

LA SECTE DES OMBRES

POINTS : 150 + FIGURINES

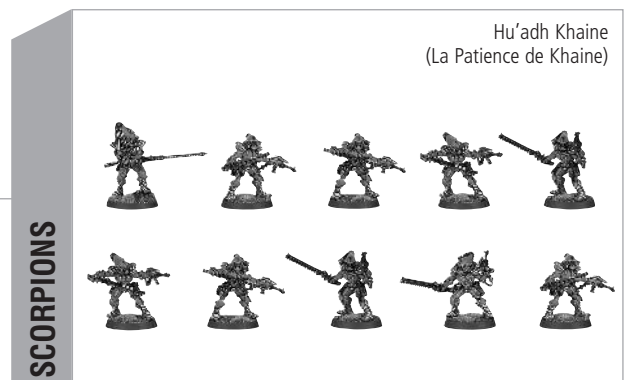
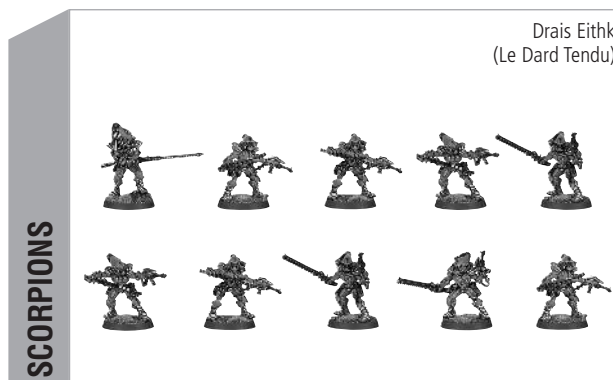
Les Seigneurs Phénix des eldars sont des êtres légendaires qui peuvent parfois disparaître pendant des millénaires à la poursuite de buts connus d'eux seuls. Le plus énigmatique de tous est Karandras, le Chasseur des Ombres. Ses motifs comme son passé sont voilés de mystère.

Les Seigneurs Phénix apparaissent en temps de grand danger, et ils sont capables à eux seuls de renverser le cours d'une bataille. Lorsqu'ils apparaissent, il leur arrive de mener des groupes de guerriers choisis parmi les plus doués de leurs disciples. Ceux-ci ne sont pas forcément originaires du même temple, ni même du même Vaisseau-monde, car ils sont sélectionnés au cas par cas par le Seigneur Phénix.

Lorsque Karandras recrute des guerriers, ce n'est pas dans le but d'assassiner un individu, mais plutôt pour massacrer une armée adverse. La Secte se rapproche sans être vue des formations ennemies et attend le moment propice. Elle se faufile à travers la jungle, d'un cratère à l'autre sur une lune désolée, ou entre les bâtiments en ruine d'une ville dévastée sans laisser plus de trace qu'un spectre. Au signal silencieux du Seigneur Phénix, la Secte se jette sur l'ennemi. Karandras lui-même est toujours au cœur des combats, et abat avec une violence méthodique tous ceux qui se dressent sur son chemin. Avant que l'ennemi ne puisse réagir ou organiser une défense efficace, la Secte des Ombres replonge dans les ténèbres et disparaît aussi soudainement qu'elle était apparue.



**Me'than Etir
(La Lance Fantôme)**
Bataille des Mille Ombres



FORMATION :

Karandras, le Chasseur des Ombres menant une escouade de Serpents*.

2+ escouades de Serpents*.

* chaque escouade de Serpents doit être menée par un Exarque avec les pouvoirs *Traqueur* et *Rôdeur*. Aucune unité ne peut avoir de Serpent.

RÈGLES SPÉCIALES

Force de Frappe : Toutes les unités de la Secte des Ombres doivent être déployées dans un rayon de 12 ps autour de Karandras ou, si elles arrivent depuis les *réserves*, doivent entrer en jeu à moins de 12 ps du point d'entrée de Karandras. Si vous utilisez la règle spéciale *Rôdeur des Ombres* (voir ci-dessous), toutes les unités doivent être déployées à moins de 12 ps de Karandras.

Disciples : Tous les membres de la Secte sont *sans peur* et suivent la règle *discretion*, et pas seulement l'unité menée par Karandras.

Rôdeurs des Ombres : Personne ne peut échapper à la Secte des Ombres, car elle jaillit soudainement avant de se fondre à nouveau dans les ténèbres. Lors de la phase de mouvement des eldars, si aucune unité de la Secte des Ombres n'est engagée au corps à corps et si toutes les figurines de ces unités sont à couvert, elles peuvent être redéployées dans n'importe quel élément de décor pour peu qu'il puisse accueillir l'intégralité de la formation. Seule l'escouade menée par Karandras peut tirer et lancer un assaut lors de ce tour.