'*infanterie tyranides* qui entrent en jeu à ce tour ont les règles spéciales **attaque de flanc** et **sens aiguisés**.







ELDARS

LA MORT ÉCARLATE

Les chasseurs écarlates comptent parmi les plus rares et les plus précieux des aspects elders. La perte d'un sanctuaire est donc un coup cruel dont un vaisseau-monde ne se relèvera qu'au bout de plusieurs siècles. Néanmoins, lorsque les territoires des elders sont menacés par une force d'une ampleur titanique, un vaisseau-monde n'aura d'autre choix que de mobiliser tous ses chasseurs écarlates pour aller détruire les atouts majeurs de l'ennemi. Les elders appellent ce genre de formation "la mort écarlate", car ces escadrilles d'élite peuvent pulvériser le pont de commandement d'un titan en un seul passage, ou atomiser un seigneur de guerre alors même que ses hommes se massent autour de lui. Sur Dûriel, ce fut la puissance de feu impeccablement coordonnée des chasseurs écarlates de Biel-Tan qui abattit les trois immenses hiérophantes qui avançaient sur le Cœur de Feu. Le feu de leurs lasers était si précis que chaque bête finit décapitée. Alors que les monstruosités s'affaïaient, des dizaines de créatures mineures tyranides furent broyées par leurs carcasses massives.



3-5 chasseurs écarlates

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

1 chasseur écarlate doit être promu exarque; celui-ci doit être le véhicule de commandement de l'escadron d'aéronefs.

RÈGLES SPÉCIALES:

Joyaux de Khaine: Afin de représenter leur valeur aux yeux de la race elder, l'ennemi marque 1 point de victoire stratégique s'il détruit tous les chasseurs écarlates de la formation.

Frappe au cœur: Chaque fois qu'un chasseur écarlate de la formation détruit un seigneur de guerre, une créature gargantuesque, une créature gargantuesque volante ou un marcheur super-lourd ennemi, le camp elder marque 1 point de victoire stratégique. Si chasseur écarlate de cette formation tue le maître de guerre ennemi, le camp elder marque à la place 1D3 points de victoire stratégiques.



ELDARS

FILS DE CRISTAL D'ASURYAN

La mythologie des eldars est pleine de légendes tragiques et d'actes de sacrifice de soi. L'une des plus poignantes évoque une dizaine de demi-dieux qu'Asuryan sculpta dans du cristal vivant et qu'il confia à la tutelle de son bras droit, Asurmen. Sous la direction du seigneur phénix, ils combattirent si ardemment qu'ils apportèrent la paix à la galaxie. Ils finirent par se rendre compte qu'ils ne pouvaient arrêter de se battre, même en ces temps de prospérité, et leur géniteur dut détruire sa propre création en les brisant en mille morceaux afin d'empêcher le massacre. Ce sont ces tristes héros que les vengeurs lugubres appelés les Fils de Cristal d'Asuryan canalisent dans la fureur de la bataille. Commandés par le même seigneur phénix qui enseigna aux Fils de Cristal originels des millénaires plus tôt, les vengeurs lugubres de cet ordre maudit voient leur corps se transmuter davantage avec chaque bain de sang. Bien que la puissance d'Asuryan qui coule dans leurs veines améliore leur résistance, le destin qui les attend est de devenir des statues de cristal. Toutefois, ces valeureux guerriers paient volontiers ce prix, car ils espèrent changer la galaxie en la libérant des afflictions de la guerre.



Asurmen, la Main d'Asuryan
3+ unités de vengeurs lugubres

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Chaque unité de vengeurs lugubres doit inclure un exarque vengeur lugubre.

RÈGLES SPÉCIALES :

Métamorphose cristalline : Les figurines de vengeurs lugubres de cette formation (y compris les exarques, mais pas Asurmen) ont un bonus en Force et en Endurance égal au numéro du tour de jeu en cours. Ce bonus n'est pas cumulatif. Par exemple, au tour 3, toutes les figurines de vengeurs lugubres de la formation ont +3 en F et +3 en E. Cependant, à la fin de chaque tour eldar, chaque unité de vengeurs lugubres de la formation effectue autant de tests d'Endurance que le numéro du tour de jeu en cours. Retirez 1 figurine pour chaque test réussi – représentant un malheureux qui se transforme en cristal. Le joueur opérant choisit les figurines retirées dans chaque unité.



ELDARS

REVENANT GÉMEAUX



Les plus grands titans eldars sont généralement pilotés par des jumeaux ou des triplés, là où les Revenant sont dirigés par le membre d'une fratrie, l'autre frère prenant les commandes d'un second Revenant déployé sur le même champ de bataille – une formation codifiée par l'Imperium sous l'appellation "escadrons gémeaux". Chaque machine est connectée psychiquement à l'autre par les liens du sang qui unissent les pilotes. Les frères eldars communiquent sur un plan subliminal, s'avertissant mutuellement des dangers imminents par des impulsions émotionnelles et partageant l'identification des points faibles de l'ennemi d'une simple pensée prédatrice.



2 titans Revenant

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Lien mental: Le lien psychique unissant les titans Revenant de l'escadron a deux effets:

- Quand un Revenant obtient une touche sur sa cible pendant la phase de Tir, les armes de l'autre Revenant comptent comme jumelées s'il cible la même unité à cette phase.
- Quand un tir ennemi touche l'*holo-champ de titan eldar* d'un Revenant, placez un pion de *semonce* à côté de l'autre titan de la formation (une pièce de monnaie fera l'affaire). Tous les tirs suivants qui ciblent un Revenant possédant un pion de *semonce* doivent être effectués *au jugé*. Retirez les pions de *semonce* à la fin de chaque phase.



ELDARS

OST DE SOLDATS FANTÔMES



Les eldars rechignent à tirer les esprits des défunts de leur repos dans le circuit d'infinité, mais lorsque survient une menace que les gardiens et les guerriers aspects ne sauraient vaincre, les spirites rassemblent un ost de soldats fantômes. Sur le champ de bataille, l'ost spirituel forme un cadre de guerriers assez résistants pour encaisser l'assaut ennemi, et appuyés par des armes à longue portée. Capables d'endurer les plus puissantes salves de l'arsenal adverse, l'ost fantôme permet aux éléments les plus mobiles de l'armée eldar de gagner la position idéale pour frapper. Iyanden, qui faillit ne pas survivre à une précédente invasion tyrannique, dispose de l'ost fantôme le plus important de tous les vaisseaux-mondes, toujours conduit par le chef de ses spirites, Iyanna Ariental.



3+ spirites



2+ unités de gardes fantômes et/ou de guerriers fantômes



2+ seigneurs fantômes



1+ chevaliers fantômes

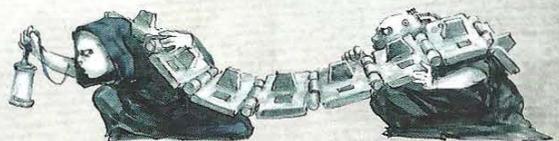
RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toute la formation doit être à pied: aucun transport assigné ne peut être sélectionné pour ces unités.

RÈGLES SPÉCIALES:

Révérés anciens: Toute unité eldar amie à 12 ps ou moins d'une unité de cette formation est **sans peur**.

Colère des sacrifiés: Désignez un Codex juste avant de déterminer les *traits de seigneur de guerre*. Les unités de cette formation ont la règle spéciale **ennemi juré** contre toutes les unités du Codex désigné tant qu'elles sont dans un rayon de 6 ps d'au moins un spirite de la formation.



ELDARS/ELDARS NOIRS

LA GRANDE TROUPE

Les danseurs guerriers arlequins parcourent sans cesse la galaxie pour faire pencher la balance du destin en faveur de l'accomplissement de leurs mystérieux objectifs. À la veille d'une bataille qui décidera du sort de toute une planète, les arlequins peuvent surgir en nombre de leurs repaires dans la Toile. Ils emportent avec eux les plus déconcertantes des technologies eldars, et s'appuient sur les savoirs secrets qu'ils ont glanés dans les tréfonds de la Bibliothèque Interdite. Lorsque la grande troupe s'aventure sur le sentier de la guerre, elle évoque un long sabre serti de bijoux dégainé derrière les lignes ennemies, frappant dans la masse avant d'exploser en une centaine d'éclats scintillants qui ne laissent que cécité et folie dans leur sillage.



3+ unités
d'arlequins



3+ Venom
OU
3+ Vyper

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

1 des coryphées doit être nommé *chef de troupe*.
Il a les mêmes règles spéciales et équipements qu'un coryphée, mais possède le profil ci-contre.

RÈGLES SPÉCIALES:

Croisé, ennemi juré (Codex: *Démons du Chaos* et Codex: *Space Marines du Chaos*), frappe en profondeur, peur.

Présence perturbante: Les armes de tir portées par les arlequins de la formation ont les règles spéciales bonus *aveuglant* et *commotion*. De plus, quand une unité obtient 6 au test d'Initiative dû à la règle spéciale *aveuglant*, placez un pion de *confusion* à côté d'elle. Les armes de *mêlée* d'une unité qui a au moins 1 pion de *confusion* comptent comme ayant la règle spéciale *encombrant* jusqu'à la fin de la partie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chef de Troupe	7	7	3	3	3	7	4	10	-

ELDARS

OST DE GARDIENS

Lorsqu'une catastrophe approche, un vaisseau-monde n'a guère d'autre choix que de mobiliser ses citoyens pour soutenir ses temples aspects. Une telle décision n'est jamais prise à la légère, car la race eldar est mourante. Bien qu'un eldar profane soit nettement plus dangereux au corps à corps qu'un humain entraîné, l'explosion d'un obus ou un souffle plasmatique peut mettre un terme à la vie d'une dizaine de philosophes ou d'artistes irremplaçables en une seconde. C'est pourquoi les vaisseaux-mondes veillent à ce que leurs ost de gardiens soient équipés de boucliers célestes, des artefacts à activation psychique qui émettent des champs de force préservant les soldats eldars des tirs ennemis tout en leur permettant d'avancer pour arracher la victoire à un moment critique.



1 autarque



3+ unités de gardiens eldars (gardiens défenseurs ou gardiens de choc)



1+ batteries d'appui Colère de Vaul



1+ escadrons de marcheurs de guerre

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Toute la formation doit être à pied : aucun transport assigné ne peut être sélectionné pour ces unités.

RÈGLES SPÉCIALES :

Bouclier céleste : Une fois par partie, au début de n'importe quel tour de joueur, vous pouvez activer le *bouclier céleste*. Pour ce faire, désignez un point du champ de bataille à 1 ps ou moins d'une figurine de la formation et placez un pion sur ce point. Toute unité eldar de cette formation située dans un rayon de 12 ps du pion a une sauvegarde *invulnérable* de 3+ contre les attaques de tir ennemies. Au début de chaque tour eldar suivant, jetez 1D6 ; sur 4+, le *bouclier céleste* reste en jeu ; sur 1-3, il se dissipe – retirez le pion du jeu.

Forces vives des vaisseaux-mondes : Les unités eldars amies situées dans un rayon de 12 ps d'une unité de cette formation ont la règle spéciale *obstiné*.

ELDARS

HAUT CONSEIL D'YANDEN

Le Haut Conseil d'Yanden réunit certains des plus brillants esprits eldars de la galaxie. Il fut institué à l'occasion de l'invasion par la stotte-ruche Kraken et perdue grâce à d'indéfectibles liens de respect mutuel. En matière militaire, le Conseil en réfère au prince Yriel, amiral de l'armada d'Yanden et maître des Eldritch Raiders. Le bien-être spirituel du vaisseau-monde et la garde des soldats fantômes sont l'affaire d'Iyanna Arienal, l'Ange d'Yanden. La belle spirite est accompagnée par son mentor, Taec Silvereve, et Althenian, le seigneur fantôme dont l'enveloppe de moelle spectrale abrite une force incroyable et l'esprit ardent d'un exarque défunt.



Prince Yriel



Iyanna Arienal
(spirite)



Taec Silvereve
(grand prophète)



Althenian
(seigneur fantôme)

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Le Haut Conseil ne doit jamais embarquer dans un *transport*.
 Taec Silvereve ne peut pas recevoir de motojet eldar.

RÈGLES SPÉCIALES:

L'ange d'Yanden: Toutes les unités de chevaliers fantômes, gardes fantômes, guerriers fantômes, seigneurs fantômes et chasseurs fantômes Hemlock amies dans un rayon de 12 ps d'Iyanna comptent leurs armes de tir comme *jumelées* et peuvent relancer leurs jets *pour toucher ratés* au corps à corps.

Poing ardent d'Althenian: Lorsqu'il effectue un *concassage*, Althenian ne divise pas ses Attaques par deux. De plus, ses lance-flammes sont PA 3 au lieu de PA 5.

Prémonitions de Silvereve: Au début de la partie, votre camp peut prendre ID3 *atouts stratégiques* dans la liste suivante (le même atout ne peut pas être choisi deux fois) : Marche de Flanc, Coordonnées Précises ou Trame du Destin.

Réunion d'armadas: Tant que le prince Yriel est en vie, il peut ordonner 2 *frappes orbitales* (Apoc. p. 31) au cours de la partie. On ne peut pas les déclencher au cours d'un même tour et on doit dépenser normalement des *points de victoire stratégiques* pour les utiliser.



ELDARS

ESCADRON MINDSTORM

Le déploiement d'un seul chasseur fantôme Hemlock est en soi un acte désespéré. La combinaison contre nature d'un arsenal psychique et de l'énergie des morts est une arme de dernier recours. La vue d'un escadron de Hemlock est présage de cataclysme imminent aussi sûr qu'une pluie de météores. Néanmoins, leur efficacité est indéniable. Lorsqu'ils opèrent en formation rapprochée, les Hemlock peuvent associer leurs faux à distorsion lourdes pour créer une tornade psychique qui sillonne le champ de bataille en anéantissant les esprits de tous ceux qu'elle engouffre. L'idée qu'une arme aussi horriblement puissante puisse échapper au contrôle des Eldars des vaisseaux-mondes et se retourner contre eux leur est insoutenable, mais aux grands maux, les grands remèdes...




3-5 chasseurs fantômes Hemlock

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

HEMLOCK	TAILLE DU GABARIT D'EXPLOSION
2	Explosion/3 ps
3	Grande explosion/5 ps
4	Énorme explosion/7 ps
5	Explosion apocalyptique/10 ps

RÈGLES SPÉCIALES:
Tempête psionique: Un escadron Mindstorm de 2 Hemlock au moins peut combiner ses tirs pour créer une *tempête psionique*. Sa taille varie selon le nombre de Hemlock situés dans un rayon de 12 ps du *véhicule de commandement* (y compris le *véhicule de commandement* lui-même).

Au lieu de tirer avec ses faux à distorsion lourdes, la formation peut placer un gabarit d'explosion d'une taille inférieure ou égale à celle listée dans le tableau ci-dessus. Il doit être placé n'importe où dans un rayon de 72 ps et en ligne de vue de tous les Hemlock de l'escadron. Puis effectuez une déviation. Toute unité située sous le gabarit doit effectuer un test de Cd avec 3D6 et ajouter le nombre de Hemlock contributeurs, au lieu d'être touchée normalement. En cas d'échec, elle perd autant de PV que la marge d'échec au test. Si la tempête psionique atteint un véhicule, effectuez un jet non modifié sur le tableau de Dégât des Véhicules et appliquez le résultat – notez que la cible ne perd aucun Point de Coque.

ELDARS NOIRS

VOLIÈRE MEURTRIÈRE

Les fléaux et les hellions qui peuplent les hautes aires commorites font rarement cause commune. Pour les fléaux, les hellions ne sont que de la vermine volante, de la racaille qu'ils peuvent chasser quand bon leur semble. Aux yeux des hellions, les fléaux sont des privilégiés, des bellâtres, des phénomènes de foire qui ne méritent ni leur statut ni leur pouvoir. Cependant, lorsque des raids majeurs sont lancés dans l'univers réel, de grands vols de silhouettes sauvages décollent des flèches noires de Commoragh, portées par des ailes ou des surfs. Ces tribus aériennes mettent leurs différends de côté le temps de piquer en masse sur le champ de bataille, tel un typhon de serres et de lames, hurlant et tranchant avant de s'éparpiller pour semer la panique et le meurtre.



2+ unités de hellions



2+ unités de fléaux

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les unités de hellions doivent compter au moins 15 figurines, celles de fléaux doivent compter 10 figurines.

RÈGLE SPÉCIALE:

Descente violente: Toutes les unités de la formation commencent la partie en *réserve stratégique*. Une fois disponible, vous pouvez déployer 1 unité de la formation en *frappe en profondeur*; elle ne dévie pas. Toutes les autres unités de la formation doivent ensuite *frapper en profondeur* sans déviation, et à 6 ps ou moins d'une figurine de la première unité déployée.

Ensuite, les unités ennemies à 3 ps ou moins d'au moins 1 figurine de cette formation subissent 2D6 touches de F4 PA5 avec la règle spéciale **perforant** (les véhicules sont touchés sur leur blindage de Flanc). Notez le nombre de PV perdus. Une fois les pertes retirées, chaque unité de la formation gagne 1 *point de souffrance* pour chaque tranche (même incomplète) de 5 PV ôtés. Par exemple, si la *descente violente* d'une volière meurtrière ôte 11 PV, les unités de la formation gagnent 3 *points de souffrance*.

ELDARS NOIRS

LAME DES SPIRES

Nombreux sont les eldars noirs qui s'enorgueillissent de leur capacité de vol. Bien que les fléaux soient les plus célèbres défenseurs de la suprématie du guerrier aéroporté, des cabales entières vivent et meurent en pensant que le simple fait de mettre pied à terre est une marque d'infériorité. Laissez les rats patauger dans la boue, disent-ils – cela ne leur apportera rien de bon, car une mort ailée aura tôt fait de les emporter. La cabale du Crâne Écorché et les guerriers à l'aspect aviaire de Malixian, le seigneur fou, sont les plus fervents adeptes de ce credo : Malixian se délecte du spectacle de sa ménagerie de monstres à plumes déchiquetant ses proies terrestres, tandis que l'histoire veut que le seigneur Vraesque du Crâne Écorché ait conquis Thrandium sans qu'aucun de ses cabalites n'ait à poser un orteil dans la poussière.



1+ voivode
3+ unités de
la liste suivante :



• Guerriers
cabalites



• Reavers



• Immaculés



• Fléaux



• Belluaires
(vols de
stymphales
uniquement)



• Hellions

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

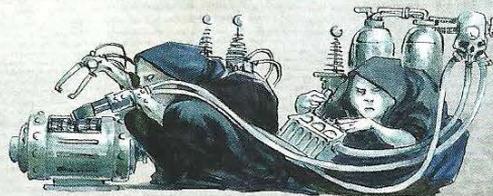
Tous les voivodes et unités de guerriers cabalites et d'immaculés de la formation doivent commencer la partie embarqués à bord de transports assignés.

Tous les Raider de la formation doivent être équipés de voiles éthériques améliorées.

RÈGLES SPÉCIALES :

Aéroportés : Les unités de cette formation ne peuvent pas débarquer ou se jeter à terre volontairement. Toute unité qui débarque, quelle qu'en soit la raison, perd immédiatement 1 point de souffrance. Si elle n'en a pas, elle effectue un test de pilonnage. Au début de chaque phase de Tir eldar noir, une unité de cette formation peut choisir d'avoir la règle spéciale *antiaérien* pour la durée de la phase.

Tempête de lames : Les Raider de cette formation, et les unités embarquées à leur bord, peuvent tirer lors d'un tour où leur transport utilise le mouvement bonus de ses voiles éthériques améliorées. Ceux-ci peuvent ensuite mettre les gaz comme s'ils n'avaient pas tiré durant cette phase.



TYRANIDES

ESSAIM DE VIRAGOS

Chaque virago des ruches emporte quatre tentaclides sous ses ailes, des électro-missiles qui permettent à leur hôte de s'en prendre aux aéronefs ennemis. Toutefois, c'est la pointe osseuse qui jaillit du thorax de la virago que les pilotes impériaux craignent le plus. La créature peut fondre sur sa proie à une telle vitesse que la protubérance dure comme du diamant fend les carcasses du pilote comme de l'appareil. Lorsque ces bêtes se regroupent en essaim, elles forment un cortège à l'aplomb de leur proie, puis plongent l'une à la suite de l'autre. Toutes frappent successivement en un même point, creusant une brèche de plus en plus profonde, jusqu'à ce que la coque de leur cible soit complètement tranchée. Rares sont les machines de guerre qui peuvent endurer un tel traitement, car les efforts concertés des viragos peuvent venir à bout des bastions aussi bien que des titans des eldars des vaisseaux-mondes.



3+ viragos des ruches

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe en série: Lorsqu'une virago de cette formation effectue une *frappe vectorielle*, la Force de cette attaque est améliorée d'1 (jusqu'à un maximum de 10) pour chaque autre virago de la formation qui a déjà effectué une *frappe vectorielle* contre la même cible à cette phase.

Par exemple: 4 viragos des ruches du même essaim de viragos effectuent une *frappe vectorielle* contre la même unité pendant une phase de Mouvement. La Force de la première est de 8 (règle spéciale *frappe éventreuse*). La deuxième *frappe vectorielle* est résolue avec une Force de 9. La troisième et la quatrième virago résolvent leurs *frappes vectorielles* avec une Force de 10.

TYRANIDES

NUÉE NOURRICIÈRE

Lorsque l'Esprit-ruche estime qu'un monde-proie est vaincu, il envoie des millions de bêtes nourricières sur la planète pour terminer le travail en absorbant toute la biomasse. Peu importe qu'il reste encore quelques êtres conscients qui résistent en croyant, à tort, qu'ils ont une chance de survivre à ce qui les attend – ils seront dévorés et digérés, car ces organismes nourriciers ne sont pas dépourvus de leurs propres atouts défensifs et tendent à commencer leur festin là où le dispositif ennemi est le plus faible. Pour les officiers qui sont au fait de l'appétit vorace des tyranides, la vue d'une nuée nourricière peut asséner un coup fatal à leur moral, car ils savent qu'ils ne tarderont pas à figurer au menu. Une telle formation peut donc consumer la volonté de la même manière qu'elle ronge la chair et les os, en brisant l'esprit combatif de leurs proies comme elle entame le processus de digestion.



3+ haruspex



3+ essaims de pyrovores



5+ essaims de voraces

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaque de flanc.

Vague d'assimilation: Cette formation doit être conservée en réserve stratégique et ne peut pas entrer en jeu avant le début du deuxième tour de jeu. De plus, une unité de la formation qui rate son test de *comportement instinctif* compte comme ayant obtenu automatiquement le résultat *ingestion*.

Moral rongé: Le Cd des personnages ennemis qui ont une ligne de vue sur une figurine de cette formation subit une pénalité égale au numéro du tour en cours.

Par exemple, au tour 3, un haruspex de cette formation est en ligne de vue d'un personnage indépendant ennemi. Le Cd de ce dernier est donc réduit de 3.

TYRANIDES

L'ŒIL DE LA RUCHE

Une conscience cruelle est tapie dans le cœur de chaque horde tyranide. L'Esprit ruche observe la bataille avec un détachement froid, implacable, par le truchement de ses essaims d'organismes guerriers et de ses créatures synapses. Au combat, ce sont souvent les guerriers tyranides qui sont les yeux de l'Esprit-ruche, évaluant les forces de l'ennemi et relayant l'information aux biovaisseaux afin qu'ils génèrent de nouvelles souches adaptées pour contrer ces points forts. Plus étrange, des rapports tactiques impériaux mentionnent de grandes formations de guerriers tyranides qui semblent inciter les bioformes qui les entourent à attaquer avec encore plus de férocité malgré des blessures mortelles, continuant de griffer et de mordre même après que leur regard noir s'est vidé de toute vie.



3+ essaims de guerriers tyranides

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque essaim de guerriers tyranides doit compter au moins 5 figurines.

RÈGLES SPÉCIALES:

Hyperadaption: Au début de la partie, jetez 1D3. Toute unité tyranide amie qui entre en jeu après le tour de jeu correspondant au résultat a la règle spéciale **ennemi juré** contre toutes les unités d'un Codex de votre choix.

Par exemple, Andy joue contre les elders de son ami. Son jet d'hyperadaption donne 2. À partir du tour 3, les unités tyranides qui entrent en jeu ont la règle spéciale ennemi juré (eldars).

Dociles par-delà la mort: Les figurines de toute unité tyranide amie située dans un rayon de 18 ps d'une figurine de cette formation attaquent au corps à corps à leur rang d'Initiative même si elles ont été tuées avant d'avoir porté leurs attaques.

TYRANIDES

HARPIES MARAUDEUSES

Les hordes tyranides qui ne sont pas soutenues par des nuées d'organismes ailés comme ceux de la flotte-ruche Leviathan, peuvent être engagées avec une relative impunité par l'aviation ennemie. C'est pourquoi les flottes-ruches ont développé diverses méthodes pour priver les bombardiers et chasseurs adverses de la supériorité aérienne. Une de ces évolutions les plus étranges est le champ de spores que les grands prédateurs volants, appelés harpies, sèment dans l'atmosphère du monde-proie. Ces créatures sillonnent les cieux au-dessus des zones de guerre en larguant des bombes vivantes capables d'ajuster leur altitude. Puis les harpies parcourent cette forêt de sacs de gaz et de tentacules en poussant leur cri perçant comme elles lâchent des volées d'échardes sur les appareils qui se sont montrés assez agiles pour éviter le champ de mines aérien.



3+ harpies



3+ amas de spores-mines

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Chasseurs opportunistes: Une harpie qui cible un *aéronef* ou un *aéronef super-lourd* ennemi situé dans un rayon de 12 ps d'une spore-mine de cette formation a la règle spéciale **teur de chars**. De plus, chaque harpie de cette formation peut tirer des *volées d'échardes* sur les *aéronefs* ou les *aéronefs super-lourds* avec son canon étrangleur/venin lourd jumelé. Quelle que soit l'arme, utilisez dans ce cas le profil suivant à la place de son profil normal:

	Portée	F	PA	Type
Volée d'échardes	36 ps	7	4	Assaut 2, antiaérien, jumelé

TYRANIDES

VRILLE-NUÉE DE KRAKEN

La flotte-ruche Kraken a recours à des tactiques beaucoup plus insidieuses que le juggernaut interstellaire qu'était la flotte-ruche Behemoth. La masse des organismes de Kraken opère sur le champ de bataille en se divisant en plusieurs forces distinctes appelées vrilles-nuées. Lorsqu'une de ces formations détecte un point faible de la ligne adverse, elle se rue en une colonne effrénée de centaines de bêtes guerrières. Les organismes dont les vrilles-nuées sont constituées sont communs, de sorte que si l'une d'entre elles est détruite en sondant les défenses ennemies, une autre prendra rapidement sa place. Chaque vrille-nuée est assez autonome pour exploiter la moindre faille et étouffer les poches de résistance comme le tentacule constricteur d'une bête abyssale géante.



3+ essaims de termagants ou d'hormagaunts

1+ essaims de guerriers tyranides

0+ essaims de gargouilles

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque essaim de termagants ou d'hormagaunts doit compter au moins 20 figurines.

RÈGLES SPÉCIALES:

Attaque de flanc, sens aigusés.

Constrictions de la vrille: 1 fois par partie, toutes les unités de la vrille-nuée peuvent se déplacer de jusqu'à 60 ps pendant leur phase de Mouvement. Ce mouvement ne peut pas être effectué si la moindre figurine de la formation vient d'entrer en jeu à ce tour, et aucune figurine de la formation ne peut se déplacer à 12 ps ou moins d'une figurine ennemie au cours de ce mouvement. Les unités qui se déplacent de la sorte peuvent tirer mais pas charger à ce tour.



TYRANIDES

ESSAIM AÉRIEN DE LEVIATHAN

La flotte-ruche Leviathan a développé quelques nouvelles adaptations aptes à glacer le sang d'un haut seigneur de Terra. On note une recrudescence de bioformes aériennes, des voraces ailés à peine plus gros que des chiens d'attaque, aux harpies et harridans, dont certains sont aussi gros qu'un Thunderhawk – et au moins aussi bien armés. Les plus répandues sont les gargouilles, dont les essaims sont si grouillants qu'ils occultent la lumière du jour. L'espoir s'évanouit invariablement face à une telle attaque aérienne. Lorsqu'un assaut au sol se révèle infructueux, la flotte-ruche envoie un vol d'horreurs biologiques qui plongent sur la planète en percutant les appareils ennemis et en ruinant les centres de commandement sous un bombardement de bio-armes pour assouvir leur instinct de destruction.



1+ tyrans
des ruches



0-3 essaims
de pygargues
tyranides



3+ essaims
de
gargouilles



2+ harpies



0-1 harridan

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Les tyrans des ruches de la formation doivent avoir des ailes.

RÈGLES SPÉCIALES:

Frappe aérienne: Une unité de gargouilles de cette formation peut charger 1 *aéronef* ennemi ou plus pendant la phase d'Assaut. Au lieu de résoudre normalement ses Attaques, jetez 1D6 pour chaque gargouille en contact avec un *aéronef* ennemi. Sur 1-3, elle est retirée du jeu; sur 4-5, rien ne se passe; sur 6, cette gargouille inflige un dégât *superficiel* à la cible.

Contournement des défenses: Les unités ennemies avec la règle spéciale *antiaérien* qui tirent sur une unité d'un essaim aérien subissent une pénalité de -1 à leur CT.

Descente ailée: Si une unité de cette formation *frappe en profondeur* et dévie sur un terrain *infranchissable* ou sur une autre figurine, réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter l'obstacle.

TYRANIDES

ESSAIM TEMPÊTE DE SPORES

Lorsque le plat de résistance d'une flotte-ruche se montre trop coriace, parce qu'il s'est abrité derrière une barrière infranchissable par exemple, l'Esprit-ruche émet une impulsion psychique qui commande à ses organismes artilleurs d'anéantir l'ennemi retranché. Les essaims "tempête de spores" engendrés par cet impératif remplissent à peu de chose près le même rôle que l'artillerie conventionnelle. Les biovores expulsent des munitions vivantes qui, si elles n'explorent pas au milieu des rangs ennemis, marquent sa position et le désignent comme cible prioritaire, pendant que les volées synchronisées de bioplasma lâchées par les exocrines pilonnent chaque retranchement marqué par les spores-mines. Alors que l'ennemi vacille, d'autres spores sont larguées par les biovaisseaux en orbite basse, et dérivent vers celles qui sondent déjà les fissures dans les fortifications adverses avec leurs tentacules, avant de s'y infiltrer et de détoner à l'intérieur. La violence de ces explosions confinées suffit généralement à éradiquer les occupants, et la bioluminescence émise par les viscères des spores-mines garantit que les éventuels survivants ne feront pas de vieux os, car elle attire les carnifex comme un aimant.



1+ essaims de biovores



1+ exocrines



3+ amas de spores-mines

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Chaque essaim de biovores doit compter 3 biovores.

RÈGLES SPÉCIALES:

Tempête de spores: Les amas de spores-mines de la formation sont conservés en *réserve stratégique*. Les amas de spores-mines de cette formation qui *frappent en profondeur* peuvent relancer le dé de déviation, à condition que la première figurine soit placée dans un rayon de 12 ps d'une figurine tyranide amie qui était déjà sur le champ de bataille au début du tour.

Marquage mortel: Les armes d'un exocrine de cette formation qui cible une unité ennemie située dans un rayon de 6 ps d'une spore-mine amie comptent comme étant *jumelées*. De plus, toute figurine de carnifex dans un rayon de 6 ps d'une spore-mine amie relance ses jets *pour toucher* et *pour blesser* ratés.

TYRANIDES

TERVIGONS ESSAIMEURS

Les incubateurs sur pattes que sont les tervignons comptent parmi les organismes guerriers les plus ignobles d'une flotte-ruche, car leurs poches abdominales qui pendent sous leur corps voûté accouchent de dizaines de termagants visqueux directement sur le champ de bataille. Un seul tervignon peut submerger la ligne adverse par la simple propagation de quelques essaims de ses rejetons, qui sont plongés dans une frénésie meurtrière dès la naissance grâce à des impératifs psychiques aussi étranges que puissants. Lorsque plusieurs tervignons se regroupent, leur proximité démultiplie leur fonction incubatrice, au point que le sol disparaît autour d'eux sous des vagues de bêtes engendrées par un processus de gestation hyperaccélééré.



3-5 tervignons

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

1 tervignon doit être désigné *reine de la nuée*.
Tous les tervignons de la formation doivent avoir les pouvoirs psychiques *Catalyseur* et *Déferlante*.

RÈGLES SPÉCIALES :

Gestation avancée : Les essaims de termagants engendrés par la *reine de la nuée* peuvent être armés d'écorcheurs, de poings épineux, de fusils à pointes ou de dévoreurs (au choix).

Incubateurs hyperactifs : Pour résoudre le jet d'*éclosion de termagants*, jetez 3D6 pour chaque tervignon de la formation, puis choisissez lequel parmi les résultats de 3D6 s'applique à tous les tervignons de la formation à ce tour. Les unités engendrées comptent comme faisant partie de cette formation.

TYRANIDES

ESSAIM DE TYRANNOFEX ARTILLEURS

Les tyrannofex forment souvent des essaims artilleurs qui se caractérisent par une avancée lente mais implacable. Ils synchronisent leurs bio-armes grâce à des phéromones; leurs salves emplissent l'air de cafards écorcheurs voraces, les lignes adverses sont inondées de fluides acides digestifs, et les blindés ploient sous les biomunitions qu'ils projettent avec la force d'un boulet de canon.



3-5 tyrannofex

RESTRICTIONS DE LA FORMATION

Au moins 2 des tyrannofex de la formation doivent remplacer leur fluide acide par une ruche d'écorcheurs ou un canon briseur.

RÈGLES SPÉCIALES:

Marquage phéromonal: Si une figurine de cette formation touche sa cible avec une attaque de tir, placez un pion de *marquage phéromonal* à côté de cette unité (une pièce de monnaie fera l'affaire). Retirez tous les pions de *marquage phéromonal* à la fin de chaque tour. Toutes les armes de tyrannofex qui tirent sur une unité avec au moins 1 pion de *marquage phéromonal* ont les règles spéciales **jumelé**, ignore les couverts et tueur de chars.

TYRANIDES

L'OMBRE INCARNÉE

Lorsque les plus puissantes créatures synapses de la nuée se rassemblent, leur présence combinée devient l'incarnation de la terreur que suscite l'Esprit-ruche chez tout ce qui existe. L'altérité pure de ces créatures trouble la connexion entre l'univers réel et le Warp, créant un champ de négation assez puissant pour tarir toute l'énergie psychique des environs. Le vide spirituel qui émane d'elles est si absolu qu'il peut se manifester sous la forme d'une vague de peur paralytante, qui met les braves à genoux et conduit les psykers à hurler à la lune. Ces êtres focalisent l'ombre dans le Warp, et bien que leur simple présence suffise à transformer les plus grands héros en chapons, seuls les psykers peuvent appréhender la véritable ampleur de la menace qu'ils représentent.



1 tyran des ruches
et 3 gardes du tyran

2+ essaims
de zoanthropes

RESTRICTIONS DE LA FORMATION
Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Champ de négation: La portée de la règle spéciale *l'ombre dans le Warp* des figurines de ce chœur psychique est doublée. De plus, les unités tyranides amies dans un rayon de 24ps de cette formation ont un bonus de +3 à leurs jets d'abjurez le sorcier.

POUVOIR DE CHŒUR PSYCHIQUE

LA TERREUR..... CHARGE WARP 3

Les psykers tyranides peuvent libérer une vague d'énergie qui déchiquette l'esprit de l'ennemi par des visions de cauchemar.

La Terreur est une **nova** qui ne peut être manifestée que par le tyran des ruches dirigeant le **chœur psychique**. Sa portée est de 6ps par psyker de la formation au moment où le pouvoir est manifesté. Utilisez le profil ci-dessous:

Portée	F	PA	Type
Voir ci-dessus	2	1	Assaut 10, aveuglant, pilonnage





APPENDICES

Une invasion tyranide n'a jamais qu'un seul objectif: nourrir la flotte-ruche. Chaque monde qu'elle identifie comme proie sera ainsi préparé pour l'assimilation au fil d'une série d'étapes épouvantables qui permettra à toutes les formes de vie de la planète d'être absorbées par les tyranides.

LES ÉTAPES D'UNE INVASION TYRANIDE

Les vrilles des flottes-ruches tyranides s'étendent toujours plus loin dans l'Imperium afin de goûter à la multitude de formes de vie qu'offrent les mondes de la bordure extérieure. Des millions d'organismes tyranides sont lâchés des années-lumière en avant des flottes-ruches afin de débusquer les meilleures proies et préparer le terrain pour le Grand Dévoreur. Les xenos-savants de l'Adeptus Mechanicus et de l'Ordo Xenos ont étudié depuis des décennies la façon dont les flottes tyranides identifient, localisent envahissent et assimilent les planètes. Un schéma de procédure a été déterminé et s'est vérifié lors de chaque attaque des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan, qui sont les forces d'invasion principales rencontrées jusqu'ici par l'Imperium.

DÉCOUVERTE

Dans une galaxie de milliards de systèmes solaires, les mondes de l'Imperium sont disséminés et vulnérables. Des zones inexploitées de l'espace s'étendent entre ces planètes et il est fort probable que des empires extraterrestres y naissent puis déclinent à l'insu de l'Humanité. C'est dans ces endroits inconnus que les drones scouts des flottes-ruches chassent leurs proies. Ce sont des biovaisseaux opérant très loin en avant du gros de leur flotte-ruche et partant en éclaireur à des années-lumière de celle-ci. Au cours des décennies, parfois même des siècles, ils explorent chaque système solaire rencontré à la recherche du moindre signe de vie qui pourrait trahir la présence d'assez de biomasse pour justifier une invasion.

Lorsqu'ils découvrent une planète abritant la vie, ces biovaisseaux scouts y envoient des organismes infiltrateurs comme les liectors et les génovores. Ces créatures sont envoyées au sol grâce à des cellules de large biologie, qui pénètrent l'atmosphère à très grande vitesse, un peu à la manière des modules d'atterrissage. Lorsqu'ils touchent le sol, ils libèrent un essaim de tyranides ou bien une seule créature de plus grande taille, généralement loin des centres de population.

Ces tyranides cherchent ensuite toute forme de vie présente sur la planète, de préférence celles organisées, à l'instar de l'homme. Ce sont leurs proies prioritaires, et les tyranides commencent par chasser les individus isolés afin de ne pas révéler trop tôt leur présence et de s'habituer à leur nouvel environnement. On a retrouvé plusieurs victimes dont la boîte crânienne avait été sondée, ce qui suggère que les organismes tyranides sont capables de mieux connaître leur adversaire en assimilant son matériel génétique. Pour les habitants d'un monde, une étoile filante peut parfois être un bien mauvais présage, lorsque les terribles créatures qu'elle amène se mettent à semer la mort et à frapper par surprise.

Alors que ces organismes tyranides se multiplient, ils phagocytent peu à peu la planète, notamment par le biais des génovores, qui corrompent l'ADN de leurs victimes. Les enfants de ces dernières ne sont alors plus que des parodies grotesques de leur espèce, mais ils n'en sont pas moins choyés et protégés jusqu'à la mort par leurs parents. Alors que de telles communautés prospèrent secrètement, leur écho psychique se fait de plus en plus intense et finit tôt ou tard par attirer l'attention de l'Esprit-ruche. car un nombre important d'hybrides est le signe d'un monde peuplé et riche en biomasse. Dans certains cas, les êtres asservis par les génovores tentent d'infiltrer l'élite de leur société afin d'en saper les fondations et ainsi faciliter l'assimilation de la planète lors de l'arrivée de la flotte-ruche.

Cependant, il est arrivé que les flottes-ruches lancent des attaques à grande échelle sur des mondes n'ayant jamais auparavant été contaminés par des organismes tyranides. Il est possible qu'elles aient la capacité de sonder les systèmes à distance et d'évaluer les chances qu'ils ont d'abriter des mondes habités, probablement par le biais d'analyses électrostatiques. Si cette théorie se vérifiait, elle signifierait que les flottes-ruches sont prêtes à passer des siècles, voire des millénaires à traquer leur proie, car les chances de découvrir par hasard une planète abritant la vie parmi des milliards de rocs stériles de la galaxie sont plus qu'infimes...

APPROCHE

Une fois qu'une flotte-ruche a détecté un monde-proie, elle dépêchera une de ses vrilles pour l'assimiler. Même les plus vastes armadas devront lutter pour contenir ces formations, car bien qu'il s'agisse d'un fragment de flotte-ruche, ces vrilles sont d'ordinaire composées de milliers de biovaisseaux. Une fois en orbite autour de leur proie, ils se dispersent dans sa haute atmosphère et y libèrent un très grand nombre de spores.

Ces dernières sont très similaires à celles utilisées pour déposer à la surface les organismes d'avant-garde, si ce n'est qu'elles sont envoyées par millions, et y déversent autant d'essaims de guerriers. D'autres types de conidies véhiculent une cargaison bien plus insidieuse comme des symbiotes biomorphiques et des parasites qui vont se mêler à la flore et la faune locale. Très rapidement, de nouvelles formes de vie totalement extraterrestres vont faire leur apparition et des hectares de forêt verdoyante peuvent, en l'espace de quelques heures, se transformer en zones couvertes de végétation hyperévoluée et très agressive. Parmi ces nouvelles plantes s'élèvent des tours capillaires, qui marquent les premières étapes de la phase dite de consommation.

Au lieu de transformer le dioxyde de carbone en oxygène, ces organismes mutants convertissent l'atmosphère en un mélange gazeux que les espèces endémiques ne peuvent plus assimiler. Tandis que le processus infernal s'accélère, le ciel s'assombrit, la température monte, et l'environnement devient propice aux étapes suivantes de la dégradation de ce monde désormais à l'agonie.

D'autres spores contiennent des souches virales et des organismes empoisonnés qui satureront l'air et neutraliseront les défenseurs avant même le début des combats. Enfin, on peut citer les bombes cystiques, larguées au-dessus des centres les plus peuplés, et qui libèrent sur plusieurs centaines de mètres une bile acide remplissant deux rôles. Premièrement, elle élimine toute résistance, ensuite, elle commence à digérer la matière organique pour le processus d'assimilation.

ASSUJETTISSEMENT

Une fois la phase d'approche bien entamée, l'étape suivante de l'invasion tyranide est la neutralisation des défenses de la planète. Le ciel se couvre alors de nuées d'organismes volants. L'objectif de ces bêtes ailées est de rabattre les populations locales vers les forces terrestres rapides, essentiellement constituées de gaunts. Les défenseurs sont alors vite encerclés ou forcés de battre en retraite dans le désordre le plus complet tout en abandonnant du terrain.

Maints défenseurs de monde-proie ont commis l'erreur de sous-estimer l'intelligence de l'Esprit-ruche, car les tyranides se replient souvent pour laisser leurs cibles se regrouper. Elles se rendent alors compte qu'elles sont coupées de tout soutien et dirigées vers les zones d'abattage par les vagues successives de gaunts qui pullulent à la surface de la planète. Lorsque les défenseurs se retrouvent encerclés, ils peuvent être tentés de contre-attaquer ou de fortifier leurs positions. Afin de neutraliser ces poches de résistance potentielle, des hordes de gaunts se jettent à l'assaut sans égard pour les pertes possibles, afin d'écraser l'ennemi sous leur nombre.

Les essaims terrestres sont aidés dans leur tâche par les organismes d'avant-garde dispersés lors de la phase de découverte. C'est aussi à ce stade que les communautés infiltrées font surface et accomplissent, sous le contrôle de l'Esprit-ruche, des actes visant à tuer dans l'œuf toute tentative de résistance organisée. Une fois qu'elles ont rejoint le gros des forces d'invasion, ces créatures d'avant-garde établissent des contacts avec les créatures synapses et leur communiquent des informations concernant la géographie, et les poches de résistances locales.

Inévitablement, les défenses planétaires se résument rapidement à un petit nombre de lieux sur lesquels l'Esprit-ruche concentre toute son attention. Les organismes tyranides envoyés sur place pour éliminer ces ultimes poches de résistance sont plus gros et sacrifient la vitesse au profit de la puissance. Des trygons, des carnifex, des tyrans des ruches et même d'immenses biotitans sont engagés à ce stade pour écraser des derniers survivants.

Tout au long des phases du processus d'assujettissement, les autochtones sont soumis à la plus puissante des armes à la disposition de l'Esprit-ruche : la terreur. La vision de la végétation qui se transforme et

d'un ciel qui vire au carmin suffit à neutraliser par la peur la plupart des défenseurs. Puis, surviennent les premières confrontations avec des organismes tyranides, ce qui ne fait rien pour dissiper les craintes de la population... Dès les premières annonces de la présence des xenos, les simples civils perdent leur sang-froid et les scènes de panique collective se multiplient. Mais ce sont les sages qui tremblent le plus, car ils savent que non seulement leur monde et leurs corps seront détruits et consommés, mais également que leur identité génétique sera assimilée par l'Esprit-ruche, perpétuant ainsi le funeste destin de leur race.

CONSUMMATION

La phase de consommation d'une invasion commence à proprement parler lorsque les premières spores sont envoyées dans l'atmosphère pour préparer l'assimilation de toute la planète. Toutefois, dans les faits, le processus ne débute qu'une fois que les dernières poches de résistance majeures ont été neutralisées.

La surface d'un monde en proie aux derniers stades de l'assaut est inévitablement une vision cauchemardesque. Des organismes nourriciers engendrés dans les cadavres de la faune locale jaillissent de leur cachette pour dévorer toute trace de vie à la surface du monde. Des mawlocs et des haruspex engloutissent tous les restes de chair qu'ils peuvent trouver. Ces créatures sont pourtant dépourvues de système digestif : elles n'existent que pour avaler tout ce qu'elles croisent avant d'aller se jeter dans de vastes lacs de sucs digestifs appelés aussi bassins de digestion. Leur biomasse, et celle de tout ce qu'elles ont ingéré, est transformée en une sorte de grauu riche en nutriments qui sera récolté par les vaisseaux-ruches en orbite.

Au fur et à mesure que les bassins de digestion gagnent en taille, les navires tyranides s'agglutinent autour de la planète. De hautes tours capillaires émergent des fosses, poussant à des hauteurs incroyables. Elles atteignent les orifices de nutrition des vaisseaux-ruches, et sont parcourues de spasmes péristaltiques qui acheminent la biomasse de leurs bassins vers les nefs. C'est à ce point que la biomasse de tous les organismes infestés sur le monde est ajoutée à la moisson. Ces créatures sont entièrement soumises à la volonté de l'Esprit-ruche, et se précipitent aveuglément vers les bassins de digestion pour y être transformé en matière nutritive.

En quelques jours, les mutations de la flore prennent fin, car celle-ci a été entièrement consommée par les voraces, ou désagrégée par des bactéries pour être ajoutées aux bassins de digestion. C'est aussi à ce moment que le processus initié par la transformation de la végétation a bouleversé la composition de l'atmosphère, créant un environnement riche en oxygène, propice à accélérer le processus d'ingestion, et ce jusqu'à ce que toute matière organique ait été liquéfiée et transférée vers les vaisseaux-ruches affamés.

La dernière étape est l'absorption de l'atmosphère et des océans de la planète. Les vaisseaux-drones de la flotte descendent en orbite basse et se mettent en devoir d'avalier le moindre nutriment en vue de le convertir en carburant pour le voyage qui conduira la flotte jusqu'à sa prochaine victime. La flotte-ruche s'en va ensuite, ne laissant derrière elle qu'un rocher dénué de vie au niveau moléculaire.

La flotte-ruche reprend alors son cycle éternel, avec comme seul impératif de se nourrir et de se multiplier jusqu'à ce que la galaxie soit stérile. Après quoi elle devra partir à nouveau en quête d'une nouvelle galaxie dont se nourrir, à des millions d'années-lumière de là.

“Un cancer ronge l'Imperium.

Il progresse au fur et à mesure

que passent les années et ne

laisse derrière lui que de mondes
semblables à des coquilles vides.

Cette horreur, cette abomination

possède une intelligence qui

s'étend à l'échelle de la galaxie.

Tout ce que nous pouvons

faire, c'est tenter de stopper les

nuées de monstres qu'elle lâche

instinctivement sur nous. Nous lui

avons donné un nom : les tyranide.

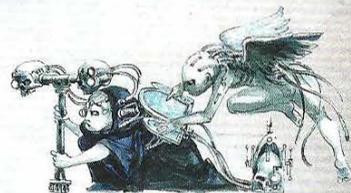
Si elle se réfère à nous, c'est

simplement sous le nom de proie.”

- INQUISITEUR CZEVAU CONCLAVE DE HAR

INDEX

Atouts Stratégiques.....	40	Harpies Maraudeuses.....	37	Revenant Gémeaux.....	46
Bassins de Digestion.....	35	Haut Conseil D'Iyanden.....	50	Tableau de Catastrophes Surnaturelles d'Invasion Tyranide.....	36
Catastrophes Surnaturelles de Valedor.....	36	Heures de Gloire de Valedor.....	41	Terrains Uniques de Valedor.....	35
Cheminées à Spores.....	35	Lame des Spires.....	53	Tervignons Essaimeurs.....	61
Escadron Mindstorm.....	51	La Mort Écarlate.....	44	Volière Meurtrière.....	52
Essaim Aérien de Leviathan.....	59	Nuée Nourricière.....	55	Vrille-nuée de Kraken.....	58
Essaim de Tyrannox Artilleurs.....	62	Tours Capillaires.....	35		
Essaim de Viragos.....	54	L'Œil de la Ruche.....	56		
Essaim Tempête de Spores.....	60	L'Ombre Incarnée.....	63		
Les Étapes d'une Invasion Tyranide.....	66	Ost de Gardiens.....	49		
Éveil d'artéfact.....	27	Ost de Soldats Fantômes.....	47		
Fiches Techniques Eldars.....	44	Mission - L'Éveil du Cœur de Feu.....	25		
Fiches Techniques Eldars Noirs.....	52	Mission - Tempête de Chair.....	38		
Fiches Techniques Tyranides.....	54	Mission - Le Bouclier Miroir.....	37		
Fils de Cristal d'Asuryan.....	45	Mission - La Mort Rouge.....	39		
La Grande Troupe.....	48	Règles d'Engagement.....	34		



WARHAMMER® 40,000



UNE PLANÈTE VOLANT EN ÉCLATS

Jadis joyau du système de Valedor, le monde vierge de Dûriel a depuis été colonisé par l'Humanité et changé en un abominable paysage industriel. Il s'agit toutefois du moindre de ses malheurs, car une vrille de la flotte-ruche Leviathan l'entoure à présent, et pour empirer les choses, les adeptes du Warp du lointain vaisseau-monde Iyanden ont malencontreusement redirigé un fragment de la flotte-ruche Kraken vers la planète. Si les deux bio-armadas parvenaient à se combiner, les horreurs engendrées par leur union seraient impossibles à arrêter. Le vaisseau-monde Biel-Tan pourrait-il retenir les tyranides jusqu'à l'arrivée des renforts, afin de détruire Dûriel et priver le Grand Dévoreur de son festin ?

Au sommaire :

LA MORT VIOLENTE DE VALEDOR : L'histoire de la disgrâce de Dûriel et des terrifiantes forces déchaînées par l'humanité, les eldars et les tyranides.

L'ÉVEIL DU CŒUR DE FEU : Une bataille titanesque durant laquelle les eldars et les eldars noirs affrontent deux flottes-ruches tandis que la planète agonise.

GALERIE DE FIGURINES : Les photos éblouissantes des figurines Citadel ayant pris part à la campagne.

RÈGLES D'ENGAGEMENT : Des règles spéciales, des atouts stratégiques et des missions pour Apocalypse.

FICHES TECHNIQUES : Vingt nouvelles fiches techniques d'Apocalypse pour les eldars, les eldars noirs et les tyranides, comme le Haut Conseil d'Iyanden ou l'Œil de la Ruche.

ISBN 978-1782532064



9 781782 532064



FRENCH
LANGUAGE

IMPRIMÉ
EN CHINE

01 04 01 99 038

Un supplément pour

WARHAMMER® 40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 et de
Warhammer 40,000: Apocalypse sont nécessaires
pour pouvoir utiliser ce supplément.



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

games-workshop.com