

CODEx

# VAISSEAUX MONDES™



SUPPLEMENT

CODEx  
ELDARS

GAMES  
WORKSHOP



*Gardiens d'Alaitoc*



*Faucheurs Noirs*



*Une armée du vaisseau monde Ulthwé*

# CODEX™

## VAISSEAUX MONDES™

“La première chose à savoir à propos des Eldars, c’est qu’il s’agit d’une race à l’agonie dont les fragments sont dispersés dans toute la galaxie. Les caractéristiques culturelles, géographiques ou technologiques connaissent au sein même de la civilisation eldar de grandes variations. Même à l’intérieur d’un même sous-groupe ethnique (les Eldars des vaisseaux mondes et leurs prétendus apparentés, Eldars Noirs, Exodites et Arlequins) les différences peuvent être importantes. Ce traité aborde plus particulièrement ceux des Eldars qui traversent la galaxie à bord d’immenses arches interstellaires, les vaisseaux mondes. Des siècles de sagesse se trouvent compilés dans ces pages, mettant en lumière leurs croyances, leurs coutumes, leurs forces et, surtout, leurs faiblesses.

Le peu d’informations que j’ai réunies ne concerne que les cinq vaisseaux mondes les plus célèbres. En examinant leurs cultures séparées on peut voir les différences existant désormais entre eux, même s’ils partagent un héritage commun. Ne perdez cependant pas de vue que la décadence des Eldars ne doit pas vous inspirer de pitié. En fait tout serviteur zélé de l’Empereur devrait se réjouir qu’une race extraterrestre soit sur le déclin et considérer que l’extinction des eldars peut signifier une nouvelle ère de grandeur pour l’Imperium et l’Humanité. La compassion est réservée aux serviteurs de l’Empereur. Les extraterrestres ne méritent que mépris.”

Inquisiteur Czevak : Traité sur les Infidèles

|                                              |   |
|----------------------------------------------|---|
| <b>INTRODUCTION</b> .....                    | 2 |
| <b>Listes d’armées</b> .....                 | 3 |
| <b>Armée Fantôme de Iyanden</b> .....        | 4 |
| <b>Ost de Wild Riders de Saim-Hann</b> ..... | 6 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <b>SCHEMAS DE COULEURS ELDARS</b> .....  | 9  |
| <b>Rangers d’Alaitoc</b> .....           | 18 |
| <b>La Lame de Vent de Biel-Tan</b> ..... | 20 |
| <b>Ulthwé le Maudit</b> .....            | 22 |



**ECRIT PAR**  
Gavin Thorpe  
avec  
Jervis Johnson  
& Andy Chambers.

**COUVERTURE**  
David Gallagher.

**ILLUSTRATIONS**  
John Blanche, Kari Kopinski & John Wigley.

**MATERIEL ADDITIONNEL**  
Neil Hodgson, Nuala Kennedy  
& Peter Gosling.

**SCULPTEURS**  
Tim Adcock, Juan Diaz,  
Chris Fitzpatrick, Jes Goodwin,  
Mark Harrison, Mike McVey  
& Gary Morley.

### UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Citadel & le logo Citadel, Games Workshop & le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd au RU et une marque dans le reste du monde.

Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Archonte, Asurmen, Avatar, Baharroth, Banshees, Codex, Dragons de feu, Eavy Metal, Eldars, Eldrad Ulthran, Escouade de Choc, Escouade de Défenseurs, Exarque, Falcon, Faucheur Noir, Fugan, Gardes Fantômes, Gardiens, Grand Prophète, Guerriers Aspects, Guerriers Mirages, Iyanna Arienal, Jain Zar, Karandras, Lancés de Lumière, Marcheur de Combat, Maugan Ra, Motojet, Nuadhu, "Cœur de feu", Prisme de feu, Scorpions, Seigneur Fantôme, Serpent, Spirite, Vyper, Vengeurs et Wild Riders sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris le présent ouvrage, sont des créations internes ou des travaux réalisés sur commande. Les droits sur toutes ces illustrations et ce qu’elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © Copyright Games Workshop Ltd, 2000. Tous droits réservés.

Version Française : Stéphane Takenit, François-Xavier Ngo & Alain Boisseau.  
Imprimé en France par l’Imprimerie Grenier - 115 avenue Raspail 94250 Gentilly.

Royaume Uni  
Games Workshop Ltd,  
Willow Road,  
Lenton, Nottingham,  
NG7 2WS.

Canada  
Games Workshop Ltd,  
1645 Bonhill Road,  
Units 9-11, Mississauga,  
Ontario, L5T 1R3

France  
Games Workshop,  
10-12 Av de la convention,  
94117 Arcueil Cedex.

# INTRODUCTION

**A**insi vous désirez acquérir plus de connaissances sur les Eldars ? Dans ces pages résident les secrets des traits distinctifs, de l'organisation et des armées spécifiques des cinq vaisseaux mondes eldars les plus importants.

## CONTENU DE CE LIVRE

Ce livre traite des cinq vaisseaux mondes eldars les plus célèbres : Biel-Tan, Ulthwé, Alaitoc, Saim-Hann et Iyanden. Vous pourrez ainsi collectionner une armée spécifique à l'un de ces vaisseaux pour vous lancer à la conquête de la galaxie de Warhammer 40,000.

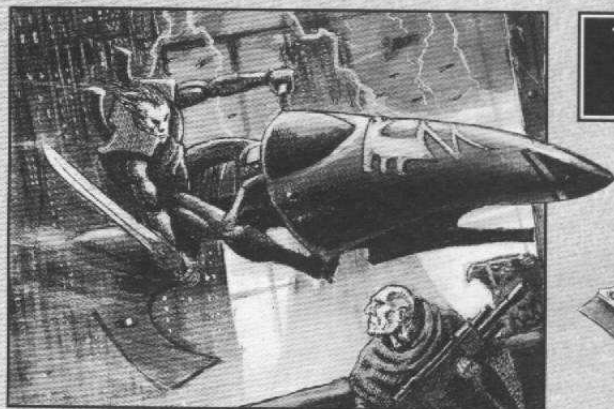
**VARIANTES DE LISTES D'ARMEES.** Vous trouverez dans ce Codex cinq variantes de listes d'armées : l'Armée Fantôme de Iyanden, l'ost des Wild Riders de Saim Hann, la Lame de Vent de Biel-Tan, les armées de Rangers d'Alaitoc et les forces d'Ulthwé le Maudit. Chacune de ces listes d'armées reflète les aspects de son vaisseau monde et inclut des règles spéciales différentes de celles du Codex Eldars ou de nouveaux types d'unités. Ces variantes sont présentées comme spécifiques aux cinq vaisseaux mondes les plus célèbres, mais vous pouvez tout à fait les appliquer aux troupes d'un vaisseau monde de votre création. Les Eldars utilisent en effet souvent des armées différentes de celles, très axées sur les gardiens, décrites dans le Codex Eldars.

L'ost des Wild Riders de Saim-Hann, par exemple, presque totalement composée d'antigrav et de motojets, peut être utilisé pour représenter un ost de Wind Riders d'un autre vaisseau monde. De même, en cas de nécessité, un vaisseau monde peut avoir à composer son armée avec une majorité de Gardes ou de Seigneurs Fantômes (comme l'Armée Fantôme de Iyanden).

**Note des créateurs :** Certaines des variantes de listes d'armées présentées ici contiennent des unités nouvelles qui leur sont spécifiques. Ces dernières ont été incluses pour vous donner l'opportunité d'exercer vos talents en convertissant des figurines ou en peignant des modèles existants de façon originale. La section couleur de ce Codex vous montrera de nombreux exemples.

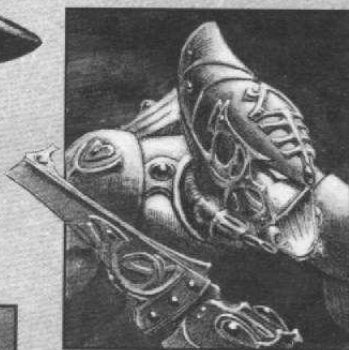
**LES VAISSEAUX MONDES.** Vous trouverez tout au long de ce Codex des informations sur la civilisation et l'histoire des Eldars, ainsi que sur les intrigues interstellaires de cette race fière et arrogante.

**COULEURS DES VAISSEAUX MONDES.** La section couleur de ce Codex montre les schémas de couleurs des troupes et des véhicules des vaisseaux mondes auxquels cet ouvrage est consacré. Vous pourrez y voir les uniformes des gardiens, des exemples de runes utilisées sur les armures et les bannières, ainsi que des exemples des redoutables guerriers aspects et des exarques qui les dirigent.



"Traquez les Infidèles sous leurs nombreux déguisements."

Confesseur Damian



"Exterminez-les tous, nous ne pouvons tolérer plus longtemps leur présence ici."

Lorith, Archonte d'Alaitoc

# LISTES D'ARMÉES



"Ne laissez pas la peur de la mort faire trembler votre main ou vous décourager. Les meilleurs guerriers sont ceux qui, comme nous, ont conquis la mort et ne font plus qu'un avec elle."

Seigneur Phénix Manguan Ra

Les listes d'armées des pages suivantes doivent être utilisées en conjonction avec celles du Codex Eldars. Ces versions développées de la liste donnée en page 207 du livre de règles de Warhammer 40 000 prennent en compte les changements du Codex Eldars. Ces listes permettent d'aligner des armées eldars venues des vaisseaux mondes les plus connus de la galaxie : Saim-Hann, Alaitoc, Biel-Tan, Ulthwé et Iyanden.

## UTILISATIONS DES VARIANTES

Sauf mention contraire dans les listes d'armées, sélectionnez votre variante d'armée comme vous le feriez pour n'importe quelle armée eldar. Certaines de ces variantes peuvent changer la catégorie de certains types de troupes (par exemple, dans la liste de Iyanden, les Seigneurs Fantômes constituent un choix de Troupes et non de Soutien). Elles peuvent aussi introduire des limites différentes en termes de nombre ou de taille d'unités. Les variantes introduisent également de nouvelles unités, spécifiques à chaque vaisseau monde, qui peuvent s'ajouter aux unités du Codex Eldar ou les remplacer. Mises à part ces différences d'organisation, détaillées dans chaque liste, les règles normales s'appliquent.

**Note des Créateurs :** Nous avons utilisé des vaisseaux mondes caractéristiques pour illustrer les variantes de listes d'armées, mais ceci n'a pas pour but de limiter les possibilités à ces cinq exemples. Si vous avez inventé votre propre vaisseau monde, vous pouvez utiliser une liste de ce Codex pour l'organisation de votre armée. D'un autre côté, il est tout à fait possible d'utiliser la liste d'armée du Codex Eldars pour les forces de l'un des cinq vaisseaux mondes auxquels est consacré ce livre.

## VAISSEAUX MONDES : RECAPITULATIF

| Iyanden                   | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
|---------------------------|----|----|---|------|----|---|---|----|------|
| Spirite                   | 4  | 4  | 3 | 3    | 1  | 4 | 1 | 10 | 4+   |
| Saim-Hann                 | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
| Patriarche Wild Rider     | 5  | 4  | 3 | 3(4) | 2  | 5 | 3 | 10 | 3+   |
| Chevaliers Wild Riders    | 4  | 3  | 3 | 3(4) | 1  | 5 | 2 | 9  | 3+   |
| Alaitoc                   | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
| Guerriers Mirages         | 3  | 4  | 3 | 3    | 1  | 5 | 1 | 10 | 5+   |
| Biel-Tan                  | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
| Exarque Vengeur           | 5  | 5  | 3 | 3    | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Exarque Banshee           | 5  | 5  | 3 | 3    | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Exarque Dragon de Feu     | 5  | 5  | 3 | 3    | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Exarque Scorpion          | 5  | 5  | 4 | 3    | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Ulthwé                    | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
| Prophète du Conseil       | 5  | 5  | 3 | 4    | 3  | 5 | 1 | 10 | 4+   |
| Archonte du Conseil       | 4  | 4  | 3 | 3    | 1  | 4 | 1 | 8  | 4+   |
| Gardiens Noirs défenseurs | 3  | 4  | 3 | 3    | 1  | 4 | 1 | 8  | 5+   |
| Gardiens Noirs de Choc    | 4  | 3  | 3 | 3    | 1  | 4 | 1 | 8  | 5+   |

On pense que chaque vaisseau monde est représenté par une rune personnifiant le vaisseau et ses habitants. Ces runes ont été observées dans les batailles sur des bannières et des véhicules eldars. Les uniformes des cadavres eldars récupérés après les batailles attestent également la présence de ces runes. Les informations obtenues des spécimens eldars captifs et des hérétiques maintenant des relations commerciales avec eux révèlent que ces runes mystérieuses ont aussi un sens et une signification mythologique.

### L'ŒIL D'ISHA

Cette rune symbolise le chagrin d'Isha, déesse de la fertilité dont seraient censés descendre les Eldars. C'est le symbole du vaisseau monde d'Ulthwé, dont le nom est une contraction d'Ultanash Shelwé, qui signifie Chant d'Ultanash. Cet antique chant raconte les exploits d'Eldanesh, le plus grand héros de la mythologie eldar.

### LE TEMPLE D'ASURYAN

Asuryan est la plus ancienne et la plus grande divinité eldar. Il est le père des dieux et l'ancêtre de toute chose vivante. Ce symbole est l'emblème de Iyanden, dont le nom signifie "la Lumière dans les Ténèbres", une référence au temple incandescent d'Asuryan, ultime espoir des Eldars de ce vaisseau monde.

### LE SERPENT COSMIQUE

Dans les mythes eldars, ce serpent est la seule créature qui existe à la fois dans les univers matériel et psychique. On dit du serpent qu'il connaît tous les secrets du passé et du présent. La rune eldar Saim, qui signifie à la fois "serpent" et "savoir secret", est le symbole de Saim-Hann.

### LA RENAISSANCE

Cette rune symbolise l'antique principe de réincarnation, qui était le destin des Eldars avant la Chute. Ce symbole est celui de Biel-Tan, dont le nom signifie Renaissance des Jours Anciens. Car pour les Eldars de Biel-Tan, ce temps est celui de l'hiver mais le printemps reviendra un jour prochain.

### LE DESTIN D'ELDANESH

Le héros eldar Eldanesh fut tué par Khaine, le dieu de la guerre, dans un accès de jalousie. Ce symbole est celui de l'épée de Khaine, transperçant la Lune Rouge, emblème d'Eldanesh. La Lune Rouge est un mauvais présage pour la plupart des Eldars. Alaitoc a repris ce symbole pour leur rappeler ce qui arrive aux mortels qui offensent les dieux.

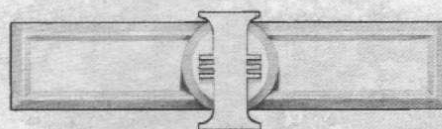
# ARMÉE FANTÔME DE IYANDEN

Les investigations dans l'histoire récente du vaisseau monde Iyanden ne peuvent mener qu'à une seule conclusion : les Eldars de Iyanden sont à la veille de l'extinction totale. Ils ont perdu beaucoup des leurs au cours des longs millénaires qui suivirent la Chute et, comme chez tous les Eldars, un taux de reproduction très faible fait que les nouvelles générations sont rares. Mais c'est surtout l'attaque de la flotte ruche Kraken qui a sonné le glas du vaisseau monde Iyanden. La cité spatiale vagabonde a été presque entièrement détruite et des millions de ses guerriers sont tombés dans la lutte contre le Grand Carnassier. Au bord de l'annihilation totale, le vaisseau monde fut sauvé de l'extermination par l'intervention des pirates du prince Yriel, mais au prix de pertes effarantes. Il est plus qu'improbable que Iyanden puisse jamais se remettre de ce massacre : la disparition totale de la vie sur le vaisseau monde n'est qu'une question de temps.

Un fait précis vient étayer nos déductions : la prépondérance massive de guerriers artificiels dans les armées de Iyanden. Les Eldars utilisent leurs connaissances avancées dans le domaine de la psyché et des greffes d'âmes pour créer des corps artificiels, les "Gardiens Fantômes" ou "Maîtres Fantômes", et y incorporer l'esprit d'Eldars physiquement morts. L'utilisation de ce type de procédé prouve, s'il en est besoin, la lente agonie de Iyanden, car, pour les Eldars, utiliser un esprit de cette façon revient à violer une sépulture dans notre culture. Seule la nécessité absolue de faire appel à ces "combattants fantômes" peut leur faire transgresser leur répulsion pour un tel acte. Non seulement ils troublent le repos éternel des défunts mais, en l'essence, ils font de leurs ancêtres des sortes de zombies qu'ils obligent à combattre. On imagine qu'ils ne recourraient jamais à de tels procédés si ce n'est en cas d'absolue nécessité.

Cette nécessité à utiliser les morts a engendré une augmentation des psykers spécialisés dans le rappel des âmes stockées dans le Circuits d'Infinité. Ces psykers nécromantiques, que l'on appelle Spirites, sont spécialisés dans le contact avec l'esprit des morts et dans l'utilisation de la technologie psychocristalline des pierres-esprits. A la guerre, ces Spirites montrent les mêmes aptitudes à la magie de combat que les formidables Archontes, et servent également de catalyseurs et de points d'ancrage pour les esprits des morts qui ont été tirés de leur sommeil séculaire. La présence de Spirites améliore grandement la flexibilité et la coordination des troupes de machines mues par l'esprit des morts. Il est donc important de signaler à tout commandant risquant d'affronter ce type de troupes qu'éliminer les Spirites est un objectif vital et prioritaire.

Inquisiteur Czevak - Traité sur les Infidèles, Chapitre V  
"Les Nécromanciens de Iyanden"



"Les Morts eux-mêmes ne peuvent pas savoir quand s'achèvera la guerre"



# VAISSEAU MONDE DE IYANDEN

Voici les changements à apporter à une liste d'armée eldar pour la transformer en liste d'Armée Fantôme :

Les Gardes et les Seigneurs Fantômes sont des Troupes. (L'armée ne peut pas inclure plus de Seigneurs Fantômes que d'escouades de Gardes Fantômes).



Les Gardiens Défenseurs constituent un choix de Soutien



Les Escouades de Gardiens de Choc constituent un choix d'Attaque Rapide



Les Rangers et les Vengeurs constituent des choix d'Elite



Vous pouvez transformer autant d'Archontes que vous le voulez en Spirites pour +8pts, ils sont alors soumis aux règles ci-dessous.

## SPIRITES

|          | Points/figurine | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg. |
|----------|-----------------|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Spirites | +8              | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 10 | 4+   |

**Options :** Un Spirite peut recevoir jusqu'à deux des armes suivantes : arme de corps à corps pour +1 pt; pistolet shuriken pour +1 pt; lance chantante pour +18 pts; épée sorcière pour +15 pts.

### REGLES SPECIALES

**Personnage Indépendant :** Un Spirite suit toutes les règles des personnages Indépendants que vous trouverez en page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.

**Pouvoirs d'Archontes :** Un Spirite peut recevoir un seul Pouvoir d'Archonte pour le coût en points indiqué dans l'Arsenal des Vaisseaux Mondes du Codex Eldars.

**Armure Runique :** Voir la section Equipement du Codex Eldars.

**Voix de l'Au-delà :** Un Spirite peut communiquer avec les esprits des morts et les guider au combat. Toute unité de Gardes Fantômes ayant une figurine dans un rayon de 6ps d'un Spirite est dispensée du test de *Vue Spirituelle*, comme si elle était dirigée par un Archonte ou un Grand Prophète (voir page 11 du Codex Eldars).



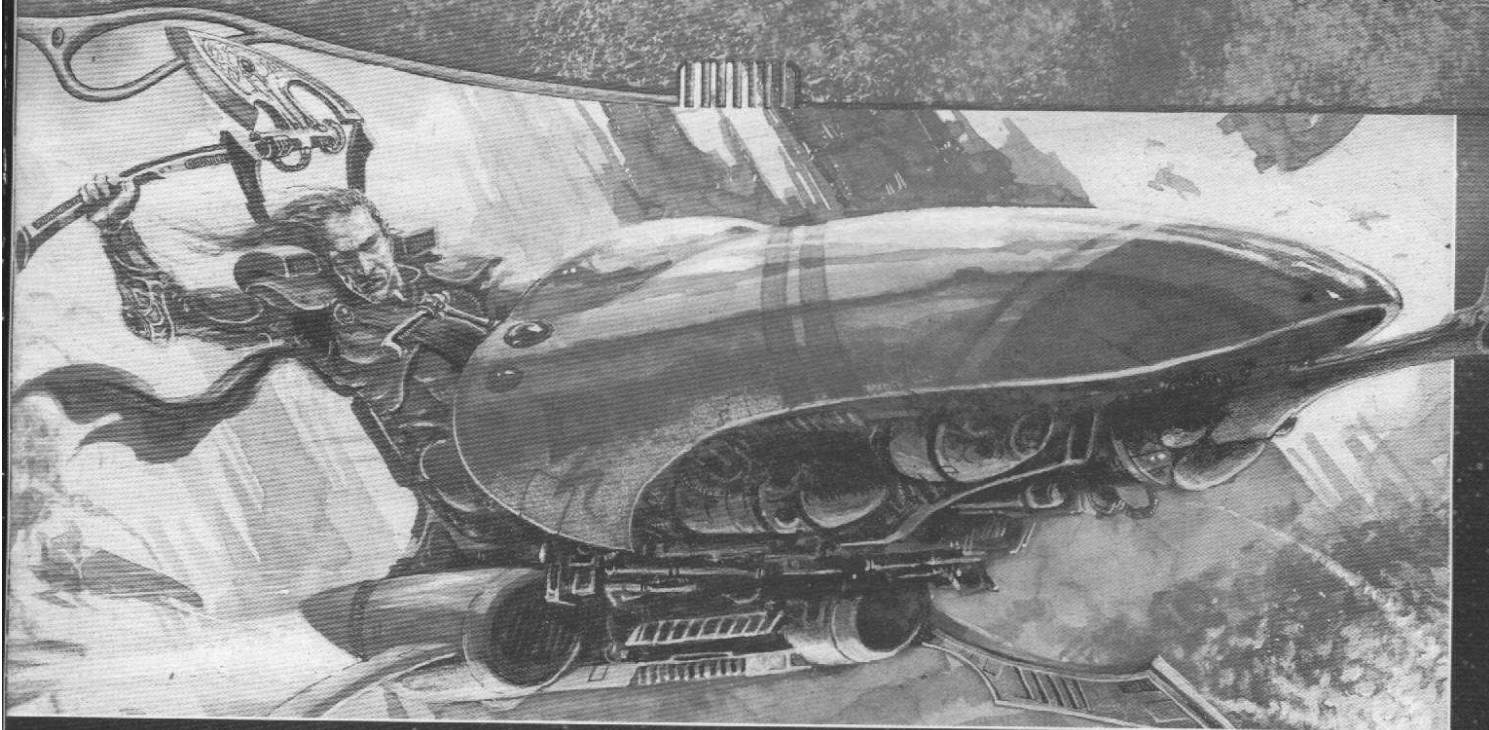
Les Seigneurs Fantômes renferment l'esprit de guerriers légendaires. Ses aptitudes martiales permettent à un Seigneur fantôme de contrôler son massif corps artificiel tout en ayant pleinement conscience de la bataille.



La survivance fantomatique des Ames eldars dans le Circuit d'Infinité des vaisseaux mondes est aussi hermétique pour les Eldars que pour n'importe qui d'autre. Les Spirites ont endurci leurs esprits aux effets du Circuit d'Infinité, c'est pourquoi ils peuvent en contrôler les flux psychiques sans perdre la raison.



# OST DE WILD RIDERS DE SAIM-HANN



**S**aim-Hann est, dit-on, l'un des premiers vaisseaux mondes à avoir fui les planètes eldars à l'approche de la Chute, et il partage de nombreux traits culturels avec les Exodites "primitifs" l'ayant précédé. Nous avons trouvé l'attitude des autres vaisseaux mondes intéressante car ils considèrent sous bien des aspects les Eldars de Saim-Hann comme des sauvages. Ceci illustre bien les divisions qui existent à l'intérieur d'une civilisation pouvant apparaître comme unique. Les rapports de nos experts militaires semblent confirmer que ces différences existent jusque sur le champ de bataille. Les Eldars de Saim-Hann sont des guerriers farouches et fiers, semblant privilégier l'honneur à un degré plus élevé que les autres membres de leur race. Leur bravoure est légendaire mais leur intransigeance les a souvent menés à la guerre contre d'autres races ou même contre d'autres vaisseaux mondes et il semble que leur honneur guerrier ombrageux les ait parfois conduits à se lancer dans des combats pratiquement perdus d'avance.

Les plus célèbres des habitants de Saim-Hann sont les Wild Riders. Ils vont au combat sur des motojets ou des Vypers et excellent dans les coups de mains rapides et les raids. Nous avons appris que ces guerriers claniques ont une importante influence sur le vaisseau monde, dont presque tous les habitants, y compris les Prophètes, sont apparentés d'une façon ou d'une autre à une famille de Wild Riders. Apparemment le seul moment où ces liens familiaux se relâchent est lorsqu'un Eldar s'engage sur la Voie du Guerrier, car sa dévotion pour son temple prend alors le pas sur toute autre considération.

En termes de structures sociales, les familles de Wild Riders laissent apparaître beaucoup de similitudes avec le système de hiérarchie féodale que l'on retrouve sur bon nombre de nos mondes de l'Imperium. Chaque famille est dirigée par un Patriarche (ou une Matriarche, la filiation pouvant être aussi bien maternelle que paternelle), dont la position est généralement héréditaire. Les plus proches parents du Patriarche, appelés les Chevaliers, constituent l'élite dirigeante de la famille. Ils composent aussi la suite du Patriarche à la bataille. Lorsque le vaisseau monde s'engage dans une guerre, la décision d'y participer ou non est prise individuellement par chaque famille de Wild Riders : cette démarche individualiste va exactement à l'inverse de la conscription ou de la mobilisation des gardiens que l'on peut constater sur presque tous les autres vaisseaux mondes.

C'est ainsi que les familles de Wild Riders se battent parfois entre elles, bien que les "batailles" prennent souvent la forme de combats singuliers entre champions, comparables aux pratiques que l'on peut constater sur certains mondes impériaux primitifs, comme les combats de justice et les joutes. Ces duels d'honneur ne sont pas rares : ils sont rarement à mort, le premier sang suffisant généralement à désigner le vainqueur, mais de telles luttes intestines semblent incroyables lorsque l'on considère le faible nombre de la population eldar dans la galaxie.

Inquisiteur Czevak: Traité sur les infidèles, Chapitre VIII  
"L'Apparente Barbarie de Saim-Hann."

Note du Traducteur : Saim-Hann se prononce Saim-Hain (pas Saim-Hann)

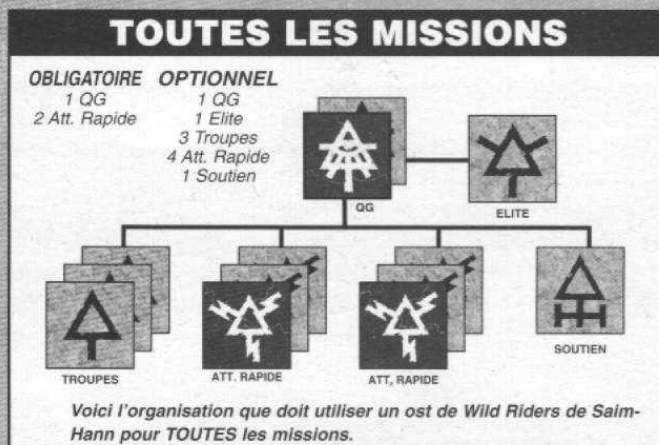
Note de l'Inquisiteur : Les traducteurs devraient se montrer plus respectueux envers leurs maîtres.

# WILD RIDERS DE SAIM-HANN

## Schéma d'organisation des Wild Riders

Dans le but de représenter l'organisation particulière des troupes de Saim-Hann, un ost de Wild Riders utilise toujours le tableau d'organisation ci-contre, quel que soit le scénario joué.

Une escouade d'Aigles Chasseurs peut être sélectionnée en choix d'Elite.



Une armée de Saim-Hann a aussi accès aux unités QG suivantes :

## PATRIARCHE WILD RIDER

|            | Points/figurine | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
|------------|-----------------|----|----|---|------|----|---|---|----|------|
| Patriarche | 65              | 5  | 4  | 3 | 3(4) | 2  | 5 | 3 | 10 | 3+   |

**Equipement :** Le Patriarche pilote une motojet équipée de catapultes shuriken jumelées. Il est armé d'une arme de corps à corps.

**Options :** Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un canon shuriken pour +25 pts.

Le Patriarche peut remplacer son arme de corps à corps par une arme énergétique pour +12 pts.

**Suite :** le Patriarche peut être accompagné par un escadron de Chevaliers choisi dans la rubrique ci-dessous.

## REGLES SPECIALE

**Patriarche Wild Rider :** Le Patriarche Wild Rider ne peut jamais ni battre en retraite ni être bloqué. Cette aptitude se transmet à l'unité dirigée par le Patriarche.

**Personnage Indépendant :** A moins d'être accompagné de ses Chevaliers, un Patriarche est un *Personnage Indépendant*. Il ne peut rejoindre que des unités de gardiens en motojets.

## CHEVALIERS WILD RIDERS

|           | Points/figurine | CC | CT | F | E    | PV | I | A | Cd | Svg. |
|-----------|-----------------|----|----|---|------|----|---|---|----|------|
| Chevalier | 40              | 4  | 3  | 3 | 3(4) | 1  | 5 | 2 | 9  | 3+   |

**Escadron :** L'escouade se compose de 5 à 10 Chevaliers. Le Patriarche et ses chevaliers forment une seule unité comptant comme un choix QG dans le schéma d'organisation.

**Type :** Motojet Eldar.

**Armes :** Les motojets sont équipées de catapultes shuriken jumelées. les pilotes sont tous équipés d'une arme de corps à corps.

**Options :** Jusqu'à la moitié (en arrondissant à l'inférieur) des Chevaliers peuvent remplacer leurs catapultes shuriken par un canon shuriken pour +20 pts par figurine.

Un des Chevaliers peut porter la Bannière Familiale pour +35 pts. Tant que la figurine portant la Bannière Familiale est présente sur la table, le Patriarche et ses Chevaliers peuvent relancer leurs attaques ratées au corps à corps dans le tour où ils chargent.

## Pilotes d'Exception

Les pilotes de Saim-Hann sont des experts du pilotage des antigrav. Les unités suivantes d'un ost de Saim-Hann peuvent relancer un test de Terrain Difficile durant la phase de Mouvement :

Patriarche et Chevaliers Wild Riders  
Escadrons de motojets  
Escadrons de Vypers  
Serpents  
Falcons  
Prismes de Feu

## Déploiement

Dans n'importe quelle mission un ost de Wild Riders peut déployer ses unités d'Attaque Rapide à la place de ses unités de Troupes (exemple dans le scénario Patrouille, une armée de Saim-Hann peut déployer une unité de Troupes ou d'Attaque Rapide avant la bataille). Notez que ceci ne vous donne pas le droit de déployer en même temps des Troupes et de l'Attaque Rapide.



Les Wild Riders forment des familles qui combattent indépendamment les

unes des autres, chacune menée par son propre Patriarche. Un Patriarche Wild Rider inspire une loyauté indéfectible à ses suivants, et sa recherche incessante de l'honneur le conduit souvent dans des situations dangereuses.

Les meilleurs guerriers d'une famille de Wild Riders, connus sous le nom de Chevaliers, constituent au combat la garde rapprochée du Patriarche. Sur le vaisseau monde, ils sont ses conseillers pour l'aider à toujours accroître la gloire de la famille.



Classification : M-Delta: Vert  
Doss : 8758/xs/86734-zx81  
Typ. Doc. : Ref Arch. 9763986M41  
Système : Machiu Trojan  
Planète : Ilium II ... 96% pacification/  
.../colonisation/-/garnison/...

AU FAIT DE VOTRE INTERÊT POUR LA PRÉHISTOIRE EXTRATERRESTRE, JE VOUS ENVOIE CE DOCUMENT : IL S'AGIT D'UNE TRADUCTION DE FRÈRE OBELIUS MUNG, GARDIEN DES VOÛTES DU SAVOIR DE TERRA, DES INSCRIPTIONS DE L'ARTEFACT MONTRÉ CI-CONTRE ET DÉCOUVERT AU COURS D'UNE RÉCENTE EXPÉDITION DANS LES RUINES D'EL DARADANEL. PLUSIEURS OBJETS TROUVÉS SUR LE MÊME SITE SONT AUSSI REPRÉSENTÉS.

Comme les anciens le découvrirent à leurs dépens, la galaxie est une maîtresse exigeante. Le désir de tranquillité n'est pas une protection contre ceux qui veulent détruire des mondes et se lancer dans de sanglantes conquêtes. À dire vrai, ces désirs résident en nous. Malgré la sophistication de notre culture, en chacun de nous bat le cœur d'un sauvage prêt à mutiler et tuer à la moindre provocation, à se délecter de la défaite des autres et à prouver sa supériorité par la force. Par bonheur, ces instincts primitifs furent rapidement identifiés par les anciens au lendemain de la Chute. Ils virent alors la nécessité de se protéger de l'agressivité des races jeunes et de canaliser l'aspect négatif de la psyché eldar.

Celui que l'on n'appelle plus maintenant qu'Asuryan, créa la Voie du Guerrier à l'époque de la Chute. Il entraîna son peuple en exil et fonda le premier temple de Guerriers Aspects, le Temple d'Asur. Là où autrefois le peuple dansait au son des flûtes de moelle et des harpes de cristal, on apprenait maintenant le Chant des Lames. Les enfants d'Asurmen, les Asurya, portèrent l'enseignement des voies de Kaela Mensha Khaine aux autres mondes, ainsi fut créée la Voie du Guerrier.

Asurmen enseigna qu'il y avait un moyen pour s'engager dans la Voie du Guerrier en évitant d'avoir l'esprit consumé et l'âme souillée. Il fallait pour cela ne suivre qu'un seul des nombreux aspects attribués au Dieu à la Main Sanglante. Le premier, celui qu'enseignaient les Asurya, fut l'aspect du Vengeur, le noble guerrier. Le Vengeur est impitoyable envers ses ennemis et sans limites dans la dévotion qu'il montre au peuple qu'il sert. Au fil du temps, deux des Asurya, Jain Zar et Fuegan fondèrent leurs propres aspects. Jain Zar apprit à ses disciples l'art des lames et du cri des Banshees, Fuegan enseigna aux siens l'art de répandre la destruction par le feu à l'instar des dragons de la mythologie : c'est ainsi que naquit le temple des Dragons de Feu.

À mesure que la Voie du Guerrier se propageait, les temples de nouveaux aspects commencèrent à apparaître sur de nombreux vaisseaux mondes. Le Seigneur Phénix Maugan Ra jura de venger la destruction d'Altansar et créa le plus sinistre des aspects, celui du Destructeur, du Moissonneur des Ames. Les serviteurs de cet aspect de Khaine sont devenus célèbres sous le nom de Faucheurs Noirs. Baharroth fonda les Aigles Chasseurs, transposant ainsi un antique mythe eldar selon lequel les rapaces appliquent la vengeance de Khaine. Ahra apprit à ses disciples comment traquer leur proie dans les ténèbres et ils se firent alors appeler les Scorpions, malgré la perte de leur maître et le tabou qui entoure son destin. Bien qu'à chaque génération, de nouveaux aspects voient le jour tandis que d'autres tombent en désuétude, les plus anciens demeurent éternels.

Sur la Voie du Guerrier, la propension à la violence aveugle est disciplinée et réorientée pour le bien et la protection de tous. La puissance destructrice de la guerre ne s'exprime que lors des rituels soigneusement confinés des Guerriers Aspects. Ceux qui suivent cette voie deviennent alors de redoutables combattants qui peuvent mettre de côté leurs souvenirs et leurs sentiments de culpabilité aussi facilement qu'ils retirent le masque de guerre de leur Aspect. Nombreux sont ceux de notre race qui empruntent la Voie du Guerrier à un moment ou à un autre de leurs vies. Quelques-uns y retournent même plusieurs fois en changeant d'Aspect. Certains autres y restent piégés jusqu'à ce que la mort les libère, devenant des exarques, à la fois admirés et abhorrés. Ceux qui ne se laissent pas prendre luttent pour maîtriser au mieux le côté obscur de leur personnalité, qu'ils utilisent pour cela le sinistre visage des Faucheurs Noirs ou le regard hautain des Banshees.



Vous pouvez voir ci-dessus la représentation d'un objet trouvé à proximité de l'artefact principal. Il était intact lors de sa découverte mais a hélas été endommagé lors de nos tentatives d'identification de sa fonction.



L'image du haut est une sorte d'épée bien que sa garde se soit brisée lorsque nous avons cherché à sortir l'arme de son fourreau. La lame contenait toujours une charge énergétique, ce que mes collègues apprirent à leurs dépens.

Nous pensons que l'autre objet est également une sorte de lame, même s'il ne comporte pas de tranchant et qu'il est très court. Peut-être s'agit-il d'un objet rituel et son manche rond devait s'adapter à une sorte d'orifice.



Cette pièce est à l'évidence une décoration rituelle. Il s'agit d'une rune de protection eldar assez classique, et un examen psychique révèle qu'elle contient encore une trace d'aura. Notre psyker a été hospitalisé après son examen.



Il existait deux exemplaires de l'objet ci-dessus. Ce n'est qu'en activant un accidentellement que nous avons découvert qu'il s'agissait d'un engin explosif. Nous dûmes attendre l'équipe de remplacement pendant trois longs mois!

## SCHEMAS DE COULEURS ELDARS

*Les Eldars des vaisseaux mondes ont des armées variées, qui peuvent plaire à un grand nombre de joueurs : les amateurs de véhicules et de motos trouveront le vaisseau monde qui leur convient, tout comme ceux qui préfèrent l'infanterie. De même, que vous soyez attiré par les schémas de couleurs sombres et austères ou par les uniformes à l'héraldique chamarrée, vous trouverez votre bonheur.*



*L'armée des vaisseaux mondes qui dispose du plus grand nombre de véhicules est l'Ost de Wild Riders de Saim-Hann.*



*Les contingents d'Alaitoc contiennent beaucoup de Rangers et de Guerriers Mirages.*



*La Lame de Vent de Biel-Tan peut prendre ses Guerriers Aspecte comme choix de Traupes.*

# GUERRIERS ASPECTS DES VAISSEAUX MONDES

Chaque temple Aspect possède ses propres couleurs et motifs. Ces derniers sont extrêmement variables non seulement d'un temple à l'autre, mais aussi d'une escouade à une autre, voire au sein d'une même escouade. Ces deux pages montrent des exemples des schémas de couleurs les plus répandus parmi les Guerriers Aspects, ainsi que quelques variantes intéressantes que vous pourrez vouloir adopter. C'est à vous de décider à quel point vous allez vous rapprocher des couleurs de base des Guerriers Aspects : certains joueurs préfèrent les respecter à la lettre car ils apprécient la variété de couleurs que cela donne à une armée, d'autres choisissent au contraire de peindre leurs Guerriers Aspects aux couleurs de leur vaisseau monde afin qu'ils s'intègrent à la masse de l'armée. Un bon compromis consiste à utiliser des éléments du schéma de couleurs de votre vaisseau monde combinés avec les couleurs standards des aspects, par exemple, une Banshee de Biel-Tan couleur os avec un pagne vert ou blanc. Bien que vous puissiez les peindre de la même manière que le reste de l'escouade, les exarques ressortent mieux s'ils sont différents, avec un schéma de couleurs inversé ou une décoration supplémentaire. Cela permet aussi de bien les différencier sur le champ de bataille, surtout au milieu d'un corps à corps.



Exarque Lance de Lumière



Exarque Lance de Lumière



Lance de Lumière



Décorations des motojets des Lances de Lumière



Exarque Vengeur



Vengeurs



Araignée Spectrale



Exarque Banshee



Banshees



Exarque Faucheur Noir



Faucheurs Noirs



Faucheurs Noirs



Scorpions



Guerriers Aspects Lances de Lumière menés par un Exarque



Guerriers Aspects Banshees

# ULTHWÉ

Ulthwé est un vaisseau monde de sinistre réputation et ses austères uniformes noirs donnent le montrent bien. Pour souligner encore ce thème, nous avons utilisé une couleur os pour contraster avec le noir. L'os est plus subtil que le blanc pur et contribue à conserver le ton lugubre de l'uniforme. Il est préférable que l'os ne soit pas trop marron car il aura alors l'air sale et terne. Nous avons utilisé de la Chair Bronzée comme couleur de base, que nous avons éclaircie avec de l'Os Blanc et du Blanc Crâne. Comme vous pouvez le voir, toutes sortes de combinaisons sont réalisables avec les couleurs et les marquages, et nous avons utilisé les détails tels que les chargeurs, masques, casques et catapultes shuriken pour introduire de nouvelles variantes.



## Palette d'Ulthwé



NOIR  
CHAOS



OS  
BLANCHI



JAUNE  
D'OR



ROUGE  
GORE

## ASTUCE : PEINDRE LA MOELLE SPECTRALE

La moelle spectrale constitue l'armure des fantassins et le blindage des véhicules. Vous pouvez la peindre de n'importe quelle couleur, même métallique comme de l'Or Lustré. Vous pouvez aussi lui donner une teinte d'ivoire naturelle. Le plus simple pour ce faire est d'utiliser une couleur de base Cuir Snakebite et de l'éclaircir avec de l'Os Blanc. En utilisant beaucoup d'Os Blanc et de Blanc Crâne, vous obtiendrez un aspect d'os poli, mais en n'éclaircissant pas trop, votre moelle spectrale aura l'air plus ancienne. Essayez d'utiliser la technique du brossage à sec pour faire ces éclaircissements.

# ALAITOC

La couleur principale du vaisseau monde Alaitoc est un bleu profond, contrastée avec une couleur vive. Nous avons utilisé du Jaune Solaire, mais vous pouvez aussi utiliser n'importe quelle couleur vive, comme le montrent les exemples ci-dessous. Les catapultes shuriken des gardiens sont de couleur ivoire, obtenue avec du Brun Vomi et de l'Os Blanc. Pour donner un aspect un peu plus exotique et étrange à nos Gardiens d'Alaitoc, nous avons créé un effet tacheté afin de varier les nuances sur les parties bleues de l'armure. La méthode est décrite en détail plus bas, mais si vous préférez rester simple, vous pouvez vous contenter d'une seule couleur comme le Bleu Royal.



## ASTUCE : TACHETER

Pour tacheter armures et véhicules, peignez une couche de base de Bleu Royal puis de petites taches de Bleu Enchanté, de formes et de tailles différentes. Faites ensuite de même avec du Bleu Tempête. Utilisez cet effet pour les camouflages des guerriers et des Rangers du Vaisseau Monde.

## Palette d'Alaitoc



L'armée d'Alaitoc est connue pour son grand nombre de Rangers, ainsi que pour ses Guerriers Mirages, des éclaireurs très expérimentés. Les Rangers peuvent être peints de différentes manières, comme l'illustrent les exemples ci-dessous. Dans notre contingent d'Alaitoc, nous avons décidé de différencier les Rangers des Guerriers Mirages en peignant les casques et les combinaisons des Rangers de la même couleur que ceux des gardiens, tandis que les Guerriers Mirages sont bien plus personnalisés, comme leur nature le suggère.



Exemples de différents schémas de couleurs



Guerriers Mirages

# IYANDEN

Nous avons utilisé des jaunes très vifs pour notre armée de Iyanden et choisi le Bleu Nocturne pour créer un contraste avec le Jaune d'Or et le Jaune Solaire des armures. En variant les nuances de jaunes et de bleus, en allant même jusqu'aux violets et aux rouges profonds, vous pouvez personnaliser le schéma de couleurs propre à votre armée.



Sur les photos du Seigneur et des Gardes Fantômes, vous pouvez voir les variations de la rune d'infinité, qui est le symbole de ces guerriers. Vous pouvez changer la forme ou la couleur de la rune pour différencier les escouades. Notez aussi la rune du temple d'Asuryan, symbole du vaisseau monde Iyanden, sur le pagne du Garde Fantôme.



Ce Spirite a été peint et converti par Chris Smart. Le simple ajout d'une chevelure en Green Stuff sur le casque suffit pour transformer cette figurine d'Archonte en Spirite. Les couleurs des personnages importants peuvent contraster avec celles du reste des forces, mais Chris a choisi de conserver le même schéma de couleurs pour tout le monde dans son armée.

## Palette de Iyanden

|                                                                                     |                                                                                      |                                                                                      |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| BLEU NOCTURNE                                                                       | BLEU ECLAIR                                                                          | JAUNE D'OR                                                                           | JAUNE SOLAIRE                                                                        |





Escouade de motojets de Saim-Hann avec décalcos et fanions.

## SAIM-HANN

Le meilleur moyen d'obtenir une belle armée de Saim-Hann est de trouver une manière de peindre une teinte de rouge qui vous convienne. Nous avons opté pour du Rouge Sang, mais vous pouvez utiliser une nuance plus sombre et sinistre avec du Rouge Escarre. Nous avons choisi le noir et le blanc comme couleurs de contraste. Les casques de nos gardiens sont blancs avec des masques noirs, mais cela aurait aussi pu être l'inverse. De même vous pouvez peindre sur les casques bandes et insignes comme sur les motojets ci-dessus. Pour créer une pièce centrale impressionnante comme il se doit, nous avons converti un Patriarche (montré en plus gros plan en troisième de couverture), et ses Chevaliers.

### Palette de Saim-Hann

|               |                  |               |                  |                |
|---------------|------------------|---------------|------------------|----------------|
|               |                  |               |                  |                |
| NOIR<br>CHAOS | ROUGE<br>ESCARRE | ROUGE<br>SANG | ORANGE<br>DE FEU | BLANC<br>CRANE |

### ASTUCE : DECALCOS

Les maquettes de véhicules eldars sont fournies avec des décalcos permettant d'y appliquer des runes facilement. Ces décalcos peuvent être utilisés de bien des manières. Par exemple, vous pouvez peindre par-dessus, pour obtenir un motif jaune au lieu de blanc. Vous pouvez aussi découper et combiner plusieurs runes pour en créer de nouvelles.





**Kaela Mensha Khaine, le Dieu à la Main Sanglante, a toujours été autant une malédiction qu'une bénédiction pour les Eldars.**

**Les plus anciens mythes eldars racontent comment Khaine, jaloux des Eldars, les Enfants d'Isha, leur déclara la guerre. C'est Khaine qui commença la**

**Guerre des Cieux, défiant même Asuryan, le plus grand de tous les dieux eldars. Khaine vainquit Vaul et l'attacha à son enclume pour avoir aidé Isha et Kurnous à fuir et il s'allia aux demi-dieux de l'Yngir pour bannir les enfants d'Isha des cieux. C'est Khaine qui tua le grand héros eldar Eldanesh, séparant ainsi pour toujours le monde des dieux et celui des mortels.**

**Cependant, lorsque naquit Celle-qui-boit-les-âmes, Khaine l'affronta pour sauver les Eldars. Bien que le combat l'ait presque détruit, il survit à travers ses nombreux Avatars. Ce combat donna le temps aux Eldars de se protéger de la déesse vorace, se préservant ainsi de l'anéantissement.**

**C'est aussi Khaine qui enseigna aux Eldars les secrets de la guerre et du meurtre. C'est de lui qu'ils s'inspirent pour combattre, et acquérir courage, force et détermination. Lorsque les Eldars livrent bataille, ils dissocient totalement**

**leur corps de leur esprit et laissent l'essence de Khaine les animer. Ils sont ainsi capables de se livrer aux actes barbares que la guerre nécessite tout en préservant la pureté de leurs esprits.**

**C'est pourquoi les serviteurs de Khaine, les terribles Guerriers Aspects et Exarques, sont les combattants les plus craints et les plus respectés de la race eldar.**



La salle était aussi silencieuse qu'un tombeau, et Eldrad Ulthran trouvait cela approprié. Eldrad était vêtu d'une robe d'un blanc immaculé, vierge de tout symbole. Il était content d'être libéré du poids des runes, heureux de pouvoir respirer autrement qu'au travers de son Casque Fantôme.

Ici dans la Chambre Occulte, ces protections n'étaient pas nécessaires. Ici, il était autant que possible à l'abri des attentions de la Grande Ennemie. La barrière psychique au cœur du Circuit d'Infinité pouvait arrêter même les pensées et les présences les plus fortes. Le vieux prophète, se permit alors un bref sourire, jouissant de la solitude à la fois physique et mentale et de la plénitude que cela lui procurait.

Ces moments de paix étaient rares et se raréfiaient. Les souvenirs de guerres et de massacres semblaient à des millions d'années-lumière tant cet endroit l'apaisait. Même hors de la Chambre Occulte, il réalisait qu'il s'éloignait petit à petit de la réalité, son esprit voyageant de plus en plus loin dans l'écheveau des probabilités qui présidait aux futurs possibles de sa race. Même son corps se cristallisait lentement, car sa chair avait de plus en plus de mal à contenir son esprit.

Il était tentant d'abandonner les derniers vestiges de liens avec son enveloppe corporelle, de quitter son corps pour laisser son esprit flotter dans le Circuit d'Infinité. Mais il devait se maîtriser, le temps n'était pas encore venu. Il lui fallait se choisir un successeur et il lui restait encore plusieurs devoirs envers les vivants, peut importait qu'il se sente de plus en plus loin d'eux.

Il ouvrit son esprit à ceux qui, autour de lui, parcouraient le Circuit d'Infinité, ressentant leurs pensées. Avec toute l'aisance due à sa grande expérience, il occulta jusqu'à la moindre impulsion de sa conscience individuelle, écoutant uniquement avec son esprit la musique de fond de l'essence même de la race eldar. Son esprit fila le long des fibres du Circuit d'Infinité, traversant les barrières entre les étoiles pour entendre les pensées des Circuits d'Infinité d'autres vaisseaux mondes, tous liés entre eux par la Matrice d'Eternité.

Il poussa son esprit encore plus loin, jusqu'à écouter la race eldar dans son ensemble. Eldrad isolait un rythme à peine perceptible au sein de l'apparente cacophonie des âmes trépassées : une pulsation sourde, comme si un cœur lointain battait au ralenti. Sans le babillage des individualités, Eldrad pouvait sentir le vide immense qui reposait derrière ce battement sourd, comme l'esprit d'une vaste entité qui ne se serait encore jamais éveillée. Pendant des générations ce battement n'avait cessé de croître en puissance et il s'amplifierait encore pendant bien des générations.

Eldrad savait que l'éveil ne se produirait pas de son vivant, ni de celui de ses cent prochains successeurs. Dans un instant de doute, il se demanda si ce moment viendrait bien un jour ou s'ils étaient tous naïfs de croire que l'on pouvait échapper à Celle-qui-boit-les-âmes. Peut-être mourraient-ils tous, leurs rêves insatisfaits. Peut-être cette entité ne serait-elle pas assez forte. Mettant de côté ces pensées pessimistes, Eldrad se força à croire aux antiques prophéties. Une fois de plus, il écouta le lent battement et son sourire revint.

C'était Ynnead, le dieu des morts. Ynnead, en qui résidait l'ultime espoir des Eldars.

# RANGERS D'ALAITOC

Il arrive que les serviteurs du Tout Puissant Empereur soient suffisamment chanceux ou talentueux pour capturer un Eldar en vie. La plupart de ceux qui tombent entre nos mains appartiennent à une caste connue dans nos forces militaires sous le nom de Rangers. Correctement interrogés, ils peuvent nous fournir beaucoup d'informations sur leur peuple. Au cours des deux derniers millénaires, une proportion surprenante des Rangers capturés ont déclaré être originaires du vaisseau monde Alaitoc. Troublés par cet état de fait, mes prédécesseurs ont commencé une étude détaillée de ce vaisseau monde, étude que j'ai entrepris de continuer. Cette tâche fut très difficile car, dérivant aux confins de la galaxie, Alaitoc est l'un des vaisseaux mondes les plus secrets. Depuis le début de la guerre contre les glorieuses armées de l'Empereur, à la suite du conflit de Beelze, ses ressortissants ont même soigneusement évité tout contact direct avec les autres races.

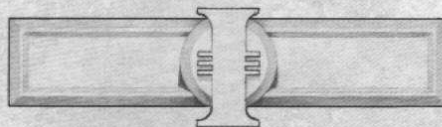
Intrigué par la propension des Eldars d'Alaitoc à suivre ce que l'on appelle "La Voie de l'Errance", j'ai tenté de trouver les causes de cette situation. Les renseignements que je réussis à obtenir sont intéressants mais, malheureusement, le sujet mourut avant que je ne puisse pousser plus avant mes investigations.

Il apparaît que les habitants d'Alaitoc sont les plus orthodoxes des disciples de la Voie de l'Eldar, ce style de vie par lequel un Eldar dédie sa vie à l'étude de la connaissance en ne se concentrant que sur un seul sujet à la fois. Cette rigidité a conduit beaucoup des Eldars d'Alaitoc sur la Voie de l'Errance, que cela soit après avoir été exilés par leurs maîtres pour des manquements mineurs à la doctrine ou par choix, pour fuir la rude discipline du vaisseau monde. L'isolement dans lequel est maintenu Alaitoc a aussi pour effet d'aiguiser la curiosité de certains de ses enfants à l'égard du reste de la galaxie.

Même s'ils ne veulent pas de la vie que leur impose leur vaisseau monde, les Eldars d'Alaitoc partis sur la Voie de l'Errance restent fidèles à leur patrie et beaucoup y reviennent régulièrement. En raison de son isolement, Alaitoc a besoin de ses nombreux Rangers pour collecter des nouvelles et se tenir informé des actions des autres vaisseaux mondes ou des races étrangères afin de pouvoir réagir le cas échéant.

Lorsque les guerriers d'Alaitoc partent en guerre, ils rassemblent autant de Rangers que possible grâce à la Toile et les envoient en éclaireurs pour semer confusion et destruction dans les dispositifs ennemis. Les Rangers sont des experts dans la destruction des dépôts de munitions ou de nourriture, le harcèlement des troupes et la neutralisation des lignes de communication. Lorsque les armées d'Alaitoc lancent l'attaque principale, l'ennemi est déjà à moitié vaincu, ayant passé des jours, voire des semaines à traquer des ombres insaisissables et à tenter de réorganiser ses forces.

Inquisiteur Czevak: Traité sur les Infidèles, Chapitre XI  
"La Tyrannie d'Alaitoc"



"Nul ne Peut se Soustraire à la Colère de l'Empereur."



# LES RANGERS D'ALAITOC

Une armée de Rangers d'Alaitoc doit prendre au moins deux unités de Rangers en plus des choix imposés par le scénario. Ces unités obligatoires n'affectent pas le nombre d'unités que vous pouvez ou devez choisir dans le schéma de structure d'armée, mais vous devez en payer normalement le coût. Exemple : dans une mission standard vous devez toujours sélectionner de deux à six choix de Troupes en plus (pouvant d'ailleurs être d'autres Rangers si vous le voulez).

*Vous ne pouvez pas avoir plus d'unités appartenant aux types ci-dessous que d'unités de Rangers ou de Guerriers Mirages : gardiens défenseurs, gardiens de choc, motojets, escadrons de Vypers.*

*Ex : si votre armée aligne trois unités de Rangers et une de Guerriers Mirages, vous pouvez prendre quatre des unités ci-dessus (quatre au total, pas quatre par type).*

Les Rangers d'Alaitoc sont des experts de la guérilla et cela est représenté par les règles ci-dessous. Pour chaque unité de Guerriers Mirages ou de Rangers de votre armée, lancez 1D6 sur le *Tableau de Sabotage* ci-contre après que les deux camps se sont déployés. Les Sabotages n'affectent que les unités présentes sur la table, pas celles placées en réserve. Les unités de véhicules (c-a-d avec un Blindage) ou qui sont à l'intérieur d'un véhicule ne peuvent pas être affectées par les sabotages.

Une unité ne peut pas être affectée plus d'une fois. Si une unité ne peut pas être concernée par le résultat, déterminez-en une autre au hasard.

Si l'armée ne doit pas commencer sur la table (dans la mission Sabotage par exemple) n'importe quelle unité peut être affectée par le Tableau de Sabotage, à moins d'être immunisée. Dans ce cas, si une unité devait commencer la partie Bloquée suite à un sabotage, l'unité est mise en réserve à la place.

Une armée de Rangers d'Alaitoc peut inclure des Guerriers Mirages en Elite.

## GUERRIERS MIRAGES D'ALAITOC

|                 | Points/figurine | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg. |
|-----------------|-----------------|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Guerrier mirage | 24              | 3  | 4  | 3 | 3 | 1  | 5 | 1 | 10 | 5+   |

**Escouade :** Une escouade se compose d'entre 3 et 5 Guerriers Mirages.

**Armes :** Long fusil eldar, pistolet shuriken.

### REGLES SPECIALES

**Mirages :** Les Guerriers Mirages sont des experts pour se trouver les meilleurs postes de tirs. Pour représenter cela, ils peuvent utiliser les règles d'Infiltration si le scénario le permet. Si le scénario ne permet pas l'Infiltration, les Guerriers Mirages ont droit à un mouvement supplémentaire après le déploiement des deux camps et avant le premier tour. Ils ne peuvent pas utiliser la règle de *Course* pour effectuer ce déplacement spécial. Vous pouvez toujours déployer vos Guerriers Mirages en début de partie, même s'ils devraient normalement être gardés en réserve. Dans des missions comme *Patrouille*, où le nombre de vos unités est limité au début de la partie, les Guerriers Mirages ne sont pas concernés par ces limitations.

**Terrain Difficile ou Infranchissable :** Les Guerriers Mirages peuvent se déplacer facilement à travers les sous bois ou la jungle et ils possèdent tout l'équipement nécessaire pour négocier les pires terrains imaginables. Une unité de Guerriers Mirages peut traverser les terrains difficiles sans pénalité. Les Guerriers Mirages traitent les terrains infranchissables comme des terrains difficiles, mais ils ne peuvent lancer qu'un seul D6 et ils ne peuvent pas utiliser la règle de *Course* tant qu'ils se déplacent en terrain infranchissable.

**Tir Précis :** Grâce aux longs fusils, les Guerriers Mirages touchent des cibles minuscules. Un long fusil manié par un Guerrier Mirage bénéficie d'une PA de 1 s'il obtient 4+ au jet pour toucher.

**Cape de Caméléoline :** Les Guerriers Mirages portent des manteaux de caméléoline les rendant quasiment invisibles. Ils ajoutent un bonus de +2 à leur sauvegarde de couvert (elle passe de 5+ à 3+) et ils bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+ lorsqu'ils sont à découvert.

**Inébranlable :** Les Guerriers Mirages ont vu tellement de choses qu'ils sont devenus presque insensibles à la joie comme à la peur. Ils ont vu tomber tant de leurs camarades au cours des siècles que la mort ne les effraye plus. C'est pourquoi, ils ont un Commandement de 10, ne font jamais de tests de moral dus aux pertes sur des tirs, ni de tests de *"Seul contre Tous"* (voir page 71 du livre de règles de Warhammer 40,000). Ils ne peuvent jamais être bloqués par des pilonnages ou effets assimilés et peuvent toujours tenter de se regrouper (même s'ils sont à moins de la moitié de l'effectif).

## TABLEAU DE SABOTAGE

Lancez 1D6

### D6 Résultat

- 1 Aucun Effet.
- 2 Déterminez au hasard une unité ennemie, retirez-la et placez-la en réserve au lieu de la déployer. Si l'ennemi n'a pas de bord de table précis pour faire entrer ses réserves, elle arrivera par le centre d'un bord déterminé aléatoirement.
- 3 Une unité au hasard commence la partie en étant bloquée (comme par un pilonnage d'artillerie). Si l'unité est immunisée au blocage, ce résultat est à ignorer.
- 4 Une unité ennemie sur la table choisie par le joueur eldar, est retirée et placée en réserve. Si l'ennemi n'a pas de bord de table précis pour faire entrer ses réserves, elle arrivera par le centre d'un bord déterminé aléatoirement.
- 5 Une unité choisie par le joueur eldar commence la partie bloquée. Si l'unité est immunisée, ce résultat est à ignorer.
- 6 Les Rangers ou les Guerriers Mirages peuvent tirer une fois sur une unité choisie par le joueur eldar sans restriction de ligne de vue ou de portée (ceci représente le harcèlement d'une unité ennemie avant qu'elle ne prenne position). Résolvez cette action avant la bataille : si l'unité est bloquée elle commence la partie bloquée.

 Certains Rangers eldars ont parcouru la Vole de l'Errance durant des siècles, réussissant à résister aux sombres tentations qu'offre l'univers sans perdre pour autant le désir de voyage qui les a poussés à quitter leur vaisseau monde. Ils sont encore plus doués que les autres Rangers pour la survie et l'Infiltration, on les appelle les Guerriers Mirages.

# LA LAME DE VENT DE BIEL-TAN

**B**iel-Tan se trouve à la limite sud de la galaxie, à proximité de ce qu'on croit être les confins de l'ancien empire eldar. Parmi les Eldars, ce vaisseau monde a une réputation belliqueuse bien établie. Biel-Tan signifie dans la langue eldar "Renaissance des Jours Anciens" et ses habitants se sont jurés de lutter pour restaurer la gloire des Eldars. Il n'est donc pas étonnant que les Eldars de Biel-Tan accordent une plus grande importance à la Voie du Guerrier que ceux des autres vaisseaux mondes, car ils savent que si un nouvel empire eldar doit être forgé, il ne pourra l'être que dans le feu et le sang des batailles.

La mobilisation générale des armées de Biel-Tan s'appelle Bahzhakhain, signifiant *Lame de Vent*, ou *Tempête de Lames*. Le principe de la *Lame de Vent* est de porter une attaque unique, utilisant la surprise ainsi que les immenses talents martiaux et la puissance de feu de ses *Guerriers Aspects*, afin d'annihiler l'ennemi d'un seul coup. Dans ce but, la *Lame de Vent* emploie massivement *Serpents* et *Falcons* pour amener ses unités dans des positions d'où les *Guerriers Aspects* peuvent lancer leurs attaques dévastatrices, frappant l'ennemi sans lui laisser une chance de riposter.

Ce type d'attaque s'est révélé particulièrement dévastateur contre les cibles préférées de la *Lame de Vent*, les colonies ennemies. Les Eldars de Biel-Tan semblent percevoir toute installation d'une colonie étrangère comme une menace à l'expansion du futur empire eldar. Leur politique consiste donc à éradiquer les parasites avant qu'ils ne soient solidement installés. Pour cette raison, une multitude d'accrochages entre nos troupes et celles de Biel-Tan se sont produits. Lorsque les *Explorators* de l'*Adeptus Mechanicus* découvrent et colonisent un monde sur la route de Biel-Tan, il est fréquent que les Eldars passent immédiatement à l'attaque pour balayer les intrus. Nous devons donc fournir des garnisons conséquentes aux mondes nouvellement colonisés de cette zone, afin de les protéger des raids, ce qui immobilise des troupes qui seraient bien utiles ailleurs. Si Biel-Tan venait à être éliminé, nos forces militaires seraient soulagées d'une incroyable pression. Toutefois, en dépit de mes nombreuses requêtes à cet effet, il semble que tant la puissance militaire nécessaire que la volonté politique d'entreprendre cette action fassent défaut.

La *Lame de Vent* s'en prend également à d'autres races, en particulier les Orks. Les peaux-vertes sont détestés sur Biel-Tan, car ils se développent avec une extrême rapidité sur les planètes qu'ils colonisent (nous avons du mal à prévoir leur taux de prolifération). Les vaisseaux de Biel-Tan sillonnent l'espace pour traquer et détruire les Orks avant qu'ils ne trouvent un monde à submerger comme une marée verte. Beaucoup de récits font état d'Eldars de Biel-Tan arrivant à la rescousse de garnisons impériales assaillies par des Orks, pour mieux se retourner contre leurs anciens alliés une fois le danger vert éliminé. Les dirigeants de la *Lame de Vent* considèrent aussi de leur devoir de protéger les mondes exodites des invasions. Dans les projets des Eldars de Biel-Tan, les mondes exodites seront les bases de départ pour la conquête des territoires des autres races qui se sont répandues à travers la galaxie, lorsque les Eldars sortiront de l'ombre pour réclamer ce qui leur appartient de droit. De nombreux corps expéditionnaires ont atterri sur un monde sans savoir qu'il était déjà habité par des Exodites et se sont fait exterminer par une féroce attaque de la *Lame de Vent*.

Inquisiteur Czevak; Traité sur les Infidèles. Chapitre XXX.  
"Les Bellicistes de Biel-Tan"



# VAISSEAU MONDE DE BIEL-TAN

Appliquez les changements suivants à liste d'armée du Codex Eldars :

Les Araignées Spectrales, les Scorpions, les Banshees, les Dragons de Feu et les Faucheurs Noirs sont des choix de Troupes.



Les Gardiens Défenseurs, les Gardiens de Choc, les Rangers, les Escadrons de motojets et de Vypers sont des choix d'Elite.



L'Avatar de Biel-Tan peut être rejoint par la Cour du Jeune Roi.

## LA COUR DU JEUNE ROI

L'Avatar et la Cour du Jeune Roi comptent comme une seule escouade QG.

### EXARQUES DE LA COUR

|          | Pts/figurine | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg. |
|----------|--------------|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Vengeur  | 26           | 5  | 5  | 3 | 3 | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Banshee  | 32           | 5  | 5  | 3 | 3 | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Dragon   | 28           | 5  | 5  | 3 | 3 | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |
| Scorpion | 28           | 5  | 5  | 4 | 3 | 1  | 6 | 2 | 9  | 3+   |

**Escouade :** La Cour du jeune Roi se compose de 3 à 5 exarques choisis dans la liste ci-dessus, pour le coût indiqué. Vous pouvez mélanger les types d'exarques.

**Armes :** Un exarque Vengeur est armé d'une catapulte shuriken. Une exarque Banshee est armée d'un pistolet shuriken, d'une arme de corps à corps et d'un Masque de Banshee. Un exarque Dragon de Feu est armé d'un fusil thermique et de bombes à fusion. Un exarque Scorpion est armé d'un pistolet shuriken, d'une épée tronçonneuse et de Mandibules.

**Options :** Un exarque Vengeur peut échanger sa catapulte shuriken contre un pistolet shuriken et une arme énergétique pour +10 pts ou contre un pistolet shuriken et une Lame Funeste pour +20 pts. Il peut aussi recevoir les pouvoirs d'exarque suivants : *Feinte* pour +8 pts et *Défense* pour +12 pts.

Une exarque Banshee peut échanger son arme énergétique contre un Exécuteur pour +5 pts ou s'équiper de Lames Energétiques pour +5 pts. Elle peut aussi recevoir les pouvoirs d'exarque suivants : *Cri de Guerre* pour +20 pts; *Acrobate* pour +8 pts.

Un exarque Dragon de Feu peut être équipé de grenades à plasma pour +2 pts. Il peut échanger son fusil thermique contre une Pique de Feu pour +18 pts. Il peut aussi recevoir les pouvoirs d'exarque suivants : *Poing Enflammé* pour +20 pts ou *Tueurs de Chars* pour +15 pts.

Un exarque Scorpion peut recevoir des grenades à plasma et des grenades PEM pour +3 pts. Il peut remplacer son épée tronçonneuse par une Lame Mordante pour +5 pts ou une Pince de Scorpion pour +15 pts. L'exarque Scorpion ne peut recevoir que le pouvoir d'exarque suivant : *Coup Puissant* pour +10 pts.

### REGLES SPECIALES

**Sans Peur :** Tant que l'Avatar est sur la table, la Cour du Jeune Roi devient *Sans Peur* et réussit automatiquement les tests de moral et de blocage (barrages d'artillerie et assimilés) qu'elle doit passer.



Biel-Tan est dirigé non seulement par ses prophètes, mais aussi par un conseil militaire, connu sous le nom de Cour du Jeune Roi, composé d'exarques ayant rempli le rôle de Jeune Roi un an durant. Le Jeune Roi est offert en sacrifice rituel pour éveiller l'esprit rageur de l'Avatar de Khaine mais, sur Biel-Tan, un Jeune Roi qui survit un an à sa charge rejoint la Cour au lieu de retourner dans le temple dans lequel il officiait auparavant. Les exarques de la Cour sont, comme on peut s'en douter, très hostiles envers tous les étrangers et ce sont eux qui sont à l'origine de la nature belliqueuse de Biel-Tan.

# ULTHWÉ LE MAUDIT

Parmi les vaisseaux mondes, Ulthwé est réputé pour le nombre de ses habitants qui suivent la Voie du Prophète ou la Voie de l'Archonte. On pense que ceci est dû à la proximité du Chaos car le vaisseau monde voyage près de l'Œil de la Terreur. Les Eldars d'Ulthwé affirment qu'ils ont besoin de leurs nombreux Grands Prophètes pour monter la garde contre le Chaos, sous sa multitude d'apparences. Ceux des autres vaisseaux mondes prétendent en revanche que c'est l'influence de l'Œil de la Terreur qui a souillé les habitants d'Ulthwé et augmenté leur potentiel psychique. Quelle que soit la raison de cette tendance, les guerriers d'Ulthwé vont toujours au combat accompagnés d'une foule de puissants psykers.

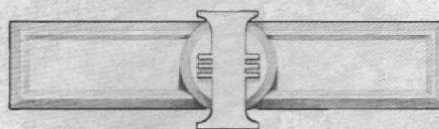
De tous les vaisseaux mondes, je pense que c'est Ulthwé qui interfère le plus dans les affaires des autres races. Les nombreux psykers d'Ulthwé peuvent voir les événements à venir plus précisément et plus loin dans le futur que ceux des autres vaisseaux mondes. Commandé par le légendaire Eldrad Ulthran, le Conseil des Prescients (qui est l'autorité suprême sur Ulthwé) semble sans cesse manipuler l'Histoire au profit de ses propres buts, c'est pourquoi les guerriers d'Ulthwé sont fréquemment envoyés en mission pour influencer subtilement le cours des batailles risquant de concerner leur patrie par la suite.

Je subodore que nous-même avons eu à souffrir de ces manipulations cyniques à maintes reprises par le passé. C'est à cause de ces implications énigmatiques et souvent contradictoires en apparence, que les Eldars ont gagné leur réputation de versatilité et d'incohérence auprès de toutes les autres races.

Un certain nombre de mes prédécesseurs ont attribué certains de nos conflits les plus cataclysmiques aux machinations d'Ulthwé. Au rang de ceux-ci on trouve la deuxième Bataille d'Armageddon, l'Épuration de Sanapan, l'Annihilation de Mortis et le Troisième Avènement d'Orian.

Il reste cependant un espoir, car cette confiance mise dans les psykers a créé un manque de Guerriers Aspects expérimentés, la Voie du Prophète est, de toutes, la plus longue et la plus dangereuse, laissant peu de temps aux Eldars pour la Voie du Guerrier. Pour compenser ce déficit, Ulthwé maintient un considérable contingent permanent de gardiens (généralement les unités de gardiens ne sont levées qu'en cas de besoin, un peu comme nos milices planétaires). Les Gardiens Noirs sont connus dans tout le voisinage de l'Œil de la Terreur, aussi bien comme sauveurs que comme ennemis redoutables.

Inquisiteur Czevak. Traité sur les Infidèles. Chapitre XXXVI.  
"La Malédiction d'Ulthwé"



"Seuls les Égarés Connaissent la Vraie Terreur"



# VAISSEAU MONDE D'ULTHWÉ

**Voici les changements à apporter à une armée eldar pour la transformer en une armée d'Ulthwé :**

Comme les Eldars d'Ulthwé sont peu nombreux à suivre la Voie du Guerrier, le vaisseau monde n'a pas beaucoup de Guerriers Aspects et doit donc compter sur ses fameux Gardiens Noirs. Une armée d'Ulthwé ne peut donc pas posséder plus d'escouades de Guerriers Aspects que d'escouades de gardiens (qu'il s'agisse de défenseurs ou de gardiens de choc).

Les unités de gardiens prises comme choix obligatoires de Troupes sont des Gardiens Noirs, voir profil ci-dessous. Ce changement est gratuit. Les autres gardiens ont un profil normal.

## GARDIENS NOIRS D'ULTHWÉ

|                 | Points/figurine | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg. |
|-----------------|-----------------|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Défenseur       | 8               | 3  | 4  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 8  | 5+   |
| Gardien de Choc | 8               | 4  | 3  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 8  | 5+   |

Le Conseil des Prescients remplace le Grand Prophète en choix QG.

## 1 CONSEIL DES PRESCIENTS : 90pts

|          | Points/figurine | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg. |
|----------|-----------------|----|----|---|---|----|---|---|----|------|
| Prophète | +40             | 5  | 5  | 3 | 4 | 3  | 5 | 1 | 10 | 4+   |
| Archonte | +11             | 4  | 4  | 3 | 3 | 1  | 4 | 1 | 8  | 4+   |

**Escouade :** Le Conseil des Prescients constitue une seule unité et est composé de 2 Prophètes et de 3 Archontes pour 90 points.

**Options :** Vous pouvez ajouter dans le Conseil jusqu'à trois Prophètes supplémentaires pour +40 points chacun. Vous pouvez ajouter autant d'Archontes que vous le souhaitez pour +11 points par Archonte.

Les Prophètes et les Archontes ont accès à tout l'équipement du Codex Eldars sauf les motojets (ils sont bien trop âgés et guindés pour se laisser aller à faire les zazous dans les airs!).

**Transport :** Si l'unité compte dix figurines ou moins le Conseil des Prescients peut embarquer dans un Serpent pour 110 points.

### REGLES SPECIALES

**Pouvoirs Psychiques :** Chaque Prophète peut recevoir de un à quatre pouvoirs psychiques, pour le prix indiqué dans l'Arsenal du Codex Eldars. Les Archontes peuvent recevoir un Pouvoir d'Archonte de la liste du Codex Eldars.

**Armure Runique :** Reportez-vous à la section Equipement du Codex Eldars pour les détails.

**Archontes en Mission :** Vous pouvez dépêcher des Archontes du Conseil pour commander des unités de gardiens ou de gardes fantômes, voir les détails dans le Codex Eldars. Mais vous devez cependant laisser au moins trois Archontes dans le Conseil.

**Nouveau Pouvoir d'Archonte :** Les Archontes du Conseil des Prescients peuvent recevoir le pouvoir *Augmentation* au lieu d'un de ceux de la liste du Codex Eldars. *Augmentation* coûte +5 points. Il est utilisé lorsqu'un Prophète du Conseil réussit à lancer un pouvoir. Au contraire des autres Pouvoirs d'Archontes, l'Archonte doit réussir un test Psy avant d'utiliser *Augmentation*. En cas de succès, la portée du pouvoir du Prophète est doublée. Rappelez-vous qu'un Archonte ne peut utiliser *Augmentation* qu'une fois par tour et que chaque pouvoir de Prophète ne peut être augmenté qu'une seule fois; vous ne pouvez pas doubler la portée d'un pouvoir puis la doubler encore grâce à un autre Archonte. Notez qu'un Archonte doit rester dans le Conseil pour pouvoir utiliser *Augmentation* (en d'autres termes, vous ne pouvez pas augmenter le pouvoir d'un prophète depuis l'autre bout du champ de bataille!). Si un Archonte rate sa tentative, un deuxième Archonte peut tenter d'augmenter le même pouvoir.



Étant une armée de métier plutôt qu'une milice ou une armée de conscription, les Gardiens Noirs reçoivent des entraînements spécifiques en fonction de leurs aptitudes.



La force d'Ulthwé réside surtout dans son Conseil des Prescients. Dirigé par le puissant Eldrad Ulthran, certains le disent lié à la Bibliothèque Interdite des Arlequins. Les Prophètes qui dirigent Ulthwé peuvent voir des milliers d'années dans le futur avec une étonnante précision. C'est cette aptitude qui a permis, au moins pour l'essentiel, d'éviter les menaces les plus sordides contre le vaisseau monde.

## Chapitre IX – LE NAVIRE VIVANT

*La réticence des Eldars – A propos de leurs immenses navires – La Chute – Les tunnels Warp – La substance appelée moelle spectrale – la Psycho-ingénierie – les spécificités de la technologie eldar – Les vaisseaux mondes "états" – La contemplation de leur extinction.*

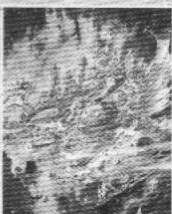
Pendant la période que j'ai passée sur Iyanden, j'ai beaucoup appris à propos des énormes vaisseaux à bord desquels les Eldars parcourent la galaxie. Comme c'est souvent le cas avec cette race fière et arrogante, la plupart de ce que j'ai appris est une synthèse d'éléments obtenus au hasard des conversations que j'ai pu avoir durant les nombreux mois passés chez mes "hôtes". Cela dit, je suis sûr que ma description des vaisseaux mondes est la plus précise de toutes celles que l'on puisse trouver en langue impériale.



Doss. ref. 626-318b

Bien que les Eldars répugnent à parler de leur Histoire d'avant la Chute, il est presque certains qu'ils parcouraient la galaxie à bord d'immenses vaisseaux de commerces. Ces premiers vaisseaux mondes étaient considérablement plus petits que ceux d'aujourd'hui, mais ils représentaient tout de même des communautés autonomes de plusieurs milliers de familles eldars. Une simple mission commerciale pouvait amener le vaisseau à quitter sa planète natale pendant des siècles, parcourant des années lumières avant de revenir vers son point de départ. Les habitants de ces vaisseaux mondes développèrent un tel sentiment d'indépendance qu'ils ne furent pas affectés par le malaise général qui précéda la Chute<sup>1</sup>. Comme les Eldars des vaisseaux mondes ne revenaient que trois ou quatre fois en une centaine d'années, le déclin de leur civilisation leur sautait aux yeux, tandis que ceux des planètes, incapables de réaliser leur lente décadence, restaient indifférents aux signes avant-coureurs de la catastrophe.

Dans les dernières semaines avant la Chute, les vaisseaux mondes de retour trouvèrent leurs mondes d'origine en ruines. Ils secoururent ceux qui étaient restés sains d'esprit et s'enfuirent aux confins de l'espace au milieu des tunnels Warp qui s'effondraient. De nombreux vaisseaux mondes mirent trop de temps à sauver les leurs : ceux qui étaient encore en orbite au moment de la Chute furent détruits par l'onde de choc psychique ou aspirés dans le Warp et anéantis. Les survivants pleurent toujours ces vaisseaux disparus.



Doc/Iyan-232-x

C'est ainsi que les navires marchands eldars et les mondes exodites devinrent les derniers bastions de l'antique empire qui autrefois présidait aux destinées de toute la galaxie. La rapidité avec laquelle s'est effondrée cette grande puissance doit nous rendre vigilants sur les dangers du vice, de la corruption et de la décadence ! Mais je me disperse. De nos jours, des siècles après la Chute, les vaisseaux mondes sillonnent toujours l'espace mais ils sont également reliés entre eux par un réseau de tunnels traversant le Warp et couvrant toute la galaxie. Bien

longtemps avant la Chute, les Eldars avaient appris à créer ces "portails", il est donc probable qu'à l'origine tous les mondes eldars ainsi que leurs vaisseaux étaient reliés les uns aux autres. Cependant, durant la Chute, une grande partie de ce réseau fut détruit et voyager devint alors moins facile pour les Eldars. Certains tunnels furent attaqués et détruits par des intrusions démoniaques, les entrées furent alors condamnées ou détruites pour empêcher le Chaos d'engloutir le reste de la civilisation eldar. D'autres tunnels s'effondrèrent tout simplement tandis que d'autres conduisaient à des mondes à présent dévastés. Aujourd'hui, le réseau de tunnels relie toujours les vaisseaux mondes entre eux et à des millions de sites dans la galaxie, mais l'effondrement de certaines parties maintient certains vaisseaux mondes isolés du reste de la communauté et rend certaines régions de la galaxie inaccessibles aux Eldars, qui doivent donc compter, pour s'y rendre, sur les lents voyages spatiaux.

Depuis la Chute, les vaisseaux mondes d'origine ont considérablement grossi, pour, de nos jours, atteindre une taille près de cent fois plus importante que celle des vaisseaux commerciaux des origines, qui constituent le cœur de ces nouvelles structures. Comme armature pour toutes leurs constructions et vaisseaux spatiaux, les Eldars utilisent une substance mystérieuse, connue sous le nom de "moelle spectrale" dans notre langue. Si je n'ai jamais été en mesure de comprendre comment les Eldars fabriquaient ce matériau extraordinaire et résistant, j'ai cependant pu déduire qu'il tenait un rôle comparable au squelette chez un animal, supportant la chair et les muscles et servant de point de fixation aux organes vitaux du navire. La moelle spectrale est également le conducteur de l'énergie psychique, vitale pour un vaisseau monde car elle transmet les informations, donne l'énergie motrice et permet au vaisseau de fonctionner

comme un organisme. A cet égard la moelle spectrale constitue à la fois le squelette, le système nerveux et le système vasculaire du vaisseau monde.

La moelle spectrale du cœur du vaisseau est entourée d'une structure qui a été littéralement modelée pour épouser les formes souhaitées. Cette tâche est dévolue à une caste spéciale d'Eldars, les "chanteurs de moelle". Ces chanteurs de moelle utilisent leurs talents psychomorphiques pour accélérer la croissance des psychocristaux autour de la moelle. Ils modèlent ensuite ce matériau fibreux en cloisons, en murs, en conduits, en planchers<sup>2</sup>.... Les structures fabriquées, si l'on peut utiliser ce terme indigne de leur art sublime, par les chanteurs de moelle autour de la structure interne du vaisseau, constituent les éléments vitaux, comme la coque et les divisions internes majeures. Le même procédé est utilisé pour toutes les grandes structures, y compris les véhicules, mais leurs vaisseaux spatiaux sont typiques de la psycho-ingénierie eldar et mettent bien en évidence le processus. Les systèmes plus petits peuvent également être ajoutés par ce procédé directement sur le vaisseau. Ils peuvent aussi être fabriqués ailleurs par psychotechnique puis installés plus tard. La plupart des systèmes opérationnels du bord sont alimentés par la moelle spectrale, qui permet aussi d'en contrôler toutes les fonctions.

En raison de l'utilisation quasi exclusive par les Eldars de technologies basées sur l'énergie psychique, toutes leurs réalisations, qu'il s'agisse de véhicules, de bâtiment ou d'objets sont imprégnées d'énergie psychique. La moelle spectrale crée un canal psy par lequel circulent les informations permettant de contrôler les fonctions mécaniques, c'est sur ce principe que fonctionne toute la technologie eldar. Bien que ce procédé soit entièrement différent de notre technologie, basée sur la physique, les objets utilitaires de base sont assez semblables aux nôtres en termes d'aspect. En règle générale les objets eldars ont des formes plutôt organiques et arrondies alors que ceux des humains reflètent leur conception plus prosaïque par un aspect carré et anguleux.



Archive : 683208/Chanteur de moelle.

Pour des raisons de stricte nécessité, chaque vaisseau monde entretient en son sein des écosystèmes autonomes, comme des forêts et des jardins, en plus des zones urbaines. Ces zones vertes constituent un peu le poumon du vaisseau, fournissant une atmosphère respirable et des ressources renouvelables aux habitants. De vastes astropports se trouvent à la périphérie du vaisseau, abritant des flottes spatiales entières. Ces dernières transportent les armées eldars à travers les tunnels Warp de la Toile, dans le but d'assurer les objectifs du vaisseau monde quels qu'ils soient. Depuis la Chute, chaque vaisseau monde est devenu un "état" (à défaut de meilleur terme) à part entière, menant sa politique et ses guerres indépendamment des autres. Les vaisseaux mondes peuvent parfois



Asuryan-ref. file 46-72b

s'allier contre une menace ou pour un but commun, mais ce genre d'alliance est souvent temporaire et n'est d'aucune signification durable. Bien entendu, tous les Eldars sont liés par une identité raciale et culturelle commune, mais cela ne pèse guère face à la préservation des intérêts de chaque vaisseau monde. Ceci dit, l'attaque et la destruction d'un vaisseau monde par un autre sont considérées comme un gâchis totalement inutile et, même si de tels événements se sont effectivement produits dans le passé, ils restent rarissimes.

Je peux dire que je suis heureux d'avoir passé autant de temps chez les Eldars. Même si en tant que race, ils peuvent se montrer cruels, cyniques et dénués de tout sentiment (croyez-en l'expérience de quelqu'un qui a traversé une bonne partie de la galaxie même si c'était contre son gré), je peux dire sans aucune réserve que les vaisseaux mondes eldars sont les réalisations les plus belles et les plus parfaites qu'il m'ait été donné de voir. Leur disparition serait un désastre non seulement pour les Eldars, mais aussi pour toutes les créatures civilisées.

<sup>1</sup> Ils n'aiment pas beaucoup être questionnés par des "Mon-Keigh" ignorants.

<sup>2</sup> Pour une plus ample description de cette catastrophe reportez-vous aux chapitres précédents.

<sup>3</sup> Mes souvenirs les plus marquants de mon séjour sur Iyanden sont les instants passés avec les chanteurs de moelle. Leurs psalmodes hantent toujours mes rêves.



Ces trois gardiens, peints par Tobias Kirchner, nous viennent d'Allemagne

La Vyper Eldar de Bruno Grellier, a obtenu la 1ère place de la catégorie Véhicules pour Warhammer 40,000 au Golden Demon français 1999



Grand Prophète d'Ulthwé par Neil Green



Le Patriarche de Joe Hill a été converti à partir de figurines pour Warhammer et Warhammer 40,000, avec une cape en mastic de modélisme. Les Chevaliers sont également des conversions.



Le Prisme de feu d'Ulthwé de Matt Parkes présente des éclairs stylisés et un canon prisme au dégradé complexe.

CODEX™

# VAISSEAUX MONDES™

"Il ne fait aucun doute dans mon esprit que les Eldars des vaisseaux mondes montrent une grande diversité culturelle dans leurs traditions et leurs organisations militaires. Si nous voulons vaincre ces ennemis, nous devons apprendre tout ce que nous pouvons sur eux, afin de pouvoir, le moment venu, combattre efficacement les menaces qu'ils font planer sur nos efforts. Ne commettons pas l'erreur de sous-estimer leur puissance car, même sur le déclin, ils peuvent toujours mettre sérieusement en danger la juste revendication des serviteurs de l'Empereur à imposer leur domination sur la galaxie. Ce n'est que par la volonté et par une foi inébranlable dans l'Empereur que nous pourrions les vaincre."

Inquisiteur Czevak, Traité sur les Infidèles



Ulthwé



Saim-Hann



Alaitoc



Iyanden



Biel-tan

**Les plus grands des vaisseaux mondes eldars sont connus et craints dans toute la galaxie : ce sont Ulthwé, Biel-Tan, Saim-Hann, Iyanden et Alaitoc.**

## Ce livre contient :

**Les Listes d'Armées :** Vous trouverez dans ce livre les modifications et les variantes à apporter à la liste du Codex Eldars pour transformer votre force en une armée d'un vaisseau monde. Chacun des cinq principaux vaisseaux mondes eldars peut aligner une armée spécifique : la Lame de Vent de Biel-Tan, les Wild Riders de Saim-Hann, les Présçients d'Ulthwé, les Rangers d'Alaitoc et l'Armée Fantôme de Iyanden. Vous trouverez donc les listes, les règles spéciales et les nouvelles unités adaptées ainsi que des informations historiques et culturelles sur la civilisation des Eldars vivant sur les vaisseaux mondes.

**La Section Couleur :** Un guide de huit pages tout en couleurs vous fournit toutes les informations voulues pour collectionner et peindre vos Eldars des vaisseaux mondes, qu'il s'agisse de gardiens, de Guerriers Aspects ou de véhicules.

**Ce livre est un supplément au Codex Eldars.**

**Vous devez posséder le Codex Eldars pour utiliser le contenu de cet ouvrage.**

ISBN 1 84154 029 3  
CODE PRODUIT 01 03 01 04 002



5 11011921 958962 >

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

**FRANCE**  
Games Workshop  
10-12, Avenue de la  
Convention,  
94117 Arcueil Cedex,

**CANADA**  
Games Workshop  
1645 Bonhill Road,  
Units 9-11,  
Mississauga,  
Ontario, L5T 1R3.

**GAMES WORKSHOP®**

IMPRIME EN FRANCE

**Prix Conseillé**

France : 50 F  
Belgique : 310 FB



**CITADEL®  
MINIATURES**

Citadel, le logo Citadel, Eldar, Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd pour le RU et des marques de Games Workshop Ltd pour le reste du monde. Les droits exclusifs sur le contenu de ce livre sont la propriété de Games Workshop Ltd © 2000. Tous droits réservés.