
WARHAMMER
40,000
CODEX
ELDARS







# ELDARS

## UNE FLAMME MOURANTE AU CŒUR DES TÉNÈBRES

# Sommaire


**INTRODUCTION ..... 3**

**LES ELDARS ET LA CHUTE ..... 6**
La Voie de l'Eldar ..... 10
Les Domaines des eldars ..... 12

**LA MALÉDICTION DES ELDARS ..... 20**

**L'OST DE GUERRE ..... 25**
Traits de seigneur de guerre ..... 25
L'avatar de Khaine ..... 26
Autarques ..... 27
Les prophètes eldars (grands prophètes, spirites & conseils des prescients) ..... 28
Exarques & pouvoirs d'exarques ..... 30
Vengeurs lugubres ..... 31
Banshees huantes ..... 32
Scorpions foudroyants ..... 33
Dragons flamboyants ..... 34
Éperviers voltigeurs ..... 35
Faucheurs noirs ..... 36
Araignées spectrales ..... 37
Lances étincelantes ..... 38
Chasseurs écarlates ..... 39
Gardiens des vaisseaux-mondes (gardiens défenseurs, gardiens de choc, gardiens du vent & batteries d'appui Colère de Vaul) ..... 40
Marcheurs de guerre ..... 42
Escadrons de Vyper ..... 43
Chars antigrav eldars ..... 44
Arlequins ..... 46
Rangers ..... 48
Gardes & guerriers fantômes ..... 49
Seigneurs fantômes ..... 50
Chevaliers fantômes ..... 51

**L'OST DE GUERRE (Suite)**
Chasseurs fantômes Hemlock ..... 52
Eldrad Ulthran ..... 53
Prince Yriel ..... 54
Illic Nightspear ..... 55
Asurmen ..... 56
Jain Zar ..... 57
Karandras ..... 58
Fuegan ..... 59
Baharroth ..... 60
Maugan Ra ..... 61

**LA FORGE DE VAUL ..... 62**
Armes de tir ..... 62
Armes de mêlée ..... 64
Armures eldars ..... 65
Trésors de Vaul ..... 66
Équipements de véhicule eldar ..... 67
Vestiges de grandeur ..... 69
Runes de Bataille ..... 70
Runes du Destin ..... 71

**COULEURS DES VAISSEAUX-MONDES 74**

**FORCES DES ELDARS ..... 90**
Arsenal eldar ..... 91
QG ..... 92
Troupes ..... 96
Transports Assignés ..... 97
Élite ..... 98
Attaque Rapide ..... 100
Soutien ..... 102

**RÉFÉRENCES ..... 104**



**Écrit par : Phil Kelly & Adam Troke  Couverture : Raymond Swanland**

**Conception, Illustration, Production et Reprographie par le Design Studio Games Workshop**

**Testeurs :** Nick Bayton, John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Trevor Larkin.

**Traduction :** Gil Charpenet, Sylvain Clément, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel, Vincent Jacuszin.



© 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, Codex : Eldars, 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 2000-2012, 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.



**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

**Les mystérieux eldars étaient autrefois la plus puissante de toutes les races. Il y a des millénaires, leur orgueil provoqua un cataclysme qui éradiqua presque leur peuple. Désormais, ils doivent se battre de toutes leurs forces pour assurer leur survie.**

Avant que l'Imperium de l'Humanité conquière les étoiles, ou même que les premiers hommes envoient des fusées dans l'espace, les eldars régnaient sur la galaxie et se considéraient comme ses maîtres suprêmes. En dépit de leur puissance illimitée, le cœur de leur civilisation fut finalement déchiré par une catastrophe dont elle fut elle-même responsable, ce qui força les survivants à fuir à bord de gigantesques navires spatiaux nommés vaisseaux-mondes. Aujourd'hui, les eldars luttent contre le destin et usent de leur technologie supérieure et de leurs talents innés pour éviter l'extinction.

## WARHAMMER 40,000

*Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà effectué vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles* Warhammer 40,000 *comprend toutes les règles dont vous aurez besoin pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée possède son propre Codex, un livre exhaustif qui en guide la collection avant de déchaîner sa puissance sur les champs de bataille du 41e millénaire. Le présent Codex vous permet de convertir votre collection d'eldars en un ost de guerre prêt à combattre pour la survie de son vaisseau-monde.*

## LES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

Les eldars sont une race extraterrestre très avancée et étrange, et justement crainte à travers toute la galaxie bien qu'elle soit en voie d'extinction. Une armée eldar typique est composée d'unités spécialisées dans un aspect de la guerre. Lorsque tous ces éléments œuvrent de concert, ils sont virtuellement invincibles. Si elle est commandée habilement, une armée d'eldars détruira ses adversaires en un battement de cœur !

## COMMENT UTILISER CE CODEX ?

Le *Codex: Eldars* contient tout ce dont vous avez besoin pour collectionner une force d'un vaisseau-monde afin de prouver votre supériorité sur les races inférieures au cours d'une partie de Warhammer 40,000. Ces pages vous racontent la longue histoire des eldars, depuis la création de leurs vaisseaux-mondes gigantesques aux guerres qu'ils mènent pour survivre, en passant par la mort de leurs dieux. Vous trouverez aussi les règles de puissants héros, véhicules et unités, ainsi qu'une liste d'armée pour organiser votre collection de figurines en un ost de guerre digne de Khaine. Enfin, vous découvrirez une galerie de figurines eldars magnifiquement peintes, l'iconographie des vaisseaux-mondes et l'héraldique des guerriers aspects qui les défendent.





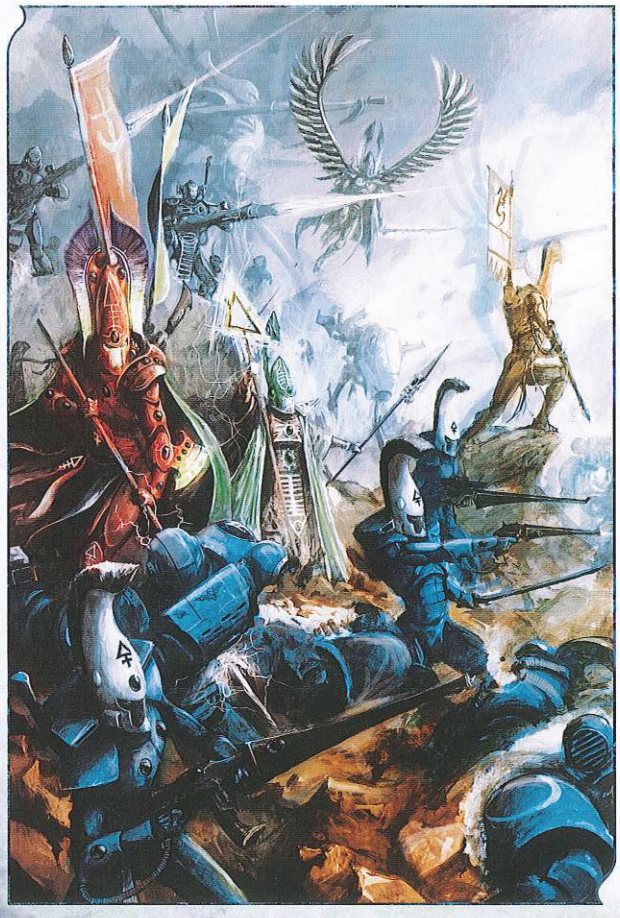


# La Chute des Eldars

**L'histoire du peuple des eldars plonge ses racines dans les millénaires passés, lorsqu'ils étaient les maîtres des étoiles. Cependant, en dépit de leur splendeur et de leur puissance, les eldars ont attiré sur eux une terrible malédiction qui détruisit leur empire, dont il ne reste plus aujourd'hui que les fragments d'une race au bord de l'extinction.**

Semblables à des joyaux éparpillés sur un suaire de velours, les vaisseaux-mondes flottent, isolés dans l'immensité sidérale. Loin de la chaleur de tout soleil, leurs dômes fixent les ténèbres infinies, leur surface translucide scintillant d'une lueur interne. Ils sont occupés par les rescapés du cataclysme qui a anéanti leur civilisation des milliers d'années auparavant. Ce sont les eldars, une race presque éteinte, les survivants d'un peuple dont les rêves ont jadis remodelé des planètes et étouffé des soleils.

Les eldars parcourent les étoiles depuis longtemps, et leur histoire englobe autant de gloire que d'infamie. À l'apogée de leur civilisation, leurs mondes étaient paradisiaques, leur puissance digne des dieux et leurs armées insurpassables. Au fil des siècles, leur statut de maîtres de la galaxie fit naître chez eux une arrogance qui finit par causer leur perte. Une partie de leur race échappa au désastre à bord d'immenses vaisseaux-mondes. D'autres eldars s'établirent sur des planètes verdoyantes loin de leur empire, et plus encore se cachèrent dans des dimensions de leur propre confection. Mais nul ne put se soustraire au destin.



## LES ENFANTS DES ÉTOILES

Pour comprendre le naufrage de leur empire, il est nécessaire de connaître la nature inconstante des eldars. Au premier regard, ils sont semblables aux humains, mais cette ressemblance n'est que superficielle, car leur âme est bel et bien celle d'un extraterrestre. Leur silhouette est plus élancée et leurs traits sont fins. Leur peau d'albâtre est aussi immaculée que du marbre poli, mais cette délicatesse abrite une force insoupçonnable. Leurs oreilles sont pointues et leurs yeux en amande leur donnent un regard pénétrant qui tient plus du félin en chasse que de l'homme. Mais la différence fondamentale est la façon dont un eldar se meut, car l'élégance de ses gestes n'a rien d'humain. Cela est manifeste dans la grâce avec laquelle il combat et la dextérité avec laquelle il manipule ses armes. Chacun de ses coups est délusoire et ses réflexes sont foudroyants. Un eldar peut débuter un mouvement avec indolence pour l'achever avec une fulgurante accélération s'il le juge nécessaire.

Un examen plus approfondi de la physiologie des eldars met en lumière leur nature singulière. Leur cœur bat presque deux fois plus vite que celui d'un humain et leur esprit traite les pensées et les émotions à une telle vitesse qu'ils feraient passer les plus grands génies de l'Humanité pour des idiots. Ils jouissent également d'une longévité exceptionnelle et peuvent jouir des plaisirs de la vie pendant des milliers d'années, sans être affligé par la faiblesse ni par la maladie.

Tous les eldars ont des facultés psychiques limitées. On dit que les anciens eldars pouvaient lire les pensées en un instant, tandis que ceux qui avaient entraîné leur esprit pour la guerre étaient capables de broyer l'arme d'un ennemi d'un simple regard. Leur technologie complexe est basée sur l'ingénierie psychotropique, la manipulation et même la création de la matière au moyen d'énergie psychique. Mais de telles facultés ont un prix.

L'esprit eldar est bien plus sensible aux extrêmes que celui d'un humain. Pour un eldar, toutes les expériences se vivent à un degré élevé : les gratifications intellectuelles de l'étude, l'excitation de la bataille ainsi que tous les plaisirs et les sensations imaginables. Un eldar peut atteindre les plus hauts sommets de l'accomplissement, tout comme basculer dans l'abîme du doute. Sa capacité à ressentir une joie transcendantale est contrebalancée par une capacité égale à éprouver un désespoir à fendre l'âme. La culture eldar est imprégnée de cette intensité spirituelle, qui se manifeste sous la forme d'œuvres d'art et de musique sublimes, mais paradoxalement, celle-ci a donné naissance à une noirceur qui menace de tous les submerger. Aucune créature, pas même un eldar, ne peut ressentir des émotions aussi intenses sans une stricte discipline, car un eldar qui succomberait à ses désirs sans retenue serait détruit. Tel fut le destin des anciens eldars, dont la dépravation conduisit à la chute de toute leur race.

L'apparente perfection des eldars est ainsi souvent éclipsée par leur orgueil. Il y a plus d'un million d'années, ils régnaient sans partage sur les étoiles et tenaient seuls les rênes de leur destin. Selon eux, cette place était légitime, et leur primauté ne pouvait être remise en question. Leur suffisance était justifiée, car aucune autre race n'avait menacé leur prospérité depuis des millénaires. Ils étaient convaincus qu'ils n'avaient plus rien à redouter de la galaxie, et ils étaient près d'avoir raison, mais le danger survint de l'intérieur. En outre, la Chute des Eldars prit une forme bien plus insidieuse, bien plus périlleuse qu'une invasion.

À ce moment de l'histoire des eldars, rien ne leur était hors d'atteinte, rien ne leur était interdit. L'antique race poursuivit sa glorieuse existence sans connaître ni se soucier du funeste destin qui l'attendait. Les eldars pliaient les étoiles à leur volonté, ils profitaient des merveilles de la galaxie et s'immergeaient sans fin dans les sensations qui s'offraient à eux. Leur maîtrise technologique était telle qu'ils créaient des mondes selon leurs exigences et même les astres vivaient et mourraient selon de leurs caprices.

Sur des centaines de planètes idylliques disséminées dans le cosmos, les eldars exploraient leurs désirs, en s'autorisant toutes les curiosités. Ils maîtrisèrent la dimension labyrinthique de la Toile, étendirent leurs royaumes jusqu'aux confins de la réalité et firent des découvertes sur l'univers, un savoir perdu depuis. Lorsque leurs corps finissaient par mourir, leurs esprits regagnaient paisiblement l'éther pour renaître, car le Warp n'était pas assoiffé d'âmes eldars comme il l'est maintenant.

Naturellement, les eldars livraient de nombreuses guerres. La galaxie était jeune et abritait des races émergentes cherchant à établir leur propre domaine, et les eldars affrontèrent les dynasties nécrons qui avaient ravagé des dizaines de systèmes stellaires et fauché des milliards de vies. La plupart de ces conflits furent cependant de courte durée, et la facilité avec laquelle les eldars triomphaient renforçait leur sentiment de supériorité. Même la plus grande de toutes les guerres, appelée Guerre Céleste, ne les a pas diminués. Dans leur cœur, les eldars étaient souverains absolus, et nul n'aurait su mettre un terme à leur règne.

## LA LENTE DÉCADENCE

Le cataclysme qui précipita la Chute des Eldars prit racine dans leur psyché collective, leur besoin irrépressible d'alimenter leurs passions et d'assouvir tous leurs caprices. Les eldars étaient depuis longtemps libérés des contraintes de l'industrie et de l'agriculture. La société leur fournissait tout ce dont ils avaient besoin sans qu'ils aient à accomplir le moindre effort, leur laissant des siècles entiers pour contenter leur moindre désir. Aiguillonnés par une curiosité jamais satisfaite, nombre d'entre eux s'adonnèrent à leurs pulsions hédonistes les plus sombres. Des cultes exotiques se développèrent sur tous les mondes eldars, chacun dédié aux connaissances ésotériques ou au plaisir des sens.

Le noyau de la race commença à se refermer sur lui-même, les eldars cherchant inexorablement des façons inédites d'explorer le spectre de leurs émotions et de leurs sensations. Une telle attitude était dangereusement décadente, et finit par corrompre l'âme du peuple eldar. Cette quête des excès gangrena toute la société.

### LA MYTHOLOGIE ELDAR

*Les eldars tiennent à préserver leur ancien folklore et leurs traditions. Ils discutent régulièrement des personnages et des événements légendaires, et dressent des comparaisons entre ces mythes et leur situation actuelle. Tous les eldars connaissent les danses et les chants qui composent leurs cycles mythiques, et les références à ces histoires sont immédiatement comprises de tous.*

*Les principaux personnages de ces mythes sont les dieux, leurs descendants mortels les eldars, et les monstres qu'ils affrontent. Le dieu suprême des eldars, Asuryan, le Roi Phénix, est aussi le plus vieux d'entre eux. Son frère se nomme Kaela Mensha Khaine, ce qui signifie Khaine à la Main Sanglante. Il est le dieu du meurtre et de la guerre, et symbolise la destruction aveugle autant que les prouesses martiales. Le troisième dieu est Vaul, le forgeron infirme souvent représenté enchaîné à son enclume. Isha est la déesse des récoltes, et c'est d'elle que descend la race eldar. La plus jeune déesse est Lileath la Vierge, maîtresse des rêves et de la chance. La troisième de la trinité des déesses eldars se nomme Morai-Heg la Vieille, une créature décatie détenant dans une sacoche de peau les runes représentant le destin des mortels.*

*Il existe également un grand nombre de héros mortels, descendant directement des dieux, qui fondèrent les maisons dont les eldars des vaisseaux-mondes se souviennent encore. On peut citer parmi eux le grand Eldanesh, qui fut tué par Khaine et dont le sang coule depuis de la main du dieu belliqueux. Eldanesh eut de nombreux descendants, les Eldanar, dont Inriam le Jeune fut le dernier. Les rivaux d'Eldanesh étaient les héritiers de son frère Ulthanash, dont la lignée perdure à ce jour sur le vaisseau-monde Iyanden.*

L'activité des cultes du plaisir finit par dépasser la curiosité oisive et même l'addiction. Les eldars des quatre coins de l'empire se vautrèrent dans la débauche sans la moindre retenue. Alors que ces cultes gagnaient de l'ampleur, la société eldar se divisa. Certains réalisèrent la folie qui rongeait leur peuple et s'enfuirent pour fonder les colonies exodites, aux confins des domaines eldars. Tandis que leur civilisation basculait dans l'anarchie, quelques eldars renoncèrent à leurs anciennes vies et prirent la direction du vide interstellaire à bord d'immenses vaisseaux-mondes, mais la plupart d'entre eux s'abandonnèrent à leurs vices.

Ceux qui restèrent furent déchirés par ces départs et la perte de leur candeur se changea en amertume. Le frère combattit le frère, et les tueurs sadiques rôdaient dans l'ombre pour satisfaire leur horrible appétit. Aucune vie n'était épargnée dans la poursuite de ces plaisirs pervers. La dépravation absolue s'empara de la race eldar, et le sang coulait dans les rues, sous les rugissements de la foule. Leurs royaumes cachés dans la Toile devinrent de gigantesques palais de cupidité et de sadisme, et des mondes entiers furent remodelés pour assouvir les sensations les plus cruelles.

Alors que la corruption morale des eldars les prenait en tenaille, les échos de leur extase et de leur agonie se répercutaient à travers l'espace et le temps. Dans la dimension parallèle du Warp, les reflets de toutes ces expériences commencèrent à s'agglomérer, car les courants de l'Empyrean peuvent prendre forme en s'agrégeant aux émotions fortes. Lentement, sans bruit, un dieu de l'excès grandit dans les profondeurs de l'Immaterium.

## LA NAISSANCE D'UN DIEU

Dans le Warp, les pensées et les émotions prospèrent et grandissent, nourries par des sentiments analogues, jusqu'à développer une conscience. Ces pensées deviennent alors des esprits plus ou moins puissants suivant l'intensité de leur source. C'est au sein des tourbillons d'énergie psychique de l'Empyrean que la corruption des eldars prit corps à une échelle terrifiante, tandis que le flot des émotions brutes s'agglomérait en une conscience collective.

La malveillance de l'immonde esprit que les eldars avaient éveillé à leur insu était inimaginable. Ce n'était nul autre que leur ombre, l'ombre de ce qu'ils étaient devenus, la noblesse et la fierté avilies par le vice et la perversité. Des mondes entiers étaient à feu et à sang, et tandis que les eldars riaient et dévoraient les restes de leurs victimes, la Grande Ennemie s'extirpait lentement de son sommeil. Ils comprirent trop tard qu'ils avaient créé un dieu à leur image, à la puissance immense, nourri de leurs plus noirs instincts. Nulle entité ne fut jamais si horrible que Slaanesh, mais les eldars ne prononcent pas ce nom, ils murmurent à la place *Sai'lanthresh*, que l'on peut traduire par "l'Assoiffée".

Quand Slaanesh s'éveilla enfin, tous les eldars sentirent la caresse de ses griffes sur leur âme. Dans un hurlement de puissance et de rage, Slaanesh naquit et une implosion psychique ébranla l'univers. Des milliards et des milliards d'eldars hurlèrent de terreur avant de périr. En un battement de cœur, la civilisation ancestrale des eldars fut soufflée comme une chandelle, engloutie par le Chaos. Les âmes des eldars furent extirpées de leurs enveloppes charnelles et consumées en un instant par l'horreur qu'ils avaient engendrée. Slaanesh s'enivra de cette première inspiration, puis tourna son regard empli de convoitise vers l'univers.

### LE PANTHÉON FOUDROYÉ

*Les eldars disent que leurs dieux sont morts : lorsqu'il s'éveilla, Slaanesh les a détruits et leur a ravi leur pouvoir. Néanmoins, certaines idées et valeurs étaient si fermement intégrées au psychisme eldar que la dégénérescence ultime causée par l'Assoiffée ne suffit pas à les extirper de la conscience collective. Cet esprit incorruptible est représenté par le plus puissant dieu des eldars, Asuryan, la lumière dans les ténèbres. Même s'ils pensent que leurs dieux ont été assassinés, ils s'accrochent à l'espoir que porte ce symbole.*

*Si la victoire de Slaanesh fut écrasante, deux dieux eldars survécurent néanmoins à la Chute. Le Dieu Moqueur Cegorach, adoré par les énigmatiques et redoutables arlequins, en réchappa grâce à la ruse ; un autre y parvint grâce à sa force : Kaela Mensha Khaine, le plus puissant et le plus belliqueux des dieux eldars. Selon la tradition, Slaanesh et le Dieu à la Main Sanglante se seraient affrontés au cours d'un duel titanesque dans le Warp. Mais malgré la puissance divine et les prouesses martiales de Khaine, ce fut Slaanesh, repu de l'énergie des autres dieux, qui finit par l'emporter.*

*Épuisée par cet affrontement phénoménal, la Grande Ennemie n'eut pas la force nécessaire pour détruire entièrement le dieu eldar. Au lieu de cela, Kaela Mensha Khaine fut brisé en fragments et expulsé du Warp pour l'éternité. Chaque parcelle de l'essence du dieu rejoignit le cœur de moelle spectrale d'un vaisseau-monde, où elle prit racine sous la forme d'un avatar du Dieu à la Main Sanglante. À l'heure actuelle, ce sont toujours ces effroyables avatars de Khaine qui s'éveillent en temps guerre pour mener les eldars à la bataille.*

## LA MORT D'UN EMPIRE

L'épicentre de l'apocalypse psychique se trouvait au cœur même de l'empire eldar. Les âmes de tous les eldars dans un rayon de plusieurs milliers d'années-lumière furent absorbées par le Warp, ne laissant que des coquilles vides. Ceux qui avaient pressenti le cataclysme et fui à bord de vaisseaux-mondes furent aussi affectés et seuls les plus éloignés de l'épicentre en réchappèrent. Les mondes exodites demeurèrent relativement épargnés. En l'espace de quelques secondes, les eldars étaient devenus un peuple condamné, conscient que son pire ennemi venait de naître et qu'il le pourchasserait pour l'éternité.

L'onde psychique était concentrée sur les eldars, mais des millions d'humains, d'orks et d'autres races en ressentirent également les effets. Le Warp convulsa et un ouragan cosmique balaya la galaxie. La trame de la réalité se déchira et le Warp infiltra l'univers matériel par cette fissure, changeant l'espoir en désespoir et le paradis en enfer. Les psykers de toutes les races hurlèrent de douleur alors même que leur peuple mourait dans le sang et la folie.

Le gouffre s'étendit jusqu'à recouvrir l'ancien empire eldar. Cette plaie béante dans la réalité, appelée l'Œil de la Terreur, ne s'est jamais refermée et il s'agit de la plus grande zone de guerre de toute la galaxie, où se mêlent le Warp et l'univers matériel. Des entités démoniaques se nourrissent de l'énergie de l'Empyrean tandis que les princes démons et les adorateurs du Chaos règnent sur les anciens mondes des eldars, devenus des planètes cauchemardesques de feu et de ténèbres.

Dix mille ans avant la Chute, le Warp était agité de tempêtes infernales, ce qui rendait quasiment impossible tout voyage interstellaire pour les vaisseaux des races plus jeunes. Après la naissance de Slaanesh, le Warp s'apaisa temporairement. Un nouvel équilibre s'était créé et Slaanesh rejoignit les rangs des dieux du Chaos.

Les tempêtes Warp qui entouraient Terra se calmèrent et l'Empereur de l'Humanité put lancer sa Grande Croisade. Les mondes humains disséminés dans la galaxie s'unirent sous une même bannière et une nouvelle puissance émergea. Ainsi, la Chute des Eldars annonça-t-elle l'ascension de l'Imperium, et la race humaine hérita des étoiles.

## LA LUTTE POUR LA SURVIE

Depuis la Chute, les eldars font face à un long et douloureux déclin. Sur des planètes distantes et grouillant de vie sauvage, les exodites se sont forgés une nouvelle existence. Le milieu inhospitalier dans lequel ils évoluent aide ainsi ces eldars à rester concentrés sur le style de vie austère qu'ils ont choisi. Au début, beaucoup d'exodites périrent en combattant de dangereux aliens, comme les orks à la peau verte ou même les soldats de l'Imperium naissant. Toutefois, ils furent nombreux à subsister, à trouver un équilibre et enfin à vivre en harmonie sur leurs mondes d'adoption.

Dans les profondeurs de l'espace, les rescapés de l'empire eldar se raccrochent aux vestiges de leur culture jadis toute-puissante, en préservant l'art et l'architecture de leur peuple au sein des vaisseaux-mondes et en transmettant leur histoire aux générations suivantes par le biais de chants, de danses, de récitals et de paraboles. À bords de leurs vaisseaux aux proportions continentales, ces fragments de la race eldar voguent sur la mer étoilée en luttant pour tenir l'Assoiffée à distance, et perdurer dans une galaxie plus hostile que jamais.

Protégés aux tréfonds de la Toile dans leurs cités-royaumes, les eldars qui s'étaient confinés dans leurs palais de débauche ont conservé le mode de vie dépravé qui mena à la Chute. Dans ce domaine crépusculaire situé entre le Warp et l'univers matériel, ces eldars noirs se moquent de ceux qui s'apitoient sur le sort de leur race. Même s'ils ne l'admettront jamais, ils savent au plus profond d'eux-mêmes que quoi qu'ils fassent, Slaanesh finira par ravir leur âme.

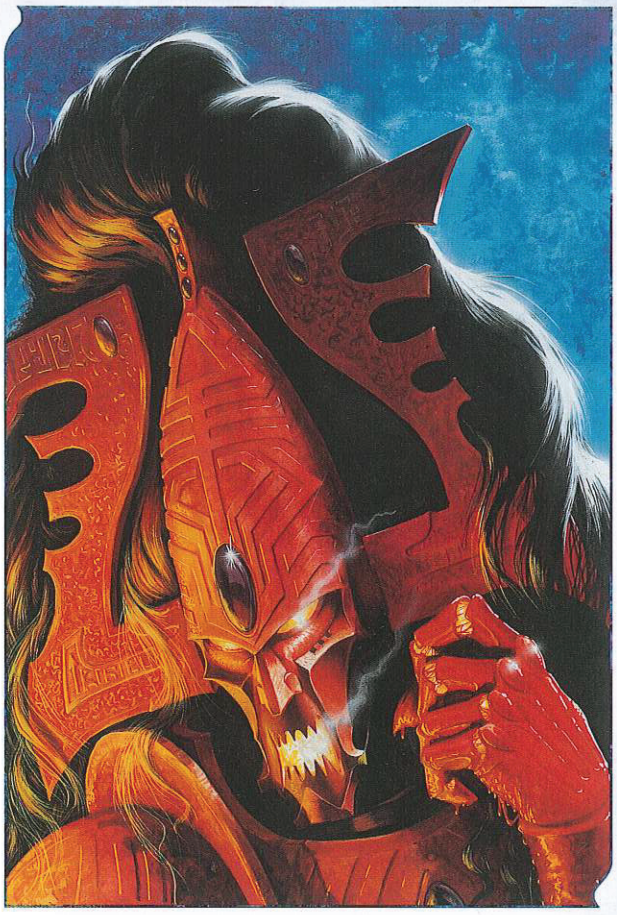
L'inexorabilité de leur déclin est ce que les eldars noirs redoutent le plus, car en engendrant Slaanesh à partir du Warp, ils ont créé leur pire ennemi. En effet, l'Assoiffée a développé très tôt un goût immodéré pour les âmes eldars. Si les mânes des eldars de jadis gagnaient paisiblement l'Empyrean afin de renaître, la mort n'est à présent qu'une promesse de tourments éternels, car l'appétit pervers de Slaanesh est insatiable. Quelles que soient les mesures prises pour éviter le pire, lorsqu'un eldar meurt, Slaanesh l'engloutit. L'Assoiffée ne reposera pas tant qu'il y aura une âme eldar dans la galaxie. Les eldars sont condamnés. Ils ne le savent que trop bien.



## LA FIN DES TEMPS

La faim dévorante d'un dieu cruel est une terrible menace, mais les eldars doivent se maintenir dans une galaxie dont ils ne sont plus les maîtres. Dans le sillage sanglant de la Chute, l'Humanité a atteint la suprématie. L'Imperium a connu une ascension fulgurante, en conquérant la plus grande partie de la galaxie au nom de l'Empereur, leur dieu-cadavre. Il faut près d'un siècle à un eldar pour atteindre sa maturité, aussi ne peuvent-ils soutenir la croissance d'une race qui se multiplie à la vitesse de la vermine. La masse humaine est la plus grande force de l'Imperium, et aussi sa pire faiblesse.

L'Humanité s'est répandue avec l'enthousiasme d'un boucher dément. Ses armées ont laissé leur empreinte sur les étoiles tout en balayant maints dangers, et en ont éveillé davantage ce faisant. Plus que jamais, les dieux du Chaos sentent que l'heure de la moisson est venue, car la piètre volonté des hommes en fait des proies faciles et ils sont innombrables. Les eldars retrouvent dans l'Humanité leurs propres faiblesses, et ils redoutent l'amère destinée qu'elle récoltera, car cette race nourrit sans le savoir les dieux sombres par ses guerres constantes et les riches émotions qui en résultent.



Les orks ont infesté la galaxie de part en part, avec un acharnement motivé par un besoin irrépressible de se battre. La race peau-verte est si prolifique que maints prophètes eldars pensent qu'elle a atteint une masse critique, que sa population est telle qu'aucune purge ne peut plus avoir d'effet significatif. Si les tribus orks unissaient leurs efforts, tous les subterfuges et la ruse des eldars ne sauraient les empêcher de noyer la galaxie dans le sang.

Alors que s'achève le 41e millénaire, anciens et nouveaux ennemis croissent en puissance, les flottes d'invasion tyranides en premier lieu. Aussi hostiles à la vie que la peste incarnée, ces flottes-ruches ont traversé le vide sidéral en quête de nourriture. Chaque vaisseau-monde ou planète exodite représente un grenier de biomasse très convoité. Les tyranides sacrifieront des milliards de créatures afin de consommer les domaines eldars, en créant de nouvelles bio-armes à partir des restes de leurs proies. Mais s'ils sont confinés en bordure de la galaxie, ce n'est pas le cas des ennemis ancestraux des eldars. Les nécrons émergent de leurs tombes, adversaires immortels d'avant la Chute, leurs seigneurs avides de reprendre l'affrontement éternel contre la race eldar.

La guerre est le seul espoir des derniers eldars. Leurs ennemis, quels qu'ils soient, ne possèdent ni leur technologie, ni leur sagesse, ni leur adresse, mais à lui seul leur nombre écraserait les enfants des étoiles. Face à l'extinction, les eldars ne peuvent fuir, ni céder du terrain. Ils sont fiers et déterminés à ce que la flamme de leurs vaisseaux-mondes brûle à blanc plutôt que de la laisser vaciller puis s'éteindre misérablement.

# La Voie de l'Eldar

**Afin de se protéger contre les tentations excessives, et éviter de revivre la Chute, les habitants des vaisseaux-mondes suivent un ensemble de restrictions appelé la Voie de l'Eldar. Grâce à cette discipline émotionnelle, ils parviennent à dominer leur irrésistible quête de sensations. Ainsi, ils concentrent leur intellect et leur vigueur prodigieuse à poursuivre un but précis.**

Depuis la Chute, les eldars qui vivent sur les vaisseaux-mondes luttent contre le sort qui les accable. Ils ont ainsi livré de nombreuses batailles sanglantes pour leur survie, la plus importante étant d'ordre spirituel, car la nature de la psyché eldar est restée fondamentalement la même. Comme ils l'ont toujours été, les eldars sont enclins aux émotions extrêmes. La différence la plus flagrante entre les anciens eldars et leurs descendants des vaisseaux-mondes est peut-être que ces derniers ont appris à redouter et à éviter les vices cultivés par le passé. Pour ne pas subir de tentation, ils suivent une philosophie appelée *Ai'elethra* ou la Voie de l'Eldar, qui régit tous les aspects de la vie d'un vaisseau-monde, et permet aux eldars de contrôler leurs intenses émotions, sans mettre leur entourage, ni eux-mêmes, en péril.

Durant sa vie adulte, un eldar doit s'engager à travailler une discipline exclusivement, jusqu'à la maîtriser. Chaque discipline est une voie, et chacune d'elles se ramifie en spécialisations. Lorsqu'un eldar a suivi une voie suffisamment longtemps, il en choisit une autre, et ainsi de suite. Bien qu'il abandonne chaque voie au profit de la suivante, ces expériences nourrissent son âme.

*"Alors que les jeunes sont capables d'étudier les tragiques leçons de la Chute et de la Grande Ennemie libérée par nos ancêtres, leur vision de l'univers est trop étriquée pour percevoir ce qui provoqua la destruction de nos planètes et poussa les survivants de notre race à errer parmi les étoiles. Il est vrai que la jeunesse porte en elle à la fois le courage et l'inconscience; la ferme croyance qu'aucun obstacle n'est insurmontable, aucun ennemi trop puissant pour être vaincu. Réciproquement, on peut affirmer que ceux qui ont survécu suffisamment longtemps dans cette galaxie se sont résignés, car ils ont constaté que certains problèmes ne peuvent être résolus, tout juste apaisés durant un instant à l'échelle du temps.*

*Ainsi les jeunes et les anciens se querellent-ils sans cesse sur la nécessité de la Voie de l'Eldar. Les jeunes s'insurgent contre les restrictions qu'elle impose. Tout comme nos ancêtres maudits, ils veulent goûter à toutes les sensations, ressentir chaque émotion sans attendre. Ils ne craignent pas la Grande Ennemie qui naquit des désirs de nos aïeux, car ils ne la connaissent qu'à travers les contes et les légendes. Ce n'est qu'avec le temps qu'ils comprendront qu'elle n'est que l'incarnation de nos pires excès.*

*Jadis, notre race réalisa que le seul moyen d'échapper à la Grande Ennemie était de faire voler en éclats ce reflet, de mener une vie de refus et de se concentrer sur un aspect de l'existence, jusqu'à la perfection. C'est l'anathème des jeunes, comme de la Grande Ennemie, car leur curiosité les pousse à boire à toutes les sources. Ainsi la tragédie de notre race se joue-t-elle encore et toujours tandis que notre nombre décline de génération en génération."*

— *Introspections sur la Perfection*, par Kysaduras l'Anachorète

Un eldar peut suivre plusieurs voies au cours de sa vie, ces apprentissages successifs facilitant l'exécution des tâches ultérieures. Pour les eldars, toutes les voies sont semées d'embûches, car leur intellect a une faculté de compréhension qui dépasse le simple concept humain d'obsession. De tels dangers sont semblables à des filets, tendus pour piéger les inconscients sur la Voie de l'Eldar. Lorsqu'un eldar est si concentré sur une discipline qu'il ne peut plus en changer, on dit qu'il s'est perdu sur cette voie. C'est un sort terrible et effrayant pour les eldars, car malgré leur maîtrise et leur entraînement, tous peuvent y succomber un jour. Les individus égarés sur la voie du Guerrier sont appelés exarques, et il existe d'autres exemples de cette malédiction, comme les Prophètes de Cristal et les Bardes du Crépuscule, marqués par le destin entre tous.

Il existe d'innombrables voies, certaines aussi rares et périlleuses que la voie du Prophète, d'autres aussi communes que la voie de l'Artisan. Chaque voie offre à celui qui la suit un mode de vie complet. Les eldars qui maîtrisent les voies les moins ésotériques n'en sont pas moins respectés par leurs frères. Après tout, les artisans sont ceux qui créent les vaisseaux-mondes et tout ce qu'ils contiennent, façonnant des chefs-d'œuvre avec le soin qu'apporte un musicien à manier sa harpe, ou un guerrier sa lame. C'est dans les rangs de ceux qui suivent ces voies "civiles" que sont mobilisés les gardiens en temps de guerre.

## La Voie du Guerrier

Les eldars sont constamment menacés par la guerre, mais ils sont trop peu nombreux et ils ne peuvent se permettre de subir de lourdes pertes. Les jeunes eldars pensent qu'ils peuvent reforger leur glorieux empire dans les feux de la passion, mais les plus âgés ne savent que trop bien que leur civilisation est vouée à lutter pour sa survie. En raison de cette vérité inavouable, de plus en plus d'eldars arpentent la voie du Guerrier chaque année.

La voie du Guerrier enseigne l'art de semer la mort et la destruction. En raison de la part d'ombre qui réside en chacun d'eux, presque tous les eldars suivent cette voie à un moment ou à un autre de leur vie. Jadis, les seigneurs phénix apprirent l'art de la guerre aux eldars mâles et femelles, et un guerrier peut donc être de l'un ou de l'autre sexe.

À l'instar des voies les plus complexes, la voie du Guerrier comporte plusieurs disciplines. Chacune est appelée aspect guerrier pour représenter les différentes facettes de Khaine, et développe des techniques de combat, un armement et des capacités uniques. Les aspects diffèrent grandement dans leurs méthodes de combat, et offrent des compétences adaptées à un rôle spécifique sur le champ de bataille. Chaque aspect présent sur un vaisseau-monde entretient sur celui-ci au moins un temple, où les combattants approfondissent leur compréhension de la voie du Guerrier.

Lorsque les eldars partent en guerre, les guerriers aspects remplissent une fonction prédéterminée par le temple auquel ils appartiennent. Ils portent une tenue de combat rituelle et des armes caractéristiques, qu'il s'agisse des fusils à fusion des dragons flamboyants, ou des intercepteurs Nightshade des chasseurs écarlates. Leur corps et leur esprit sont aiguisés par un entraînement intensif, si bien qu'ils sont imprégnés de l'aspect de Kaela Mensha Khaine qu'ils incarnent. Les guerriers aspects ne vivent pas dans les temples et lorsqu'ils enlèvent leurs masques et leurs uniformes, ils peuvent aller en paix dans le vaisseau-monde. Seuls les gardiens des temples, les exarques, y résident en permanence.

Certains aspects, comme les orbes tranchants de Zandros, se limitent à un seul vaisseau-monde. D'autres sont très répandus, les plus communs étant les vengeurs lugubres, les banshees huantes, les scorpions foudroyants, les dragons flamboyants, les éperviers voltigeurs et les faucheurs noirs. Sur le champ de bataille, chaque unité joue son rôle avec la maîtrise d'un virtuose, leurs capacités singulières se combinant en une symphonie de destruction bien plus redoutable que la simple somme de ses constituants.

Que l'ennemi aligne une vaste horde ou de puissantes machines de guerre, les eldars possèdent une escouade conçue pour annihiler la menace. Ceci ajouté à la prescience des grands prophètes et au génie stratégique des autarques permet à une petite force de frappe d'écraser son adversaire avant même que celui-ci ne puisse envisager une contre-attaque. La doctrine militaire eldar consiste à massacrer ceux qui s'opposent à eux sans subir la moindre perte, car les usurpateurs sont légion et les eldars peu nombreux. Ils ne peuvent se permettre de sacrifier la vie de leurs guerriers à la façon des armées des races inférieures. Si cela doit arriver, ce sera toujours à défaut d'alternative, et toujours à un prix élevé pour l'ennemi, car les vies des races inférieures ne valent rien en comparaison d'une seule vie eldar.

## L'ABANDON DE LA VOIE

Parfois, les contraintes rigides de la société eldar sont trop lourdes pour certains individus. Ils décident alors de quitter leur vaisseau-monde pour devenir des errants.

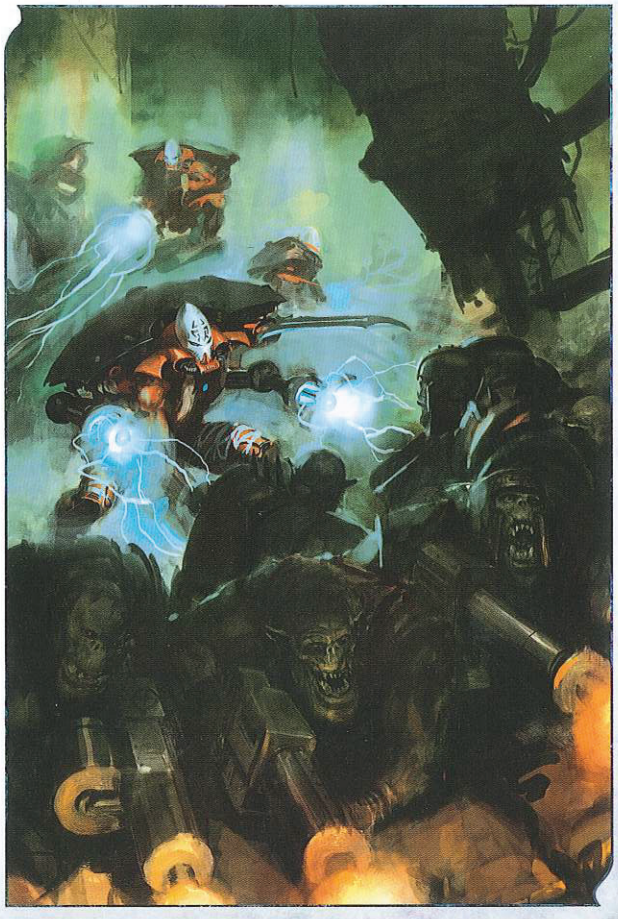
De nombreux eldars passent des années ou des décennies à errer avant de revenir sur la Voie de l'Eldar. Pendant cette période, les errants doivent porter le terrible fardeau de leur intellect sans la protection d'une auto-discipline rigoureuse. Leurs esprits sensibles sont de véritables phares qui attirent les créatures démoniaques et Slaanesh en particulier. Ainsi, seules les volontés les mieux trempées peuvent mener longtemps la vie d'errant. Après des années de vagabondages, d'aventures et d'exploration, la plupart des eldars retournent vers le sanctuaire de la Voie de l'Eldar.

Il existe différentes catégories d'errants. Ils quittent leur vaisseau-monde pour vivre ailleurs, voyageant à travers la galaxie et visitant les mondes humains et exodites. Ces nomades ne sont pas les bienvenus à bord des vaisseaux-mondes et n'y restent que brièvement car leurs esprits non-protégés risquent d'appâter les prédateurs du Warp. Les errants présentent une autre particularité dérangeante, ils peuvent attirer hors de la Voie de l'Eldar les jeunes fascinés par leurs récits d'aventures romanesques et de liberté.

Certains eldars brûlent de contempler l'espace intersidéral. Ils rejoignent alors les flottes d'exploration et disparaissent dans le Warp à travers les tunnels de la Toile. La plupart ne reviennent pas, bien que certains réapparaissent couverts de trésors d'outre-monde. Ils rapportent des informations sur de nouveaux mondes, des découvertes fabuleuses et des batailles féroces aux confins de la galaxie.

Les plus intrépides deviennent corsaires ou pirates. Ils commercent régulièrement avec leurs vaisseaux-mondes et attaquent les navires humains, orks, voire eldars. Ils offrent parfois leurs talents aux races étrangères, et leurs voyages d'exploration deviennent souvent de véritables expéditions militaires. À mesure qu'ils s'éloignent de la Voie de l'Eldar, leur nature violente et amorale ressurgit. Les pirates eldars sont ombrageux et imprévisibles, enclins à la clémence comme à la cruauté. Des flottes telles que celle des Eldritch Raiders, des Steeleye Reavers et de la Sunblitz Brotherhood sont ainsi redoutées à juste titre.

Pour les profanes, il existe peu de différences entre les navires des vaisseaux-mondes, les flottes corsaires des errants et les pirates eldars noirs. Tous sont perçus comme une menace diffuse mais omniprésente, qui peut apporter la mort aux imprudents. En certaines occasions, les flottes corsaires se joindront à celles d'un vaisseau-monde pour contrer un ennemi commun, ou un vaisseau-monde aidera des corsaires lors d'une expédition guerrière, ce qui contribue à la croyance voulant que les eldars dans leur ensemble ne sont qu'une race de pirates qui massacrent sans discrimination.



# Les Domaines des Eldars

**Les vaisseaux-mondes sont le moyen par lequel les rescapés des anciens eldars voyagent parmi les étoiles. Immenses, fruits d'une technologie insondable et de construction mystérieuse, ils sont noyés dans une galaxie peuplée de planètes hostiles.**

Avant la Chute, certains eldars ont fui le cataclysme qui menaçait sur des navires continentaux appelés vaisseaux-mondes. Ces derniers ont permis à un fragment de la race eldar de trouver refuge au prix d'un exil permanent. Certains vaisseaux-mondes ont existé durant des centaines, voire des milliers d'années avant que leur peuple finisse par s'éteindre, tandis que d'autres perdurent. Plusieurs ont dérivé dans le vide jusqu'à disparaître dans des régions sombres et inexplorées du cosmos. Peut-être sont-ils toujours là, seuls et oubliés dans l'immensité inhospitalière de l'espace.

Chaque vaisseau-monde est originaire d'une ou de plusieurs planètes des anciens eldars. Au fil des siècles, les habitants de ces nefs ont recherché d'autres survivants parmi les colonies exodites, et se sont parfois établis sur de nouveaux mondes. C'est ainsi que le chemin des eldars croisa celui des humains, et que ces derniers s'accoutumèrent à la race la plus énigmatique de la galaxie. Les noms des plus illustres vaisseaux-mondes se lurent bientôt sur les lèvres des hommes, des noms tels qu'Alaitoc, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann et Ulthwé. Depuis ce temps, il est certain que plus d'un humain a posé le pied sur un vaisseau-monde eldar.

## LA TOILE

Les vaisseaux-mondes traversent l'espace en ne se déplaçant qu'à vitesse sub-luminique. Leur emplacement précis est inconnu des autres races et les eldars eux-mêmes accordent peu d'importance à leur localisation physique, qu'ils ne considèrent jamais que comme l'étape fugace d'un voyage éternel. Tel des bancs de poissons, des navires plus petits vont de l'un à l'autre en empruntant la Toile. Les principaux accès à celle-ci se manifestent sous la forme de sphères tourbillonnantes d'ombre et de lumière à la poupe du navire.

La Toile est un labyrinthe dressé entre l'univers matériel et le Warp, elle fait partie des deux sans être totalement lié à l'un ou à l'autre. Créés grâce aux sciences que léguèrent aux eldars les Anciens, une antique race extraterrestre, ses divers tunnels unissent les vaisseaux-mondes, les planètes des exodites, et des milliers d'autres mondes dans toute la galaxie. Si la Toile relie encore ces vestiges de la culture eldar, les énergies maléfiques de la Chute ont rompu ses artères en maints endroits. Ce dédale épars est donc devenu peu sûr, et regorge de culs-de-sac et de zones labyrinthiques où l'imprudent peut se perdre à jamais. Certains passages conduisent à des lieux désolés ou détruits depuis longtemps, voire à des mondes en proie aux démons. Ils sont alors scellés avec des runes afin d'éviter que des abominations puissent accéder aux vaisseaux-mondes ou n'ouvrent des failles dans l'espace. Les prophètes eldars prétendent que certains passages conduisent à divers points du temps et de la réalité, mais seuls les arlequins connaissent pareilles routes. Les sinistres cités des eldars noirs se dressent au bout des boyaux les plus obscurs, à moins que ceux-ci ne débouchent sur des nids de psychneuin semblables à des guêpes. La région de la Toile la plus secrète est celle qui abrite la Bibliothèque Interdite.

L'aspect exact de la Toile est incompris par les eldars d'aujourd'hui, sans parler des xénographes de l'Imperium. La place de chaque vaisseau-monde dans la Toile n'est connue que de ses prophètes, qui gardent jalousement ce savoir. On raconte qu'il fut tracé une carte transdimensionnelle il y a des milliers d'années, un artéfact inestimable à présent conservé dans la Bibliothèque Interdite. Elle recélerait des secrets au-delà de l'entendement des mortels, et des voies cachées perdues ou oubliées. Si cela s'avère, les gardiens de cet étrange domaine ont délibérément dissimulé ses mystères.

Les principales artères de la Toile sont assez vastes pour être empruntées par des vaisseaux spatiaux, mais la majorité de ses tunnels ne peut être empruntée que par des fantassins ou de petits véhicules. Les navires eldars sont capables de transiter directement par le Warp, mais le voyage est périlleux, car risquer de la sorte un vaisseau-monde reviendrait à placer une chandelle en pleine tempête. Ainsi, les eldars se rendent-ils rarement à des endroits éloignés de plus de quelques années-lumière d'un portail de la Toile. Les voyages transitant par celle-ci sont relativement rapides, et permettent à une flotte entière de se déplacer entre les principaux portails. Les eldars peuvent donc se rendre très vite d'un point du réseau à l'autre, mais parallèlement, ont des difficultés à atteindre les mondes qui ne contiennent pas d'accès à la Toile.

## LA TECHNOLOGIE ELDAR

Comme tous les artéfacts les plus prisés des eldars, la Toile a été élaborée par des moyens psychiques. Aucune autre race n'a jamais reproduit leur approche unique de la technologie, pas plus que les eldars n'ont appris des races primitives qui ont hérité de la galaxie. La brutalité et l'ignorance de l'Humanité consternent les eldars, tandis que leur arrogance n'encourage pas les autres races à leur faire confiance.

La technologie des eldars reste fidèle à des formes et des structures organiques, ce qui n'est guère étonnant car pour cette race, nature et technologie ne font qu'un : les eldars apportent une fonction aux choses vivantes et une vie aux objets fonctionnels. Ils utilisent comme matériaux toute une gamme d'ectoplastiques complexes et variés qui peuvent adopter des formes précises en leur appliquant une pression psychique. Par certains aspects, ces matières s'apparentent plus à des tissus vivants qu'à une substance inerte, car ils poussent et réagissent à leur environnement à la manière d'une plante. L'objet terminé fonctionnera de façon conventionnelle, mais devra être activé par signaux psychiques.

Le plus inhabituel des matériaux employés par les eldars est la moelle spectrale : une substance immensément résistante qui est cultivée et non fabriquée, plus solide que l'adamantium et bien plus flexible. Lorsqu'elle est endommagée, elle se réparera peu à peu d'elle-même, bien que le procédé puisse être accéléré par les compétences d'un chanteur de moelle. Ainsi les plus grandes machines de guerre eldars sont-elles dotées d'une force et d'une durabilité prodigieuse.

## UN MONDE VIVANT

Chaque vaisseau-monde est bâti sur un squelette de moelle spectrale dont la structure s'étend à tout le navire. De même, un noyau de cette matière repose à l'intérieur de toute structure et de tout navire spatial eldar. Ces noyaux sont similaires dans leur utilité aux vaisseaux sanguins et au système nerveux d'une créature vivante. Ils font circuler l'énergie et transmettent les impulsions qui coordonnent ses fonctions. La moelle spectrale agit comme psycho-conducteur et le cœur d'un vaisseau-monde est une réserve d'énergie auto-régénératrice. Les structures côtelées présentes dans tout le navire répartissent l'énergie à travers l'ensemble des ponts qui le composent.

Au sens le plus strict du terme, le vaisseau-monde est une entité vivante alimentée par de l'énergie psychique et répondant de façon organique aux stimuli de même nature. Son énergie peut être canalisée pour produire lumière ou chaleur, et la plupart des appareils du vaisseau ne pourraient pas fonctionner sans le réseau d'énergie qui le parcourt. Les eldars l'appellent le circuit d'infinité, une structure métaphysique constellée des pierres-esprits des morts.

## LES PIERRES-ESPRITS

Les seuls objets chéris davantage par les eldars que les artéfacts de moelle spectrale sont les Larmes d'Isha, aussi appelées pierres-esprits lorsqu'elles abritent l'essence d'un défunt. Chaque eldar porte sur sa poitrine une gemme ou une pierre polie. Ce cristal psychoréceptif est réglé sur la fréquence de l'âme du porteur. Son but est de capturer l'énergie psychique que celui-ci libère au moment de son trépas, et devenant une pierre-esprit. Cette énergie conserve une partie de l'identité, de la personnalité et des souvenirs de l'eldar, il est donc correct de l'envisager comme la manifestation de son âme.

Si l'âme d'un eldar n'est pas capturée par sa pierre-esprit, elle dérive dans les ténèbres du Warp. C'est l'horreur suprême pour un eldar, car il n'existe aucun lieu où il puisse se cacher de Slaanesh. Là, le fléau de leur race les attend pour les consumer comme elle dévora leurs ancêtres. Il n'est donc pas étonnant qu'ils accordent plus d'importance à leurs pierres-esprits qu'à leurs propres vies, et soient prêts à tout pour les préserver, et les récupérer si elles leur sont volées.

Lorsqu'un eldar meurt, sa pierre-esprit est implantée dans l'un des bio-dômes du vaisseau-monde. Le sol de ces salles n'est autre que le noyau de moelle spectrale du navire, et sa pierre-esprit y prend rapidement racine. L'âme qu'elle contient est alors libérée dans le circuit d'infinité, ou elle rejoint les ombres des autres défunts. Les eldars redoutent tant la mort qu'ils préfèrent ce crépuscule éternel à tout autre destin. Le circuit d'infinité est la plus précieuse ressource du vaisseau-monde, et les eldars n'en parlent jamais aux autres races.

Une fois qu'il fait partie du circuit, un eldar continue d'exister pour toujours, à l'abri des déprédations du Warp, bien que sa conscience individuelle reste un simple potentiel à l'intérieur du circuit. Ce dernier est donc bien plus qu'une source d'énergie: c'est un refuge et un lieu de repos d'où les morts peuvent observer les vivants. Toutefois, il n'est pas toujours en paix, car au cœur de chaque circuit d'infinité se trouve une chambre qui abrite un esprit belliqueux dont la soif de bataille peut atteindre chaque eldar, vivant ou mort.

## LES MONDES VIERGES

*À l'époque où leur civilisation était toute-puissante, les eldars colonisèrent plusieurs mondes. Ils apprirent à transformer les endroits sans vie en planètes habitables. Des centaines de lieux où il aurait été impossible de survivre devinrent bientôt des paradis propices à la colonisation. La plupart de ces mondes furent détruits lors de la Chute, avalés par l'Œil de la Terreur. Leurs populations furent frappées par l'onde de choc psychique issue de la rupture du Warp et annihilées ou altérées de façon atroce.*

*Lorsque les mondes eldars furent détruits, nombre de planètes situées aux confins de l'espace avaient été fertilisées sans toutefois être prêtes à être habitées. Ces mondes ne furent pas corrompus par la Chute et continuèrent à se développer de la façon prévue par les eldars désormais disparus.*

*Les eldars contemporains se réfèrent à ces planètes sous le nom de mondes vierges, ou mondes de Lileath, d'après la déesse bienfaitrice de leur mythologie. De leur point de vue, ces mondes sont des planètes eldars, créées par leurs ancêtres pour qu'ils puissent s'y installer, et ils sont pour la plupart impatients de pouvoir le faire. Ces mondes sont de véritables merveilles, car la science des anciens eldars les a laissés exempts de maladies ou de formes de vie hostiles. De telles splendeurs ne manquent pas d'attirer les autres races, et la présence d'êtres inférieurs sur une de ces planètes est une des raisons les plus courantes qui pousse les eldars des vaisseaux-mondes à entrer en guerre contre les peuples arrivistes de la galaxie.*



# Biel-Tan
## La Lame du Vent



**Les eldars de Biel-Tan s'acharnent pour restaurer la grandeur passée de leur empire d'antan. Consumés par leur amertume, ils livrent sans relâche une campagne de xénocide contre toutes les races assez inconscientes pour croiser leur chemin.**

Le peuple militariste de Biel-Tan accorde une plus grande importance à la voie du Guerrier que les autres vaisseaux-mondes. Ils savent qu'un nouvel empire ne pourra être forgé que dans le creuset de la guerre, fortifié sur l'enclume du combat et trempé dans le sang. Par conséquent, les exarques sont bien plus nombreux sur Biel-Tan qu'ailleurs. Les plus dangereux d'entre eux constituent la Cour du Jeune Roi. Les devoirs de cette unité d'élite incluent l'éveil de l'Avatar, qui repose au cœur du vaisseau-monde. Menés par l'incarnation de Khaine, les guerriers aspects de Biel-Tan se battent comme s'ils étaient possédés, leur rage à peine contenue les poussant à massacrer tout ce qui se dresse face à eux.

L'ost de Biel-Tan est appelé *Bahzhakhain,* ce qui signifie la "lame du vent", mais aussi la "tempête de lames" ou les "feuilles gelées tombant sous la faux" selon la prononciation. La Lame du Vent frappe rapidement et sûrement, ses tactiques sont basées sur une attaque brutale et concentrée, menée pas les guerriers aspects, visant à annihiler l'adversaire d'un seul coup. Ses ennemis sont souvent vaincus avant même de se rendre compte qu'ils sont attaqués.

Les eldars de Biel-Tan considèrent que les planètes paradisiaques des mondes vierges sont la base de leur stratégie de reconquête des domaines eldars. C'est pour cette raison que le peuple de ce vaisseau-monde perçoit toute tentative de colonisation d'une planète par une autre race comme une menace pour l'avenir de leur empire. Les explorateurs impériaux atterrissent parfois sur l'une de ces planètes, en totale méconnaissance de leur valeur pour les eldars, et l'on ne retrouve souvent d'eux que des os disloqués, nettoyés par les prédateurs locaux.

### LA RENAISSANCE

*La rune de monde employée par Biel-Tan représente le principe de la réincarnation, un destin qui était le lot de tous les eldars, avant la Chute. Cette rune signifie "renaissance des jours anciens". Pour les eldars de Biel-Tan, l'hiver s'est abattu sur leur peuple, mais ils sont convaincus que le printemps sera bientôt de retour.*

# Ulthwé
## Le Maudit



**Les autres eldars murmurent qu'Ulthwé est damné, que l'Œil de la Terreur, à proximité du vaisseau-monde, a fini par corrompre ses habitants en décuplant leur potentiel psychique. Le peuple d'Ulthwé se voit comme un rempart entre la survie de leur race et sa disparition.**

Le vaisseau-monde Ulthwé abrite quelques-uns des plus puissants psykers de la galaxie. Ses eldars se sont assignés le rôle de sentinelles et exercent une vigilance constante sur l'Œil de la Terreur. Leurs nombreux prophètes surveillent le Chaos sous toutes ses formes, car les talentueux psykers d'Ulthwé sont capables de prédire le futur avec une plus grande clairvoyance que ceux des autres vaisseaux-mondes. Cette prescience leur permet de préserver leur peuple et de contrer leurs éternels ennemis, les forces du Chaos. Ulthwé use souvent de sa connaissance du futur au détriment des autres races, pour le salut des eldars, quel qu'en soit le prix.

Le conseil des prophètes d'Ulthwé cherche constamment à influencer le cours de l'histoire. Sur un ordre du conseil, les guerriers du vaisseau-monde partent livrer des batailles sans lien apparent mais dont l'issue aura des conséquences sur Ulthwé à plus ou moins long terme. Ce sont ces affrontements arbitraires qui ont valu aux eldars leur réputation de race versatile. Les prophètes d'Ulthwé savent en effet qu'arrêter une simple pierre peut parfois empêcher une avalanche, aussi manipulent-ils le destin pour prévenir des désastres qui les guettent. Ils n'hésiteront jamais à sacrifier des milliers d'humains si cela peut préserver une seule vie eldar.

Si la puissance des armées d'Ulthwé doit beaucoup à ses psykers, s'appuyer continuellement sur ces derniers a appauvri leurs effectifs de guerriers aspects. La voie du Prophète est longue et sinueuse, ce qui laisse peu de temps à un eldar pour se consacrer à celle du Guerrier. Pour cette raison, Ulthwé entretient de grands osts de gardiens. Les Gardiens Noirs d'Ulthwé sont ainsi redoutés à la périphérie de l'Œil de la Terreur, où ils sont tantôt perçus comme des sauveurs, tantôt comme d'impitoyables ennemis. Sous-estimer une force de gardiens d'Ulthwé serait une grave erreur, car leurs prophètes et leurs prescients les guident jusque sur le champ de bataille.

### L'ŒIL D'ISHA

*Cette rune de monde symbolise la tristesse d'Isha, déesse de la fertilité, de qui les eldars prétendent descendre. On dit qu'Isha pleura abondamment lorsqu'Asuryan, le dieu suprême des eldars, lui ordonna de se séparer de ses enfants mortels. Vaul forgea alors des pierres-esprits à partir des larmes d'Isha pour que son chagrin ne soit pas vain. Les guerriers d'Ulthwé portent ce symbole comme emblème, un souvenir poignant de leur panthéon foudroyé.*

# SAIM-HANN
## L'OST SAUVAGE

**Les clans de Saim-Hann sont connus pour leurs unités de motojets et leur prédilection pour la guerre éclair. Aussi vifs que le serpent, ils frappent puis se mettent hors d'atteinte. Les habitants de ce vaisseau-monde suivent des traditions guerrières ancestrales.**

On raconte que Saim-Hann fut l'un des premiers vaisseaux-mondes à abandonner les planètes d'origine des eldars à l'approche de la Chute, et que sa culture est très voisine de celle des exodites vivant en bordure de la galaxie. Les autres eldars voient les habitants de Saim-Hann comme des barbares. La bravoure de leurs guerriers est légendaire, mais leur fierté les a souvent plongés dans des conflits inutiles, et les a même opposés aux autres vaisseaux-mondes.

### LE SERPENT COSMIQUE

*Selon les mythes eldars, le serpent est la seule créature à exister à la fois dans le monde matériel et l'univers psychique. On raconte ainsi que le serpent connaît tous les secrets du passé et du présent. Saim-Hann signifie "quête de l'illumination", car le mot eldar "saim" désigne à la fois le secret et le serpent. Les habitants de ce vaisseau-monde ont adopté la rune du serpent comme symbole, qu'ils reproduisent fièrement sur les coques de leurs motojets, leurs blindés antigravs et leurs appareils de soutien aérien.*

Presque tous les eldars de Saim-Hann, y compris leurs prophètes, appartiennent à l'un des clans de Wild Riders, dont chacun est commandé par un patriarche. Les plus proches parents de ce dernier forment ses liges, qui se peignent le visage de sang frais avant le combat, s'entaillent les veines du poignet afin que les autres s'y abreuvent et chevauchent à la bataille en frères. De même, chaque unité de motards est composée d'eldars liés par le sang, et arbore une bannière marquée de la rune de leur clan. Les eldars de Saim-Hann ne mettent leurs liens familiaux de côté que lorsqu'ils deviennent guerriers aspects, car leur nouvelle obédience supplante alors toutes les autres.

À la différence des autres vaisseaux-mondes, qui se mobilisent en masse, chaque clan de Saim-Hann est libre de se joindre à telle ou telle cause. Il arrive ainsi qu'ils soient opposés les uns aux autres, auquel cas les désaccords militaires sont habituellement résolus sous forme de duels rituels entre champions de chaque clan. Toutefois, il n'est pas rare qu'un clan parte en guerre sans l'assistance, ni même l'approbation, du reste de son vaisseau-monde.



# ALAITOC

## LES NOMADES STELLAIRES



**De tous les eldars, ce sont ceux d'Alaitoc qui se sont le plus disséminés. Leurs agents sillonnent la galaxie et sont les yeux et les oreilles du vaisseau-monde. Sur le champ de bataille, ils favorisent la désorganisation à la force brute, et tuent silencieusement dès qu'ils le peuvent.**

Les habitants d'Alaitoc adhèrent de façon très puritaine à la Voie de l'Eldar, et évitent tout contact avec les influences extérieures. Leur discipline est légendaire. Un eldar d'Alaitoc se consacrera exclusivement à une voie pendant un temps, au point de risquer d'en devenir prisonnier. Ainsi le vaisseau-monde compte-t-il beaucoup d'exarques, et l'appel aux armes y est toujours accueilli avec une grande ferveur guerrière. Cette attitude rigide a cependant conduit de nombreux eldars d'Alaitoc à étancher leur soif de voyages en devenant des errants, qu'ils aient été bannis par leurs maîtres pour quelque méfait sans gravité ou qu'ils se soient lassés de la rigueur de leur environnement. Ces nomades restent toutefois liés à leur peuple et se lancent souvent dans de dangereuses quêtes pour le bien du vaisseau-monde. Certains deviennent des corsaires, qui renforceront les flottes d'Alaitoc en temps de guerre. D'autres deviennent des rangers, et sont les yeux et les oreilles du vaisseau-monde dans la galaxie. Parmi ces éclaireurs, certains finissent par se perdre sur cette voie comme un exarque est tenu par la voie du Guerrier. Ces guerriers mirages sont des experts du camouflage capables d'abattre l'ennemi de loin tout en restant invisibles.

C'est par le biais des rangers d'Alaitoc, ou des nomades stellaires, comme ils se désignent eux-mêmes, que l'Imperium a pu glaner la majeure partie de ce qu'il sait sur les eldars. Ces informations n'ont pas été données librement, mais ont été obtenues dans la douleur par l'Inquisition impériale. Ce sont d'ailleurs ces actes qui ont conduit à la guerre qui oppose l'Imperium à Alaitoc, et que les commandants impériaux ont souvent comparé à une chasse aux fantômes.

### LE DESTIN D'ELDANESH

*Eldanesh était un héros eldar qui fut tué par jalousie par le dieu de la guerre, Khaine, lorsqu'il refusa de lui jurer fidélité. La rune de monde d'Alaitoc, qui représente l'épée de Khaine plantée dans la Lune Rouge, le symbole de la maison d'Eldanesh, désigne l'acte qui conduisit à la Guerre Céleste. La Lune Rouge est un mauvais présage pour les eldars, qui se servent de ce symbole afin de rappeler ce qui advient des mortels qui offensent les dieux.*

# IYANDEN

## LES SOLDATS FANTÔMES



**Le vaisseau-monde Iyanden, autrefois majestueux, est à présent un lieu où les fantômes sont aussi nombreux que les vivants. Malgré cela, les eldars de ce royaume déchu n'acceptent pas leur destin, et ils font de plus en plus appel à leurs ancêtres défunts pour assurer leur survie.**

Jadis le plus grand et le plus peuplé des vaisseaux-mondes, Iyanden n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même, à cause d'une guerre livrée contre les tyranides. Des milliers de ses guerriers tombèrent face au Grand Carnassier et le vaisseau-monde ne dut sa survie qu'au retour inopiné du Prince Yriel et de ses Eldritch Raiders. Le capitaine corsaire engagea la flotte-ruche dans un duel spatial et détruisit ses grotesques vaisseaux-mères avant de se rendre sur la surface d'Iyanden pour y combattre les monstres. Malgré sa victoire ultime, le vaisseau-monde risque de ne jamais se remettre des pertes subies et la plupart de ses prophètes pensent qu'Iyanden est au bord de l'extinction.

Les pertes subies par Iyanden en affrontant les tyranides furent telles que la base des armées du vaisseau-monde est désormais constituée de machines de moelle spectrale. Des escouades de soldats fantômes et d'autres gigantesques automates de même nature, équipés des plus puissantes armes que le vaisseau-monde puisse manufacturer, dominent les derniers gardiens et guerriers aspects d'Iyanden. Mais ces nouvelles forces ont un terrible prix, car les machines qui protègent le vaisseau-monde sont habitées par les morts d'Iyanden.

Si la nécessité n'était pas si grande, les prophètes d'Iyanden laisseraient leurs ancêtres reposer, mais la survie du vaisseau-monde dépend désormais de l'incorporation des défunts dans ses forces. Pour les eldars, ce procédé se rattache à la nécromancie : l'âme doit être rappelée du circuit d'infinité et contenue dans une pierre-esprit en psychocristal qui sera ensuite enchâssée dans un corps de moelle spectrale. Même le plus chétif des soldats fantôme est capable de survivre à des attaques mortelles, mais s'il lui arrivait d'être détruit, ce qui reste rare, sa pierre-esprit peut-être récupérée et greffée à une autre machine. Ainsi les morts d'Iyanden sont-ils prisonniers d'un éternel cycle de guerre.

### LE TEMPLE D'ASURYAN

*Asuryan est la plus illustre et vénérable des anciennes déités eldars. Il est le père des dieux, l'ancêtre de toute chose vivante. La rune de monde d'Iyanden "lumière dans les ténèbres", fait référence aux feux qui brûlent perpétuellement dans les temples d'Asuryan, l'espoir de tous les eldars d'Iyanden.*

# Les Vagabonds des Étoiles



## ALTANSAR

Lorsque la Chute fit se déchirer le tissu de la réalité, le vaisseau-monde Altansar fut pris dans le puits gravitique de l'Œil de la Terreur et fut lentement englouti. Des milliers d'années plus tard, Altansar rejaillit dans l'espace réel. Le peuple de ce vaisseau-monde est ainsi considéré avec méfiance par les autres eldars, qui estiment qu'une si longue exposition au Chaos l'a nécessairement corrompu.

### LA CHAÎNE BRISÉE

*La rune de monde d'Altansar est celle de la Chaîne Brisée. Ce n'est pas uniquement une référence à Isha et Kurnous, qui s'échappèrent du donjon de Khaine, mais aussi un rappel du moment où furent rompus les liens qui rattachaient Vaul à son enclume. La boucle brisée de l'infini en haut de la rune de monde a été adoptée depuis qu'Altansar s'est soustrait de justesse à la damnation éternelle dans l'Œil de la Terreur.*



## IL-KAITHE

Il-Kaithe, littéralement le "savoir du sang", fut jadis renommé pour la créativité de ses chanteurs de moelle. Depuis l'avènement du 41e millénaire, sa réputation provient de ses croisades impitoyables contre les forces des dieux sombres. Le vaisseau-monde s'oppose systématiquement au Grand Ennemi, quel qu'en soit le prix. Il s'alliera même avec Commorragh et l'Imperium pour contrer le Chaos.

### LE HEAUME D'ELDANESH

*La mélopée de la maison d'Eldanesh décrit le héros eldar recevant un heaume d'omniscience des mains d'Asuryan en personne. Avec ce talent, Eldanesh défit les dieux et les monstres, mais sa curiosité lui fut fatale lorsqu'il prédit qu'il serait assassiné par Khaine. Ainsi les eldars d'Il-Kaithe emploient-ils une rune de monde représentant le fameux heaume pour ne jamais oublier que le savoir peut avoir un coût terrible.*



## LUGGANATH

À peine mieux perçu que des corsaires par les autres vaisseaux-mondes, le peuple de Lugganath est très proche des arlequins. Pour ces eldars, la vie dans le plan matériel est bientôt révolue et ils prévoient de se réfugier dans la Toile. Les corsaires opèrent souvent depuis Lugganath, notamment la Sunblitz Brotherhood, dont les bâtiments se joignent à la flotte du vaisseau-monde en temps de guerre.

### LE SOLEIL NOIR

*Lugganath se traduirait par "lumière des soleils déchus". Sa rune de monde, le Soleil Noir, fait référence à la gloire perdue des systèmes stellaires eldars d'avant la Chute. Les habitants de ce vaisseau-monde disent parfois qu'en regardant suffisamment loin dans le vide, on pourrait voir le dernier rayon de lumière de ces étoiles mortes, ce qui signifie qu'ils gardent espoir en l'avenir.*



## IYBRAESIL

Iybraesil est une société matriarcale qui favorise les temples de banshees huantes et les femmes autarques. Fiers et dévoués, ses prophètes recherchent activement les secrets cachés des mondes déchus. Ils espèrent récupérer les Larmes d'Isha ainsi que d'anciennes technologies et des artéfacts qui leur permettront de renverser le cours de la lutte pour la survie de la race eldar.

### LA SAGESSE PAR LA DOULEUR

*Également appelée Main de Heg, la rune de monde d'Iybraesil se rapporte au mythe eldar où Morai-Heg, la Vieille Déesse, persuade Khaine de lui trancher la main afin qu'elle s'abreuve de la sagesse contenue dans son propre sang. Les eldars de ce vaisseau-monde évoquent souvent cet épisode et prétendent que nul savoir ne peut réellement être obtenu sans sacrifice.*



## YME-LOC

Yme-Loc compte de nombreux artisans talentueux, et ses osts sont appuyés par des machines de Vaul et des titans qui ridiculisent les gargants des orks et les machines sacrées de l'Imperium. On dit à mots couverts que le vaisseau-monde possède un dispositif mystique capable de détruire un continent en l'espace d'une nuit.

### LE CREUSET DES ÂMES

*Les légendes eldars parlent du Creuset des Âmes, dans lequel le dieu-forgeron créa des armes du spectracier le plus pur allié avec des esprits vertueux afin de mener la Guerre Céleste. Ce fut dans ce creuset que les quatre-vingt-dix-neuf-et-une épées de Vaul furent produites. Yme-Loc emploie ce symbole comme rune de monde pour signifier que c'est aux eldars de forger leur propre destin.*



## MYMEARA

Pendant plusieurs millénaires après la Chute, accablés par le chagrin, les habitants du vaisseau-monde Mymeara pensaient être les derniers eldars de la galaxie. Mais une récente guerre avec l'Imperium les a réunis avec leur peuple, auprès duquel ils ont gagné une réputation de guerriers furtifs, vifs et puissamment armés.

### L'ŒIL MAUDIT

*La rune de monde de Mymeara fait référence à l'omniscience d'Asuryan, que l'on prétend capable de percevoir et de tuer au même instant. L'extermination des violents Yygghs par Asuryan incarne la suppression préventive d'une race inférieure dans son bas âge, au seul motif qu'elle représentait une menace potentielle pour les nobles eldars.*



# La Destinée des Eldars

**L'Antiquité de la race des eldars tient souvent plus du mythe et des légendes que des faits avérés. La plupart des chroniques ont été perdues au cours de la Chute. Au cours des millénaires qui ont suivi cet événement cataclysmique, les eldars ont été forcés de livrer bataille pour leur survie, car ils sont assaillis de toutes parts par des races extraterrestres qui veulent les anéantir, et dans le Warp, l'Assoiffée épie pour se repaître de leurs âmes. Les eldars n'ont pas le choix : ils doivent se battre de toutes leurs forces sous peine de disparaître.**

### env.M15-20 UN EMPIRE ASCENDANT

Les eldars sont les maîtres de la galaxie. Les races inférieures qui osent s'opposer à eux ne sont pas de taille. Ils ont droit de vie et de mort sur des planètes entières, car la suprématie de leur empire est indiscutable.

### env.M18-30 LA CORRUPTION DE L'ESPRIT

La civilisation paradisiaque des eldars se mue en une société où se mêlent curiosité insatiable et désinvolture. À travers tout l'empire, la dégradation des principes moraux entraîne une descente lente mais inexorable vers la dépravation.



### env.M18-30 L'ÉVEIL DES TÉNÈBRES

En même temps que les cultes du plaisir se répandent, la vénération des dieux décline. Les expériences sensuelles des eldars dépassent les bornes, et les actes cruels engendrent la gestation d'un nouveau dieu dans l'Immaterium.

### env.M30-31 LE GRAND EXODE

Les eldars assez sages pour réaliser le danger de la corruption fuient le cœur corrompu de leur empire. Les premiers à partir sont nommés les exodites. Ils emmènent leurs flottes vers les havres verdoyants des mondes vierges. Plus tard, d'autres construisent de gigantesques vaisseaux-mondes afin de quitter la dépravation morale de leur empire. Abandonnant tout espoir pour leur civilisation, ils s'aventurent dans la mer d'étoiles.

### env.M18-20 LES FRÈRES CACHÉS

La vénération des Muses Noires se répand parmi les cultes du plaisir. Les architectes et les maîtres de ce nouvel ordre gagnent une telle influence qu'ils parviennent à s'approprier des pans entiers de la Toile. Commorragh, la plus grande et la plus dépravée des cités portuaires de cette dimension labyrinthique, devient synonyme de vice et de décadence. Les ancêtres des eldars noirs naissent au sein de cette société.



### env.M31 LA CHUTE

Le cœur de l'empire eldar est déchiré par le cri de naissance cataclysmique d'un nouveau dieu. Des milliards d'êtres vivants meurent tandis que le centre de la galaxie est englouti par l'Immaterium. Un millier de planètes sont détruites par l'ouverture de la plus grande faille Warp que la galaxie ait jamais vue, et qu'on nommera plus tard l'Œil de la Terreur. La civilisation des eldars est brisée à jamais, et l'onde de choc psychique de la naissance de Slaanesh maudit tous les survivants. Il ne reste plus que les eldars noirs réfugiés dans la Toile, les exodites exilés à l'autre bout de la galaxie, et les vaisseaux-mondes. Le combat contre l'extinction commence…

### env.M31 L'AVÈNEMENT DE L'HUMANITÉ

Les tempêtes Warp qui isolent le monde humain de Terra sont balayées par la naissance de Slaanesh. L'Empereur de l'Humanité réunit peu à peu les primarques, ses chefs-d'œuvre, avec les légions de space marines créées grâce à leur patrimoine génétique. La Grande Croisade débute. L'Humanité soumet les planètes de la galaxie les unes après les autres. Les eldars n'ont plus la maîtrise des étoiles et ne peuvent s'opposer à cette expansion.

### env.M31 LA FIERTÉ DU PHÉNIX

Le grand prophète Eldrad Ulthran du vaisseau-monde Ulthwé organise une rencontre avec Fulgrim, le primarque de la légion des Emperor's Children, afin de le prévenir que le Chaos est en train de corrompre l'Adeptus Astartes. Cette entrevue aurait pu changer le destin de la galaxie, malheureusement les avertissements des eldars sont ignorés. L'Hérésie d'Horus éclate peu après: les dieux sombres rallient la moitié des légions space marines à leur cause. Le Chaos triomphe et la galaxie est ravagée.



### 764.M34 LE MARTYRE DE LUGGANATH

Le vaisseau-monde Lugganath est envahi par les Emperor's Children. Des milliers d'eldars meurent tandis que les dévots de Slaanesh profanent la plus grande partie du vaisseau-monde et repoussent les défenseurs. Les eldars se rallient sur la place des Mille Reflets. Les Emperor's Children utilisent leurs armes soniques pour faire s'écrouler l'architecture gracieuse du vaisseau-monde sur les défenseurs. Des centaines d'eldars meurent sous les pans de moelle spectrale acérée. Lorsqu'ils constatent la dévastation engendrée par les armes des space marines du Chaos, les autarques de Lugganath autorisent le déploiement de chasseurs fantômes Hemlock. Les Emperor's Children finissent par battre en retraite face au barrage d'énergie nécromantique, et sont harcelés impitoyablement par les arlequins et les soldats fantômes.

### 334.M36 LA MOISSON FUNESTE

Les Douze Parias d'Alaitoc, six vivants et six défunts, vont piller les ruines du monde déchu Belial IV. Installés dans les cockpits d'immenses chevaliers fantômes, ils explorent les cités de cette planète autrefois glorieuse, et rassemblent les pierres-esprits vides trouvées aux endroits où le Warp et la réalité s'entremêlent. Les démons qui habitent le monde déchu apparaissent et assaillent les Douze Parias, mais ces derniers combattent dos à dos et parviennent à se frayer un chemin jusqu'au portail sur la Toile, et à s'enfuir du monde déchu quelques secondes à peine avant d'être submergés.

### 514.M38 LA GUERRE DE LA TOILE

Ulthwé et la cabale du Poignard de Jade s'affrontent pour la domination de plusieurs régions de la Toile. Les pertes s'accumulent à hauteur de plusieurs milliers de morts, jusqu'à ce qu'une trêve soit signée: en dépit de la haine mutuelle qu'ils éprouvent, les deux camps savent qu'ils ne peuvent pas se permettre de subir d'autres pertes de cette ampleur.

### 487-492.M39 SOIF CRUELLE

Les démons de Slaanesh du prince démon Lilesh Lubrik obéissent à ses désirs inavoués et lancent une invasion de grande ampleur à la surface d'une dizaine de planètes impériales près de la Lune des Cauchemars. Décidés à empêcher l'ouverture d'une faille démoniaque aussi près de leur vaisseau-monde, les eldars de Saim-Hann réagissent agressivement et risquent le tout pour le tout en attaquant les démons.

Pendant cinq années, les Gardiens du Vent surclassent et détruisent les innombrables serviteurs de Slaanesh. Finalement, le chef Nuadhu de Saim-Hann accule Lilesh Lubrik dans sa forteresse du Sanctuaire des Péchés. Les redoutables damoiselles de Lubrik tentent de s'interposer, mais les Gardiens du Vent de Nuadhu les tiennent en respect à grands renforts de salves de catapultes shuriken. Nuadhu bondit de la selle de sa motojet et enfonce la légendaire Lance Céleste dans le cœur du démon, faisant exploser son esprit et bannissant son essence dans son royaume infernal d'origine. Les démons de Slaanesh qui sont encore présents et les humains qui leur sont asservis sont exterminés sans pitié.

### 741.M41
### LES FILS DE KHAINE

Suite à une victoire coûteuse contre les légions titaniques impériales sur Malaxis, les autarques des cinq plus grands vaisseaux-mondes organisent un concile. Allant contre l'avis de plusieurs grands prophètes estimés, les autarques s'accordent à dire que les races inférieures doivent être remises à leur place. Leur message de violence se propage, et au cours des siècles suivants, un nombre croissant d'eldars choisissent la voie du Guerrier. Les capacités militaires des vaisseaux-mondes sont décuplées comme jamais depuis des millénaires, mais par conséquent, des dizaines de voies pacifiques tombent en désuétude.

### 745.M41 LA VENUE DU GRAND DÉVOREUR

Les tyranides surgissent du néant pour engloutir la Bordure Orientale. Dans toute la galaxie, les prophètes des eldars pleurent des larmes de sang lorsque l'écho psychique des flottes-ruches prend de l'ampleur.

### 783.M41 L'ÉVEIL DE MAEDRAX

Eldrad Ulthran prédit qu'une flotte d'explorateurs impériaux va éveiller par mégarde le monde nécropole nécron Maedrax. Avant que cela se produise, les eldars arrivent sur la planète grâce à des portails stellaires secrets et détruisent les navires impériaux par des frappes préventives. Les eldars atterrissent ensuite au sol et anéantissent les nécrons avant qu'ils s'éveillent totalement. Néanmoins, une barge de bataille Blood Angel ne tarde pas à arriver pour se venger. Les space marines interceptent les osts de guerre d'Ulthwé tandis qu'ils s'échappent et les étrillent sévèrement. Pire encore, la présence des nécrons sur Maedrax est bien plus importante que ce que les eldars pensaient: c'est une dynastie entière qui ne tarde pas à se manifester sur toutes planètes du système.

### 786.M41
### LA MORT DE GNOSIS PRIME

La planète impériale de Gnosis Prime est envahie par les eldars suite à une dispute territoriale de grande ampleur. En effet, même si les humains ont colonisé la planète quelque deux mille ans plus tôt, Eliac Zephyrblade de Saim-Hann leur impose un ultimatum: évacuer la planète ou mourir. La demande de l'autarque est accueillie avec arrogance. Bien que l'armée des eldars se batte à un contre mille, l'autarque décide d'amerrir au milieu du plus grand océan avant de harceler les troupes peu manœuvrables de l'Imperium avec ses osts de Gardiens du Vent. Il met à genoux les capacités industrielles de la planète, puis se retire, condamnant Gnosis Prime à un destin cruel entre les mains de ses alliés eldars noirs.

### 891.M41 PERFECTION MARTIALE

Au milieu de la boue de la planète Yurk, les armées du big boss Poing Kitu sont attaquées et massacrées par les chars antigrav d'Iyanden sans que ceux-ci subissent de pertes en retour. La précision millimétrique des assauts de l'ost de guerre empêche la Waaagh ! de Yurk d'aller détruire une colonie eldar d'un monde vierge.

### 812.M41 LE FLÉAU DE MALAN'TAI

La flotte-ruche Naga est vaincue par les forces combinées des vaisseaux-mondes Malan'tai, Iyanden et Idharae. Les spasmes d'agonie de la flotte-ruche expulsent des spores mycétiques. L'une d'entre elles atteint Malan'tai. L'énorme sangsue psychique qui en émerge saigne le vaisseau-monde jusqu'à l'anéantir.

### 928.M41 DUEL DE SCORPIONS

Les seigneurs phénix rivaux Arhra et Karandras des scorpions foudroyants s'affrontent dans les ruines de l'ancienne Zandros. Ses disciples étant en infériorité numérique, Karandras est incapable de vaincre son mentor en combat, aussi livre-t-il une guerre défensive pendant dix-sept jours, et qui finit par plonger son maître dans une frénésie sanguinaire. Au moment critique, le Chasseur des Ombres disparaît dans les ténèbres, laissant son adversaire massacrer ses serviteurs car il est en proie à une rage irrépressible et aveugle.

### 941.M41 LE RUGISSEMENT DE LA BÊTE

Afin d'éviter une Waaagh ! qui aurait dû croiser la route du vaisseau-monde Idharae, les eldars d'Ulthwé favorisent l'ascension du big boss Ghazghkull Thraka. L'inimitable prophète des dieux orks rallie ses guerriers et attaque le monde industriel d'Armageddon. Les nouvelles des destructions provoquées par la Waaagh ! Ghazghkull se répandent jusqu'à ce que tous les orks à dix années-lumière à la ronde désirent avoir eux aussi "une gross' baston", ce qui engendre une dizaine d'autres Waaagh ! qui assaillent l'Imperium.

### 942-992.M41 LE PRINCE EXILÉ

Les Eldritch Raiders ravagent la galaxie. Pendant près d'un demi-siècle, ils détruisent aussi bien des space hulks orks que des corvettes de l'Inquisition, des transports d'ambassadeurs Tau et des croiseurs du Chaos. Les prognosticars de l'Ordo Xenos estiment que pas moins de mille vaisseaux de classe IX ou plus grande ont été anéantis par Yriel. Lors d'un message bouffi d'arrogance, le prince eldar communique la liste de ses victimes, qui s'élèvent à plus de onze mille navires dont les noms sont écrits dans des langages aussi variés que celui des Hrud, des Kroots, ou en haut gothique.

### 991.M41 LA FIN DES TEMPS

L'anachorète eldar Kysaduras proclame que la Fin des Temps a commencé. Suite à une longue méditation aux côtés d'Eldrad Ulthran d'Ulthwé, il annonce aux hauts prophètes que le seul espoir de survie des eldars réside dans Ynnead, le dieu des morts, dont le nom est chuchoté avec crainte par les eldars.

### 992.M41 LE DÉVOREUR ARRIVE

Les tyranides étendent leurs vrilles dans la galaxie. Le vaisseau-monde Iyanden livre un combat pour sa survie contre la flotte-ruche Kraken. Le vaisseau-monde est au bord de l'annihilation tandis que toujours plus de soldats fantômes sont invoqués pour le défendre, au point que du côté des eldars, le nombre des morts finit par dépasser celui des vivants. Des milliers d'âmes sont extraites du circuit d'infinité afin de combattre aux côtés de leurs descendants sous la forme de guerriers fantômes. Cependant, même le recours à ces ressources inestimables ne suffit pas à stopper l'invasion des tyranides. Des millions de créatures assaillent le vaisseau-monde qui ne parvient plus à les repousser. Heureusement, l'arrivée d'une aide inattendue renverse la situation, car le prince Yriel retourne de son exil à la tête des Eldritch Raiders. Il parvient à annihiler la flotte-ruche au cours d'une bataille spatiale aux proportions épiques. Il rallie ensuite les quelques survivants du vaisseau-monde et entre dans la légende en s'emparant de la Lance du Crépuscule et en tuant le monstre colossal qui dirige l'invasion des tyranides à bord d'Iyanden.

### 998.M41 LE SANCTUAIRE BRISÉ

Des batailles sanglantes éclatent dans le royaume crépusculaire de la Toile lorsque des space marines de la légion des Thousand Sons se frayent un chemin en direction de la Bibliothèque Interdite. Leur chef, le puissant sorcier du Chaos Ahriman, est finalement vaincu par une force combinée d'arlequins et de troupes des vaisseaux-mondes Ulthwé et Lugganath. Plusieurs artères majeures de la Toile sont jonchées de cadavres quand les psykers des Thousand Sons finissent par battre en retraite. La brèche ouverte par les sorciers du Chaos est refermée grâce à des runes, cependant toute une zone de la Toile est perdue à jamais.

### 999.M41 LA BIO-PURGE

Les eldars de Biel-Tan et d'Iyanden s'unissent et incinèrent des dizaines de planètes aux mains de l'Imperium et des orks dans le système d'Octarius. Ils établissent des têtes de pont et activent des armes de destruction psychique massive similaires à celle utilisée pour détruire les tyranides sur la planète Dûriel, s'assurant ainsi qu'il ne reste aucune particule de biomasse intacte. L'Imperium est enragé par ces attaques, et assouvit sa colère contre tous les navires xenos dans un rayon de dix parsecs, toutefois l'action des eldars prive la flotte-ruche de biomasse. Elle est détruite peu de temps après par les vaisseaux-mondes.

### 999.M41 LA PUISSANCE DU CHAOS

Abaddon, le maître de guerre du Chaos, lance la plus grande incursion qu'on ait jamais vue dans l'espace réel. Le Conseil des Prophètes d'Ulthwé attendait ce moment depuis longtemps, et mène une alliance de vaisseaux-mondes afin d'endiguer les armées du Chaos qui se déversent de l'Œil de la Terreur. Les eldars infligent des pertes terribles aux légions de space marines du Chaos sur des dizaines de planètes, mais subissent en retour des revers lorsque l'ennemi riposte. Malheureusement pour les eldars aussi bien que pour l'Imperium, la puanteur psychique de la guerre attire les alliés démoniaques d'Abaddon par milliards. Ceux-ci commettent des massacres effroyables.



# L'Ost de Guerre

**Cette section détaille les forces employées par les eldars : leurs armes, leurs unités et les personnages spéciaux qui les mènent à la bataille, y compris les équipements uniques qu'ils utilisent au combat. Chaque entrée décrit une unité ainsi que ses règles spécifiques afin que vous puissiez l'utiliser dans vos parties. La liste d'armée (pages 90-103) se réfère à ces entrées.**

## Règles spéciales des eldars

L'armée des eldars fait usage de règles spéciales partagées par certaines de ses unités ; ces règles sont rassemblées ici pour plus de facilité. Les règles spéciales exclusives à certaines unités sont décrites dans leur entrée spécifique. Les autres règles spéciales, les plus communes, sont simplement listées par leur nom ; celles-ci sont détaillées dans la section Règles Spéciales de votre livre de règles de *Warhammer 40,000.*



### Fléau Ancestral

*Les eldars haïssent et craignent Slaanesh par-dessus tout, car l'Assoiffée est la manifestation de leur fin inéluctable.*

Confère la règle spéciale *haine* contre les *démons de Slaanesh* et les figurines avec la *marque de Slaanesh.* De plus, lorsqu'elle doit effectuer un test de *peur,* une unité contenant au moins une figurine avec la règle *fléau ancestral* subit une pénalité de -1 à son Cd si elle est engagée en combat avec une unité contenant au moins une figurine avec la marque de Slaanesh ou la règle spéciale démon de Slaanesh.

### Transe Guerrière

*Lorsque les eldars mettent leurs masques de guerre, ils entrent dans une transe si impénétrable qu'ils ruissellent sur le champ de bataille tel du vif-argent, tuant leurs ennemis sans même ralentir le pas.*

Une unité composée exclusivement de figurines avec cette règle spéciale peut, au cours de la même phase de Tir, soit tirer puis sprinter, soit sprinter puis tirer. L'unité doit terminer ces deux actions avant de passer à l'unité suivante ; sinon, la possibilité d'effectuer la seconde action est perdue.

Une figurine ne peut pas *sprinter* si elle a tiré avec une arme *lourde* lors de la même phase de Tir, sauf si elle est *implacable.* De même, une figurine ne peut pas tirer avec une arme lourde si elle a sprinté lors de la même phase de Tir, sauf si elle est *implacable.* Les figurines incapables de sprinter ne tirent aucun bénéfice de la règle spéciale *transe guerrière.*

## Traits de Seigneur de Guerre

*Les généraux eldars comptent parmi les plus fins tacticiens d'une galaxie peuplée de bellicistes.*

Lorsqu'il génère son *trait de seigneur de guerre,* un seigneur de guerre eldar peut choisir soit l'un des tableaux du livre de règle de *Warhammer 40,000,* soit le tableau ci-dessous.

### Tableau de Traits de Seigneur de Guerre

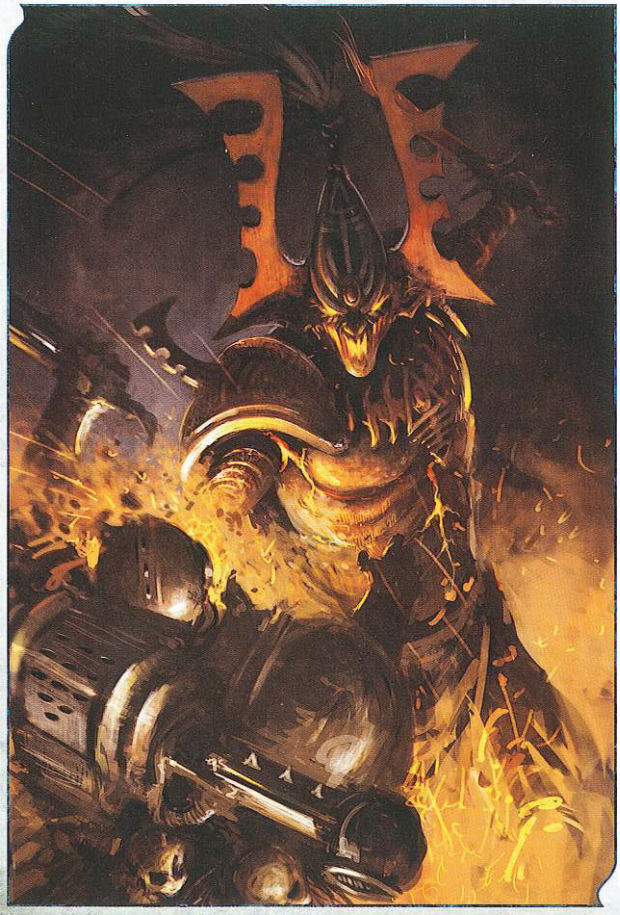
| 1D6 | TRAIT |
|---|---|
| 1 | **Embuscade de lames.** *Grâce à son sixième sens, le seigneur de guerre connaît le meilleur moment pour frapper.* Une seule utilisation. Annoncez l'utilisation de cette capacité au début de votre phase de Tir ou d'Assaut. Jusqu'à la fin de cette phase, le seigneur de guerre et les unités amies du *Codex : Eldars* à 12 ps ou moins de lui relancent les jets *pour blesser* d'1. |
| 2 | **Anticipation tutélaire.** *L'instinct de survie du seigneur de guerre l'informe de la progression de son ost.* Une seule utilisation. Annoncez l'utilisation de cette capacité au début de la phase de Tir adverse. Jusqu'à la fin de cette phase, le seigneur de guerre et les unités amies du *Codex : Eldars* à 12 ps ou moins de lui ont la règle spéciale *discrétion.* |
| 3 | **Vitesse de l'épervier.** *La grâce et l'agilité du seigneur de guerre et de ses suivants sont étonnantes.* Le seigneur de guerre et son unité ajoutent 1 au résultat du dé déterminant leur distance de *sprint* (soit généralement 1D6+1 ps). |
| 4 | **Messager de la destinée.** *Le destin préserve le seigneur de guerre en vue d'actions futures.* Le seigneur de guerre relance tous ses jets de sauvegarde d'1. |
| 5 | **Marque du chasseur émérite.** *Le seigneur de guerre dirige les tirs là où ils seront les plus prépondérants.* Le seigneur de guerre a la règle spéciale *tir divisé.* |
| 6 | **Auspice du vecteur d'incertitude.** *Le seigneur de guerre démêle l'écheveau du destin et se positionne là où les renforts doivent arriver.* Les unités amies du *Codex : Eldars* qui *frappent en profondeur* ne dévient pas si la première figurine est placée à 6 ps ou moins du seigneur de guerre. |

# L'Avatar de Khaine

## INCARNATION DU DIEU À LA MAIN SANGLANTE

Au plus profond de chaque vaisseau-monde, se trouve une chambre scellée. À l'intérieur, sur un trône de métal fumant siège une statue de fer immobile au corps patiné par l'âge. Ses yeux sont deux puits sans fond, comme si tout son corps était une coquille de métal vide. Les extensions de la structure de son sanctuaire se ramifient dans les arches thoraciques qui forment l'architecture du vaisseau-monde. Lorsque les eldars se préparent au conflit, la moelle spectrale psychoréceptive de la salle absorbe leur désir de combat. L'avatar se met à luire car son sang commence à bouillonner. Le métal en fusion court à nouveau dans ses veines en sifflant. Son corps s'agite en réponse à l'appel de la guerre.

Aussitôt que les eldars ressentent les premiers étirements de l'avatar, les plus vieux exarques revêtent leur armure cérémonielle et se rassemblent devant la crypte, afin de commencer le rituel de l'Éveil. Un rugissement psychique résonne le long des côtes de moelle spectrale du vaisseau-monde. Attirés par le cri de guerre, les exarques amènent le Jeune Roi, un guerrier aspect choisi par les prophètes, qui se tient devant la porte, nu, à l'exception d'une couronne d'épines de moelle spectrale. Chaque âme du vaisseau-monde perçoit la soif de sang de l'avatar, un feu mortel attendant seulement d'être libéré.



Enfin, les portes de bronze de la salle du trône s'ouvrent à la volée. La lumière est si intense qu'elle traverse les paupières et brûle l'esprit. Le Jeune Roi entre alors dans la chambre, marchant solennellement vers sa propre destruction. Pendant des heures, parfois des jours, le fourneau gronde, couvrant les cris du Jeune Roi. Son supplice s'achève par un hurlement inhumain, et une onde de choc psychique fait voler les portes de la crypte. Au milieu du torrent torride, l'avatar fumant sort de la salle du trône. Mêlée au parfum âcre du charbon et du soufre, on sent l'odeur métallique du sang.

L'avatar de Khaine est l'incarnation d'un dieu ancien, à l'enveloppe imposante et terrifiante. Ses yeux rouges luisent comme des bulles d'ichor ardent éclatent et se solidifient sur sa peau incandescente. Des volutes de fumée et des cendres en suspension forment une couronne noire, et un sang épais suinte de son poing gauche. Le droit serre la Mort Hurlante, l'arme sacrée du Dieu à la Main Sanglante.

Invoqué pour mener la guerre par des rituels ésotériques, l'avatar marche au-devant de son armée, et les eldars qui l'accompagnent sont galvanisés par sa soif de meurtre. Leurs peurs et leurs hésitations s'évanouissent pour laisser place à une joie impénitente à l'idée de livrer bataille. En ces précieux instants, les eldars atteignent le pinacle de leur grandeur, oubliant leur rôle de simples survivants pour redevenir des conquérants. Une clameur d'exultation retentit sur le champ de bataille. La tuerie peut commencer.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L'avatar de Khaine | 10 | 10 | 6 | 6 | 5 | 10 | 5 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse (personnage).**

**RÈGLES SPÉCIALES : course, démon, fléau ancestral** (p. 25)**, sans peur, transe guerrière** (p. 25)**.**

**Khaine incarné :** Toutes les unités amies issues du Codex : Eldars dans un rayon de 12 ps sont *sans peur.*

**Corps en fusion :** L'avatar n'est affecté par aucun pouvoir psychique de Pyromancie, aucune des *armes à flammes* telles que définies dans le livre de règles de *Warhammer 40,000,* ni aucune attaque avec la règle spéciale *fusion* et/ou *feu de l'âme.*

## VESTIGE DE GRANDEUR

**Mort Hurlante :** *Connue des eldars sous le nom de Suin Daellae, la Mort Hurlante est une longue lame émettant des cris stridents et des ondes de choc meurtrières tandis que l'Avatar avance pour prélever son tribut de sang au corps à corps.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 12 ps | 8 | 1 | Assaut 1, fusion |
| - | Util. | 1 | Mêlée |

# AUTARQUES

Il y a un sentier de la voie du Guerrier que peu d'eldars empruntent. L'expression eldar qui le désigne peut se traduire par voie du Stratège ou voie du Commandement, et ceux qui parviennent assez loin reçoivent le titre d'autarque. Au sein d'une race qui se repose autant sur ses armées pour assurer sa survie, la faculté de coordonner les actions des osts de guerre et des flottes du vaisseau-monde est primordiale. Telle est la mission de l'autarque : maîtriser la myriade de tactiques eldars, et mener ses semblables à la victoire.

Lorsqu'un eldar quitte un temple aspect, il renonce à ses enseignements et ses disciplines, abandonne ses armes et son équipement, et s'en dissocie totalement en s'engageant sur une nouvelle voie. Ce n'est pas le cas de l'autarque, dont le devoir est d'apprendre tous les aspects tour à tour, afin de mieux les guider lorsque vient le moment de défendre le vaisseau-monde. À cette fin, l'autarque s'affilie temporairement à chacun des principaux temples de son vaisseau-monde, apprenant tous les rituels, compétences et doctrines de combat de chaque aspect. Une fois ces enseignements acquis, il s'en va, non sans avoir participé à une cérémonie présidée par l'exarque du temple, appelée *Rhaan Lona*, ou Engagement du Don de Guerre. Au cours de ce rite secret, l'autarque se voit présenter une sélection d'armes, armures et équipement du temple, dans laquelle il doit choisir un objet qu'il emportera pour la suite de son voyage et qu'il conservera jusqu'à la fin de sa vie. Il en fera usage – de même que les connaissances qu'il représente – pour le salut de son vaisseau-monde.

Les eldars sélectionnés pour arpenter la voie du Stratège sont les plus capables de leur race, car ils portent le poids de sa survie sur leurs épaules. Ils se dévouent à la tâche la plus ardue qui soit. Chaque autarque comprend un jour que le chemin menant à la véritable excellence martiale ne passe pas par le fracas de la mêlée, mais par une vision amplifiée de la bataille et par la direction de l'ost de guerre sur la voie la plus efficiente.

La compréhension que l'autarque a de chaque élément de l'ost eldar lui confère une approche stratégique à laquelle aucun exarque, obsédé qu'il est par une facette unique de l'industrie sanglante de Khaine, ne peut espérer accéder. Une armée eldar dirigée par un autarque et guidée par des grands prophètes fonctionne comme un orchestre harmonieux, sans fausse note et avec une puissance irrésistible. Néanmoins, l'autarque n'excelle pas seulement en tant que commandant. Lorsque la soif de guerre le prend, il applique les leçons reçues dans les temples aspects pour mener l'assaut, défier les chefs ennemis et détruire leurs machines de guerre. Bien des autarques assurent leur commandement en première ligne, plaçant leurs coups pour renverser le cours de la bataille.

Le succès d'un guerrier aspect se mesure à la manière dont il s'approprie un attribut spécifique de la nature belliqueuse de Khaine, ne faisant plus qu'un avec son arme rituelle, afin de tuer l'ennemi avec une facilité surnaturelle. Pour un autarque, il s'agit d'exploiter tous les aspects de la force de Khaine à la fois, en prouvant la supériorité des eldars sans affaiblir le vaisseau-monde.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Autarque | 6 | 6 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63), **grenades à plasma, grenades disruptrices, bouclier de force** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **personnage indépendant, transe guerrière** (p. 25).

**Voie du Stratège :** Si votre armée contient au moins un autarque, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou -1 à chacun de vos jets de *réserve* (annoncez-le après chaque jet de dé).

*"Ne vous fiez pas à leur apparence, car les eldars sont aussi étrangers à l'humanité que les vils tyranides ou les orks sauvages. Ne cherchez pas à les comprendre car il n'y a rien à comprendre : leur race n'est qu'un aléa de plus dans l'univers."*

- Abriel Hume, commandant de l'Imperium

# Prophètes Eldars

## GRANDS PROPHÈTES

Maîtres de la prédiction, les grands prophètes sont les conseillers les plus étranges, mais aussi les plus visionnaires, à officier dans un vaisseau-monde. Au combat, ils peuvent utiliser leur don de divination en lançant en l'air des runes de moelle spectrale, puis interpréter leur luminescence alors qu'elles virevoltent autour d'eux. Ainsi, les grands prophètes sont capables d'analyser les myriades de futurs possibles et de prévoir les conséquences de la moindre de leurs décisions afin de mener leur peuple à la victoire.

La voie du Prophète est la plus dangereuse et la plus difficile de toutes, car chaque psyker est connecté au Warp. Progresser trop rapidement sur cette voie revient à se damner, car les serviteurs de la Grande Ennemie sont à l'affût, prêts à se jeter sur les âmes des prescients imprudents. En outre, cette voie peut emprisonner celui qui la suit pour le restant de ses jours : les prescients qui s'y laissent piéger deviennent des grands prophètes, tout comme les eldars trop engagés sur la voie du Guerrier deviennent des exarques.

Les eldars qui choisissent la voie du Prophète apprennent à utiliser des runes psychosensibles de moelle spectrale. Ce sont non seulement des instruments divinatoires, mais également des sceaux de défense qui se consument lorsque les énergies du Warp déferlent dans l'univers matériel.



Grâce à ces runes, les grands prophètes discernent les nombreux futurs de leur vaisseau-monde, identifient la tournure d'événements la plus profitable et orientent leur peuple de manière appropriée. Leur sort individuel est gravé dans le marbre – leur obsession métaphysique a pour effet secondaire de transformer leur enveloppe charnelle en psychocristal. Lorsque la métamorphose approche de son terme, le grand prophète sénescent se rend au dôme des Prophètes de Cristal et se joint à l'aréopage des statues de ses illustres prédécesseurs, liés à jamais au circuit d'infinité.

Les eldars des vaisseaux-mondes se fient à la sagesse des grands prophètes en toutes choses, et le champ de bataille ne fait pas exception. Un grand prophète peut détecter les intentions de l'ennemi, évaluer les effets de ses attaques malhabiles et le conduire vers sa mort à la pointe des lames eldars. Accompagné de son conseil des prescients, le grand prophète contourne les explosions et le feu ennemi avec une grâce à côté de laquelle ses adversaires paraissent patauds. L'art du combat ne lui est pas étranger, car sa lame sorcière ou sa lance chantante semi-consciente s'imprègne du potentiel destructeur de sa psyché. Mais l'arme la plus redoutable du prophète reste son esprit, qui peut effacer les souvenirs ou projeter un char d'une simple pensée.

Dans le creuset de la bataille, le prophète façonne le futur tel un artisan. Ses outils sont les guerriers qu'il guide, et son argile est la chair de ceux qui s'opposent à lui. Comme il pince les cordes du destin, les plans de l'ennemi s'étiolent, ne laissant qu'une défaite stérile et sanglante.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grand prophète | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 1 | 10 | - |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure runique** (p. 65), **lame sorcière, pistolet shuriken** (p. 63), **heaume spectral** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 3), transe guerrière** (p. 25).

**PSYKER :** Un grand prophète génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Divination**, des **Runes du Destin** et de **Télépathie**.

### AMÉLIORATIONS

**Runes de protection :** Une seule utilisation. Juste avant d'effectuer un jet d'*abjurez le sorcier*, le grand prophète peut utiliser ces runes pour que son unité gagne +2 sur le jet.

**Runes de clairvoyance :** Une seule utilisation. Si le grand prophète rate un test *psychique*, il peut utiliser ces runes pour le relancer (s'octroyant ainsi une chance d'annuler les *périls du Warp*).

## SPIRITES

Les spirites sont les disciples de la voie du Prophète appelés à communier avec les morts – un concept effrayant, même chez les eldars. Bien que les spirites contribuent à la survie de toute la race eldar, leurs actions sont perçues par leurs congénères comme relevant de la nécromancie, mais les vaisseaux-mondes doivent s'y résoudre afin d'échapper à une fin lente et douloureuse.

On raconte que le premier spirite était un prophète du vaisseau-monde Iyanden qui était si affligé par le décès de sa compagne qu'il immergea son esprit dans le circuit d'infinité pour la retrouver. Au milieu de l'outre-monde tourbillonnant des défunts, il trouva sa véritable vocation : combler le gouffre entre les vivants et les morts. Depuis ce jour, un nombre croissant d'eldars s'est engagé sur la voie du Spirite, car aussi longtemps que leur race déclinera, ils auront besoin de leurs frères qui évoluent dans le circuit d'infinité.

Ceux qui errent trop longtemps dans le monde des esprits voient leur affinité avec les défunts se resserrer dangereusement. Or, les perceptions amplifiées des eldars et leur tendance à l'obsession font de ces voyages dans les courants des limbes une expérience qui ternit l'âme. Chaque fois qu'un spirite plonge dans le circuit d'infinité, il lui est plus difficile d'en ressortir, jusqu'à ce qu'un jour, il s'y noie.

Lorsque le vaisseau-monde est en guerre, les spirites qui sont encore à même de marcher dans le monde matériel deviennent très précieux. Bien que chaque prophète sache retirer une pierre-esprit du circuit d'infinité pour la placer dans la coquille automatisée d'un soldat fantôme, seul un spirite est à même d'orienter ses actions au combat. Pour un défunt qui retourne sur le plan mortel, la réalité se limite aux pensées et aux sentiments. En superposant les deux plans dans son esprit, un spirite lui offre une image claire. Grâce à cela, les soldats fantômes peuvent apporter la mort aux ennemis des eldars, leurs tirs trouvant leurs cibles et les coups d'épée pleuvant avec une précision inattendue.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spirite | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 1 | 9 | - |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure runique** (p. 65), **bâton sorcier** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 2), transe guerrière** (p. 25).

**Marque du spirite :** À n'importe quel point de votre phase de Mouvement, désignez 1 unité ennemie dans un rayon de 12 ps du spirite ; placez un pion à côté d'elle pour signaler qu'elle a été *marquée*. Tous les gardes fantômes, guerriers fantômes, seigneurs fantômes, chevaliers fantômes et chasseurs fantômes Hemlock peuvent relancer leurs jets *pour toucher* qui donnent 1 contre les unités marquées. Retirez les pions à la fin de votre tour.

**PSYKER :** Un spirite génère ses pouvoirs dans les disciplines des **Runes de Bataille** et de **Télépathie**.



## CONSEILS DES PRESCIENTS

Peut-être est-ce à cause d'une marque indétectable que Khaine a laissée sur leur âme, mais les prophètes qui ont reçu un entraînement de guerrier aspect développent plus volontiers des pouvoirs psychiques destructeurs. Ces individus surdoués revêtent leur persona de prophète-guerrier en retournant dans leur ancien temple. Si leur sang bouillonne du désir de combattre, il met son masque, assumant ainsi la dichotomie de l'esprit entre personnalité et guerrier. Ces prophètes combattants guident par l'exemple, en se détachant de leur conseil des prescients pour monter en première ligne, où leurs runes de bataille renforcent l'ost de guerre et sèment la mort chez l'ennemi. Peu de psykers égalent la puissance mystique d'un prescient en transe guerrière, dont l'aura projette des éclairs psychiques meurtriers.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prescient | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | - |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**

**ÉQUIPEMENT : Armure runique** (p. 65), **lame sorcière, pistolet shuriken** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **psyker (niveau de maîtrise 1), transe guerrière** (p. 25).

**PSYKER :** Un prescient génère ses pouvoirs dans la discipline des **Runes de Bataille**.

# Exarques

Les exarques eldars sont les aspects de la personnalité guerrière de Khaine incarnés. Ils sont les grands prêtres du Dieu à la Main Sanglante, les gardiens de ses temples et les professeurs de son credo. Chaque exarque a parfait ses capacités à un niveau encore plus élevé que les talentueux guerriers aspects sous sa férule, et les troupiers ennemis comme les seigneurs de guerre sont sacrifiés au nom de son dieu affamé.

Seuls les eldars qui se sont perdus sur la voie du Guerrier deviennent des exarques. La chose est rare, mais elle est irréversible. Elle résulte de l'ivresse répétée de la bataille, une sensation si forte qu'elle laisse une empreinte indélébile sur la psyché du guerrier. En théorie, chaque guerrier aspect apprend à contrôler et à compartimenter son moi combattant, revêtant et écartant sa persona sanguinaire comme il met ou ôte son masque rituel. Lorsqu'un guerrier aspect perd la faculté de se dissocier de sa persona meurtrière, il devient un exarque, un être à la fois craint et estimé de ses anciens pairs.

Les exarques ne quittent pas leur temple, hormis en tant de guerre ou pour participer à un grand conclave. Même le plus humble de ces temples intègre un outre-monde dédié à l'entraînement, à l'instruction et aux cérémonies. Chaque temple possède sa propre armurerie et son propre sanctuaire où l'exarque administre les rites de guerre devant l'autel de Khaine. C'est là que l'exarque récite des poèmes de bataille ancestraux, et qu'il signe les corps de ses guerriers avec des runes de sang avant qu'ils revêtent leur armure et prennent les armes. C'est ainsi que l'exarque guide ses congénères sur la voie du Guerrier.

Un exarque porte une version élaborée et souvent très ancienne de l'uniforme de sa caste. Ses capacités surhumaines sont encore accrues par son arsenal, et son armure est ornée des pierres-esprits de tous ses prédécesseurs. Chaque exarque adopte le nom sacré associé à sa combinaison tandis que son âme se mêle à celle de tous les eldars qui l'ont portée depuis la création du temple. C'est le mélange des énergies psychiques brutes qui confère à l'armure et au guerrier – les deux étant indissociables – leurs pouvoirs spéciaux d'exarque. Les souvenirs et l'expérience des exarques morts deviennent celle du nouveau porteur, et l'idéal d'héroïsme de cet aspect s'incarne à nouveau.

Les armes des exarques sont prodigieusement puissantes: elles sont une extension du style propre à un aspect, porté à l'extrême. Lorsque les exarques se déploient en masse sur le champ de bataille, aucune force ne peut leur résister, aucun ennemi ne peut prétendre leur survivre.

*Note de l'auteur: Le profil, le type d'unité, l'équipement et les règles spéciales de chaque exarque figurent sur la page décrivant le type de guerrier aspect auquel il correspond.*

## Pouvoirs d'Exarque

### Chance du Guerrier
La figurine possède une sauvegarde *invulnérable* de 4+ .

### Coups Destructeurs
La figurine a +1 en Force.

### Désarmement
À n'importe quel round d'un *défi*, la figurine peut tenter de désarmer temporairement son adversaire. Dans ce cas, les deux joueurs jettent 1D6 avant d'effectuer les jets pour toucher. La figurine dotée de ce pouvoir ajoute 1 au résultat si sa CC est supérieure à celle de son adversaire.

Si le total de la figurine avec ce pouvoir est supérieur ou égal à celui de son adversaire, désignez une arme de mêlée de ce dernier: cette arme est traitée comme une *arme de corps à corps* jusqu'à la fin de la phase. Si l'adversaire ne possède pas d'arme, ce pouvoir n'a aucun effet.

### Tir Éclair
La figurine effectue toujours 1 tir de plus que le permet habituellement son arme (un pistolet shuriken tire 2 fois, une catapulte shuriken 3 fois, etc.). On ne peut pas utiliser ce pouvoir en tirant avec une arme à *souffle*.

### Esprit de Fer
La figurine a +1 en Commandement.

### Œil du Sniper
La figurine effectue un *tir de précision* sur 5+, au lieu de 6.

### Bouclier de Grâce
À n'importe quel round d'un *défi*, la figurine peut choisir de défendre, et gagner une sauvegarde *invulnérable* de 3+ jusqu'à la fin de la phase. Dans ce cas, elle ne peut effectuer qu'1 seule Attaque à cette phase. Vous devez annoncer que la figurine défend juste avant le rang d'Initiative 10.

### Botte Secrète
Au premier round d'un *défi*, la figurine peut tenter d'asséner un coup destiné à handicaper son adversaire: vous devez l'annoncer juste après qu'un défi a été accepté. Dans ce cas, les deux joueurs jettent 1D6 avant d'effectuer les jets pour toucher. La figurine dotée de ce pouvoir ajoute 1 au résultat si son Initiative est supérieure à celle de son adversaire.

Si le total de la figurine avec ce pouvoir est supérieur ou égal à celui de son adversaire, elle relance ses jets *pour blesser* ratés à cette phase.

**Les pouvoirs d'exarque suivants confèrent la règle spéciale livre de règles de *Warhammer 40,000* portant le même nom:** *Désengagement, insensible à la douleur, peur, tueur de monstres, vision nocturne.*

# Vengeurs Lugubres

Les vengeurs lugubres sont les plus éminents des guerriers aspects. Ils représentent l'inextinguible désir de vengeance que le Dieu de la Guerre voue à une galaxie de malheur, et sont donc impitoyables envers l'ennemi et miséricordieux vis-à-vis de leur peuple.

Aspect le plus répandu parmi les guerriers eldars, le vengeur lugubre descend d'Asurmen, le premier seigneur phénix. Ils ont la réputation d'être aussi redoutables en attaque qu'inamovibles en défense, et sont souvent considérés comme les guerriers aspects les plus polyvalents. On entend souvent dire, lors des conseils de guerre eldars, qu'une armée sans vengeurs lugubres est un guerrier privé de son cœur.

Tout au long de leur histoire, les vengeurs lugubres se sont illustrés à maintes reprises. Sur Chogoth Delta, ce furent les vengeurs lugubres du Heaume Sable qui massacrèrent les orks de la Waaagh! Greksh, fauchant les grossiers aliens au point que leurs corps entassés comblèrent le lit du fleuve et que les digues furent rompues. Lors de la libération de Laedira, ce furent encore les vengeurs lugubres qui nettoyèrent les jungles de toute présence de colons humains, ne montrant aucune pitié ni aucun remords en massacrant la population de la planète. Les fables s'accumulèrent au fil des millénaires, évoquant les vengeurs lugubres retenant les vagues de démons et couvrant la retraite de leurs camarades, ou protégeant les autarques contre des assassins surgis de nulle part. De telles actions héroïques ont été répertoriées depuis les premiers jours des temples aspects des vengeurs lugubres, et leurs successeurs entretiennent la légende.

Les vengeurs lugubres sont équipés de catapultes shuriken de vengeur. Ces armes élégantes sont des versions améliorées de celles qu'emploient les gardiens des vaisseaux-mondes. Leurs volées acérées font écho à la Mort des Mille Lames, le châtiment que Khaine inflige aux traîtres qui ne méritent pas une exécution rapide. Chacune de leurs fusillades silencieuses est si précise que les disques monomoléculaires tranchent aisément les armures, les chairs et les os.

Pour les vengeurs lugubres, le maniement de la catapulte shuriken est une forme d'art. Même lorsqu'ils ne sont pas vêtus de leurs atours de guerre, les robes qu'ils portent à l'extérieur de leur temple sont ornées de disques mortels. Ainsi, un vengeur lugubre apparemment désarmé peut quand même disposer d'un adversaire éloigné d'un seul geste précis, une faculté bienvenue en période de conflit. Cette vigilance est la marque de l'aspect du vengeur lugubre, de sa mission de protection permanente du vaisseau-monde, et de sa capacité de porter le combat à l'ennemi en un clin d'œil.

Sur le champ de bataille, les salves de shurikens des vengeurs lugubres créent un rideau impénétrable de lames monomoléculaires. Les guerriers peu protégés tombent par dizaines, et même ceux qui sont couverts de plaques d'armure finissent par céder sous la pluie de disques mordants. Les vengeurs lugubres savent instinctivement quand déclencher l'assaut et quand attirer l'ennemi sur leurs lames. Du fait de ces incroyables capacités martiales, il est rare de voir une force eldar dont le cœur n'est pas constitué de ces guerriers.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vengeur lugubre | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ |
| Exarque vengeur l. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

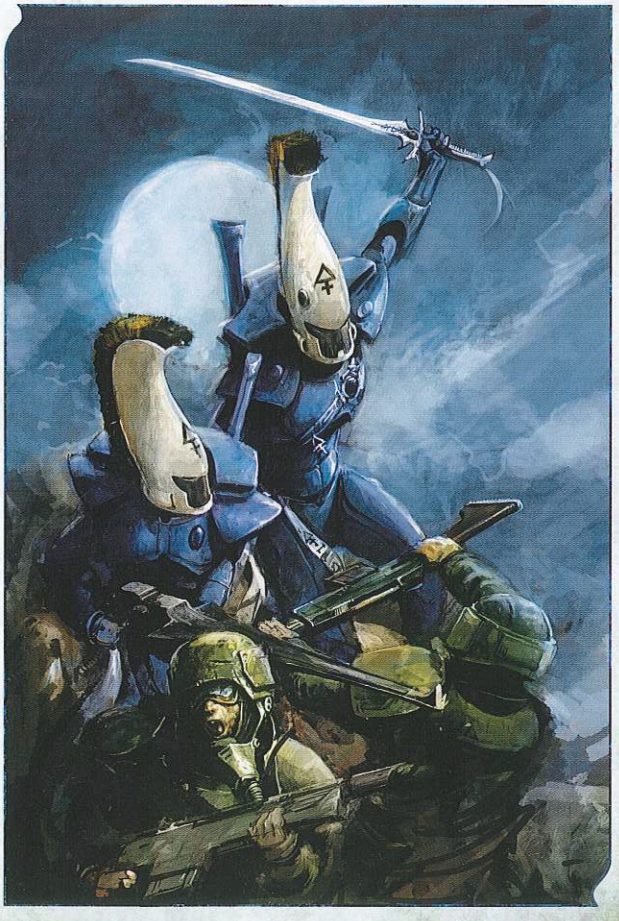
**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**
L'exarque est de type **infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect** (vengeur lugubre) (p. 65), **armure Aspect lourde** (exarque) (p. 65), **catapulte shuriken de vengeur** (p. 63), **grenades à plasma.**

**RÈGLES SPÉCIALES : Contre-attaque, course, fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).

### L'ASURYATA

*L'Asuryata, la légende des seigneurs phénix, est une antique épopée qui n'est récitée en entier qu'une fois par génération. Bien que la totalité de ses vers soit connue des seuls Bardes du Crépuscule, un ordre de bardes mystérieux, l'Asuryata intègre de nombreuses paraboles riches d'enseignements, auxquelles les eldars se réfèrent comme à des principes directeurs, que ce soit dans le cadre de leur vie quotidienne ou celui de leurs conseils de guerre.*

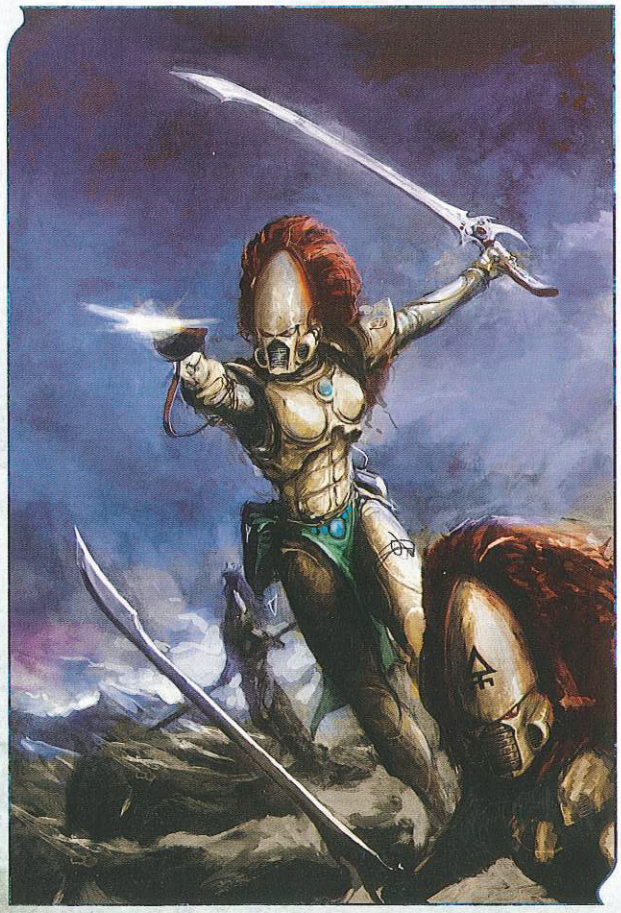


# Banshees Huantes

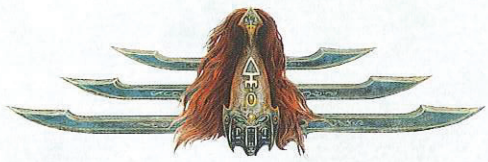
Les banshees huantes sont des troupes rapides et athlétiques hautement efficaces au corps à corps. Elles sont réputées pour la facilité avec laquelle elles abattent l'ennemi avant que celui-ci n'ait eu le temps de se mettre en garde. Le masque de banshee joue un rôle crucial dans cette manœuvre, car il incorpore des amplificateurs psychosoniques qui décuplent la puissance des cris de guerre du porteur, les transformant en une onde sonore assommante. Les centres nerveux de l'ennemi sont sévèrement endommagés, causant une paralysie momentanée. Une escouade de banshees qui active ses masques à l'unisson s'assure la victoire avant même que le moindre coup soit porté.

Aspect féminin par excellence, ces guerrières compensent leur force physique moindre par une agilité accrue. Tandis que leurs adversaires titubent sous l'effet des cris amplifiés, leurs épées énergétiques découpent les armures. Les space marines du Chaos couverts de céramite meurent aussi vite que les orks musculeux, et les fiers incubes sont des proies aussi faciles que les vulgaires gardes impériaux. La fulgurance de ces attaques est telle qu'elle force l'admiration des autres guerriers aspects.

Contrairement à la majorité des temples aspects, dont les tactiques intègrent toujours une dose de subtilité ou de furtivité, il n'y a rien de secret dans les procédés des banshees.



Leur méthode d'attaque préférée est de courir sur l'ennemi ou de s'en approcher à l'abri des cloisons d'un Wave Serpent, puis de bondir en activant leurs masques qui déchaînent toute l'horreur de leur hululement neuro-inhibiteur.



Une telle audace peut passer pour de la témérité eu égard au fait que leurs armures ne sont pas les plus épaisses, mais les banshees huantes s'en moquent. Elles annoncent leur arrivée par un appel lancinant, car le temps que les victimes posent le regard sur leurs ennemies, leur perte est assurée. La tactique des banshees est fondée sur une équation simple mais mortelle : un adversaire qui a entendu le cri de son prédateur est probablement déjà anéanti par l'effroi.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Banshee huante | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ |
| Exarque banshee h. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**
L'exarque est de type **infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect** (banshee huante) (p.65), **armure Aspect lourde** (exarque) (p.65), **épée énergétique, pistolet shuriken** (p.63), **masque de banshee** (p.66).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Course, fléau ancestral** (p.25), **transe guerrière** (p.25).

**Acrobaties :** Une unité composée exclusivement de figurines avec cette règle spéciale ajoute 3ps à sa distance de *sprint* (soit généralement 1D6+3ps).

## LA VIEILLE DÉESSE

*La banshee est annonciatrice de malheur dans la mythologie eldar. On dit que son cri est un présage si funeste qu'il peut arracher une âme à sa pierre-esprit. On comprend pourquoi les banshees huantes, les plus craintes de tous les guerriers aspects, tirent leur nom de cette créature surnaturelle.*

*Selon la légende eldar, Morai-Heg, la Vieille Déesse, souhaitait accéder au savoir divin contenu dans son sang. Elle envoya ses filles hanter leur propre père, Khaine, de leurs cris perçants, car il était le seul à posséder le pouvoir de blesser un dieu. Le vacarme infernal fit sombrer Khaine dans une rage telle qu'elle rongeait son esprit. La Vieille Déesse proposa à Khaine de lever la malédiction à condition qu'il lui coupât la main, afin de la laisser boire à ses propres veines. Morai-Heg gagna ainsi la sagesse du sang, et l'aspect de la banshee fut offert à Khaine en rétribution.*

# Scorpions Foudroyants

Les scorpions foudroyants symbolisent parfaitement les qualités léthales de leur totem, car de tous les aspects, ils sont les plus furtifs et les plus dangereux en combat rapproché. Ces tueurs impitoyables n'éprouvent aucune joie hormis de celle de la traque et de la mise à mort. Leur talent le plus sinistre est un héritage de Karandras, leur seigneur phénix – la capacité de se progresser dans l'ombre, invisibles tandis qu'ils se rapprochent de leur proie, avant de lui tomber dessus comme la colère de Khaine en personne.

Les lourdes plaques qui composent l'armure des scorpions les privent de l'agilité de leurs consœurs banshees. Néanmoins, ces guerriers aspects excellent à se faufiler en terrain dense, profitant de la moindre cachette pour approcher leur victime. On dit qu'ils peuvent patienter pendant des jours sans bouger, attendant que leur cible leur révèle son point faible. Quand vient le moment d'attaquer, les scorpions frappent aussi vite que l'éclair. Les pistolets shuriken crachent et les épées tronçonneuses ronronnent. Cette impression de calme avant la tempête a entraîné la mort de plus d'un ennemi, dont l'attention a été détournée des ombres une seconde de trop.

La signature des scorpions foudroyants est laissée par les armes contenues dans les modules de part et d'autres du casque des guerriers, qu'on appelle simplement mandibules. Il s'agit d'armes à laser de courte portée, servant à infliger une piqûre énergétique mortelle au corps à corps. Activées par une impulsion psychique, elles projettent une grêle d'aiguilles qui agissent comme des conducteurs pour un laser à forte charge. La victime a à peine le temps de broncher avant que les guerriers aspects se jettent sur elle. La volée de mandibules, suivie de la rafale de coups des scorpions eux-mêmes, suffit souvent à arracher le cœur de la force adverse.

Sans exception, les exarques des scorpions foudroyants portent un équipement particulièrement dévastateur. Armé de longue épée tronçonneuse connue sous le nom de lame mordante, un exarque peut fendre ses adversaires en deux d'un seul coup, tandis que la célèbre pince de scorpion peut éventrer les plus solides exo-armures Tau en un clin d'œil. Les scorpions foudroyants sont les maîtres de la discrétion et de la boucherie en combat rapproché, et sont craints à juste titre par toutes les races, même les mieux retranchées.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Scorpion foudroyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ |
| Exarque scorpion f. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**
L'exarque est de type **infanterie (personnage).**

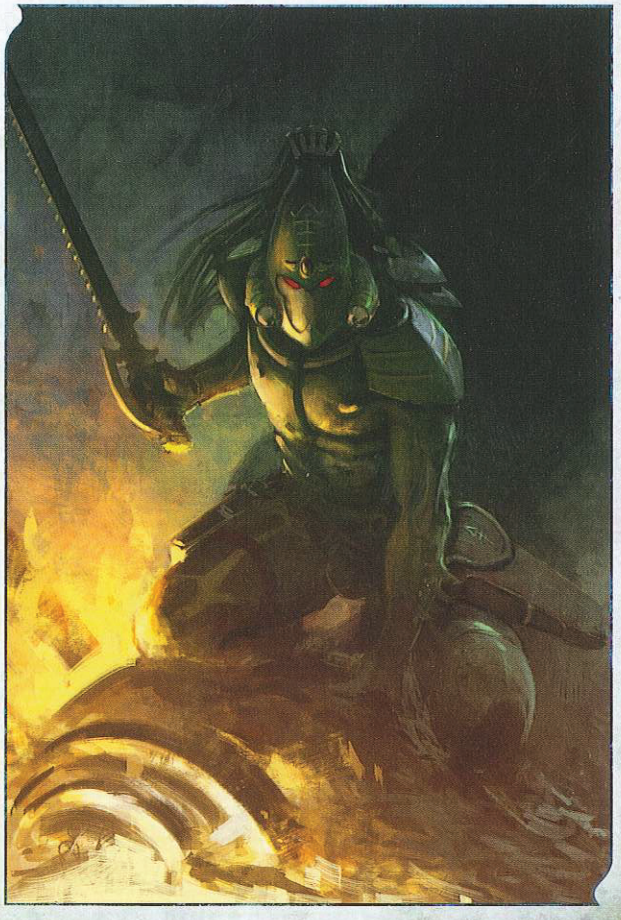
**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **épée tronçonneuse de scorpion** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63), **grenades à plasma, mandibules** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Course, discrétion, fléau ancestral** (p. 25), **infiltration, mouvement à couvert, transe guerrière** (p. 25).

## LES LARMES D'ISHA

*Le mythe des Larmes d'Isha relate la naissance de la race des eldars, les enfants mortels d'Isha et de Kurnous. Lileath rêva que Khaine allait être dépecé en cent morceaux par une grande armée de mortels. Quand Khaine en fut averti, il devint fou de rage et résolut de détruire les eldars. Asuryan entendit la complainte d'Isha, apprenant ainsi le projet de Khaine. Afin de sauver les quelques survivants, Asuryan érigea une grande barrière entre les mortels et les dieux, les séparant pour l'éternité. Isha était inconsolable, et ses larmes coulèrent plus abondamment encore du fait de cette désunion. Isha et Kurnous supplièrent Vaul le Forgeron de les aider. Vaul savait que la décision d'Asuryan était irrévocable, mais il leur promit son aide. Avec les larmes d'Isha, Vaul façonna les pierres-esprits, et grâce à elles, Isha pourrait voir et parler à ses enfants. Elle enseigna aux eldars le travail de la terre, tandis que Kurnous leur apprenait la chasse.*

*Un jour, Khaine surprit Isha en train de s'entretenir avec ses enfants et en avertit Asuryan sur-le-champ. Le Roi Phénix entra dans une rage folle en apprenant que ses ordres avaient été transgressés. Comme Isha et Kurnous l'avaient trahi, il leur retira sa protection et dit à Khaine qu'il pouvait disposer d'eux à sa guise. Khaine était ravi. Il fit d'eux ses prisonniers et les plongea dans un tourment perpétuel.*



# Dragons Flamboyants

L'aspect du dragon flamboyant trouve son origine dans la mythologie eldar – le reptile sinueux et cracheur de feu qui symbolise la destruction aveugle. Tous les guerriers adoptant cet aspect sont agressifs, et n'ont pour seul objectif que l'annihilation de l'ennemi qui leur a été désigné. Ils possèdent une maîtrise inégalée des dispositifs de démolition reposant sur la chaleur ou la flamme, et tirent un plaisir sauvage de leurs déprédations. Leur connexion avec l'élément feu est telle qu'on raconte que certains exarques manifestent une couronne ardente lorsque la soif de meurtre les prend.

À l'intérieur de leurs temples aspects, les dragons flamboyants sont soumis à maints rituels risqués et épreuves dangereuses, afin de parfaire leurs capacités et le savoir-faire guerrier qu'ils déploieront lorsque leur patrie sera menacée. Grâce à cet entraînement, ils savent repérer au premier regard quelle partie de leur cible est la plus vulnérable, et connaissent les meilleures méthodes pour faire s'effondrer n'importe quel bâtiment sur ses occupants. Ce génie transcende la simple étude des schémas de construction : un exarque sait d'instinct comment détruire un char d'un seul tir de pique de feu.

L'arme rituelle de ces guerriers aspects, le fusil à fusion, est à même de transformer une armure réputée impénétrable en nuage de vapeur surchauffée en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Les dragons flamboyants sont parfaitement capables d'engager et d'abattre n'importe quel adversaire. Toutefois, ils savent quel est leur rôle exact dans l'ost de guerre : annihiler les plus robustes bastions et machines de guerre que l'ennemi a alignés face aux eldars.

Contre les hordes de créatures, comme les tribus surpeuplées des peaux-vertes ou les vagues grouillantes des tyranides, la précision des armes des dragons flamboyants ne permet pas de causer assez de pertes pour peser dans la balance, quoique certains exarques soient équipés de lance-flammes Souffle de Dragon pour nettoyer les objectifs contestés. Au contraire, contre les forces d'élite, cet aspect est inestimable : les space marines, en particulier, ont appris à se méfier des dragons flamboyants, et les pilotes de char de la Garde Impériale et de l'Empire Tau savent d'expérience que les couleurs éclatantes du dragon sont synonymes de défaite. Afin d'éliminer la bonne cible au bon moment, les dragons flamboyants embarquent souvent à bord d'antigravs Falcon. Ils peuvent ainsi frapper vite et fort, abattant leur objectif principal pendant que les armes antipersonnel de leur transport tiennent l'infanterie ennemie en respect. Ensuite, ils rembarquent et foncent vers la cible suivante.

Lorsque l'ost de guerre a besoin d'ouvrir une brèche dans une forteresse, l'autarque fait appel aux dragons flamboyants, car ils sont équipés de bombes à fusion qui, malgré leur petit format, peuvent être fixées à la surface d'une fortification ou d'une machine de guerre, et détonées d'un simple mot. Il n'existe aucun abri contre la rage incandescente des dragons flamboyants – même la plus solide des structures n'offre qu'une protection temporaire.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dragon flamboyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ |
| Exarque dragon f. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**
L'exarque est de type **infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **fusil à fusion** (p. 62), **bombes à fusion.**

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Course, fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).

## LA RHANA DANDRA

*Le mythe de l'Asuryata se conclut par la Rhana Dandra, la Fin des Temps. Au fil des versets de l'Asuryata, les eldars apprennent les fables des seigneurs phénix, les plus illustres guerriers de leur race. Chaque seigneur phénix a un rôle important, et leurs prouesses ont inspiré les méthodes et les tactiques des aspects créés à leur image. C'est Fuegan, le seigneur phénix des dragons flamboyants, qui rassemblera ses pairs pour la bataille finale, et qui mourra le dernier, nimbé de flammes éblouissantes jusqu'au dernier instant.*

# Éperviers Voltigeurs

Autrefois, les eldars croyaient que l'âme de la victime d'un meurtre passait dans un épervier qui volait ensuite en cercles au-dessus de l'assassin, comme le signe de sa culpabilité. Les éperviers voltigeurs tirent leur nom de cet oiseau de proie, synonyme de châtiment.

Les éperviers voltigeurs ressemblent beaucoup à leur rapace totem. Leur équipement est fabriqué dans un matériau cellulaire de pointe, conçu pour être extrêmement léger. Leurs ailes sont un assemblage astucieux de plumes vibrantes qui incorpore de minuscules dispositifs antigravitiques. Ils permettent aux éperviers voltigeurs de planer au-dessus du champ de bataille avec une grâce et une agilité qui font l'envie des autres races. Lorsqu'ils sont en vol, leurs ailes vibrent comme celle d'un oiseau-mouche, battant à de telles vitesses qu'on ne distingue qu'un mirage de couleurs.

Si les éperviers du mythe eldar désignent les coupables, les guerriers aspects ailés jouent un rôle beaucoup plus actif dans la destruction de leur ennemi. Ils décollent et montent en flèche sans préavis, pour fondre sur l'adversaire l'instant d'après. Leurs armes rituelles sont l'éclateur laser – une arme à énergie bien plus efficace que les vulgaires fusils laser de l'Imperium – et le pack de grenades. Leurs options de bombardement incluent des grenades antipersonnel, pour les attaques en rase-mottes, et des grenades disruptrices, pour mettre l'artillerie ennemie hors de combat – on peut suivre leur trace au sillage d'explosions qu'ils laissent derrière eux.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Épervier voltigeur | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ |
| Exarque épervier v. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie de saut.**
L'exarque est de type **infanterie de saut (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect** (épervier voltigeur) (p.65), **armure Aspect lourde** (exarque) (p.65), **éclateur laser** (p.62), **ailes d'épervier** (p.67) **grenades à plasma, grenades disruptrices, pack de grenades** (p.66).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Course, fléau ancestral** (p.25), **transe guerrière** (p.25).

**Hérauts de la victoire :** Une unité composée exclusivement de figurines avec cette règle spéciale ne dévie pas lorsqu'elle effectue une *frappe en profondeur.*

**Envol :** Une unité composée exclusivement de figurines avec cette règle spéciale peut "s'envoler" : retirez-la de la table et placez-la en *réserves imminentes.* Une unité ne peut pas s'envoler le même tour qu'elle est arrivée des *réserves.* Une unité ne peut s'envoler qu'au début de sa phase de Mouvement, avant les tests de *regroupement.* Une unité *pilonnée, en retraite, verrouillée en combat* ou portant une *relique* ou tout autre pion objectif ne peut pas s'envoler. Une unité d'éperviers voltigeurs en *réserves* à la fin de la partie concède des points de victoire comme si elle avait été retirée comme perte.

## LES ÉPÉES DE VAUL

*Pendant des années, Isha et Kurnous subirent les terribles tourments infligés par Khaine. Enserrés par des liens de flammes et de fer, le dieu et la déesse furent jetés au fond d'un puits brûlant, loin des yeux mortels et divins. De tous les dieux, seul Vaul le Forgeron plaida en leur faveur, et négocia finalement leur libération en promettant à Khaine de fabriquer cent épées pour lui, car Vaul était le meilleur forgeron de tous les temps et ses armes étaient d'une valeur inestimable. Une date fut fixée, qui lui laissait un an pour exécuter sa part du marché. Quand arriva le jour de la remise, une lame restait inachevée. Pour donner le change, Vaul ajouta une épée ordinaire à sa propre production.*

*La satisfaction première de Khaine l'empêcha de remarquer la supercherie. Ce ne fut que lorsqu'Isha, Kurnous et Vaul furent bien loin qu'il s'en aperçut. Il hurla sa colère, traitant Vaul de tricheur et réclamant vengeance. Cet événement marqua le début de la longue lutte entre Khaine et Vaul, connue sous le nom de Guerre Céleste.*



# Faucheurs Noirs

En toutes choses, les faucheurs noirs tirent leurs enseignements du seigneur phénix Maugan Ra, le plus sinistre et le plus inquiétant de tous les eldars. Maugan Ra professe que le baiser de la mort peut être donné de loin, avec efficacité, grâce et inclémence. Tel est le credo de la voie du Faucheur.

Le faucheur noir est l'aspect le plus menaçant de tous. Son heaume en forme de crâne est un spectacle effroyable en soi, mais les eldars lui attribuent un symbolisme encore plus sombre que la mort: le faucheur noir évoque le Dieu de la Guerre en tant que Destructeur, et son armure rappelle celle du fondateur du temple, le Moissonneur d'Âmes.

La cuirasse de combat de ce terrible guerrier aspect a la couleur de la nuit et est froide au toucher. Elle se compose d'un jeu complexe de plaques emboîtées qui offre une excellente protection et une plate-forme stable qui permet à son porteur de faire feu avec un rendement accru. Cette combinaison de solidité et de stabilité fait paraître les faucheurs noirs plus lents que les aspects des autres temples, mais cela n'a guère d'importance, car leur rôle a toujours été de fournir un tir de soutien à longue portée.

Leur arme sacrée est le lance-missiles Faucheur, dont le canon long projette une redoutable salve de munitions explosives autopropulsées. Toutefois, cela n'a rien à voir avec les bombardements grossiers des autres races, il s'agit bien de volées concentrées visant le cœur. Les missiles stellaires possèdent un pouvoir de pénétration plus que suffisant pour éventrer les armures des légions renégates, pulvériser les carapaces tyranides et abattre les véhicules légers. Seuls les ennemis les mieux protégés ont une chance d'en réchapper.



Les faucheurs noirs conçoivent une grande fierté de leur précision, et une bonne part de leurs entraînements dans les temples aspects vise à exécuter le tir parfait. Au cours de leurs rites de bataille éprouvants, les faucheurs noirs doivent accomplir des exploits de coordination, de concentration et d'équilibre. Leur caractère stoïque se reflète dans leur image de redoutables et inébranlables guerriers, dont le regard sévère hante le champ de bataille.

Les capacités prodigieuses des faucheurs noirs sont encore renforcées par des supports mécaniques incorporés dans leur armure, qui absorbent le recul de leur lance-missiles. Des détecteurs avancés logés dans les panneaux montés de part et d'autre de leur heaume se verrouillent sur les objets rapides, de sorte qu'aucune cible ne puisse leur échapper. Pour les tirs les plus ardus, des connexions psychiques leur permettent de "voir" par la gueule de leur arme, d'où l'adage qui veut que la mort frappe là où se pose le regard du faucheur.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Faucheur noir | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ |
| Exarque faucheur noir | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**
L'exarque est de type **infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **lance-missiles Faucheur avec missiles binaires** (p. 63), **télémètre Faucheur** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Fléau ancestral** (p. 25), **lent et méthodique.**

## YNNEAD, LE DIEU DES MORTS

*Les rares prophètes qui se sont aventurés sur les sentiers des futurs possibles les plus éloignés, Kysaduras l'Anachorète et Eldrad Ulthran notamment, entrevoient un espoir caché pour leur race. Ils croient qu'à mesure que les eldars meurent et ne font plus qu'un avec les circuits d'infinité, le jeune dieu Ynnead, le dieu eldar des morts, croît en puissance. Ces prophètes pensent que lorsque le dernier eldar passera de vie à trépas, Ynnead s'éveillera, et il aura accumulé assez de pouvoir pour vaincre Slaanesh définitivement.*

# Araignées Spectrales

Les Araignées Spectrales tirent leur nom des petites créatures très agressives qui logent parmi les arbres de moelle spectrale du dôme des Prophètes de Cristal. Ces entités étincelantes peuvent se déplacer partout dans le vaisseau-monde en fondant leur corps arachnéen dans le circuit d'infinité, puis en se cristallisant une fois arrivées à destination. Elles sont en outre attirées en grand nombre par les entités psychiques intruses, qu'elles chassent et détruisent, à la manière d'un système immunitaire.

Les guerriers qui ont adopté l'aspect de l'araignée spectrale reproduisent cette défense agressive, frappant de nulle part. Cette faculté repose sur un de leurs équipements rituels, un dispositif ésotérique dimensionnel qui imite la façon dont les araignées de cristal se téléportent à l'intérieur du vaisseau-monde. À l'aide d'un générateur Warp compact, situé dans le paquetage de leur armure, les araignées spectrales peuvent effectuer de courts sauts, disparaissant et réapparaissant en un clin d'œil. Cela leur permet d'effectuer des attaques surprises, qui sont devenues leur signature. Cependant, cette tactique ne va pas sans un risque non négligeable : elles doivent traverser la dimension infernale qu'est le Warp.

Ce plan est en effet un lieu périlleux pour n'importe quel voyageur. Le danger est encore plus grand pour les eldars, car Slaanesh, leur ennemi suprême, désire leurs âmes par-dessus tout. Tout passage dans le Warp, aussi bref soit-il, comporte un risque mortel. Peu importe l'alignement : les habitants démoniaques de ce royaume tirent grand plaisir à piéger les esprits eldars afin d'en faire leurs jouets, pour l'éternité. C'est pourquoi les eldars considèrent que les araignées spectrales sont les plus courageux de tous les aspects – ils ne risquent pas seulement leurs vies, mais leurs âmes immortelles également.

L'armement rituel de l'araignée spectrale est le tisse-mort, une arme exotique et très perfectionnée qui génère un nuage de monofilament. Le champ de confinement magnétique de l'arme dévide et projette le câble acéré sur l'ennemi. La tension du filament fait qu'il se tortille et fouette dans l'air, et lorsqu'il touche de l'étoffe ou de la chair, il la découpe aisément, sectionnant les membres et tranchant les muscles en petits cubes. Les exarques araignées spectrales sont passés maîtres dans cet art : d'un claquement de doigt, ils libèrent une nébuleuse de monofilament qui débite ses victimes en milliers de fines tranches sanguinolentes.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Araignée spectrale | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ |
| Exarque araignée s. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie à répulseurs.**
L'exarque est de type **infanterie à répulseurs (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **tisse-mort** (p. 63), **générateur de saut Warp** (p. 67).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, désengagement, fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).

## LA LANGUE ELDAR

*Un étranger ne peut comprendre, et au prix de beaucoup d'efforts, que les bases de la langue des eldars, car la majeure partie de son vocabulaire repose sur une connaissance de la psyché des eldars, leur mythologie, leur histoire et leur géographie. Ils utilisent aussi la gestuelle pour communiquer : deux eldars peuvent converser uniquement par le biais du langage corporel.*

*Leur langue écrite est tout aussi complexe. Chaque symbole, qu'il s'agisse d'une rune, d'un hiérogramme ou d'un pictogramme, ne correspond pas à un son, comme c'est le cas des lettres du Gothique impérial, mais à un concept. La plupart de ces mots-concepts ont également une signification subtilement différente selon qu'ils sont utilisés dans le cadre d'une phrase, d'une divination des prophètes, ou dans les hiérogrammes des différentes maisons eldars.*



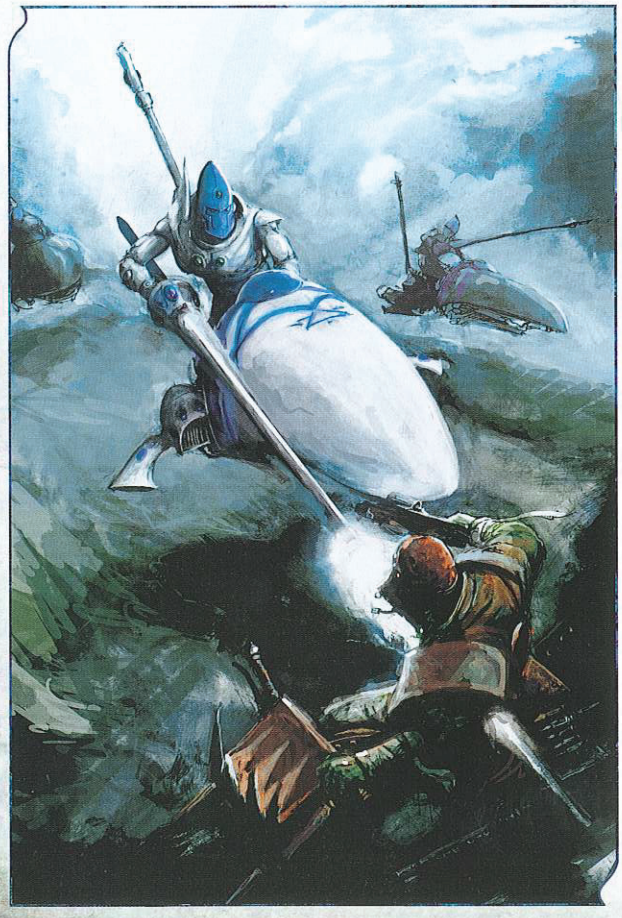
# Lances Étincelantes

Les lances étincelantes témoignent d'une vertu qui démarque chacun de ces guerriers, tels des champions de la race eldar. La mythologie des eldars déborde d'exemples de nobles héros ne faisant qu'un avec leur monture, et avec les lances étincelantes, la légende devient réalité. Ces guerriers frappent comme la lance de Kaela Mensha Khaine, à la vitesse de l'éclair et tuant l'ennemi d'un seul coup.

Ils pilotent des motojets profilées et rutilantes, dont les puissants moteurs antigravitiques permettent de survoler tout type de terrain à vive allure. La concentration des lances étincelantes est telle qu'elles peuvent se faufiler dans les jungles denses et les structures en ruines sans ralentir, esquivant les obstacles qui entraîneraient une fin explosive et spectaculaire pour un pilote de moindre talent.

L'osmose entre le guerrier aspect et sa motojet lui permet d'exécuter des acrobaties aériennes d'un simple geste. Il sait d'instinct quelles sont les limites de sa machine, c'est donc en toute confiance qu'il lance sa motojet à la verticale avant de la mettre en vrille, entre autres manœuvres que les pilotes les plus casse-cou des autres races n'oseraient même pas imaginer. Un tel talent est parfait pendant des années dans les temples aspects des lances étincelantes, dont l'architecture est si vaste qu'il faudrait plusieurs jours pour marcher d'un bout à l'autre. On raconte que les guerriers aspects n'y mettent jamais pied à terre, pas même pour méditer, et qu'ils "ressentent" le relief du sol par le biais des variations subtiles du ronronnement des moteurs antigravitiques, si bien qu'ils pourraient piloter les yeux fermés.

Leur armement rituel est la lance laser. Cette arme longue et élégante dissimule un générateur qui projette une décharge laser à courte portée. Grâce à cette lance, le pilote peut asséner un coup dévastateur pendant qu'il charge ; aussi, les lances étincelantes ne sont pas démunies le temps qu'elles exécutent leur dernier mouvement d'approche. Cette salve inattendue fauche les premiers rangs de l'ennemi dans un éclat de lumière, dégageant la voie pour charger les cibles les plus intéressantes, souvent retranchées derrière leurs propres troupiers. Tandis que les lances étincelantes se ruent en avant, la pointe de la lance laser frappe sa victime avec une lueur soudaine et un impact dévastateur.



Les lances étincelantes sont célèbres pour leur audace et pour la résolution de leurs attaques. Après avoir échangé les tirs et les coups, elles se désengagent pour tourner autour de leur adversaire, en ralentissant à peine. Ainsi, elles sont toujours en mouvement, composant une menace persistante qu'il est impossible de localiser avec précision. Peu survivent à leur premier assaut, et encore moins supportent leur harcèlement, subissant charge après charge jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un tas de cadavres transpercés de part en part.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lance étincelante | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ |
| Exarque lance é. | 5 | 5 | 3 | 4 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Motojets eldars.**
L'exarque est de type **motojets eldars (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **lance laser** (p. 65), **motojet eldar** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES : Attaque de flanc, fléau ancestral** (p. 25), **pilote émérite, transe guerrière** (p. 25).

## LES LUNES ELDARS

*Bien que l'emplacement du monde d'origine des eldars soit inconnu, on raconte qu'il avait trois lunes. Lileath la Lune Vierge était du blanc le plus pur, Kurnous, la Lune Chasseresse était terne et verte, tandis qu'Eldanesh était la Lune Rouge. Lorsque Khaine tua Eldanesh, le défunt seigneur eldar prit place dans les cieux, la couleur rouge étant le vibrant rappel de son cruel martyre. Aujourd'hui encore, les eldars voient dans le symbole de la lune rouge un signe annonciateur de désastre.*

# Chasseurs Écarlates

Les guerriers aspects chasseurs écarlates comptent parmi les plus originaux de leur caste. Leur équipement rituel n'est pas une arme de poing, mais un élégant appareil de chasse qui constitue le summum de l'aéronautique eldar. Ce redoutable aéronef, appelé intercepteur Nightshade, est au chasseur écarlate ce que l'épée énergétique est à la banshee huante ou la catapulte shuriken au vengeur lugubre, mais leur efficacité se mesure sur une tout autre échelle.

Les effectifs des chasseurs écarlates sont assez restreints, bien que leurs temples soient de plus en plus répandus. Ces sanctuaires de Khaine ne ressemblent à aucun autre. Ce ne sont ni des bâtiments, ni des lieux de culte à ciel ouvert, mais des successions d'atriums transparents reliés par des tunnels, qui flottent autour des vaisseaux-mondes comme des archipels à la périphérie d'un continent. C'est dans ces domaines d'atmosphère piégée que les chasseurs écarlates se battent en duel avec leurs armes de prédilection, les lances ardentes et les lasers à impulsions dont leurs intercepteurs sont pourvus, mais qui, lors de ces entraînements, sont réglés pour illuminer la cible, non pour la transpercer. En effet, le Nightshade a été conçu spécifiquement pour traquer et détruire les aéronefs de tous types, y compris ceux des eldars noirs. Les chasseurs écarlates s'entraînent sans relâche, car ils savent qu'un seul rayon peut faire la différence entre la victoire et la défaite, en dépit de leurs réflexes fulgurants.



En s'exerçant contre leurs congénères – qui sont, par définition, les pilotes les plus vifs et les plus expérimentés de la galaxie – les fiers chasseurs écarlates s'assurent que la destruction des appareils des races plus jeunes simple ne devient qu'une formalité, prouvant leur supériorité sur les importuns qui polluent les cieux de l'univers.



Les chasseurs écarlates s'inspirent de l'adresse avec laquelle Khaine s'attaque au point faible d'un ennemi plus puissant avant de l'achever. Fendant l'air dans un miroitement de couleurs, ils traquent et abattent les aéronefs adverses, garantissant la supériorité aérienne des eldars et aveuglant le gros de la force ennemie, dont les réactions sont ralenties. Une fois l'adversaire à point pour le carnage grâce aux tirs adroits des chasseurs écarlates, la horde barbare est démantelée par le reste de l'ost de guerre eldar.

| | Blindage | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Chasseur écarlate | 4 | 10 | 10 | 10 | 3 |
| Exarque chasseur é. | 5 | 10 | 10 | 10 | 3 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef).**

**ÉQUIPEMENT : Deux lances ardentes** (p. 62), **laser à impulsion** (p. 62).

**RÈGLE SPÉCIALE : Acrobate aérien.**

**Nemrod des cieux :** La figurine relance ses jets de pénétration de Blindage qui ne causent pas des dégâts *superficiels* ou *importants* lorsqu'elle tire sur un *aéronef*.

**Frappe parfaite** (exarque chasseur écarlate) **:** La figurine effectue des *attaques de précision* sur ses jets *pour toucher* de 6.

## LES LAMES SANGLANTES DE KHAINE

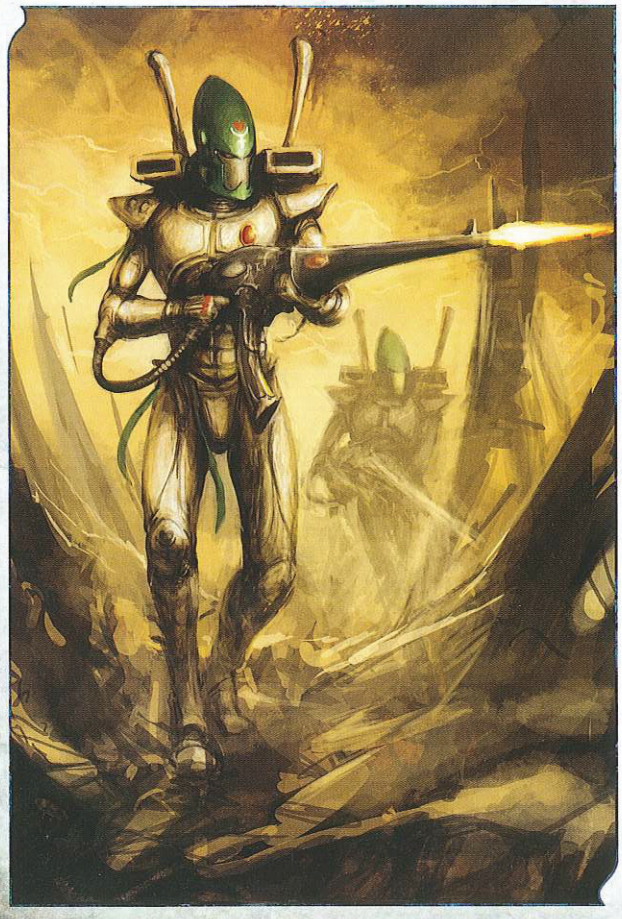
*Parmi les mythes eldars, il y a la légende du triomphe du Dieu à la Main Sanglante sur le dragon blanc Oghanothir, un serpent blindé dont la masse titanesque éclipsait le soleil chaque fois qu'il se dressait pour frapper. La fable veut que Khaine ait traqué la grande bête à travers le cosmos, pour finir par trouver son nid au cœur d'une lune creuse. Comme le monstre émergeait de sa tanière, Khaine lança une paire de lames sanglantes façonnées à partir de l'ichor qui coulait de sa main gauche. Ces dagues allèrent se planter dans les yeux du béhémoth, facilitant la tâche du Dieu à la Main Sanglante. Ce sont ces lames aveuglantes que les chasseurs écarlates cherchent à imiter au combat.*

# GARDIENS DES VAISSEAUX-MONDES

La lutte perpétuelle pour la survie la race eldar comporte une cruelle ironie, celle des osts levés pour défendre les populations, mais dont les combattants sont en grande partie des civils. En effet, chaque eldar est entraîné et prêt à prendre les armes s'il le faut. Sur certains vaisseaux-mondes, Ulthwé en particulier, ces gardiens représentent même l'essentiel des troupes. Ils constituent en premier lieu la force de défense de leur vaisseau-monde, car les guerriers aspects sont trop peu nombreux pour assurer ce rôle sans un appui. Les gardiens sont également appelés à piloter et servir d'équipage à la majorité des machines de guerre eldars, qui procurent un soutien blindé et une capacité de transport indispensables aux osts de guerre.

## GARDIENS DÉFENSEURS △

Les armes employées par les gardiens varient en fonction de leur assignation sur le champ de bataille. Les gardiens défenseurs agissent comme unités de soutien, et incorporent des plate-formes d'arme lourde antigrav qui glissent sans effort sur les terrains accidentés tout en criblant les cibles proches. Si un ennemi menace leur position, les gardiens libéreront sur lui une grêle de projectiles avec leurs catapultes shuriken, tout en se déplaçant en sécurité et avec discipline. Lorsque les grands prophètes et les autarques d'un vaisseau-monde déploient des gardiens défenseurs, ils sont conscients de mettre leur peuple en péril. Ainsi ces gardiens doivent-ils éviter les zones de guerre les plus violentes, bien qu'ils se comportent en pratique avec autant de bravoure que le reste de l'ost. Le fait que même des civils soient capables d'engager une armée ennemie et d'en triompher témoigne cependant de la valeur et de la haute technologie des eldars.



## GARDIENS DE CHOC ✲

Dans les pires circonstances, un vaisseau-monde devra faire appel à un groupe de gardiens de choc, des guerriers équipés spécifiquement pour opérer dans la mêlée, grâce à des pistolets shuriken et d'élégantes épées tronçonneuses.

Les escouades de gardiens de choc sont rares, mais néanmoins efficaces. Elles agissent comme troupes d'assaut en renfort des guerriers aspects du vaisseau-monde. Bien que ces gardiens ne profitent pas de la protection d'une armure Aspect, ils combattent avec le talent et la grâce qui caractérisent les eldars. Leurs armes frappent l'ennemi avec une vitesse surnaturelle, en sectionnant membres et jointures sans laisser le temps à l'adversaire d'esquisser la moindre riposte.

Les unités de gardiens de choc doivent se déplacer prestement en sprintant d'une zone âprement disputée à une autre, ce qui leur interdit l'usage de plate-formes d'arme lourde. À la place, ces audacieux guerriers emploient des armes spéciales. Leur puissance de feu à courte portée est ainsi augmentée par des fusils à fusion et des lance-flammes. En outre, certains manient des épées énergétiques, ce qui accroît d'autant la flexibilité de ces escouades.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ |
| Plate-forme d'arme l^de | - | - | - | 5 | 1 | - | - | - | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**

**ÉQUIPEMENT :**
***Gardiens défenseurs :* Armure composite** (p. 65), **catapulte shuriken** (p. 63), **grenades à plasma.**

***Gardiens de choc :* Armure composite** (p. 65), **épée tronçonneuse, grenades à plasma, pistolet shuriken** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Course, fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).

*"Ces eldars perfides ! Ils avaient les étoiles dans le creux de leurs mains et sont désormais réduits à tamiser la poussière de leur gloire passée. Malgré tout leur intellect et leur savoir mystique, ils n'ont pas pu dominer la bête qui sommeillait en eux, pas plus que dompter les monstres des ténèbres, pourquoi leur prêter crédit ?'*

- Inquisiteur Gründwald, Ordo Xenos

## GARDIENS DU VENT

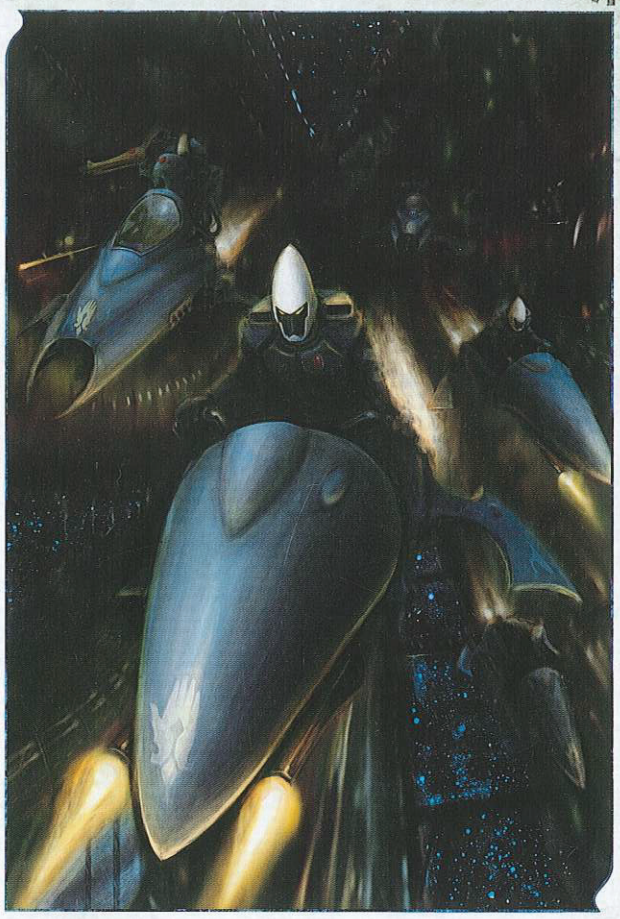
Les gardiens qui pilotent des motojets sont appelés gardiens du vent. Leurs machines sont si formidables qu'un pilote émérite est capable de parcourir plusieurs centaines de mètres en quelques battements de cœur avant de lacérer ses ennemis grâce à la paire de catapultes shuriken qui confère à la motojet eldar sa mortelle réputation. Les gardiens du vent sont fiers de la maîtrise de leurs engins. Le carénage de chaque motojet arbore ainsi l'héraldique de son vaisseau-monde avec parfois une place de choix pour le blason de son escadron. Les teintes utilisées sont toujours vives et provocantes. En effet, des pilotes qui foncent avec la vitesse et l'aisance d'un épervier en défiant la gravité sont peu enclins à redouter l'ennemi. Rejoindre les gardiens du vent à la bataille est considéré comme un honneur, spécialement sur le vaisseau-monde Saim-Hann, où ils sont des milliers à combattre, la lumière se reflétant sur leurs capots, tandis que leurs bannières ondulent comme des flammes dans la brise.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien du vent | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 8 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Motojets eldars.**

**ÉQUIPEMENT :**
**Armure composite** (p. 65), **motojet eldar** (p. 66).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).



## BATTERIES D'APPUI COLÈRE DE VAUL

Alors que l'artillerie de la plupart des autres races adopte une forme grossière, les eldars emploient des plate-formes d'arme d'appui aussi silencieuses que mortelles qu'ils appellent Colère de Vaul en l'honneur de leur dieu-forgeron. Ces élégantes machines sont manœuvrées par deux gardiens expérimentés. Chaque plate-forme accueille une arme massive conçue pour massacrer l'ennemi, mais si pour ce faire, les humains ou les orks recourent à des obus explosifs de gros calibre, les eldars préfèrent employer leur éblouissante technologie, pour un résultat tout aussi terrible. Lorsque les armes d'appui Colère de Vaul combinent leur puissance de feu, elles sont capables d'aplatir l'ennemi comme si Vaul martelait le destin des mortels sur son enclume.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien servant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ |
| Arme d'appui | - | - | - | 7 | 2 | - | - | - | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Pièces d'appui.**

**ÉQUIPEMENT :**
**Armure composite** (gardien servant) (p. 65), **catapulte shuriken** (gardien servant) (p. 63), **grenades à plasma** (gardien servant), **tisseur de ténèbres** (arme d'appui) (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES** (gardien servant) :
**Course, fléau ancestral** (p. 25), **transe guerrière** (p. 25).

### ARMURE ELDAR

*Au lieu d'employer d'épaisses plaques d'armures comme les races moins avancées, les eldars portent des combinaisons qui s'activent psychiquement. Les gardiens sont revêtus d'une composition complexe de psychoplastiques qui se rigidifie à l'impact. Les armures des guerriers aspects sont de conception similaire, mais incorporent des plaques profilées, renforçant ainsi la protection offerte. Tous ces modèles sont confectionnés avec des matériaux psychoréactifs s'adaptant aux mouvements et aux pensées de leur porteur, en se reformant à mesure pour épouser la forme du guerrier tandis qu'il se bat. Même les armures des exarques, les plus épaisses et les plus ornementées, sont suffisamment légères pour ne pas les ralentir.*

*Les eldars font également usage de champs de force, qui varient en puissance du bouclier individuel aux holo-champs protégeant leurs chars antigravs et leurs titans. Certains restent particulièrement étranges, comme le bouclier des armures runiques, réputé pulser en suivant le rythme cardiaque de leur porteur, et les holo-combinaisons dathedi employées par les énigmatiques arlequins.*

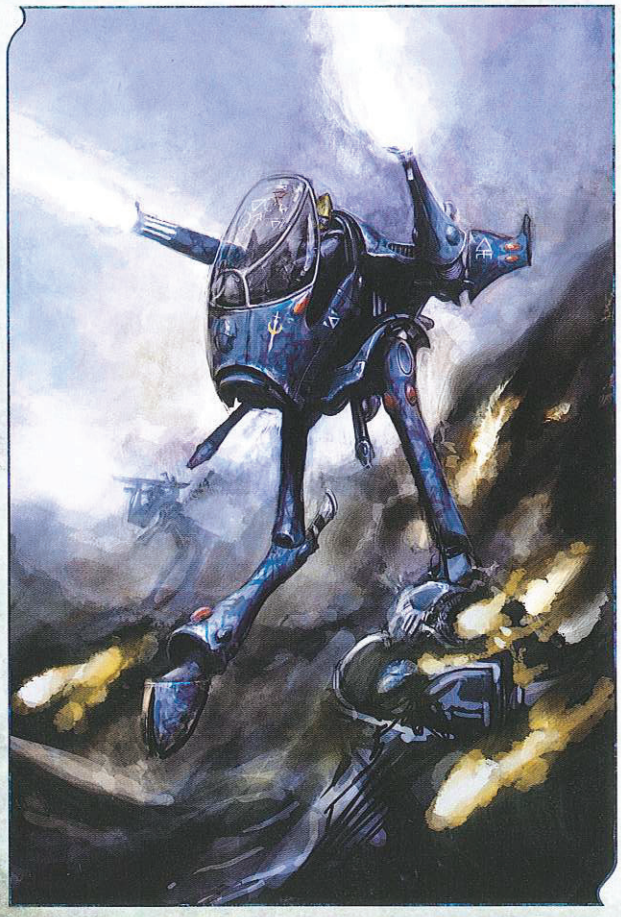


# Marcheurs de Guerre

Les élégants marcheurs de guerre eldars renoncent à un épais blindage en faveur d'une maniabilité accrue, et forment souvent l'avant-garde des armées eldars. Le rôle de ces machines est de mener une reconnaissance agressive. Une fois l'ennemi localisé, les marcheurs de guerre se hâteront de le clouer sur place. Portés par leurs membres agiles, ces machines bipèdes sont toujours équipées de deux armes lourdes, comme des canons shuriken, des rayonneurs laser ou des canons stellaires. Lorsqu'un escadron ouvre le feu, il lamine les rangs adverses, décime des formations entières et réduit les chars ennemis en scories fumantes.

Quoique frêle de conception, le marcheur de guerre possède une résistance insoupçonnable. En effet, un champ de force déforme sa silhouette tout en protégeant son pilote. Les coups au but censés éventrer le cockpit ou le gardien qui y siège sont déviés par un hémisphère crépitant d'une énergie intangible, ce qui rend le marcheur de guerre aussi solide qu'un véhicule au châssis fermé. Irrévocablement, le gardien aux commandes riposte, et oblitère sa cible sans pitié.

En raison de leur blindage léger, les escadrons de marcheurs de guerre usent de leur armement à distance afin de neutraliser les menaces par ordre de priorité. Ce mode opératoire est facilité par des systèmes d'assistance avancés, comme des pierres-esprits. Il est dit que durant un combat, un pilote de marcheur de guerre entre en transe, et qu'il ne fait alors plus qu'un avec sa machine. Celle-ci traverse les terrains sans effort tout en semant la mort avec ses armes lourdes. En fait, la cadence de tir d'un escadron de marcheurs de guerre est sidérante, à tel point qu'elle suffit généralement à éradiquer des pelotons entiers avant que le reste de l'ost engage l'ennemi.



La puissance de feu des marcheurs de guerre est si terrible qu'une fois leur mission d'avant-garde achevée, ils sont fréquemment assignés en retrait dans un rôle plus statique pour rejoindre les batteries d'appui, les faucheurs noirs, voire les titans Phantom. Ce feu roulant intervient plus tard dans l'affrontement, dans ce que les eldars appellent le *Murehketh Bein Hekhita,* ou "la piqûre de douleur". Ainsi, les meilleurs pilotes de marcheurs de guerre ont-ils le premier et le dernier mot lors d'une bataille.

| | | | | Blindage | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CC | CT | F | Av | Fl | Arr | I | A | PC |
| Marcheur de g. | 4 | 4 | 5 | 10 | 10 | 10 | 5 | 2 | 2 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (découvert, marcheur).**

**ÉQUIPEMENT :**
**Champ de force** (p. 67), **deux canons shuriken** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **scouts, transe guerrière** (p. 25).

## MACHINES GRACILES

*La technologie des eldars s'inspire grandement des formes de vies biologiques et les machines bipèdes qu'ils déploient en temps de guerre sont les exemples les plus flagrants de ce biomimétisme. Les eldars font primer l'agilité sur tout le reste, et qu'il s'agisse d'un simple marcheur de guerre ou d'un immense titan Phantom, tous se déplacent avec une grâce inaccessible aux créations pesantes de l'Adeptus Titanicus. En effet, la mobilité des engins de guerre eldars est telle que nombre de ces machines, comme le chevalier fantôme ou le titan Revenant, incorporent des propulseurs leur permettant de traverser le champ de bataille en bondissant prestement.*

*Suivant leur taille, les marcheurs eldars sont pilotés par un gardien, voire une équipe de servants psychiquement liés pour agir de concert. Cependant, les eldars ne laissent rien au hasard et enchâssent des pierres esprit dans la structure de moelle spectrale de la plupart de leurs machines, afin que l'essence des anciens du vaisseau-monde puisse seconder l'équipage si la situation l'exige.*

*De nombreux marcheurs possèdent également des holo-champs dont l'énergie nimbe la machine équipée d'une onde distordante qui perturbe la visée adverse. En toutes choses, les eldars préfèrent la subtilité à la force brute. Leurs boucliers reflètent cette approche. Ils sont plus élégants que les champs de force des races inférieures, qui finiront toujours par ployer sous un feu nourri.*

# ESCADRONS DE VYPER

La modeste taille de la motojet Vyper cache le caractère mortel de sa morsure. Ces appareils légers opèrent en escadrons au cœur des osts de gardiens du vent, où ils offrent le parfait compromis entre la vitesse d'une motojet et l'armement lourd d'un char antigrav.

Innovation militaire des artisans de Saim-Hann, les Vyper sont des appareils d'attaque biplaces sur lesquels peuvent être montées diverses armes lourdes. Leur faible gabarit permet aux Vyper de passer à travers tous les tunnels de la Toile à l'exception des plus étroits, et leur armement prodigieux les fait rivaliser en puissance de feu avec de nombreux chars. La vitesse de l'appareil lui procure à elle seule une viabilité supérieure à celle d'un épais blindage. C'est pourquoi les escadrons de Vyper évoluent toujours à une allure vertigineuse lorsque le combat fait rage.

Pendant que son pilote dirige l'appareil à travers les nuages de tirs adverses avec toute la grâce attendue d'un gardien du vent, le canonnier assis dans la tourelle arrière aligne sans effort son arme lourde sur les cibles potentielles, et les détruit méthodiquement. Ces appareils ont accès des armes variées: des canons shuriken et des rayonneurs laser contre les rangs d'humains ou d'orks, voire des lance-missiles ou des lances ardentes pour s'occuper des blindés et de l'infanterie lourde. Les Vyper peuvent traiter n'importe quelle menace.



Les membres d'équipage de ces appareils partagent souvent un lien étroit qui leur permet de coordonner précisément leurs manœuvres éclair, et il est courant qu'une Vyper soit dirigée par des parents proches, particulièrement parmi les familles du vaisseau-monde Saim-Hann qui sont très soudées.



Un escadron de Vyper aguerri se déplace comme une seule entité, et peut se redéployer promptement pour cibler l'arrière vulnérable d'un char en approche, virevolter sur un flanc exposé ou zigzaguer pour échapper à des intercepteurs. Les équipages de Vyper préfèrent abattre l'ennemi à distance, harceler les éclaireurs adverses, puis mettre les gaz et les prendre à nouveau pour cible depuis un point avantageux.

| | | Blindage | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Vyper | 4 | 10 | 10 | 10 | 2 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, découvert, rapide).**

**ÉQUIPEMENT : Canon shuriken** (p. 63), **système de catapultes shuriken jumelées** (p. 63).

## LE CHASSEUR DEVIENT LA PROIE

*Les vents de la mousson pliaient les branches, tandis que la tempête faisait rage au-dessus de la jungle. Une pluie battante zébrait la verrière de la Vyper et le collimateur d'Edaia. L'appareil filait sans peine entre les arbres massifs, en esquivant gracieusement les lianes. Peu attentive aux acrobaties de la Vyper, Edaia passa la forêt au scanner, tandis que son canon shuriken ajustait sa visée là où se portait son regard. Cette jungle abritait des monstres dont les cris résonnaient sous la canopée, et les eldars étaient venus les chasser. Alors que son appareil glissait en rase-mottes, Edaia traquait une créature qui progressait à vive allure en s'aidant de ses griffes pour traverser la végétation dense. À présent toute proche, Edaia verrouilla son arme d'un regard dans son viseur. Puis la jungle fut déchirée par un torrent de projectiles, mais grâce à une agilité presque surnaturelle, la bête esquiva la salve meurtrière.*

*L'appareil vira à gauche pour effectuer un second passage, tandis que ses runes cherchaient leur cible. La bête avait beau être rapide, elle ne pouvait distancer une Vyper. Celle-ci se rapprocha de sa proie en slalomant entre les arbres. Le canon shuriken d'Edaia déchiqueta de nouveau le sous-bois. La créature serpentine poussa un cri strident lorsqu'elle fut lacérée par des disques effilés. Edaia balaya la zone au scanner et vit soudain la jungle s'animer. Une horde de créatures chitineuses se ruait en direction des eldars, toutes griffes dehors. La Vyper traversa alors la canopée pour gagner les cieux orageux. Les tyranides étaient localisés.*

# Chars Antigravs Eldars

Les chars antigravs eldars, ou machines de Vaul, dépassent l'entendement des races inférieures. Ce sont des chefs-d'œuvre d'aéronautique qui combinent une grâce surnaturelle avec une puissance de feu terrifiante. Ils sont étrangers au ruminement des tanks impériaux, ainsi qu'à l'incontinence des assemblages approximatifs des mékanos orks. Les élégants véhicules de guerre eldars planent à travers les cieux enfumés, l'agile Falcon aussi silencieux que l'effroyable Fire Prism ou le massif Cobra. Le seul signe de leur passage est un sillage de cadavres fumants. L'armement de ces antigravs, quel que soit leur type, est capable d'éventrer une ligne de front.

Propulsés par des moteurs antigravs avancées, les tanks eldars ne sont pas limités par les lois de la pesanteur comme ceux des races inférieures. Leurs coques de psychoplastique peuvent supporter une pression inconcevable, et si l'on ajoute leurs holo-champs et des pierres-esprits auxiliaires, ces chars sont virtuellement indestructibles. Tous sont capables de voler, au moins sur de courtes distances, mais au combat, ils flottent au-dessus du sol à des vitesses fulgurantes. Il arrive souvent qu'un commandant ennemi ignore la présence de tanks eldars sur son flanc avant qu'ils aient réduit ses propres blindés au silence et ne se soient évanouis. Ces machines de mort sont néanmoins magnifiques, des joyaux chatoyants dans l'arsenal de leur vaisseau-monde, dont la rune complexe parachève leur coque curviligne.

## FIRE PRISM

En dépit de son esthétique indéniable, le Fire Prism ne délaisse aucune des qualités meurtrières associées aux blindés. Son arme distinctive, le canon à prisme, est le fléau des chars lourds des races moins avancées. Ce système offensif singulier emploie un procédé de tir en deux temps. Un laser de puissance moyenne dirige son faisceau dans un prisme de cristal qui amplifie la décharge en une fraction de seconde. Cette énergie peut être à son tour libérée en un rayon concentré capable de transpercer un char d'assaut de part en part, ou sous forme diffuse pour annihiler des unités d'infanterie entières. Mais l'utilisation la plus insolite de cette merveille technologique est de réduire la largeur de sa décharge laser en un mince trait de lumière capable d'abattre un monolithe nécron d'un seul tir.

| | Blindage | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Fire Prism | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, char, rapide).**

**ÉQUIPEMENT : Canon à prisme** (p. 63), **système de catapultes shuriken jumelées** (p. 63).



## FALCON

Durant la Guerre Céleste, ce fut Faolchú, l'épouse du Grand Épervier, qui retrouva la puissante épée de Vaul, Anaris, et la confia au héros eldar Eldanesh. Cette allégorie du salut a inspiré la conception du Falcon. Hérissé d'armes redoutables, ce char antigrav possède un compartiment de transport afin de déposer une petite escouade où le besoin s'en fait sentir, puis de l'en extraire une fois sa mission accomplie. Les ennemis des eldars ont appris à redouter la silhouette gracile du Falcon, car si les armes du char ne scellent pas leur destin, les eldars qu'il transporte le feront.

| | Blindage | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Falcon | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 |

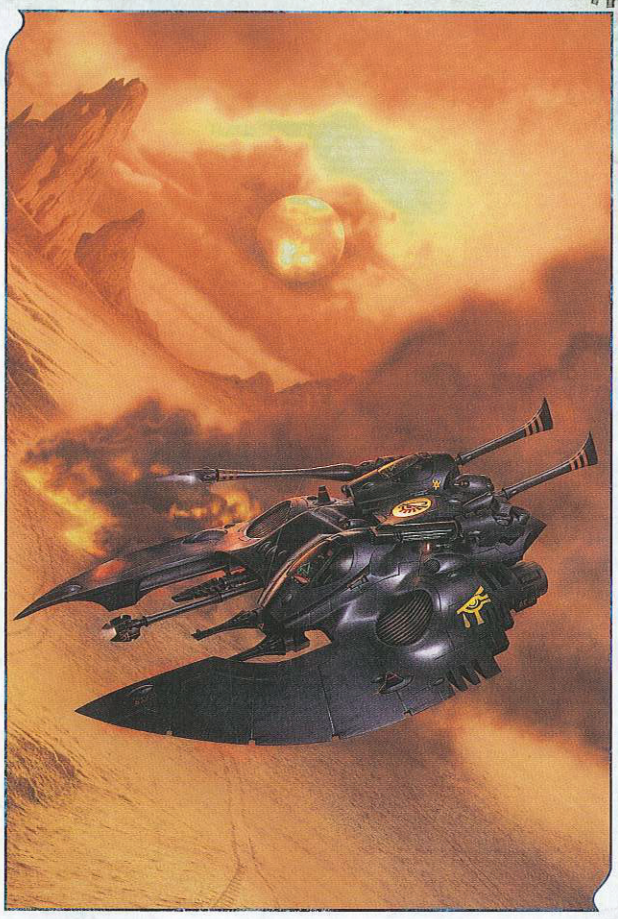
**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, char, rapide, transport).**

**ÉQUIPEMENT : Laser à impulsions** (p. 62), **canon shuriken** (p. 63), **système de catapultes shuriken jumelées** (p. 63).

**TRANSPORT:**
**Capacité de transport :** Six figurines. Ne peut transporter aucune figurine *massive, très massive* ou *extrêmement massive.*

**Postes de tir :** Aucun.

**Point d'accès :** 1 (rampe arrière).



## NIGHT SPINNER

Le Night Spinner se distingue de tous les autres véhicules d'artillerie, car il ne tire pas d'obus explosifs ni même d'effroyables décharges d'énergie, mais utilise un moyen bien plus subtil pour délivrer la mort à distance. Le Night Spinner possède ainsi un tisseur de nuit monté en tourelle, une arme ésotérique qui tisse des toiles mortelles de monofilaments avant de les projeter. Cette substance incroyablement fine est si résistante que sa trajectoire est inexorable. En effet, les eldars appellent ces filaments les Chaînes de Vaul, d'après les liens inaltérables de la légende. Quiconque assez malchanceux pour se trouver sous la toile d'un Night Spinner sera déchiqueté par les monofilaments tandis que la gravité les attire doucement vers le bas. La toile d'un Night Spinner finira par toucher le sol, mais avant cela, elle constituera une barrière mortelle qui démembrera tous ceux qui tenteront de passer à travers. À courte portée, le Night Spinner est également capable de projeter une toile meurtrière directement sur l'ennemi, avec d'horribles conséquences.

| | Blindage | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Night Spinner | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, char, rapide).**

**ÉQUIPEMENT : Système de catapultes shuriken jumelées** (p. 63), **tisseur de nuit** (p. 63).

## WAVE SERPENT

Le Wave Serpent est le principal transport de troupes des armées d'un vaisseau-monde. Protégés par sa coque élancée, ses passagers peuvent se rendre en tout point du champ de bataille. Les générateurs de champs énergétiques du char génèrent une barrière qui amenuise les tirs dirigés vers sa proue et qui peut aussi être projetée sur l'ennemi en cas de nécessité. Ses moteurs antigravs sont assez puissants pour qu'il traverse le champ de bataille en quelques instants, et si on ajoute à cela son armement lourd, on comprend pourquoi le Wave Serpent est un atout sur tous les théâtres d'opération.

| | Blindage | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC |
| Wave Serpent | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (antigrav, char, rapide, transport).**

**ÉQUIPEMENT : Bouclier Serpent** (p. 67), **système de canons shuriken jumelés** (p. 63), **système de catapultes shuriken jumelées** (p. 63).

**TRANSPORT:**
**Capacité de transport :** Douze figurines.

**Postes de tir :** Aucun.

**Point d'accès :** 1 (rampe arrière).

# ARLEQUINS

Les guerriers-danseurs arlequins ne font aucune différence entre l'art et la guerre. Fidèles du malicieux Dieu Moqueur, ce sont des êtres étranges et incompréhensibles, même parmi les eldars. Leur maîtrise des arts physiques et leur exceptionnelle rapidité en font de mortels combattants. Le moindre de leur geste est répété et travaillé jusqu'à la perfection, et ils accomplissent leurs légendaires ballets avec grandeur, puissance et passion – leurs signes distinctifs sur le champ de bataille.

Les arlequins du Dieu Moqueur sont les plus énigmatiques de tous les eldars. D'aucuns leur prêtent des talents surnaturels qui transcendent les rêves des mortels et les intéressés ne font rien pour les contredire. Personne ne sait d'où ils viennent, car ils surgissent toujours de nulle part, mais on raconte qu'ils gardent les voies secrètes de la Toile. Ce sont des créatures d'un autre monde, même aux yeux des autres eldars, car leurs origines comme leur destin semblent diverger de façon troublante du reste de leur race.

Lorsqu'un eldar meurt, son essence est capturée par sa pierre-esprit afin d'échapper à Slaanesh, qui sinon la consumerait. Les eldars libéreront ensuite cet esprit dans le circuit d'infinité de son vaisseau-monde, tandis que les âmes des exodites trouveront un refuge similaire dans l'esprit-monde de leur planète. Toutefois, les arlequins appartiennent au Dieu Moqueur et à nul autre, aussi l'esprit de leurs morts se fond-il dans celui de leur maître, et renforce son pouvoir.

## LA BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

*On parle généralement de la Bibliothèque Interdite comme d'un vaisseau-monde, mais si ces derniers naviguent dans le cosmos, celle-ci n'existe que dans la Toile. Pour atteindre ce fabuleux royaume, il est nécessaire de voyager à travers des tunnels secrets au cœur du Warp, de passer ses terrifiantes sentinelles et de trouver l'une des entrées cachées qui mènent à l'intérieur.*

*La Bibliothèque Interdite renferme les connaissances les plus précieuses des eldars, en particulier ce qu'ils ont appris au sujet des périls du Chaos, qui ruina leur grande civilisation et continue de les menacer depuis le Warp. Ces secrets sont fermés aux inconscients et aux simples curieux. En effet, dans ses chambres scellées psychiquement, la bibliothèque garde des grimoires de magie noire, des tomes démoniaques et les archives des innombrables cultes du Chaos disséminés à travers les étoiles. Ces données proviennent des quatre coins de la galaxie, et incluent maints travaux xenos.*

*De tous les humains, seuls quelques inquisiteurs ont eu le privilège de pénétrer dans ce lieu, toujours accompagnés d'arlequins et sous la plus étroite surveillance, mais aucun n'a jamais relaté cette expérience. Ces inquisiteurs partagent un lien étroit avec les arlequins, car ce sont tous des ennemis jurés du Chaos et ils comprennent trop bien l'ampleur de la menace qui pèse à la fois sur les eldars et sur l'humanité. Quant aux sentinelles de la Bibliothèque Interdite, leur nature demeure un mystère, mais elles sont décrites comme le plus terrible danger qui puisse être rencontré au cœur de la Toile.*

Selon la légende, tandis que Slaanesh affrontait Kaela Mensha Khaine, le Dieux Moqueur s'enfuit par la Toile et se dissimula dans son dédale de tunnels. Il y vit depuis, se riant des dieux du Chaos tout en dansant entre les fils du destin pour servir ses manigances. Les arlequins l'appellent Cegorach, et on ne saurait l'atteindre, car il est aussi preste que subtil, et il connaît tous les secrets de la Toile.

Tout comme leur dieu insaisissable, les arlequins ne sont pas liés à un des vaisseaux-mondes en particulier, mais voyagent de l'un à l'autre en empruntant les tunnels de la Toile comme s'ils étaient guidés dans leur périple par une raison inconnue. En temps de paix, les arlequins sont porteurs de chants et de danses, et mettent en scène les cycles mythiques des eldars par la musique et le mime. Ils font parfois l'honneur à leurs hôtes de leurs spectacles acrobatiques, et on prétend aussi qu'ils se rendent parfois en la crépusculaire Commoragh, la cité des eldars noir, pour s'y produire. Ces représentations sont souvent des versions stylisées des cycles mythiques eldars, lors desquelles chaque arlequin joue le rôle d'une figure légendaire de son peuple.

Les pièces et les chansons des arlequins sont porteuses de significations d'une telle subtilité que seul un eldar est en mesure de les percevoir. Lors de chaque performance, les rôles sont toujours tenus par les mêmes acteurs. Ainsi le Dieux Moqueur est-il invariablement interprété par le coryphée, tandis que le destin est joué par le prophète de l'ombre, la mort par le bouffon tragique et ainsi de suite. Le rôle de la majorité des protagonistes est assumé par le gros de la troupe. Puisque ces arlequins n'ont ni nom ni identité, ils incarnent les personnages de leur groupe dans le sens le plus littéral qui soit.



Les arlequins portent toujours des costumes multicolores, et des champs holographiques qu'ils appellent combinaison domino ou *dathedi*. Similaire aux holo-champs des véhicules eldars, une holo-combinaison brouille les contours de son porteur: chaque fois qu'il se déplace, il semble exploser en une myriade d'étincelles colorées, et son image ne redevient complète que lorsqu'il s'arrête. Les arlequins ne montrent jamais leur véritable visage, qu'ils dissimulent sous des masques polymorphes capables d'adopter n'importe quelle image, selon la volonté du porteur. Lorsque les serviteurs du Dieu Moqueur emploient leur talent pour tuer, ces masques reflètent souvent les pires frayeurs de leurs adversaires.

Lorsque retentit l'appel aux armes, les arlequins prêtent main-forte aux guerriers aspects et aux gardiens. Le fait qu'ils se battent volontairement aux côtés des osts des vaisseaux-mondes comme des cruelles cabales des eldars noirs témoigne de l'allégeance des arlequins à la race eldar dans sa globalité, et leur aide n'est jamais refusée. Les arlequins apparaissent immanquablement durant les événements importants, qu'ils soient bénéfiques ou non, et leur venue est interprétée comme le présage des caprices du destin.

## BOUFFONS TRAGIQUES

Les bouffons tragiques sont des spécialistes de l'arme lourde, des guerriers lugubres qui se tiennent à l'écart des autres arlequins. Leur costume est orné de symboles funèbres, leur masque représente toujours une tête de mort et ils portent les ossements de leurs prédécesseurs. Les bouffons tragiques cultivent un sens de l'humour macabre, et leur rire angoissant annonce souvent une mort horrible. Ils manient au combat des canons shuriken chargés de disques hurleurs imprégnés de toxines virulentes qui font exploser leurs victimes.

## PROPHÈTES DE L'OMBRE

La violence bariolée d'une attaque d'arlequins est encore accentuée par les prophètes de l'ombre. Ces psykers au masque lisse sèment la peur et la confusion au moyen d'hallucinations projetées par leur lance-grenades. Lors des représentations, ils sont les narrateurs, qui dansent dans les airs tels des fantômes scintillants. Au combat, ces mystiques peuvent noyer leurs ennemis dans l'horreur tout en effaçant la présence des arlequins dans les esprits de leurs adversaires.

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

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.** Le coryphée, le prophète de l'ombre et le bouffon tragique sont **infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT :**

***Arlequin :*** **arme de corps à corps, ceinture antigrav** (p. 66), **holo-combinaison** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63).

***Bouffon tragique :*** **canon hurleur** (p. 63), **ceinture antigrav** (p. 66), **holo-combinaison** (p. 65).

***Coryphée :*** **Baiser d'arlequin** (p. 64), **ceinture antigrav** (p. 66), **holo-combinaison** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63).

***Prophète de l'ombre :*** **arme de corps à corps, ceinture antigrav** (p. 66), **grenades hallucinogènes** (p. 66), **holo-combinaison** (p. 65), **pistolet shuriken** (p. 63).

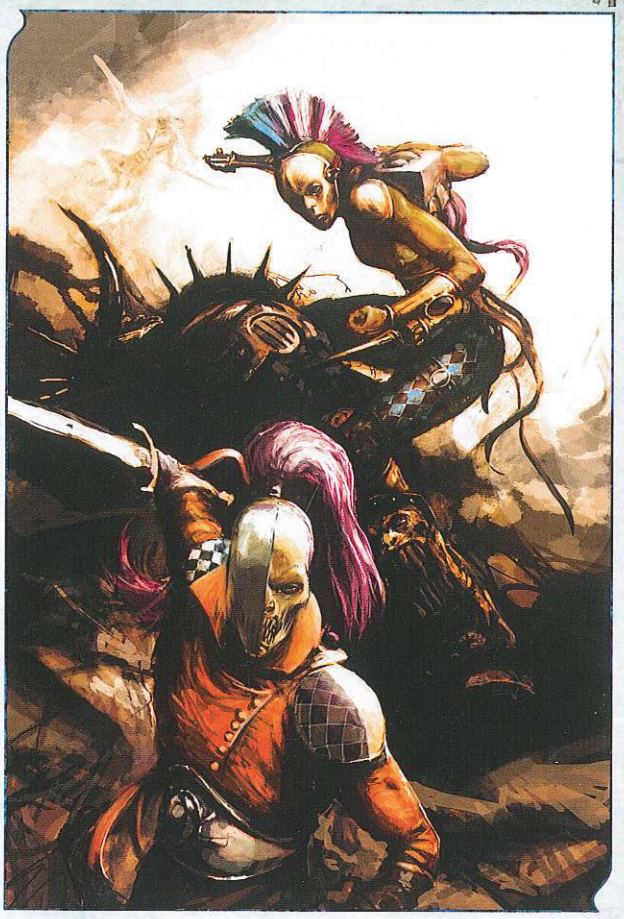
**RÈGLES SPÉCIALES : Charge féroce, désengagement, course, pysker (niveau de maîtrise 1)** (prophète de l'ombre).

**PSYKER :** Un prophète de l'ombre connaît toujours le pouvoir psychique *Voile de Larmes.*

**VOILE DE LARMES** **CHARGE WARP 1**

*D'un geste esquissé dans l'air, le prophète de l'ombre soustrait sa troupe d'arlequins à la perception d'autrui.*

*Voile de Larmes* est une **bénédiction** ciblant le prophète de l'ombre et son unité. Toute unité ennemie souhaitant les prendre pour cible doit lancer 2D6x2. Si la portée en ps ainsi obtenue est insuffisante, l'unité ennemie ne peut pas tirer durant ce tour.



## LE SOLITAIRE

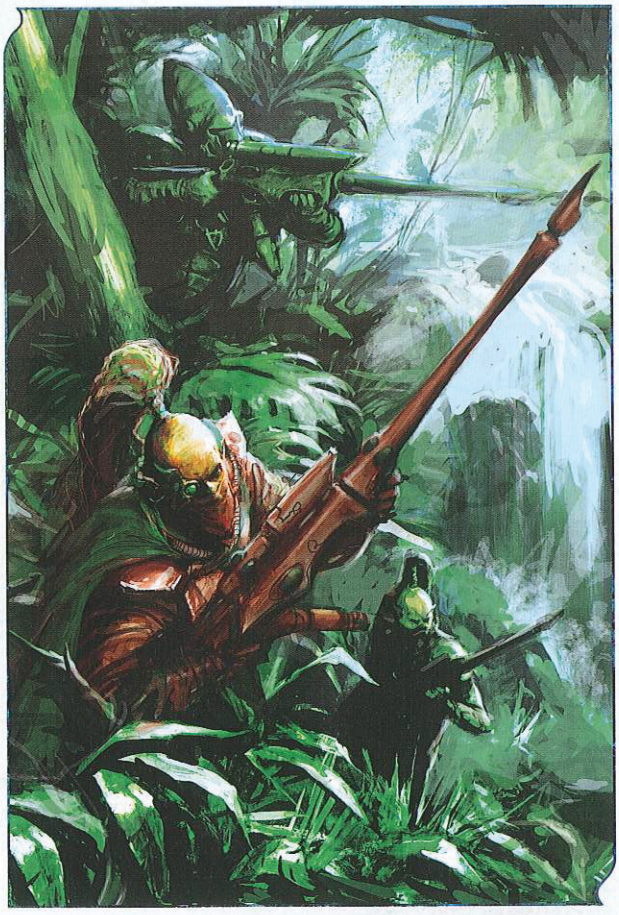
*Le plus étrange de tous les arlequins est le solitaire, qui vit isolé des autres eldars. Le solitaire parcourt seul l'univers pendant la majeure partie de sa vie, rejoignant occasionnellement une troupe pour une représentation ou une bataille selon son envie. Il ne parle, et on ne s'adresse à lui, que sous une forme rituelle, et lorsqu'il n'est pas sur la scène, il communique rarement avec ses semblables.*

*Parmi l'éventail bariolé des rôles joués par une troupe d'arlequins, seul le solitaire peut interpréter celui de l'Assoiffée dans la pièce la plus sophistiquée de leur répertoire. On narre diverses histoires d'autres arlequins s'y étant essayé, qui ont tous sombré dans le cannibalisme et la folie. Ainsi, le rôle du solitaire impose un respect mêlé de crainte qui en fait le plus dangereux de tous les arlequins, car il emprunte la voie de la Damnation. Sa destinée est irrémédiable, son âme étant promise à Slaanesh.*

*En dépit de leur funeste destin, on prétend que les solitaires ont été touchés par le Dieu Moqueur. Ils possèdent son discernement à propos de la Chute, et même de la nature de l'univers. Un solitaire peut vivre parmi les eldars (ou même des membres d'autres races) pendant des années, voire des décennies sans qu'on le sache, et de nombreuses rumeurs font état d'eldars ayant rencontré un solitaire, et qui réalisèrent plus tard qu'il s'agissait de Cegorach en personne. On dit que parler à un solitaire ou même croiser son chemin conduit à un triste sort, et que si on en touche un accidentellement, mieux vaut mettre immédiatement un terme à ses jours que de vivre avec cette malédiction.*

# RANGERS

Les rangers eldars sont à la fois des éclaireurs incomparables et des tireurs d'élite. Bien qu'ils aient adopté un mode vie nomade pour se soustraire à la rigueur de la Voie de l'Eldar, ces errants demeurent, pour la plupart, loyaux à leur vaisseau-monde et à ses traditions. Revêtus du manteau du ranger, ils acceptent souvent les missions confiées par leurs prophètes et continuent à leur façon de servir leur peuple. Beaucoup meurent seuls et oubliés. Certains sont consumés par leurs désirs. D'autres finissent par étancher leur soif de voyage et retournent sur leur vaisseau-monde. Ils mènent des enquêtes sur des planètes aux mains d'autres races, recherchent des portails perdus, explorent de nouveaux mondes-vierges et pourchassent ceux qui menacent leur vaisseau-monde. On les envoie parfois chercher des artéfacts, ou retrouver la pierre-esprit d'un guerrier tombé. Toutefois, leur tâche la plus importante est de surveiller les dangers potentiels et de rapporter leur existence au vaisseau-monde.



Les rangers portent une tenue commode dérivée de celles des exodites et peuvent être aisément reconnus à leur apparence tannée par les voyages. L'élément le plus emblématique de leur panoplie est sans doute leur cape en caméléolin, sophistiqué et résistant, qui leur permet de se fondre dans leur environnement. Au combat, les rangers d'un vaisseau-monde agissent en petits groupes afin de prendre position à des endroits stratégiques. Leurs longs fusils s'avèrent alors mortels, même sur les troupes les mieux protégées, car les rangers savent cibler les oculaires, les joints cervicaux et d'autres points faibles des armures.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ranger | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**

**ÉQUIPEMENT : Armure composite** (p. 65), **long fusil de ranger** (p. 63), **pistolet shuriken** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, discrétion, fléau ancestral** (p. 25), **infiltration, mouvement à couvert, transe guerrière** (p. 25).

*"La première chose à savoir sur les eldars est qu'il s'agit d'une race brisée et éparpillée à travers la galaxie. Les diverses branches du peuple eldar varient grandement en localisation, en culture et en technologie. Même au sein de l'une de ces ramifications, celle des vaisseaux-mondes, des exodites, des eldars "noirs" ou des énigmatiques arlequins, on trouve de grandes disparités de comportements et de traditions."*

- Inquisiteur Czevak, Enseignements sur les Impies

## EXODITES

*De tous les eldars, les exodites sont exclusivement portés sur l'avenir. Ils sont considérés avec dédain par le reste de leur race, des peuples naturellement hédonistes, qui les voit comme des fanatiques obnubilés par le malheur. Les prémonitions lugubres de certains exodites révèlent une forme de démence. Leur alarmisme exacerbé n'est qu'une autre manifestation de la vanité des eldars.*

*Toutefois, certains parmi eux sont de véritables survivants, qui ont choisi l'exil pour éviter la dépravation et la destruction. À bord d'une flotte dépareillée, les exodites abandonnèrent leurs mondes et souvent leur foyer. Ils furent nombreux à trouver la mort dans l'espace, voire à être massacrés par des orks ou des esclavagistes sitôt un nouveau monde atteint. Mais la plupart survécurent. Ils atteignirent la Bordure Orientale de la galaxie, qui les éloignait d'autant que possible de la concentration des mondes eldars.*

*Les exodites s'établirent sur des planètes sauvages où la vie se révéla pénible pour des individus qui ignoraient tout du travail physique et de l'altruisme. Mais lors du cataclysme, la plupart des mondes exodites étaient suffisamment loin de l'épicentre pour y échapper. Maints vaisseaux-mondes luttèrent pour se mettre hors d'atteinte de l'onde de choc psychique, mais les exodites étaient soit en sûreté, soit ils périrent avec le reste de leur race et furent oubliés.*

# GARDES & GUERRIERS FANTÔMES

Pour un eldar, mourir ne garantit pas le retrait du service, car les besoins de sa race dépassent ceux des âmes qui la constituent. Sous la direction d'un prophète, il est possible de séparer un esprit du circuit d'infinité et de le confiner dans une pierre-esprit prévue à cet effet. Celle-ci est alors insérée dans le corps robotique d'un soldat fantôme, et insuffle la vie à cette enveloppe artificielle. Ce procédé est répugnant pour les eldars, aussi cette technique n'est-elle employée qu'en cas d'extrême nécessité, mais nul ne peut nier la valeur de la combinaison d'une âme courageuse et d'un corps indestructible dans l'arsenal d'un vaisseau-monde.

## GARDES FANTÔMES

Les plus répandus de ces soldats réincarnés sont les gardes fantômes. Ces fantassins sont constitués de moelle spectrale, un matériau extrêmement solide, et ils dominent de leur taille les spirites qui les mènent à la bataille. Leur conception bénéficie du même raffinement organique que celle des autres constructions eldars, et ils sont souvent ornés de runes stylisées et de gemmes. Toutefois, ces soldats mécaniques contrastent fortement avec leurs homologues de chair et de sang, car la célérité des eldars leur fait défaut. Les gardes fantômes marchent avec l'inéluctabilité de la mort, leur progression sépulcrale seulement ponctuée par le son de la réalité elle-même, lorsqu'elle est déchirée par leurs canons fantômes et leur faux à distorsion.



Les armes surdimensionnées des gardes fantômes permettent à chacun d'eux de diriger une fraction de leur pouvoir psychique sur une cible. Les décharges éthériques ainsi projetées ouvrent une faille entre le Warp et l'univers matériel pendant un instant. Si cela se produit au beau milieu des rangs ennemis, le résultat oscillera entre un traumatisme catastrophique et une déportation dans l'Immaterium.

## GUERRIERS FANTÔMES

Les gardes fantômes les plus redoutés sont appelés guerriers fantômes. Peu d'eldars emploient leur véritable appellation, *Klaivaulch*, de peur de s'attirer le courroux de Khaine. La tradition impose à chaque vaisseau-monde de conserver ces combattants vengeurs à l'écart des autres soldats fantômes afin que la fureur qui imprègne leur châssis ne contamine pas ceux qui aspirent à retrouver la paix. Lorsque sonne l'appel aux armes, ces êtres sont éveillés par les prophètes les plus chevronnés. Leurs pierres-esprits luisent tandis que l'amertume des morts baigne leur squelette. Une fois attisée, la colère qui anime ces corps artificiels ne peut plus être noyée que dans le sang de leurs ennemis. Armés d'épées spectrales qui dessinent des arcs scintillants dans l'air, les guerriers fantômes fauchent leurs adversaires avec la froide précision conférée par leurs membres puissants et élancés. Cependant, certains sont équipés de haches spectrales et de boucliers de force, qui absorbent le feu de l'ennemi lorsque les soldats progressent et dévient les tirs à bout portant des adversaires désespérés. Puis dans une mêlée effroyable, les guerriers fantômes fauchent les vies comme la leur fut arrachée au cours d'une lutte permanente contre l'extinction de leur race.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Garde fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ |
| Guerrier fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie.**

**ÉQUIPEMENT : Canon fantôme** (garde fantôme) (p. 62), **deux épées spectrales** (guerrier fantôme) (p. 64).

**RÈGLES SPÉCIALES :**
**Fléau ancestral** (p. 25), **massif, sans peur.**

### ANARIS

*Dans les derniers jours de la Guerre Céleste, Vaul reforgea la lame qu'il n'avait pu finir pour Khaine, et en fit la plus puissante de toutes. Il la baptisa Anaris, ce qui signifie "la lueur de l'aube", et avec elle il marcha pour affronter le dieu de la guerre. Le combat fut long et Vaul infligea de graves blessures à Khaine, car Anaris était aussi vive et mortelle que la foudre. Mais au final, la fureur de Khaine submergea le dieu-forgeron et le précipita du haut des cieux. On raconte que c'est suite à cet affrontement que Vaul devint infirme. Ensuite, le dieu de la guerre enchaîna le forgeron à son enclume et s'empara d'Anaris. C'est ainsi que Khaine remporta la Guerre Céleste.*

# Seigneurs Fantômes

Les seigneurs fantômes sont des êtres agiles et puissants qui surclassent en taille les gardes fantômes. Ces châssis colossaux sont le joyau de leur vaisseau-monde, car ils bénéficient d'une résistance supérieure à l'adamantium grâce à la moelle spectrale dont ils sont constitués. Éveillés par les procédés nécromantiques des spirites, seul un authentique héros de la race eldar a un esprit assez fort pour intégrer l'imposante coque d'un seigneur fantôme.



La conscience des morts n'est jamais aussi claire que celle des vivants. Elle existe à la fois dans l'univers matériel et dans celui, spirituel, du Warp, Elle se meut à travers la réalité comme dans un rêve où les pensées et les sentiments sont aussi tangibles que l'acier et la pierre. Malgré cela, les seigneurs fantômes sont parfois conviés aux conseils de guerre des vivants, où ils peuvent faire partager par télépathie leurs millénaires d'expérience.

Un ost de guerre peut être accompagné par plusieurs de ces héros du passé, mais comme tous les soldats fantômes, ils ont besoin de la présence des eldars pour ancrer leur psyché. L'esprit d'un guerrier ou d'un prophète vivant agit telle une balise dans la pénombre de la réalité, une lueur permettant à un soldat fantôme de percevoir le monde qui l'entoure. Il est ainsi courant qu'un seigneur fantôme soit accompagné par un spirite, un expert qui pousse les soldats fantômes à de plus grands actes de destruction.

Il existe de nombreuses formes de seigneurs fantômes, la plupart ayant été conçues sur Iyanden pour mieux s'adapter à l'esprit appelé à les habiter. Si la force qui contrôle le seigneur fantôme s'était spécialisée dans l'assaut, il essaiera de déchirer l'ennemi de ses mains mécaniques ou de le pourfendre d'un revers de sabre spectral, une lame d'une dimension prodigieuse. Si sa prédilection allait plutôt au soutien, le cœur énergétique du châssis sera dévié vers une batterie d'armes de tir dévastatrices placées sur ses épaules, voire entre ses énormes mains, comme un vengeur lugubre manierait sa catapulte shuriken. Quoi qu'il en soit, un seigneur fantôme peut aisément faire pencher le cours d'une bataille, et les légendes des héros d'antan continuent ainsi de s'étoffer même dans la mort.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Seigneur fantôme | 4 | 4 | 8 | 8 | 3 | 4 | 3 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Deux catapultes shurikens** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Fléau ancestral** (p. 25)**, sans peur.**



## LES MONDES DÉCHUS

*Les mondes eldars engloutis par la faille appelée Œil de la Terreur, une déchirure de l'espace et du temps, ne furent pas détruits. L'absorption par le Warp les altéra horriblement jusqu'à en faire le domaine des démons et autres entités du Chaos. Ces mondes existent toujours dans les limbes, en partie dans le monde matériel et en partie dans le Warp. Dans cet environnement, les mortels et les démons coexistent, et les lois physiques de l'univers se mêlent aux possibilités infinies du Chaos pour engendrer des planètes de cauchemar. Il est impossible d'imaginer des endroits plus horribles et singuliers : le ciel y est en feu, on y voit des rivières de sang et les mortels sont tourmentés par leurs maîtres démoniaques. Chaque monde est un enfer créé par un prince démon, les servants préférés des dieux du Chaos.*

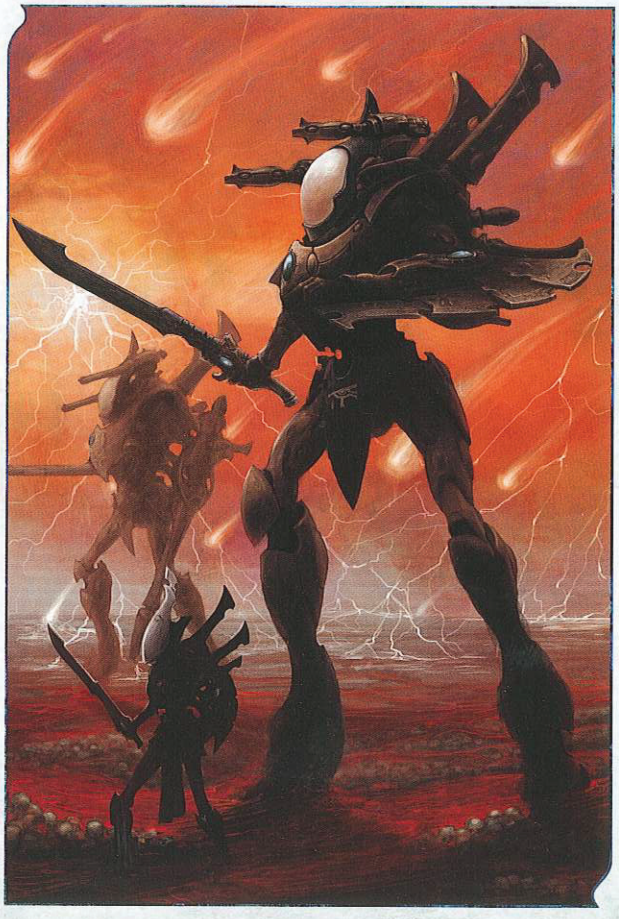
*Les eldars appellent ces planètes des mondes déchus. Selon la légende, ils renfermeraient quelques-uns des plus grands secrets de la civilisation eldar, en dépit des mutations qu'ils ont subies. On raconte même que certains mondes déchus abritent encore des eldars. Parfois, des errants courageux bravent les dangers de l'Œil de la Terreur à la recherche de trésors ou d'amis perdus. Ils survivent rarement et ceux qui reviennent sont si douloureusement meurtris dans leur âme et dans leur chair qu'ils n'aspirent plus qu'au repos dans le circuit d'infinité.*

# Chevaliers Fantômes

Dépassant plusieurs fois la taille de tous les soldats réincarnés, seigneurs fantômes compris, les gigantesques chevaliers fantômes sont suffisamment agiles pour courir à travers les ruines d'une cité dévastée, bondissant de pilier en pilier tout en précipitant dans l'oubli les ennemis des eldars avec leur armement ésotérique. Chaque chevalier fantôme manie soit une paire de canons fantômes lourds, dont le gabarit est à même de propulser leurs cibles entièrement dans le Warp, soit un canon solaire, capable d'oblitérer un bataillon de soldats humains d'une rafale de plasma, soit un immense sabre spectral et un bouclier rayonnant, grâce auxquels ils peuvent même se mesurer à démon majeur exalté.

Sous bien des aspects les chevaliers fantômes incarnent les symboles cycliques des eldars, des disques incurvés qui montrent une part de mort dans la vie et inversement. Leur châssis curviligne abrite les esprits des morts éveillés de la même façon que les autres soldats fantômes, bien que leur buste blindé accueille un eldar bien vivant. Ces pilotes possèdent une caractéristique qui les distingue des simples guerriers aux commandes des chars ou des appareils eldars, ils sont nés avec un jumeau.

Il n'existe pas de lien plus puissant que celui rattachant un eldar à son jumeau. Lorsqu'ils sont tous deux en vie, ces êtres peuvent percevoir la proximité, l'humeur et même les pensées de leur semblable aussi facilement qu'un eldar sentirait la chaleur du soleil sur sa peau ou le vent dans ses cheveux. Ce lien est si fort que si un des jumeaux venait à périr avant l'autre, le survivant se laisserait mourir.



Parfois, lorsqu'un tel déchirement survient, le jumeau restant préférera consacrer sa vie tronquée à piloter un chevalier fantôme. L'essence de son frère défunt, ou de sa sœur décédée, est alors transférée dans l'imposante pierre-esprit logée sur le pectoral du soldat fantôme géant, tandis que le parent vivant prend place dans la cavité thoracique et entre dans une transe guerrière quasi-permanente. La lucidité procurée par le jumeau vivant permet à la machine de se déplacer avec la vitesse qui caractérise la race eldar, tandis que son lien psychique avec son parent défunt le rend capable de diriger non seulement les forces de son jumeau, mais aussi celles des esprits des précédents eldars ayant contrôlé le gigantesque assemblage de moelle spectrale. La maîtrise conférée par cette conscience gestaltique offre au pilote un contrôle total sur les systèmes d'armes psycho-alimentés de sa machine élancée tout en permettant à cette dernière de se mouvoir avec une célérité impensable compte tenu de sa carrure.

C'est une chance que chaque chevalier fantôme soit capable de si hauts faits, une tâche essentielle leur incombe : la recherche de nouvelles pierres-esprits. Après avoir franchi des portails interdits et traversé les chemins éparpillés de la Toile, ils peuvent émerger à la surface des mondes déchus, ou le plan matériel et le Warp se superposent. Cette friction contre-nature fait saigner la réalité elle-même, et chaque goutte qui en résulte se cristallise pour devenir une pierre-esprit. Les mortels qui se lanceraient dans cette quête y risqueraient non seulement leur vie, mais également leur âme. Seuls les chevaliers fantômes ont les qualités nécessaires pour amasser une poignée de pierres-esprits et échapper aux habitants cauchemardesques des mondes déchus.

Alors qu'approche la fin des temps et que les naissances sont plus que jamais éclipsées par les décès, les jumeaux se raréfient sur chaque vaisseau-monde. De nombreux pilotes sont recrutés parmi les membres d'équipages de titans Revenant ayant perdu leur jumeau à la bataille et qui, poussés par le besoin de restaurer leur lien, quel qu'en soit le prix, se tournent vers un semblant de vie aux commandes d'un chevalier fantôme. Aussi perturbant que cela puisse être, on murmure que les conseils de certains vaisseaux-mondes ne laissent même plus le choix à de tels individus. Après tout, nécessité fait loi, et si deux jumeaux s'accrochent à la vie, ils s'illustreront même si leur destin s'assombrit.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chevalier fantôme | 4 | 4 | 10 | 8 | 6 | 5 | 4 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Créature monstrueuse de saut.**

**ÉQUIPEMENT : Deux canons Fantômes lourds** (p. 62).

**RÈGLES SPÉCIALES : Fléau ancestral** (p. 25), **sans peur.**

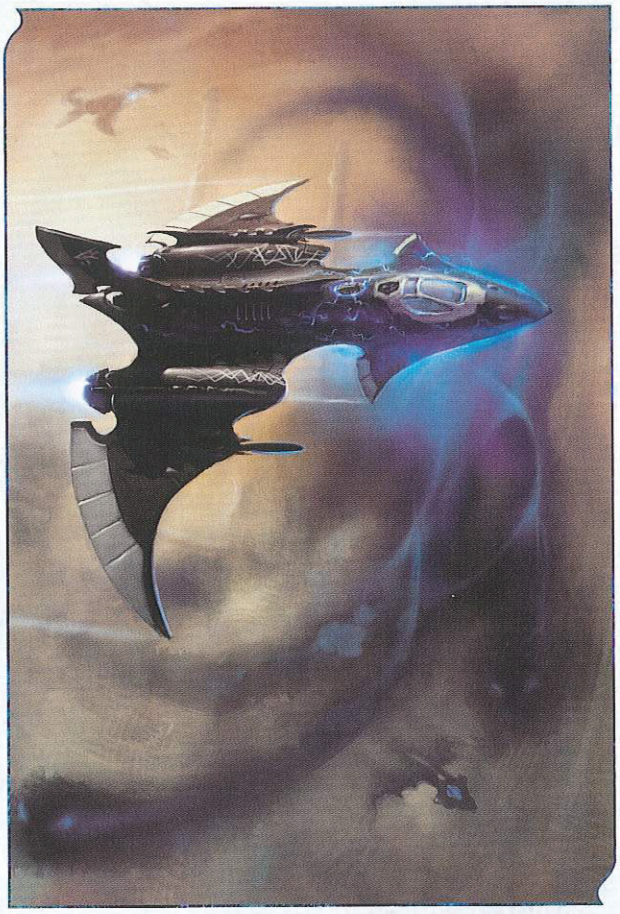
# Chasseurs Fantômes Hemlock

Le chasseur fantôme Hemlock est sujet à controverse parmi les vaisseaux-mondes, car c'est une arme de terreur pure. Employer un tel appareil revient à marcher sur un fil tendu au-dessus d'un abîme d'atrocité. Ce n'est que dans les pires circonstances que les eldars consentent à déployer cette machine révulsante, et ceux qui le font savent que leur âme en sera à jamais souillée. Toutefois, les autarques ont conscience de la nécessité de faire usage de toutes les options possibles pour assurer la survie de leur peuple.

Le Hemlock superpose les capacités psychiques d'un pilote spirite avec les énergies sinistres d'eldars décédés. Les copilotes de cet étrange appareil ne sont ainsi que les essences de guerriers anciens contenues dans des pierres-esprits. Tout comme les soldats fantômes qui, animés par les spectres du passé, accompagnent les osts de guerre à la bataille, le Hemlock possède un cœur de moelle spectrale psychoréactif qui agit comme un circuit d'infinité miniature battant au rythme monocorde de l'essence des morts. Les esprits qui évoluent dans la coque du Hemlock peuvent suppléer le pilote spirite de façon élémentaire s'il tombe inconscient, ce qui est bienvenu si l'on considère la pression mentale constante qu'il doit supporter en partageant un espace confiné avec une confrérie de défunts. Chacun de ces pilotes risque la démence à force d'écouter les murmures de son Hemlock, ou pire, après avoir trop communié avec ses copilotes, de voir sa pierre-esprit rejoindre le chœur de fantômes de l'appareil en ne laissant qu'une enveloppe inerte.

Toutefois, cette alliance inhabituelle est exigée par l'armement singulier du chasseur fantôme. Les capacités du spirite sont décuplées par la nacelle psychoclaste placée sous son cockpit, qui lui permet de propager une onde de terreur depuis son appareil. Cette vague d'émotion négative fait frissonner l'air et provoque des hurlements paniqués chez les ennemis des eldars. Lorsque la peur atteint son paroxysme, les esprits vengeurs du Hemlock actionnent les faux à distorsion lourdes montées sous chaque aile. Ces armes n'engendrent ni rayon ni explosion, car elles agissent dans une autre dimension. Le seul signe de leur utilisation est un voile déformant et le spectacle de leurs victimes s'effondrant sans vie. Les énergies libérées sont assez puissantes pour détruire les circuits engrammatiques des guerriers nécrons ou, comme le visaient leurs créateurs du vaisseau-monde Iyanden, pour priver les tyranides de la conscience de l'Esprit-ruche. Pas une égratignure n'est infligée aux victimes, mais elles subissent pire qu'un trépas, car leur essence est expulsée dans le Warp.

Les eldars appellent "couper le fil de Moire" l'acte de dissocier l'esprit de son enveloppe, car dans la mythologie eldar, un fil d'argent relie l'âme d'un être vivant à son corps. Selon la tradition, seule Morai-Heg a le droit de couper cette connexion, car cette tâche incombe à une divinité et non à un mortel. Couper le fil de Moire est strictement prohibé sur les vaisseaux-mondes eldars. Utiliser l'énergie des morts pour animer des combattants fantômes et renforcer la défense de son monde est une chose, mais en faire une arme est différent. Cependant, les autarques les plus militants soutiennent que ces lois datent d'une époque où la galaxie n'était pas infestée, lorsque les eldars étaient prospères et non en voie d'extinction.



| | Blindage 7 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | **CT** | **Av** | **Fl** | **Arr** | **PC** |
| Chasseur fantôme Hemlock | 4 | 10 | 10 | 10 | 3 |

**TYPE D'UNITÉ : Véhicule (aéronef).**

**ÉQUIPEMENT : Deux faux à distorsion lourdes** (p. 62), **nacelle psychoclaste** (p. 67), **pierres esprits** (p. 67).

**RÈGLES SPÉCIALES : acrobate aérien, pilote psyker, psyker (niveau de maîtrise 1).**

**POUVOIR PSYCHIQUE :** Le chasseur fantôme Hemlock ne génère pas de pouvoir psychique, il connaît toujours *Épouvante* de la discipline de **Télépathie**.

*"Le hurlement perçant d'un Hemlock… je ne pourrais l'oublier. Il résonne chaque nuit dans ma tête comme une âme piégée, et me hantera jusqu'à mon trépas. Un cri à glacer le sang, celui des morts tirés de leur repos éternel pour terrifier les vivants."*

- Illithrys Goldenmane, garde éternel d'Alaitoc

# ELDRAD ULTHRAN

## GRAND PROPHÈTE D'ULTHWÉ

Eldrad Ulthran est le principal grand prophète d'Ulthwé. Il vit depuis dix mille ans, et a guidé brillamment son peuple sur les chemins sinueux du destin depuis la Chute, et tout au long de l'ascension de l'Imperium. Ce furent ses divinations qui décidèrent l'envoi inattendu des armées d'Ulthwé contre les tribus orks du monde natal de Ghazghkull Thraka. À la suite du raid eldar, l'équilibre du pouvoir parmi les factions rivales se modifia en faveur de Ghazghkull au détriment d'un autre big boss ork dont les ambitions étaient plus directement dirigées contre les eldars. En conséquence, ce fut le monde humain Armageddon, tristement célèbre depuis, qui subit la pleine fureur de la Waaagh ! Ghazghkull. Ainsi les grands prophètes manipulent-ils le flot du temps, avec habileté et subtilité, pour servir leurs dessins sans jamais s'attirer les soupçons des autres races.

À maintes reprises, Eldrad empêcha des catastrophes de frapper les eldars par des actes d'héroïsme subtils dissimulés dans l'écheveau fracturé du destin. Ce fut Eldrad qui prévint l'infestation hrud du fier Saim-Hann, qui sans cela aurait été réduit à l'état d'épave pourrissante. Ce fut aussi lui qui contra les projets des dynasties nécrons, nouvellement éveillées, lui encore qui empêcha l'avènement du Jour du Sang. Ses interventions salutaires sont légion.



Alors que le destin de la galaxie vacille, et que les os d'Eldrad se changent lentement en cristal, ce dernier sait que les races plus jeunes ne peuvent contrer la menace du Chaos sans aide. Mais si les eldars veulent survivre à la tempête, ils auront besoin de leur plus illustre grand prophète.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eldrad Ulthran | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 10 | - |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Heaume spectral** (p. 66), **lame sorcière, pistolet shuriken** (p. 63), **runes de protection** (p. 28), **runes de clairvoyance** (p. 28).

**TRAIT DE S. DE GUERRE : Anticipation tutélaire** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **personnage indépendant, psyker (niveau de maîtrise 4), transe guerrière** (p. 25).

**Prescience :** Après le déploiement des deux camps, mais avant les redéploiements *scouts*, vous pouvez redéployer 1D3+1 de vos unités. Elles doivent être placées dans votre zone de déploiement, même si elles ont la règle *infiltration*. Cette capacité ne permet pas de déplacer des unités vers ou hors des réserves.

**PSYKER :** Eldrad génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Divination**, des **Runes du Destin** et de **Télépathie**.

### VESTIGES DE GRANDEUR

**Armure des Runes Ultimes :** *Les inscriptions runiques sur la plaque pectorale d'Eldrad offrent une protection incroyable. Seul un érudit dans l'art des runes eldar déchiffrerait leur signification : durer jusqu'au dernier rayon de lumière.*

L'Armure des Runes Ultimes confère à son porteur une sauvegarde *invulnérable* de 3+.

**Sceptre d'Ulthamar :** *Cet antique sceptre de force tisse un lien hyperspatial avec le circuit d'infinité d'Ulthwé. En puisant dans son pouvoir, Eldrad peut ainsi faire appel à la source de sagesse et de puissance qui irrigue son vaisseau-monde, et augmenter en conséquence ses capacités psychiques.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 3 | Mêlée, fléau de la chair, arme de force, lien spirituel |

**Lien spirituel :** Chaque fois qu'Eldrad réussit un test *psychique*, lancez 1D6. Sur 5+, Eldrad récupère immédiatement 1 point de *charge Warp*.

# PRINCE YRIEL

## AUTARQUE D'IYANDEN

Haut amiral des Eldritch Raiders et héritier illégitime de la maison d'Ulthanash, le prince Yriel est un commandant accompli. En dépit de sa jeunesse, il fut choisi pour arpenter la voie du Commandement. D'aucuns prétendirent que la confiance placée en lui était injustifiée, ce qui fut confirmé par la suite.

L'incident qui façonna durement la vie d'Yriel survint lorsqu'il mena une offensive d'envergure contre une flotte du Chaos en approche. Il remporta une victoire totale, mais son impétuosité avait laissé le vaisseau-monde Iyanden vulnérable. Yriel s'attendait à être félicité, mais il fut blâmé par ceux qui étaient restés en retrait. Son orgueil blessé, il choisit la voie de l'Errance, jurant de ne plus jamais poser le pied sur Iyanden. Ses fidèles compagnons, les Eldritch Raiders, le suivirent et sous son commandement ils devinrent les corsaires les plus redoutés de la galaxie.

Il est probable qu'Yriel ne serait jamais rentré sur son monde d'origine si Iyanden n'avait pas frôlé la disparition en affrontant la flotte-ruche Kraken. Les tyranides s'enfoncèrent dans les défenses du vaisseau-monde, et son peuple allait perdre tout espoir lorsque le prince corsaire accourut à la tête de ses Eldritch Raiders. Grâce à une série de frappes audacieuses, Yriel remporta une bataille spatiale titanesque qui brisa la flotte tyranide, avant d'envoyer ses guerriers à la surface du vaisseau-monde. C'est dans le temple d'Ulthanash qu'Yriel se saisit de la maudite Lance du Crépuscule et scella son destin. Avec elle, il tua la créature synapse qui dirigeait la horde, et celle-ci fut annihilée.

Yriel redevint haut amiral d'Iyanden, mais en sauvant son peuple, il s'est condamné à mort, car la lance n'est pas une arme ordinaire, et ne peut être abandonnée. Il occupe à ce jour le rang d'autarque, mais continue d'écumer les étoiles pour restaurer la grandeur de son vaisseau-monde avant d'entrer dans ses légendes. En dépit de son manque de modestie et de circonspection, des qualités que la majorité de ses pairs sur la voie du Commandement possèdent, Yriel est le plus brillant de tous les autarques d'Iyanden, et bien que ses années soient comptées, il entend défendre son vaisseau-monde jusqu'à son dernier souffle.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prince Yriel | 6 | 6 | 3 | 3 | 4 | 7 | 4 | 10 | 3+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Aspect lourde** (p. 65), **bouclier de force** (p. 66), **grenades à plasma.**

**TRAIT DE S. DE GUERRE : Embuscade de lames** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **personnage indépendant, transe guerrière** (p. 25), **voie du Stratège** (p. 27).



### VESTIGES DE GRANDEUR

**Œil de la Colère :** *Cet artéfact monoculaire est capable de déchaîner des rafales d'éclairs d'un regard du prince Yriel.*

Une seule utilisation. Durant la sous-phase de Combat, s'il ne livre pas un *défi*, Yriel peut effectuer une attaque spéciale à son rang d'Initiative au lieu d'effectuer ses Attaques. Centrez le grand gabarit d'explosion sur Yriel. Toutes les unités (amies ou ennemies, sauf Yriel) subissent un nombre de touches F6 PA3 égal au nombre de leurs figurines couvertes au moins partiellement par le gabarit. Seul les PV perdus par l'ennemi comptent dans le résultat de combat.

**Lance du Crépuscule :** *On raconte que cette lance maudite contient l'énergie d'un soleil mourant.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 3 | Mêlée, fléau de la chair, fléau des blindages, maudit |

**Maudit :** Lorsqu'il est engagé en corps à corps, Yriel doit relancer les 6 obtenus sur ses jets de sauvegarde.

# ILLIC NIGHTSPEAR

## CELUI QUI ARPENTE LA VOIE DE L'INVISIBLE

Illic Nightspear d'Alaitoc a vagabondé sur la voie de l'Errance pendant des milliers d'années, arpentant les sentiers du destin pour découvrir les voies insoupçonnées qui s'étendent dans toute la galaxie. Il est connu par différents groupes de rangers sous des noms divers: la Sentinelle des Étoiles, le Forge-voies, le Bouclier d'Alaitoc, et lui-même n'a pas de préférence. Les connaissances d'Illic au sujet de la Toile sont telles que les eldars le disent capable d'apparaître sur une planète comme par enchantement, en franchissant un de ses portails aussi facilement qu'on respire. Bien qu'il s'agisse indubitablement d'une exagération, Illic en connaît plus sur les voies invisibles que tout autre être vivant, excepté les arlequins eux-mêmes. D'aucuns prétendent qu'il en sait trop.

Au fil des siècles, le savoir d'Illic a grandement bénéficié à Alaitoc ainsi qu'aux autres vaisseaux-mondes. Il a guidé d'innombrables osts de guerre à travers les sentiers venteux de la Toile pour les mener sur le champ de bataille de mondes distants, leur permettant de jaillir d'une zone inattendue. Son dévouement envers son peuple ne s'arrête pas là, car une fois sur le théâtre d'opération, son habileté au long fusil s'avère inégalée dans toute la galaxie. Ainsi des big boss orks, des tétrarques nécrons, des généraux impériaux et des champions du Chaos ont-ils péri sous son regard perçant.



Illic a emprunté la voie de l'Errance si longtemps qu'on ne saurait dire s'il peut la quitter. Il rôde dans la galaxie en poursuivant une route dont ses acolytes prétendent qu'elle seule permettra d'échapper à la Rhana Dandra. La légende marche dans ses pas, en narrant sa lutte contre l'ascension des nécrons, sa recherche des Pierres Divinatoires, ou sa quête pour transcender le plan des mortels.

Bien qu'il préfère combattre seul, Illic a pris sous son aile un grand nombre d'errants, en particulier issus de son vaisseau-monde, Alaitoc. Ces guerriers mirages sont des tireurs d'élite hors pair qui accompagnent loyalement Illic à la bataille, dans l'espoir d'apprendre du plus illustre des rangers, comme un guerrier aspect l'espérerait d'un seigneur phénix.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Illic Nightspear | 6 | 9 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 5+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure composite** (p. 65), **épée énergétique, pistolet shuriken** (p. 63).

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Marque du chasseur émérite** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, dissimulation, ennemi juré (nécrons), fléau ancestral** (p. 25), **haine (nécrons), personnage indépendant, transe guerrière** (p. 25).

**Tir précis :** Les tirs d'une figurine avec cette règle spéciale sont toujours des tirs de *précision* (mis à part les tirs *au jugé*).

**Voie de l'Invisible :** Illic Nightspear a la règle spéciale *infiltration*, et peut être déployé n'importe où sur le champ de bataille (sauf en terrain *infranchissable*), sans tenir compte de la proximité de l'ennemi. De plus, toutes les unités amies de rangers eldars ou de guerriers mirages d'Alaitoc qui *attaquent de flanc* peuvent choisir d'arriver à côté d'Illic Nightspear lorsqu'elles sont disponibles. Dans ce cas, faites *frapper en profondeur* l'unité entièrement à moins de 6 ps d'Illic Nightspear – elle ne dévie pas.

### VESTIGE DE GRANDEUR

**Faiseur de Vide :** *Le long fusil d'Illic est réputé abriter l'essence de l'ancien guerrier-armurier Uldanoreth, ce qui lui confère la capacité de percer l'ennemi de trous Warp, voire de le faire entièrement aspirer par l'Immaterium.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 48 ps | X | 2 | Lourde 1, distorsion (p. 62), sniper |

# ASURMEN

## LA MAIN D'ASURYAN

Asurmen est le premier et le plus ancien des légendaires seigneurs phénix, ces exarques primordiaux qui servirent de modèle aux aspects eux-mêmes. Chacun d'eux est un demi-dieu mythique connu à travers les étoiles, une légende guerrière qui défie la mort avec ses pouvoirs surnaturels. Asurmen lui-même est l'incarnation de l'esprit guerrier, tout comme l'avatar incarne le Dieu à la Main Sanglante.

Asurmen est surnommé la Main d'Asuryan, car il sert d'agent immortel au père et chef des dieux eldars. À l'époque de la Chute, Asurmen mena ses disciples en exil, abandonnant sa planète aux horreurs du Warp. Il fonda le premier temple de guerriers aspects sur le monde désolé où son peuple finit par s'établir, monde baptisé Asur en son honneur. Il ne s'agissait pas d'un lieu de retraite contemplative, mais d'un temple martial où les dévots affûtaient leurs esprits aussi bien que leurs corps, pour les rendre plus tranchants que des lames. C'est ainsi que le temple d'Asur engendra les premiers guerriers aspects, ouvrant pour toujours la voie du Guerrier.

À la manière des exarques qui suivent son exemple, Asurmen est d'une certaine manière immortel. Si d'aventure la Main d'Asuryan est vaincue, son corps et son essence reposent jusqu'à ce que se présente un eldar dont l'âme renvoie l'écho de l'esprit qui réside dans la carapace. L'aspirant ressent en lui l'appel de la destinée, et s'il est jugé digne, il revêt l'armure d'Asurmen, et du même coup son identité. C'est ainsi que le seigneur phénix renaît pour combattre de nouveau. Quel que soit le nombre d'individus qui se sont succédé en lui, l'esprit d'Asurmen reste à jamais inchangé, éternellement dominé par la personnalité du premier et du plus grand des porteurs de l'armure.

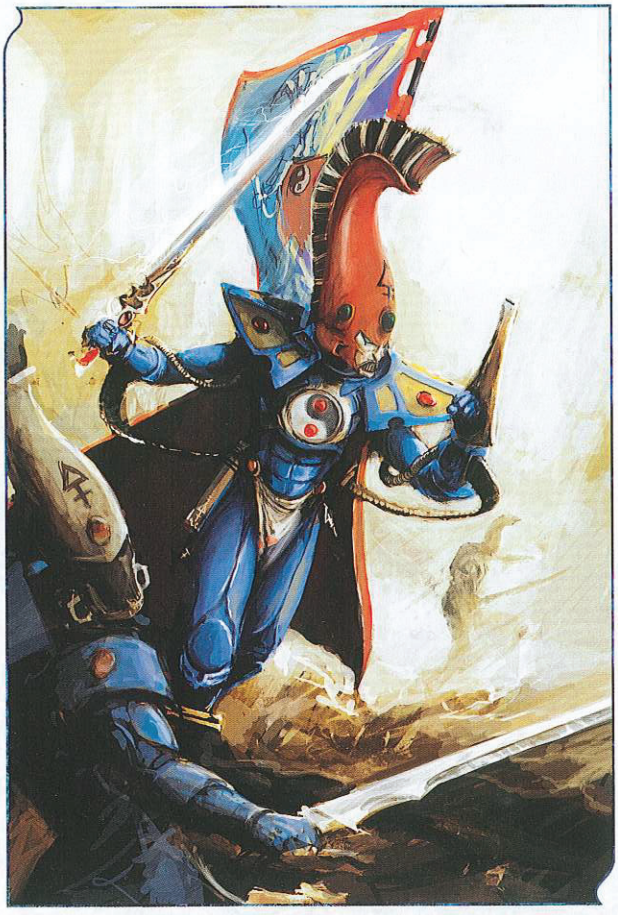
Asurmen est le précurseur de tous les vengeurs lugubres, les plus nobles et les plus pugnaces de tous les guerriers aspects. Il a fondé davantage de temples, sur davantage de vaisseaux-mondes, que tout autre seigneur phénix. Peu après la mise en place des temples aspects, la Main d'Asuryan disparut sans laisser de traces, mais on rapporte avec insistance ses exploits à travers la galaxie. D'aucuns l'auraient vu en train de détruire les laquais de la Grande Ennemie de l'Œil de la Terreur jusqu'à la Bordure Orientale, et la légende de cet immense guerrier s'est répandue non seulement au sein de la culture eldar, mais aussi chez les races mineures.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asurmen | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65), **système de catapultes shuriken de vengeur jumelées** (p. 63).

**RÈGLES SPÉCIALES : Contre-attaque, course, fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25).



**Main d'Asuryan :** Si votre détachement principal comprend Asurmen, il doit être le *seigneur de guerre*. Il possède 1D3 *traits de seigneur de guerre*, tirés sur le tableau des *traits de seigneur de guerre eldars* (p. 25) ; relancez les résultats identiques.

**POUVOIRS D'EXARQUE : Bouclier de grâce** (p. 30), **chance du guerrier** (p. 30).

### VESTIGE DE GRANDEUR

**L'Épée d'Asur :** *Archétype de toutes les lames funestes, elle contient la pierre-esprit du frère défunt d'Asurmen, Tethesis, afin qu'il puisse poursuivre la lutte contre les laquais de la Grande Ennemie jusqu'à la fin des temps.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +1 | 2 | Mêlée, arme de maître, fléau de l'âme (p. 64) |

# JAIN ZAR

## LA TEMPÊTE DU SILENCE

Quand Asurmen forma les premiers guerriers aspects, il devint le premier des Asurya, les Enfants d'Asur. La première disciple d'Asurmen fut Jain Zar, une bretteuse eldar réputée pour sa vitesse et sa férocité. Avec ses frères d'armes, ils firent honneur à l'enseignement de leur maître, et ils revêtirent à leur tour le manteau des Asurya, pour diffuser leur savoir à travers les étoiles. C'est à cette époque que furent formalisés la plupart des aspects, d'après les spécialités de leurs fondateurs. De grands temples furent établis sur les vaisseaux-mondes, qui s'apprêtaient à se disperser dans l'espace, afin que les compétences des Asurya fussent pérennes.

À l'issue de son entraînement, Jain Zar voyagea longuement à travers la Toile, pour aider ses adeptes à se perfectionner et pour guider un nombre croissant d'eldars vers la voie du Guerrier. Très vite, chaque vaisseau-monde majeur disposa d'un temple dédié à son art, et à ce jour elle continue à leur rendre visite régulièrement.

On retrouve la célérité et le tempérament de Jain Zar chez ses filles banshees huantes, et c'est également elle qui mit au point le cri ravisseur – bien que le barrage psychosonique émis par son masque soit capable non seulement de sonner l'ennemi, mais aussi de lui liquéfier le cerveau.

Jain Zar est particulièrement active dans la lutte contre la Grande Ennemie. Elle a souvent mené des centaines de banshees durant ses campagnes, en les mobilisant sur plusieurs vaisseaux-mondes au besoin. Il arrive qu'elle s'absente des siècles d'affilée, mais elle revient inévitablement, et ses temples se tiennent prêts à accueillir leur terrible maîtresse.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jain Zar | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65).

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : Vitesse de l'épervier** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Acrobaties** (p. 32), **course, fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25).

**POUVOIRS D'EXARQUE : Désarmement** (p. 30), **peur.**



### VESTIGE DE GRANDEUR

**Mort Silencieuse :** *Cette arme de jet comporte trois lames forgées dans l'anti-flamme du Warp. Les tranchants effilés de la Mort Silencieuse se nimbent de feu noir quand elle trace dans l'air sa courbe gracieuse, laissant des corps sans tête dans son sillage avant de revenir dans la main de sa maîtresse.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 12 ps | Util. | 2 | Assaut 4 |
| - | Util. | 2 | Mêlée |

**Lame de Destruction:** *Cette arme d'hast longue et élégante remonte à un lointain passé, mais elle a conservé l'essentiel de sa puissance originelle. Il s'agit d'une des lames les plus meurtrières qui aient survécu à la Chute, et pourtant elle est assez légère pour être maniée à une vitesse aveuglante.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 2 | Mêlée, lacération |

**Masque de Jain Zar :** *Cet artéfact est le premier et le plus grand des masques de banshee huante. Il a le pouvoir d'amplifier le cri de guerre de son utilisatrice au point que quiconque l'entend est dépouillé de toute aptitude à se défendre.*

Quand Jain Zar charge avec succès, toutes les figurines ennemies impliquées dans ce combat subissent un malus de -5 en CC et en I (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'à la fin de la phase d'Assaut. Le malus en I ne se cumule pas à celui d'un masque de banshee huante.

# KARANDRAS

## LE CHASSEUR DES OMBRES

Karandras est le plus mystérieux des seigneurs phénix. Personne ne sait où se situe son premier temple; peut-être sur l'un des vaisseaux-mondes disparus peu après la Chute. Il est même possible que ce temple énigmatique existe hors de notre plan d'existence; Karandras est né dans les ombres, et les ombres demeurent ses alliées. Il enseigne la patience du chasseur, une discipline qui caractérise les temples des scorpions foudroyants à travers la galaxie. Une escouade instruite sous la tutelle de Karandras sait se tapir dans les ténèbres, immobile et sans un souffle, et attendre le moment opportun pour surgir et frapper l'ennemi en plein cœur.

Karandras lui-même a élevé cet art à un niveau inimaginable. Il peut rester caché durant des décennies, en état d'animation suspendue, tapi dans la zone crépusculaire qui sépare les mondes, jusqu'à ce que la race eldar requière son intervention. C'est précisément quand tout semble perdu que le Chasseur des Ombres cesse d'appartenir à la légende pour devenir terriblement vivant, le temps de massacrer les ennemis de son peuple avant de replonger dans les ténèbres.

Karandras déchiquette ses adversaires avant même qu'ils ne le détectent, à l'aide de ses puissantes mandibules, de sa pince énergétique et de son épée aux dents de diamant. Il parle rarement, mais ses gestes les plus anodins sont lourds de menace, tant son aura de violence est palpable. Très peu de témoins, eldars ou non, ont pu parler de leur rencontre avec Karandras, aussi reste-t-il nimbé de mystère.

Karandras n'est pas le premier exarque scorpion foudroyant, car cet honneur revient à Arhra, le Père des Scorpions. Arhra était le plus sinistre de tous les seigneurs phénix; le Phénix Déchu, consumé par la noirceur du Chaos. Karandras prit la place d'Arhra après sa défection, et pondéra la nature meurtrière de son prédécesseur avec la patience du chasseur. On chuchote, aux marges désaffectées de la Toile, qu'Arhra est en vie, et qu'il s'est réfugié dans les recoins les plus sombres de la civilisation eldar pour y reprendre son enseignement mortifère. Il se dit que les seigneurs phénix rivaux se seraient affrontés durant des semaines dans les ruines de Zandros, pour l'accès aux mystères du temple des Orbes Tranchants, et qu'un seul des deux repartit avec un semblant d'âme intact. Comme pour tant de secrets relatifs au Scorpion, la vérité restera inaccessible aux mortels.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Karandras | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65), **épée tronçonneuse de scorpion** (p. 65), **pince de scorpion** (p. 65), **grenades à plasma.**

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :**
**Embuscade de lames** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, discrétion, fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, infiltration, mouvement à couvert, personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25), **vision nocturne.**

**POUVOIRS D'EXARQUE :**
**Botte secrète** (p. 30), **Tueur de monstres.**

### VESTIGE DE GRANDEUR

**Morsure du Scorpion :** *La Morsure du Scorpion est une antique paire de mandibules de facture supérieure. En comparaison, les mandibules des disciples de Karandras n'infligent que des piqûres d'épingle.*

À la sous-phase de Combat, au rang d'Initiative 10, Karandras inflige automatiquement une touche de F6 PA- à une unité ennemie en contact socle à socle. Si Karandras est en *défi*, cette touche doit être allouée à son adversaire. La Morsure du Scorpion n'est pas affectée par les règles spéciales qui réduisent l'Initiative.

# FUEGAN

## LA LANCE DE L'INCANDESCENCE

Quand les Asurya parcoururent la galaxie, Fuegan fonda sur les vaisseaux-mondes les temples du dragon flamboyant, l'aspect qui professe la doctrine de l'annihilation totale de l'ennemi pour avoir la certitude qu'il ne représentera plus aucun danger à l'avenir. Fuegan forma ses disciples au maniement du feu, pour canaliser la puissance purificatrice du dragon. Il caressait l'espoir que les eldars apprendraient à considérer la destruction sélective comme une source d'harmonie, et pas nécessairement de discorde.

Fuegan est révéré dans les vaisseaux-mondes, où on le représente souvent avec les serpents cosmiques de la sagesse et de l'entropie dans sa poigne de feu. Des mondes entiers brûlent là où il passe, car le dragon de la mythologie eldar est synonyme de destruction. Le regard de Fuegan est de pure flamme ; ceux qui s'adressent à lui avec irrévérence voient leur chair fumer et se couvrir de cloques, et quiconque s'attire son courroux est promptement réduit en cendres.

À bien des égards, Fuegan est l'incarnation du zèle obsessionnel des guerriers aspects. Il se consacre totalement à la persécution systématique des ennemis de la race eldar, et il les éradique sans merci, un par un, jusqu'à former une chaîne de vengeance ininterrompue à travers tout l'univers. Les eldars pensent que Fuegan a l'intention d'utiliser cette chaîne, à la fin des temps, pour lier le dragon. Cela, bien qu'un tel exploit signifierait qu'il a acquis la maîtrise absolue de l'essence même de la destruction. La légende affirme également que la Lance de l'Incandescence sera le dernier de sa fraternité qui tombera lors de la bataille finale de la Rhana Dandra, quand la terre tremblera sous les pas des demi-dieux et des monarques démons.

Après la destruction d'Asur, Fuegan disparut pendant plusieurs siècles. Il réapparut pendant la bataille décisive de Haranshemash, le monde du sang et des larmes. À cette occasion, alors qu'il combattait au côté d'Eldrad Ulthran, il purgea vingt seigneurs démons avec la pique de feu qui inspira son titre, et il en abattit douze de plus avec sa hache gravée de runes. À l'issue du conflit, Fuegan s'évanouit dans les antiques tunnels de la Toile, qu'il parcourt depuis. Il n'en émerge que pour servir sa noble cause : traquer les ennemis de ses ancêtres pour leur donner la mort aussi soudainement que sûrement.



| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fuegan | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65), **pique de feu** (p. 62), **bombes à fusion.**

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :**
**Marque du chasseur émérite** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, insensible à la douleur, personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25).

**Ardeur inextinguible :** À la fin de n'importe quelle phase au cours de laquelle Fuegan a perdu au moins 1 PV, il gagne un bonus de +1 en Force et +1 en Attaques par PV perdu. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la partie.

**POUVOIRS D'EXARQUE :**
**Coups Destructeurs** (p. 30), **tir éclair** (p. 30).

### VESTIGE DE GRANDEUR

**Hache de Feu :** *Cette arme antique demeure chauffée au rouge depuis sa création, comme si elle avait conservé la chaleur de la forge. Bien que massive, elle conserve l'élégance typique des œuvres de Vaul, et les runes gravées sur son fer brûlant semblent constamment se tordre de douleur.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 1 | Mêlée, fléau des blindages |

# BAHARROTH

## LA PLAINTE DU VENT

Baharroth, le premier exarque qui a maîtrisé le combat aérien, fut le précurseur de la voie des éperviers voltigeurs. Il était le plus radieux et enthousiaste des seigneurs phénix, et il adorait sentir le soleil sur ses ailes. C'est pourquoi Baharroth et Maugan Ra sont complémentaires et opposés comme le soleil et la lune, unis contre les ennemis jurés des eldars. Baharroth apprit l'art de la guerre auprès d'Asurmen, quand le souvenir de la Chute était encore vivace. Depuis, il est mort et ressuscité de nombreuses fois, et sa lumière éclatante de pureté a baigné d'innombrables champs de bataille.

Baharroth se traduit par Plainte du Vent en hommage à sa maîtrise du combat aérien. Il se meut avec la légèreté du zéphyr, mais il frappe avec la force de l'ouragan. Les eldars considèrent sa présence comme un présage de victoire, car son apparition est digne d'un héros mythologique irradiant la lumière. Planant et virevoltant dans les cieux déchirés par les tirs antiaériens, la Plainte du Vent lâche des faisceaux de flammes aveuglantes tout droit dans l'habitacle des aéronefs ennemis. Quant aux intrus aéroportés qui osent profaner son domaine céleste, il les renvoie à terre au terme d'une longue chute, jusqu'à une sépulture anonyme. Dans le sillage de Baharroth, le sol lui-même semble saturé de feu blanc, car la puissance de feu de l'Épervier est à la fois inépuisable et guidée par un regard auquel nulle cible n'échappe. Quand il plonge au cœur des combats, sa lumière éclatante est l'unique avertissement adressé à l'ennemi, avant qu'il ne reprenne son essor pour mieux replonger en un piqué mortel.



Il est écrit dans l'Asuryata que la mort définitive de Baharroth surviendra lors de la Rhana Dandra, l'affrontement final entre le Chaos et l'univers matériel, et qui s'achèvera par leur destruction mutuelle. Tous les eldars craignent secrètement que la Rhana Dandra survienne de leur vivant. À en croire les présages des grands prophètes, et la fréquence des apparitions de seigneurs phénix au cours des dernières années, cette crainte pourrait bien être justifiée.

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Baharroth | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie de saut (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65), **serre d'épervier** (p. 62), **ailes d'épervier voltigeur** (p. 67), **grenades à plasma, grenades disruptrices, pack de grenades** (p. 66).

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :**
**Vitesse de l'épervier** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, envol** (p. 35), **fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, hérauts de la victoire** (p. 35), **personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25), **vision nocturne.**

**Éclat du Soleil :** Quand Baharroth arrive sur la table via une *frappe en profondeur*, toutes les unités ennemies à 6 ps doivent effectuer un test comme si elles avaient été touchées par une arme avec la règle *aveuglant*. Les figurines immunisées à la règle *aveuglant* sont immunisées à l'*éclat du soleil*.

**POUVOIRS D'EXARQUE :**
**Chance du guerrier** (p. 30), **désengagement.**

### VESTIGE DE GRANDEUR

**Lame Scintillante :** *La légende dit que Baharroth manie une épée forgée par les filles de Vaul dans la fournaise d'une supernova mourante, et que sa lame a hérité de la puissance de l'astre. Ceux que l'épée juge impurs sont aveuglés par leur propre reflet, qui est douloureusement gravé dans leurs rétines.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 3 | Mêlée, aveuglant |

# MAUGAN RA

## LE MOISSONNEUR DES ÂMES

Altansar fait partie des nombreux vaisseaux-mondes, petits ou grands, qui ont survécu à la Chute. Il émergea sans dommage des premières ondes de choc psychiques qui détruisirent le domaine eldar, mais pour être aussitôt attiré dans le puits gravitationnel de l'Œil de la Terreur. Les eldars d'Altansar luttèrent vaillamment contre l'emprise du Chaos, mais leur destin était scellé. Cinq siècles après la Chute, leur vaisseau-monde était englouti par le Warp. Le seul individu qui parvint à échapper à l'emprise de cette tourmente était le seigneur phénix Maugan Ra, le Moissonneur des Âmes. Il était le plus puissant des exarques d'Altansar, et le fondateur de l'aspect des faucheurs noirs.

Quand Asurmen enseigna l'art de la guerre à ses semblables, ce fut Maugan Ra qui s'écarta le plus des sentiers battus. Il façonna des armes baroques de nature occulte, car les lames scintillantes de ses frères n'étaient pas pour lui : il leur préférait des artéfacts obscurs qui pouvaient tuer de loin. Au cours de ses recherches, Maugan Ra apprit que l'arme la plus exotique pouvait être employée avec la précision d'un scalpel. Cette découverte, et sa maîtrise de toutes les facettes du combat à distance, déboucha sur la création du Maugetar – que l'on peut traduire par moissonneur – et ultérieurement sur la discipline de l'aspect faucheur noir proprement dit.



Dix mille ans après que l'Œil de la Terreur eut englouti le monde de Maugan Ra, ce royaume cauchemardesque vomit les légions du Chaos dans l'univers matériel, en laissant une plaie béante là où l'espace réel et le Warp pouvaient coexister. Pendant que cette immense faille était ouverte et que les armées du plan infernal se déversaient, Maugan Ra saisit sa chance. Il plongea dans l'irréalité du Warp pour partir à la recherche de son peuple perdu ou de ce qu'il en restait. Après bien des péripéties, Maugan Ra finit par découvrir les restes de son vaisseau-monde. Les eldars d'Altansar étaient encore en vie, d'une certaine manière.

Maugan Ra guida son vaisseau-monde hors de l'Œil de la Terreur pour affronter les forces du Chaos afin de les priver de leur victoire. Cependant, lors des conseils de guerre qui suivirent le retour d'Altansar, les autarques des autres vaisseaux-mondes ne souhaitèrent pas la bienvenue à leurs cousins retrouvés. Certes, ces derniers combattent avec bravoure, mais ils n'ôtent jamais leur casque, quelles que soient les circonstances, et ils ne s'expriment que par des murmures. La question revient souvent, mais jamais en présence de Maugan Ra : comment un eldar pourrait-il passer des millénaires dans l'Œil de la Terreur sans en être affecté ?

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Maugan Ra | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage).**

**ÉQUIPEMENT : Armure Phénix** (p. 65).

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :**
**Marque du chasseur émérite** (p. 25).

**RÈGLES SPÉCIALES : Course, fléau ancestral** (p. 25), **guerrier éternel, haine (démons du Chaos), implacable, personnage indépendant, sans peur, transe guerrière** (p. 25).

**POUVOIRS D'EXARQUE :**
**Tir éclair** (p. 30), **œil du sniper** (p. 30), **vision nocturne.**

### VESTIGE DE GRANDEUR

**Maugetar :** *Le Maugetar est une arme en forme de faux intégrée à un canon shuriken de type hurleur. Il propulse des disques à guidage mental assez larges pour décapiter de pleines rangées d'adversaires avant de s'évanouir, et sa lame incurvée est à la hauteur de sa sinistre réputation.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 36 ps | 6 | 5 | Assaut 4, perforant, pilonnage |
| - | +2 | 3 | Mêlée |

# La Forge de Vaul

**Cette section du *Codex: Eldars* liste les armes et les équipements employés par les osts de guerre des vaisseaux-mondes, avec les règles qui vous permettent de les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000. Les équipements des personnages spéciaux nommés sont détaillés dans leur entrée de bestiaire de la section L'Ost de Guerre (pages 25 à 61), tandis que le matériel utilisé par tous les autres types d'unités est détaillé ici.**

## Armes de Tir

**Les profils des lance-flammes et lance-flammes Souffle de Dragon figurent en Références (p.105), et leurs règles dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.**

### Sabres Tronçonneurs

Voir p.64.

### Armes à Distorsion

*Les armes eldars les plus dangereuses sont capables d'ouvrir un portail sur le Warp. Ces armes à distorsion reposent sur une technologie ésotérique qui fait s'effondrer une zone du monde matériel. Que la faille soit localisée ou étendue, le résultat est invariablement fatal, car les victimes ne sont pas entièrement aspirées dans l'Immaterium, mais taillées en pièces par les forces contraires qui les tiraillent.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Canon à distorsion | 24ps | 10 | 2 | Lourde 1, barrage, distorsion, expl. |
| Canon Fantôme | 12ps | 10 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Canon Fantôme lourd | 36ps | 10 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Faux à distorsion | Souffle | 4 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Faux à distorsion lourde | 18ps | 4 | 2 | Assaut 1, distorsion, expl. |

**Distorsion:** Contre les figurines autres que des véhicules, les jets pour blesser de 6 infligent automatiquement une blessure (quelle que soit l'Endurance de la cible) avec la règle spéciale *mort instantanée*. Contre les véhicules, les jets de *pénétration de Blindage* de 6 provoquent automatiquement un dégât *important*, que le résultat du jet soit effectivement supérieur au Blindage de la cible ou non.

### Lance-missiles Eldar

*Les lance-missiles eldars sont élégants et bien équilibrés. Ils intègrent des nacelles compartimentées chargées avec différents types de munitions, éliminant la nécessité de recharger pendant la bataille.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Missile antiaérien | 48ps | 7 | 4 | Lourde 1, antiaérien |
| Missile à plasma | 48ps | 4 | 4 | Lourde 1, explosion, pilonnage |
| Missile stellaire | 48ps | 8 | 3 | Lourde 1, pilonnage |

### Armes à Fusion

*Les armes à fusion provoquent une hypervibration des molécules de la cible, générant tant de chaleur qu'elle s'enflamme avant de se liquéfier et de s'évaporer.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Fusil à fusion | 12ps | 8 | 1 | Assaut 1, fusion |
| Pique de feu | 18ps | 8 | 1 | Assaut 1, fusion |
| Pistolet à fusion | 6ps | 8 | 1 | Pistolet, fusion |

### Lance Laser

Voir p.65.



### Armes Laser

*Les armes laser eldars incorporent des cristaux psychoformés qui optimisent l'intensité du tir. Nombreux sont les eldars qui considèrent l'arme laser comme la plus élégante, fiers que leur maîtrise technologique s'étende à la lumière elle-même, dont les éperviers voltigeurs, qui ont élevé la fusillade soutenue et précise au rang d'art. Certaines armes laser plus lourdes sont calibrées pour libérer des rafales saccadées, tandis que d'autres concentrent leur rayon à un tel degré qu'aucun blindage ne peut leur résister.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Éclateur laser | 24ps | 3 | 5 | Assaut 3 |
| Fusil solaire | 24ps | 3 | 3 | Assaut 3, aveuglant |
| Laser à impulsions | 48ps | 8 | 2 | Lourde 2 |
| Lance ardente | 36ps | 8 | 2 | Lourde 1, rayon |
| Rayonneur laser | 36ps | 6 | 6 | Lourde 4, verrouil. laser |
| Serre d'épervier | 24ps | 5 | 5 | Assaut 3 |

**Verrouillage laser:** Quand une figurine tire avec au moins une arme qui suit cette règle spéciale et au moins une autre arme, effectuez d'abord les jets *pour toucher* de l'arme (ou des armes) à *verrouillage laser*. Si celle-ci cause au moins une touche, les autres armes de la figurine qui n'ont pas encore fait feu à cette phase comptent comme *jumelées* jusqu'à la fin de la phase. Notez que les touches causées par les attaques de tir de la figurine sont quand même résolues simultanément.

## Armes à Monofilament

*De nombreuses unités eldars utilisent des armes à monofilament, qui reposent toutes sur le même principe de fonctionnement: elles projettent un monofilament composite très dense créé à partir d'un composé polymère organique complexe. Le fil est libéré par des milliers de conduits microscopiques et tissé en filet par des dévidoirs gravitiques. La victime qui se débat provoque sa propre perte, car les mailles sont si tranchantes qu'elles peuvent disséquer un ennemi emmêlé an quelques secondes.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Tisse-mort | 12ps | 6 | - | Assaut 2, monofilament |
| Tisseur de nuit | | | | |
| - diffus | 48ps | 7 | 6 | Lourde 1, barrage, grande explosion, monofilament, pilonnage |
| - concentré | Souffle | 7 | 6 | Lourde 1, monofilament, torrent |
| Tisseur de ténèbres | 48ps | 6 | 6 | Lourde 1, barrage, explosion, monofilament |

**Monofilament:** Si l'Initiative majoritaire de la cible est inférieure ou égale à 3, ou si elle n'a pas de caractéristique d'I, les touches causées par l'arme avec cette règle spéciale sont résolues avec +1 en Force. Si plusieurs valeurs d'I sont à égalité, utilisez la plus haute. De plus, lorsque vous obtenez un 6 *pour blesser* avec cette arme, la cible est blessée automatiquement et la blessure est résolue avec PA1.

## Canon à Prisme

*Généralement montés sur les chars Fire Prism, les canons à prisme amplifient la puissance d'un laser à haute intensité grâce à un énorme psychocristal, qui peut être concentré en un mince rayon, ou dispersé pour dévaster une zone plus étendue.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Concentré | 60ps | 7 | 2 | Lourde 1, expl. |
| Diffus | 60ps | 5 | 3 | Lourde 1, g$^{de}$ explosion |
| Rayon | 60ps | 9 | 1 | Lourde 1, rayon |

## Long Fusil de Ranger

*Ces fusils à canon long sont conçus pour le tir de précision. Un ranger armé de la sorte peut éborgner un ennemi à plusieurs centaines de pas.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 36ps | X | 6 | Lourde 1, sniper |

## Lance-missiles Faucheur

*Armes rituelles des guerriers aspects faucheurs noirs, les lance-missiles Faucheur tirent des salves missiles binaires dont le petit calibre cache un redoutable pouvoir de pénétration. Certains faucheurs noirs emportent également avec eux des missiles stellaires, qui leur permettent d'éventrer les chars comme les fortifications.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Missile stellaire | 48ps | 8 | 3 | Lourde 1, pilonnage |
| Missile binaire | 48ps | 5 | 3 | Lourde 2 |

## Pince de Scorpion

Voir p.65.

## Armes Shuriken

*Mes armes shuriken tirent des disques monomoléculaires acérés à une cadence prodigieuse, à vitesse telle que l'œil ne peut les suivre et avec assez de force pour percer les corps de part en part. Ces munitions sont emmagasinées sous forme de cylindres de plasticristal. Le générateur situé à l'arrière de l'arme émet une série d'impulsions énergétiques qui parcourent le canon à très grande vitesse. Chaque impulsion découpe une tranche monomoléculaire de plasticristal et la catapulte vers la cible. Chacun de ces instruments de guerre peut ainsi projeter une centaine de disques affilés en quelques secondes. Il existe de nombreux modèles d'armes shuriken, de formes et de tailles variables, des pistolets shuriken des troupes d'assaut aux canons shuriken montés sur des tourelles utilisés par les machines de Vaul.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Canon hurleur | 24ps | 6 | 5 | Assaut 3, grêle de lames, pilonnage |
| Canon shuriken | 24ps | 6 | 5 | Assaut 3, grêle de lames |
| Catapulte shuriken | 12ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Catapulte shuriken de vengeur | 18ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Pistolet shuriken | 12ps | 4 | 5 | Pistolet, grêle de lames |

**Grêle de lames:** Lorsque vous obtenez un 6 *pour blesser* avec une arme suivant cette règle spéciale, la cible est blessée automatiquement et la blessure est résolue avec PA2.

## Lance Chantante

Voir p.65.

## Main de Moire

*Apanage des exarques araignées spectrales, ce fusil à canon long tire des câbles de monofilament à haute densité qui se jouent des plus épaisses armures et déchiquettent leurs victimes.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 18ps | 6 | 1 | Tir rapide, monofilament, pilonnage |

## Lance Stellaire

Voir p.65.

## Canons Stellaires

*Les ingénieurs impériaux de l'Adeptus Mechanicus n'ont jamais maîtrisé totalement la technologie du plasma; seuls les eldars y sont parvenus. Le fait que l'homme ait créé des armes qui tuent ou estropient aussi souvent leur porteur est une nouvelle preuve de sa stupidité. Les canons stellaires et les canons solaires des eldars ne souffrent pas d'un tel défaut. Si leur réacteur à plasma génère la chaleur d'une étoile, la sophistication de leur champ de confinement fait que l'extérieur reste froid au toucher.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Canon solaire | 48ps | 6 | 2 | Lourde 3, explosion |
| Canon stellaire | 36ps | 6 | 2 | Lourde 2 |

### Lance-missiles Tempête

*Les exarques faucheurs noirs emploient parfois ces lance-missiles, dont les projectiles suivent une trajectoire courbe, ce qui permet à ces eldars impitoyables de frapper au cœur des formations ennemies.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 36 ps | 4 | 3 | Lourde 2, barrage, explosion |

### Triskèle

*Cette étrange arme de jet des exarques banshees huantes possède trois lames aiguisées comme des rasoirs qui tranchent les armures aussi facilement qu'un couteau coupe du papier. Une triskèle bien lancée obliquera tel un boomerang, fauchant plusieurs ennemis pour revenir dans la main du lanceur avant que la véritable tuerie commence.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 12 ps | 3 | 3 | Assaut 3 |
| - | Util. | 3 | Mêlée |

### Canon à Vibrations

*Les canons à vibrations émettent des ondes de choc qui vont crescendo et qui, dès qu'elles atteignent la fréquence de résonance de la cible, provoquent des dégâts considérables. Un véhicule tremble violemment avant de se répandre en fragments pulvérisés, et les fantassins sont jetés à terre, toussant du sang de leurs entrailles déchiquetées.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 48 ps | 7 | 4 | Lourde 1, pilonnage, vibrations |

**Vibrations :** Si une unité subit au moins deux touches d'armes à *vibrations* dans le cadre l'attaque de tir d'une même unité, la Force des touches d'armes à vibrations est augmentée d'1, et leur PA est réduite d'1, pour chaque touche au-delà de la première. La Force de ces touches ne peut pas aller au-delà de 10, ni leur PA en deçà d'1. Par exemple, si une unité subit trois touches de canons à vibrations (normalement F7 et PA4), ces touches sont résolues à F9 et PA2.

## Armes de Mêlée

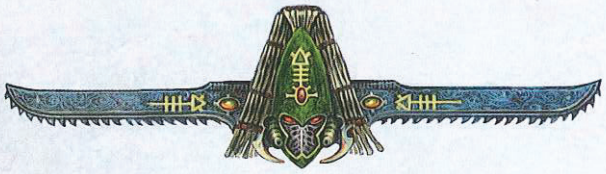
**Les profils des armes de mêlée suivantes figurent en Références (p.104), et leurs règles complètes dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.**

Arme de corps à corps — Lame sorcière
Arme énergétique

### Lame Mordante

*Cette longue épée tronçonneuse à deux mains est l'arme parfaite pour les exarques scorpions foudroyants qui cherchent à asséner le coup fatal en une seule passe d'armes.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +2 | 4 | Mêlée, à deux mains |



### Sabres Tronçonneurs

*Les sabres tronçonneurs sont une paire d'épées tronçonneuses intégrées dans des gantelets incorporant également des pistolets shuriken : le porteur peut lâcher une salve à courte portée tandis qu'il bondit de l'ombre, suivie d'un enchaînement de coups mortels.*

Un jeu de sabres tronçonneurs se compose de deux armes, et confère donc une Attaque additionnelle.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +1 | 5 | Mêlée, perforant |
| 12 ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames (p.63) |

### Lame Funeste

*Dans la garde de chacune de ces épées est enchâssée une pierre-esprit vengeresse – un seul coup de lame funeste peut séparer l'âme du corps de la victime.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 2 | Mêlée, fléau de l'âme |

**Fléau de l'âme :** Une figurine qui perd au moins 1 PV à cause de cette arme doit réussir un test de Cd séparé pour chaque PV perdu, ou être retirée du jeu.

### Exécuteur

*L'exécuteur est une élégante arme énergétique à deux mains dont les exarques banshees huantes se servent pour tracer des arcs sanglants sur le champ de bataille.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +2 | 2 | Mêlée, à deux mains |

### Armes Spectrales

*La conscience rudimentaire nichée dans la pierre-esprit qui orne chaque arme spectrale, que ce soit une hache, une épée ou un sabre, guide les coups du porteur vers les points faibles de sa cible.*

| | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Épée spectrale | - | +1 | 3 | Mêlée |
| Hache spectrale | - | +2 | 2 | Mêlée, encombrant |
| Sabre spectral | - | +1 | 2 | Mêlée, arme de maître |

### Baiser d'Arlequin

*Lorsqu'on plante la pointe en forme de clystère du baiser d'arlequin dans le corps d'un ennemi, le câble à monofilament dissimulé à l'intérieur se déploie, réduisant les organes internes de la victime à l'état de soupe sanguinolente.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | - | Mêlée, perforant |

### Lance Laser

*Arme rituelle des guerriers aspects lances étincelantes, la lance laser produit des impulsions énergétiques qu'ils libèrent pendant leur charge avec une force explosive.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 6ps | 6 | 3 | Assaut 1, rayon |
| - | +3 | 3 | Mêlée, impact, rayon |

**Impact:** Lors des sous-phases de Combat où le porteur est engagé mais n'a pas chargé, cette arme utilise le profil d'une *arme de corps à corps* au lieu du profil de *mêlée* ci-dessus.

### Épées-miroirs

*Prisées des exarques banshees huantes ambidextres, les épées-miroirs ont donné naissance à un style de combat particulier qui se caractérise par de redoutables enchaînements que l'œil a du mal à suivre.*

Un jeu d'épées-miroirs se compose de deux armes, et confère donc une Attaque additionnelle.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 3 | Mêlée, arme de maître |

### Lames Énergétiques

*Cette paire de lames fixées sur les poignets du porteur fait penser aux mandibules d'une araignée eldar stylisée.*

Un jeu de lames énergétiques se compose de deux armes, et confère donc une Attaque additionnelle.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | 3 | Mêlée |

### Épée Tronçonneuse de Scorpion

*Arme de prédilection des guerriers aspects scorpions foudroyants, ces épées tronçonneuses emblématiques améliorent considérablement la force de leurs utilisateurs.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +1 | 6 | Mêlée |

### Pince de Scorpion

*Ce gantelet, qui intègre une arme shuriken sur le poignet, est entouré d'un champ énergétique permettant au porteur de fendre les armures les plus résistantes.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | x2 | 2 | Mêlée |
| 12ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames (p.63) |

### Lance Chantante

*Lancée par un psyker, cette arme transperce aussi bien la chair que l'acier, et revient toujours dans les mains de son propriétaire.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 12ps | 9 | - | Assaut 1, fléau de la chair |
| - | Util. | - | Mêlée, fléau de la chair, fléau des blindages |

### Lance Stellaire

*Cette version améliorée de l'arme rituelle des lances étincelantes permet à un exarque de se lancer dans une joute avec un char d'assaut, et d'en sortir vainqueur.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 6ps | 8 | 2 | Assaut 1, rayon |
| - | 8 | 2 | Mêlée, impact (voir ci-contre), rayon |

### Triskèle

Voir p.64.

### Bâton Sorcier

*Les adversaires d'un eldar maniant un bâton sorcier risquent de sentir leur âme se consumer, même si leur corps n'a pas été brisé.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | Util. | - | Mêlée, feu de l'âme fléau de la chair, fléau des blindages |

## Armures Eldars

### Armure Composite

*Les milliers de pièces de thermoplastique de cette armure durcissent à l'impact, offrant ainsi une protection efficace pour un poids négligeable.*

Confère une Sauvegarde d'Armure de 5+.

### Armure Aspect

*L'armure Aspect est taillée dans un matériau pychoréactif qui s'adapte à la silhouette du porteur et répond à ses mouvements, lui conférant une excellente protection sans l'entraver.*

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

### Armure Aspect Lourde

*Intégrant d'épaisses plaques d'armure tout en conservant une grande flexibilité, cette armure compte parmi les meilleures de la galaxie.*

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

### Armure Phénix

*Les légendaires seigneurs phénix portent des armures antiques et d'une facture si fine qu'aucune arme (ou presque) ne peut les percer.*

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ .

### Holo-combinaison

*Les arlequins ont recours à des holo-combinaisons sophistiquées pour morceler leur image et décontenancer les tireurs ennemis.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+.

### Armure Runique

*Les psykers eldars conçoivent des armures élégantes, décorées de runes, qui leur offrent une protection contre les attaques provenant du monde matériel et du monde spirituel.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

# Trésors de Vaul

**Les règles des grenades suivantes figurent dans le livre de règles de *Warhammer 40,000.***

Grenades à plasma — Grenades disruptrices
Bombes à fusion

## Masque de Banshee

*Ce masque amplifie le cri de guerre, causant une paralysie temporaire.*

Si au moins une figurine avec *masque de banshee* charge au combat, toutes les figurines ennemies participant à ce combat subissent une pénalité de -5 à leur Initiative (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'à la fin de cette phase.

## Motojet Eldar

*Ces montures profilées et nerveuses sont d'une maniabilité inégalée.*

Une figurine sur *motojet eldar* possède une Sauvegarde d'Armure de 3+ et 1 système de catapultes shuriken *jumelées*; son type d'unité devient *motojets eldars* (voir le livre de règles).

## Ceinture Antigrav

*L'agilité surnaturelle des arlequins est améliorée par la technologie.*

Les arlequins ne sont pas ralentis par le terrain *difficile.*

## Bouclier de Force

*Cet appareil contient un puissant projecteur de bouclier déflecteur.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+.

## Heaume Spectral

*Ce casque dissimule la présence du porteur dans le Warp.*

Si une figurine avec *heaume spectral* perd 1 PV à cause des *périls du Warp,* elle peut l'annuler en dépensant immédiatement 1 point de *charge Warp* (s'il lui en reste au moins un).

## Pack de Grenades

*Permet aux éperviers voltigeurs de lâcher des explosifs sur leurs cibles.*

Chaque fois qu'une unité d'éperviers voltigeurs *frappe en profondeur* sans subir d'incident de *frappe en profondeur,* désignez une figurine de l'unité juste après son arrivée. Cette figuine peut effectuer une attaque de tir spéciale pendant la phase de Mouvement (pour représenter les effets du pack de grenades de l'unité). Une unité qui utilise un pack de grenades en phase de Mouvement peut quand même tirer en phase de Tir, mais elle doit le faire sur la même cible si c'est possible.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 24ps | 4 | 4 | Assaut 1, largage, ignore les couverts |

**Largage:** Cette attaque de tir ne requiert aucune *ligne de vue.* Si l'unité se compose d'au moins 6 figurines équipées d'un pack de grenades, l'attaque suit la règle spéciale *grande explosion*; sinon elle suit la règle spéciale *explosion.*

## Grenades Hallucinogènes

*Ces grenades libèrent un gaz musqué qui désoriente ceux qui l'inhalent.*

Dans une unité comprenant au moins une figurine avec des grenades hallucinogènes, toutes les figurines comptent comme étant équipées de grenades à plasma.

## Plate-forme d'Arme Lourde

*Grâce aux plates-formes antigravs, les gardiens eldars peuvent emporter des armes lourdes partout où le combat fait rage.*

Une arme montée sur une plate-forme et la figurine qui l'actionne ont la règle spéciale *implacable.* Un gardien (de la même unité) dans un rayon de 2ps peut tirer avec l'arme lourde de la plate-forme à la place de sa catapulte shuriken. Lorsqu'une plate-forme est retirée comme perte, elle compte dans le nombre de pertes pouvant causer un test de *moral* (en phases de Mouvement et de Tir) et pour le *résultat de combat* (en phase d'Assaut). Une plate-forme compte comme 1 figurine d'*infanterie* lorsqu'elle embarque dans un véhicule ou un bâtiment. Les plate-formes sont ignorées lorsqu'on réalloue une blessure suite à un jet réussi d'*attention, chef.* S'il n'y a plus de gardiens dans l'unité, retirez la plate-forme comme perte.

## Mandibules

*Les dards des scorpions foudroyants sont montés sur leur casque.*

Durant la sous-phase de Combat, au rang d'Initiative 10, une figurine avec *mandibules* inflige automatiquement 1 touche F3 PA- à une unité ennemie en contact socle à socle. Si la figurine avec mandibules livre un *défi,* cette touche doit être dirigée contre son adversaire. Les mandibules ne sont pas affectées par les règles spéciales qui réduisent l'Initiative.

## Télémètre Faucheur

*Les panneaux latéraux des heaumes des faucheurs noirs incorporent des modules de télémétrie extraordinairement avancés et précis.*

Les ennemis ne peuvent tenter aucune sauvegarde de couvert de *zigzag* contre les tirs effectués par une unité qui contient au moins une figurine avec télémètre Faucheur.

## Bouclier Rayonnant

*Utilisé pour protéger les plus précieuses créations mécaniques des eldars, le bouclier miroitant est un générateur en forme d'éventail qui convertit l'énergie des tirs adverses en champ de force aveuglant.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+. Chaque fois que le porteur réussit au moins une sauvegarde avec son bouclier rayonnant, les unités (amies ou ennemies) dans un rayon de 6ps doivent effectuer un test comme si elles venaient d'être touchées par une arme avec la règle spéciale *aveuglant,* même celles qui sont *verrouillées en combat.* Une unité qui réussit ce test est immunisé à la règle *aveuglant* pour le reste de la phase.

## Bouclier Miroitant

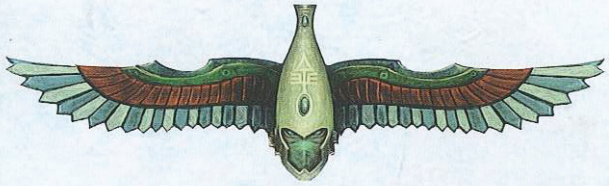
*Ce générateur portatif projette un champ de force scintillant qui protège le porteur ainsi que les guerriers qui l'accompagnent.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+ au porteur et à son unité.

### Ailes d'Épervier Voltigeur

*Les ailes d'épervier voltigeur combinent des propulseurs à réaction et des modules antigravs, permettant au porteur de s'envoler.*

Confèrent le type d'unité *de saut*, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.



### Générateur de Saut Warp

*Ce module bulbé permet d'effectuer de brefs voyages via le Warp. Bien que ce soit extrêmement risqué, l'avantage tactique est indéniable.*

Confère le type d'unité *à répulseurs*, tel que décrit dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*. Lors de la phase de Mouvement, une figurine avec générateur de saut Warp peut choisir soit de se déplacer comme de l'*infanterie à répulseurs*, soit d'effectuer un *saut Warp*. Si elle opte pour le saut Warp, elle se déplace immédiatement de jusqu'à 6+2D6 ps dans n'importe quelle direction (effectuez un jet par unité et par tour), en ignorant les décors et les figurines sur la trajectoire. Ce mouvement ignore les terrains dangereux. Si les 2D6 donnent un double, un membre de l'unité (désigné aléatoirement) est retiré comme perte. Les figurines qui battent *en retraite* ne peuvent pas utiliser un générateur de saut Warp.

## Équipements de Véhicule Eldar

### Matrice Cristalline de Visée

*Basée sur des technologies scanographiques avancées, cette matrice de visée permet aux équipages eldars de tirer avec une précision chirurgicale, même si leur véhicule file à tombeau ouvert.*

Une seule utilisation. Un véhicule autre qu'un *marcheur* doté de cette amélioration peut tirer avec 1 arme, avec sa CT intégrale, après avoir *mis les gaz* lors de la phase de Tir.

### Matrice de Marche Spectrale

*La matrice de marche spirituelle utilise la sagesse contenue dans une pierre-esprit pour guider les mouvements du véhicule.*

Confère la règle spéciale *mouvement à couvert*.

### Holo-champs

*Le papillotement des holo-champs déforme la silhouette du véhicule, empêchant l'ennemi de viser ses points faibles.*

À condition que le véhicule se soit déplacé au tour précédent, il gagne un bonus de +1 à sa sauvegarde de *couvert*. S'il n'en a pas déjà une, il gagne sauvegarde de couvert de 6+.

### Nacelle Psychoclaste

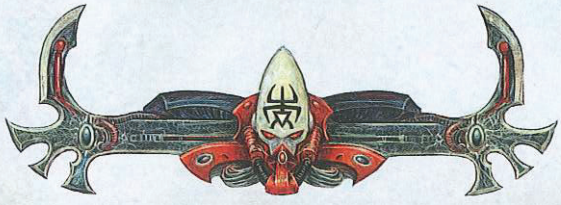
*Les ailerons saillant de la nacelle logée sous le cockpit d'un chasseur fantôme Hemlock diffusent l'aura glaciale des morts.*

Tous les tests de *moral* ou de *pilonnage* réussis dans un rayon de 12 ps d'un chasseur fantôme Hemlock doivent être relancés.

### Champ Énergétique

*Ce champ redirige une portion des réserves d'énergie du véhicule pour émettre un bouclier scintillant capable de dévier les tirs.*

Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+.



### Bouclier Serpent

*Les Wave Serpents eldars avancent à l'abri de puissants boucliers pouvant être déchargés en une onde d'énergie brute.*

Le bouclier du Wave Serpent protège la proue du char ; tant que le bouclier est actif, tous les dégâts *importants* infligés au Blindage Avant ou de Flanc du Wave Serpent sont rétrogradés en dégâts *superficiels* sur 2+ (sur 1D6).

À la phase de Tir, le Wave Serpent peut désactiver son bouclier pour tirer une onde énergétique avec le profil ci-dessous (et comptant comme une arme de coque pointée vers l'avant). Si cette option est utilisée, son bouclier est inactif jusqu'au début de son prochain tour.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 60 ps | 7 | - | Assaut 1D6+1, ignore les couverts, pilonnage |

### Pierres-esprits

*La coque de certains véhicules eldars est sertie de grandes pierres-esprits pugnaces qui peuvent prendre le contrôle en cas de défaillance.*

Un véhicule doté de cette amélioration ignore les résultats *équipage secoué* sur 2+, et les dégâts *équipage sonné* sur 4+. Effectuez le jet juste après que le dégât a été subi.

### Moteurs Stellaires

*Tous les véhicules eldars sont agiles, mais ceux qui sont équipés de moteurs stellaires atteignent des vitesses inimaginables.*

Un véhicule autre qu'un *marcheur* doté de cette amélioration peut se déplacer de jusqu'à 24 ps lorsqu'il *met les gaz*. Un *marcheur* doté de cette amélioration ajoute 3 ps à sa distance de *sprint* (soit généralement 1D6+3 ps).

### Moteurs Vectoriels

*Ces moteurs permettent aux pilotes eldars de changer rapidement d'orientation, pour présenter à l'ennemi un blindage plus résistant ou des armes plus destructrices.*

À moins d'être *immobilisé*, un véhicule doté de cette amélioration peut pivoter dans n'importe quelle direction juste après avoir résolu son attaque de tir (en phase de Tir).

# Arsenal Eldar



# Vestiges de Grandeur

**Les vestiges de grandeur sont des objets extrêmement rares et incroyablement puissants. Un seul exemplaire de chacun des vestiges listés ci-dessous peut être sélectionné par armée – car il n'en reste qu'un de chaque dans toute la galaxie.**

## Écharde d'Anaris

*Après avoir tué Eldanesh, Kaela Mensha Khaine saisit l'épée Anaris et la revendiqua comme trophée. Lorsque Khaine fut brisé suite à son combat avec Slaanesh, Anaris fut pulvérisée, et les fragments de la lame et de son porteur furent éparpillés parmi les vaisseaux-mondes. Selon la légende, l'Écharde d'Anaris fut enchâssée dans une lame destinée au meilleur guerrier de son peuple.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +2 | - | Mêlée, œuvre de Vaul, perforant |

**Œuvre de Vaul :** Le porteur de cette arme est *sans peur*. Lors d'un *défi*, les Attaques effectuées avec cette arme suivent les règles spéciales *fléau de la chair* et *mort instantanée*.

## Sabre Ardent

*Maintes fables évoquent Draoch-var, le grand dragon dont le souffle réduisit les forêts de Velorn en cendre, et dont le courroux abattit les piliers du temple d'Isha. Il semble que ce sabre fut forgé à partir d'un croc de Draoch, pour célébrer la victoire d'Ulthanesh. La lame brûle d'une fureur inextinguible, et son feu se répand tel un être vivant.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| - | +1 | 3 | Mêlée, feu de l'âme, traînée de feu |

**Traînée de feu :** Chaque fois que le *feu de l'âme* du Sabre Ardent provoque la perte d'au moins 1 PV, jetez 1D6 pour chaque unité (amie ou ennemie, mais à l'exclusion de l'unité du porteur) dans un rayon de 6ps de l'unité qui a perdu 1 PV. Sur 6, l'unité faisant l'objet du jet de dé prend feu tel que décrit dans la règle spéciale *feu de l'âme* (ce feu de l'âme ne bénéficie pas de la règle spéciale *traînée de feu*).

## Pierre-esprit d'Anath'lan

*Anath'lan était l'un des plus talentueux grands prophètes du vaisseau-monde Biel-Tan. Hélas, sa fierté l'induisit en erreur en lisant les runes, condamnant un monde vierge. Inconsolable, Anath'lan mourut de tristesse. Sa pierre-esprit ne se lia pas au circuit d'infinité, et depuis, elle guide les eldars sur la voie de la lucidité.*

Chaque fois que le porteur tente de manifester un pouvoir psychique, il peut choisir de réduire le coût de *charge Warp* d'1 point (jusqu'à un minimum d'1). S'il le fait, il ne peut plus utiliser la sauvegarde *invulnérable* de son armure runique jusqu'au début de son prochain tour.

## Long Fusil Uldanorethi

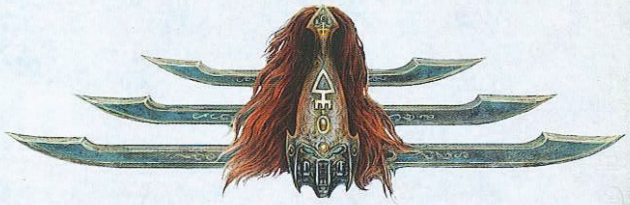
*Uldanoreth était un marginal dont la soif d'errance le poussa à explorer les étoiles. Il brava les dangers d'un millier de mondes, survivant grâce à son astuce. Uldanoreth fabriquait de longs fusils sophistiqués pour ses élèves les plus prometteurs. Le fait qu'un seul de ces fusils subsiste laisse peu de doute quant au destin des disciples.*

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 120ps | X | 3 | Lourde 1, sniper |

## Manteau du Dieu Moqueur

*Environ une fois tous les cent ans, les arlequins convergent vers un vaisseau-monde, à la recherche d'un champion à qui confier le Manteau du Dieu Moqueur, ainsi qu'une mission désespérée. Il ne fait aucun doute qu'aussi longtemps qu'il portera le manteau, le champion devra se rendre dans des lieux lugubres, mais il ne sera pas seul : le Dieu Moqueur est attaché à ses adeptes et veille sur ceux qui lui font honneur avec attention.*

Le porteur perd la règle *personnage indépendant*, mais gagne les règles *désengagement*, *dissimulation* et *discrétion*. De plus, il peut relancer ses sauvegardes de *couvert* ratées.



## Aile de Faolchú

*Lorsqu'Eldanesh tomba face à Khaine, le grand faucon Faolchú sombra dans le chagrin. Faolchú offrit une de ses plumes dorées aux héritiers d'Eldanesh, afin que sa vitesse les aide là où celle de la bête merveilleuse avait failli. Si l'on en croit la légende, l'Aile de Faolchú serait ce gage de condoléances, chaque génération transmettant l'artéfact à la suivante, par-delà même le tumulte de la Chute.*

Le porteur peut *sprinter* de jusqu'à 48ps pendant sa phase de Tir. S'il sprinte, il ne peut pas tirer, charger ni manifester des pouvoirs psychiques lors de cette phase de Tir ni pour le reste du tour. Néanmoins, il peut relancer ses sauvegardes de *couvert* ratées jusqu'au début de son prochain tour.

## Gemme du Phénix

*Au paroxysme de la Guerre Céleste, Asuryan lui-même fut abattu par les lames glaciales de ses ennemis. Pour sauver son bien-aimé, Isha draina la chaleur de cent étoiles dans une pierre scintillante. La lumière qui avait baigné d'innombrables planètes chassa le froid surnaturel qui pétrifiait le Roi Phénix et lui rendit sa vigueur, afin qu'il rejoignît son peuple et son épouse. On dit que la Gemme du Phénix est le dernier fragment de cette pierre antique. Même après des millions d'années, elle a toujours le pouvoir de rendre la vie.*

Une seule utilisation. Juste avant que le porteur soit retiré comme perte, jetez 1D6. Sur 1, rien ne se passe : retirez la figurine du jeu. Sur 2+, centrez le gabarit de *grande explosion* sur la figurine. Chaque unité (amie ou ennemie) touchée subit autant de touches de F4 PA5 que le nombre de ses figurines situées au moins partiellement sous le gabarit. Si les touches subies entraînent la perte d'au moins 1 PV, le porteur n'est pas retiré comme perte, mais reste en jeu avec 1 PV. Si les touches subies n'entraînent la perte d'aucun PV, retirez le porteur comme perte.

# Pouvoirs Psychiques

**La vertu inégalée d'auto-discipline des eldars en fait les plus redoutables psykers de la galaxie. À la bataille, ils déchaînent leurs pouvoirs psychiques, des malédictions subtiles aux forces dévastatrices qui broient les chars et fauchent les hommes.**

## Générer des pouvoirs psychiques

Les *psykers* eldars ont accès aux disciplines psychiques du livre de règles de *Warhammer 40,000* qui sont précisées dans leur entrée d'unité. En outre, ils peuvent générer leurs pouvoirs dans les disciplines des **Runes de Bataille** ou des **Runes du Destin**, selon ce qu'indique leur entrée d'unité. Pour chaque *niveau de maîtrise* possédé par un psyker, il peut effectuer un jet sur un tableau auquel il a accès. Afin de représenter la dualité de l'esprit eldar, un psyker qui génère un pouvoir de **Runes de Bataille** disposera non pas d'une, mais de deux capacités – choisissez laquelle chaque fois que le psyker manifeste un de ces pouvoirs, avant d'effectuer le test *psychique*.

## Runes de Bataille

### Pouvoir primaris

#### Dissimulation/Révélation..... charge Warp 1

*Le prescient commande aux ombres, dissimulant son escouade au regard de l'ennemi, ou révélant les adversaires embusqués.*

*Dissimulation* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le psyker a la règle spéciale *dissimulation*.

*Révélation* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Tant que le pouvoir est en jeu, les figurines de l'unité ciblée perdent les règles spéciales *dissimulation* et *discrétion*.

#### 1. Destruction/Renouveau ..... charge Warp 1

*Le prescient détache une portion de son énergie psychique, puis l'envoie soigner ses alliés et détruire ses ennemis.*

*Destruction* est une **décharge psy** avec le profil suivant:

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| Souffle | 5 | 4 | Assaut 1, feu de l'âme |

*Renouveau* est une **bénédiction** ciblant 1 unité amie dans un rayon de 18ps. 1 figurine (de votre choix) de l'unité ciblée récupère immédiatement 1 PV perdu plus tôt. Ce pouvoir ne permet pas de ramener une figurine tuée en jeu.

#### 2. Bravoure/Horreur..... charge Warp 1

*Le prescient évoque la splendeur de la bataille, attisant le courage de ses alliés ou sapant la résolution de ses ennemis.*

*Bravoure* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le psyker et son unité sont *sans peur*.

*Horreur* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Les figurines de l'unité ciblée subissent une pénalité de -3 en Commandement.

#### 3. Maîtrise/Maladresse..... charge Warp 1

*Sollicitant la faveur de Khaine, le prescient renforce les compétences martiales de ses alliés, ou les fait oublier à ses ennemis.*

*Maîtrise* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le psyker et son unité ont +1 en Capacité de Combat et +1 en Initiative.

*Maladresse* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Tant que le pouvoir est en jeu, les figurines de l'unité ciblée ont -1 en CC et -1 en I.

#### 4. Protection/Spoliation..... charge Warp 1

*Le prescient s'entoure de runes de pouvoir et plie le destin à sa volonté.*

*Protection* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, les Sauvegardes d'Armure du psyker et de son unité sont améliorées d'1 (jusqu'à un maximum de 2+).

*Spoliation* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Tant que le pouvoir est en jeu, les Sauvegardes d'Armure des figurines de l'unité ciblée sont empirées d'1 (une figurine avec une Sauvegarde d'Armure de 6+ n'en a plus).

#### 5. Célérité/Entrave ..... charge Warp 1

*Le prescient contraint le flux du temps.*

*Célérité* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le psyker et son unité ajoutent 3ps à leur distance de *sprint* (soit généralement 1D6+3ps).

*Entrave* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Tant que le pouvoir est en jeu, les figurines de l'unité ciblée ne peuvent pas *sprinter*.

#### 6. Puissance/Atonie ..... charge Warp 1

*Le prescient influe sur la vigueur des êtres qui l'entourent.*

*Puissance* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, le psyker et son unité ont +1 en Force.

*Atonie* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 18ps. Tant que le pouvoir est en jeu, les figurines de l'unité ciblée ont -1 en Force.

# Runes du Destin

## POUVOIR PRIMARIS

### Guide ..... charge Warp 1

*Le grand prophète tire sur les fils de la destinée, guidant les tirs de ses alliés sur la cible appropriée.*

*Guide* est une **bénédiction** ciblant 1 unité amie dans un rayon de 24ps. Tant que le pouvoir est en jeu, l'unité ciblée peut relancer tous ses jets *pour toucher* ratés au tir.

### 1. Exécuteur ..... charge Warp 1

*Le grand prophète manifeste son double astral et déchaîne sa colère sur l'ennemi.*

*Exécuteur* est une **décharge focalisée** d'une portée de 24ps. La cible subit 3 touches, résolues avec la Force du grand prophète, la règle spéciale *fléau de la chair*, et PA-. S'il en résulte que la cible est retirée du jeu, une autre figurine appartenant à la même unité subit 2 touches avec les mêmes règles que les précédentes. Si la deuxième cible est tuée, un troisième et dernier membre de l'unité subit 1 touche avec les mêmes règles que les précédentes.

Si vous avez choisi la première cible, vous pouvez choisir la deuxième et la troisième. Si la première figurine a été désignée aléatoirement, faites de même pour la deuxième et la troisième. À tout moment, si une cible survit, ou si l'unité ciblée n'a plus de figurines, les effets du pouvoir s'arrêtent.

### 2. Fatalité ..... charge Warp 1

*Manipulant les événements à venir, le grand prophète gratifie l'ennemi d'un sort funeste.*

*Fatalité* est une **malédiction** ciblant 1 unité ennemie dans un rayon de 24ps. Si l'unité ciblée n'est pas un véhicule, tous les jets ratés *pour blesser* l'unité ciblée peuvent être relancés tant que ce pouvoir est en jeu. Si la cible est un véhicule, tous les jets de *pénétration de Blindage* ratés effectués contre lui peuvent être relancés tant que ce pouvoir est en jeu.

### 3. Tempête Surnaturelle ..... charge Warp 2

*Le grand prophète invoque une couronne d'énergie tourbillonnante qui frappe l'ennemi d'éclairs et d'ondes de choc psychiques.*

*Tempête Surnaturelle* est une **décharge psy** avec le profil suivant:

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 24ps | 3 | - | Assaut 1, disruption, fléau de la chair, grande explosion, pilonnage |



### 4. Jusqu'à la Mort ..... charge Warp 2

*Sentant approcher une croisée des destins, le grand prophète s'imprègne de toute la chance que son avenir a en réserve, préparant son esprit à la mort tandis qu'il l'offre à l'ennemi.*

*Jusqu'à la Mort* est une **bénédiction** ciblant le grand prophète. Placez 1D3+2 pions de *Jusqu'à la Mort* à côté de sa figurine. Tant qu'il reste au moins un de ces pions à côté de lui, le grand prophète gagne les règles spéciales *sans peur* et *folie furieuse*, ainsi que plusieurs bonus de caractéristique décrits ci-dessous (notez que ses règles spéciales de grand prophète et son type d'unité ne sont pas modifiés):

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bonus *Jusqu'à la Mort* | +5 | +5 | - | - | - | +5 | +2 | - | - |

À la fin de chaque phase, jetez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, *Jusqu'à la Mort* approche de son terme: retirez un pion. Sur 4+, ne retirez aucun pion. À tout moment, s'il ne reste plus de pions de *Jusqu'à la Mort* près du grand prophète ou si la partie s'arrête, *Jusqu'à la Mort* arrive à son terme: le grand prophète est retiré comme perte et concède normalement des points de victoire (dépendant de la mission jouée). Tant que ce pouvoir est en jeu, le grand prophète ne peut manifester aucun autre pouvoir psychique; toutefois, il peut manifester *Jusqu'à la Mort* à nouveau: s'il réussit, ajoutez 1D3+2 pions de *Jusqu'à la Mort* près de lui.

### 5. Chance ..... charge Warp 2

*Le grand prophète scrute les futurs possibles pour prévoir où l'ennemi va attaquer et alerter ses alliés du danger imminent.*

*Chance* est une **bénédiction** ciblant 1 unité amie dans un rayon de 24ps. Tant que le pouvoir est en jeu, l'unité ciblée peut relancer tous ses jets de sauvegardes et d'*abjurez le sorcier* ratés.

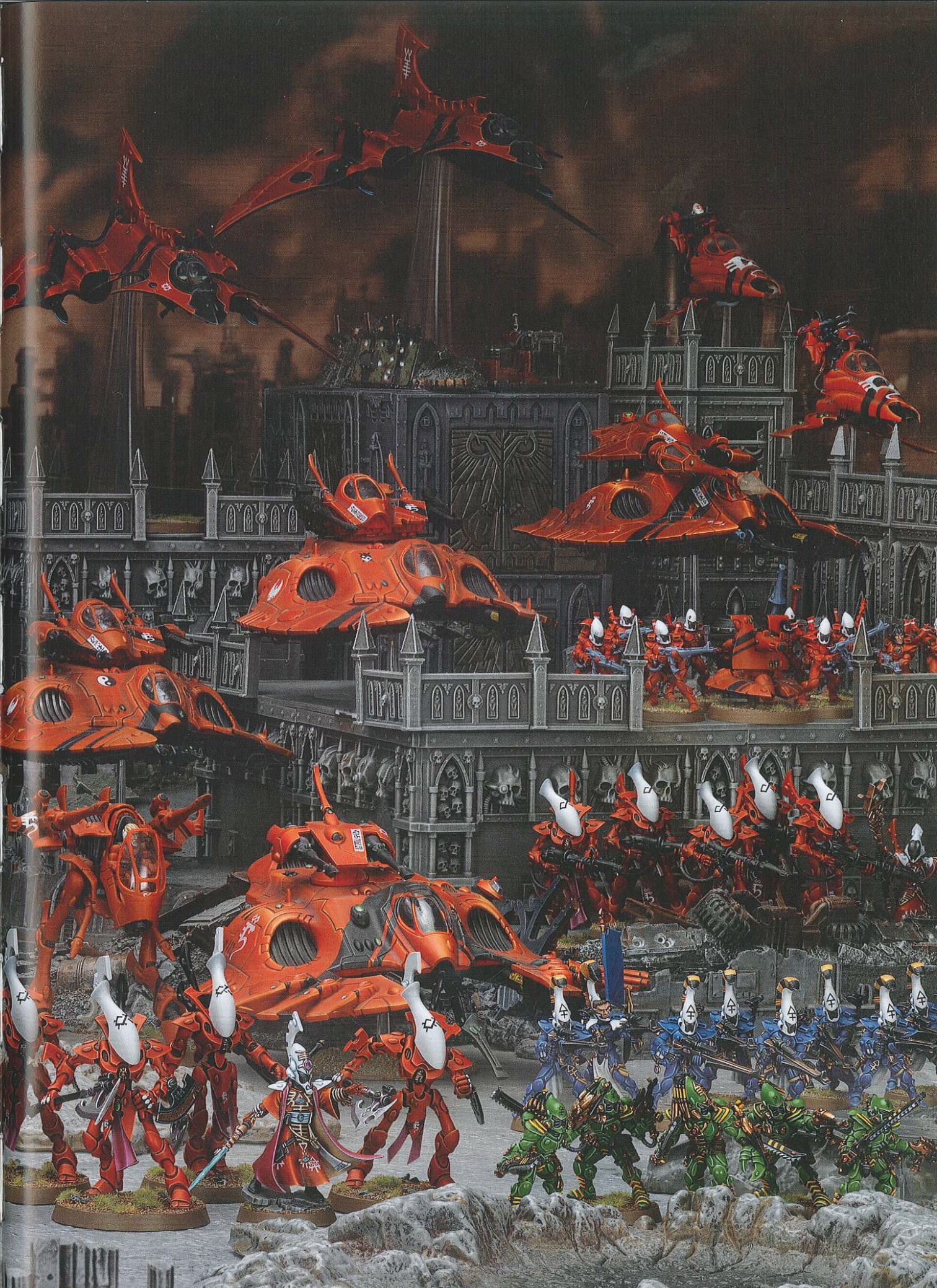
### 6. Guerre Mentale ..... charge Warp 2

*Le grand prophète projette son esprit pour attaquer celui de son ennemi dans un duel mental désespéré.*

*Guerre Mentale* est une **décharge focalisée** d'une portée de 24ps. Le grand prophète et la figurine ciblée jettent chacun 1D6 et ajoutent leur valeur de Cd au résultat:

- Si le total de la cible est supérieur, la CC et la CT du grand prophète qui manifeste ce pouvoir sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant.
- Si les totaux sont égaux, la CC et la CT de la figurine ciblée sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant.
- Si le total du grand prophète est supérieur, la figurine ciblée subit autant de blessures que la différence entre les deux totaux. De plus, la CC et la CT de la figurine ciblée sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant. Aucune Sauvegarde d'Armure ni de *couvert* ne peut être tentée contre les blessures causées par *Guerre Mentale*.





# Couleurs des Vaisseaux-mondes

**Une armée d'eldars parée au combat est un spectacle splendide. Les couleurs rituelles des guerriers aspects contrastent avec les teintes chatoyantes des vaisseaux-mondes de façon impressionnante. La variété de la gamme des eldars fera le bonheur des collectionneurs mais également des peintres, car les lignes gracieuses de ces figurines sont un plaisir à mettre en couleurs.**



*Eldrad Ulthran*



*Grand prophète de Saim-Hann avec lance chantante*



*Grand prophète de Biel-Tan avec lame sorcière*



*Spirite de Saim-Hann*



*Grand prophète de Saim-Hann*



*Grand prophète d'Ulthwé*



*Prescient de Saim-Hann avec lance chantante*

*Prescients de Saim-Hann avec lames sorcières*



*Prescient d'Ulthwé avec lame sorcière*



*Autarque d'Iyanden avec épée énergétique, masque de banshee et ailes d'Épervier Voltigeur*



*Avatar de Khaine*



*Autarque de Biel-Tan avec fusil à fusion, mandibules et générateur de saut Warp*



*le prince Yriel de Iyanden*



*Un grand prophète de Saim-Hann invoque une tempête éthérique pour balayer ses ennemis.*



*Asurmen, la Main d'Asuryan*



*Exarque vengeur lugubre avec arme énergétique et bouclier miroitant*

*Bannière du temple de la Crête d'Argent*



*Bannière du temple de la Lune Descendante*



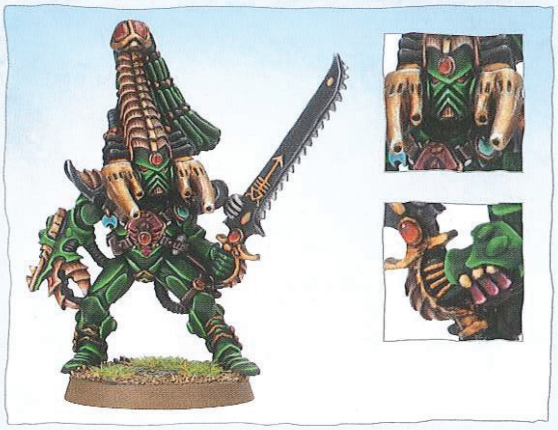
*Vengeurs lugubres du temple de la Lame Argentée*



*Vengeur lugubre du temple du Heaume de Sable*



*Des vengeurs lugubres, des scorpions foudroyants et des banshees huantes se préparent à déchaîner la colère de Khaine contre l'adversaire.*



*Karandras, le Chasseur des Ombres*



*Exarque scorpion foudroyant avec pince de scorpion*



*Bannière du temple de la Pince d'Obsidienne*



*Scorpions foudroyants du temple de l'Ombre Mortelle*



*Scorpion foudroyant du temple de la Frappe Fulgurante*



*Banshees huantes du temple de la Lame Hurlante*



*Banshee huante du temple du Cri Écarlate*



*Jain Zar, la Tempête du Silence*



*Banshee huante avec épées-miroirs*



*Bannière du temple de la Sorcière d'Ébène*



*Maugan Ra, le Moissonneur des Âmes*



*Exarque faucheur noir avec lance-missiles Tempête*





*Faucheurs noirs du temple de l'Ultime Nuit*



*Faucheur noir du temple de la Tombe de Cristal*



*Bannière du temple de la Faux de Jade*



*Bannière du temple du Wyrm Rouge*



*Dragon flamboyant du temple de la Flamme Vivante*



*Dragons flamboyants du temple du Croc Ardent*



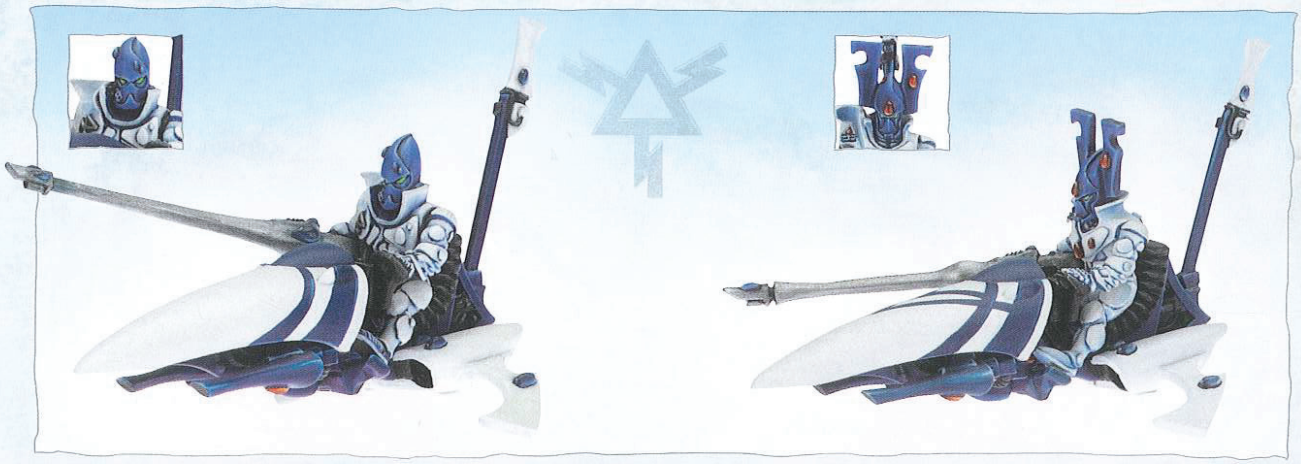




*Exarque dragon flamboyant avec pique de feu*



*Fuegan, la Lance de l'Incandescence*



*Lance étincelante du temple de la Mort Rapide*

*Exarque lance étincelante*



*Les gardes fantômes de Saim-Hann font barrage de leurs corps pour protéger les vivants.*





*Exarque araignée spectrale avec lames énergétiques*



*Araignée spectrale du temple de la Toile Mortelle*



*Bannière du temple de la Porte d'Ombre*



*Araignées spectrales du temple du Fil Tranchant*



*Éperviers voltigeurs du temple de l'Horizon Miroitant*



*Épervier voltigeur du temple de la Première Aube*



*Baharroth, la Plainte du Vent*



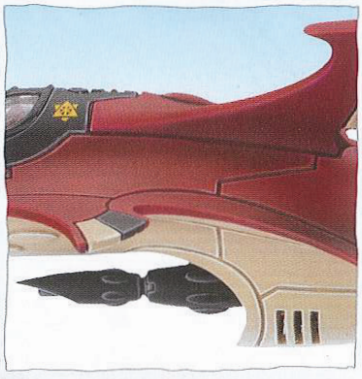
*Exarque épervier voltigeur avec serre d'épervier*

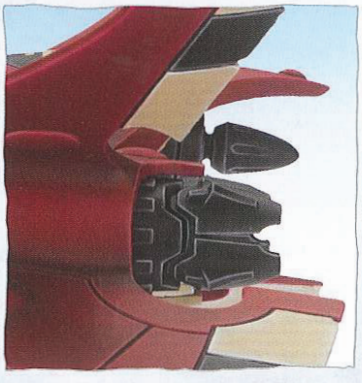


*Bannière du temple du Ciel de Cendres*











*Chasseur écarlate du temple de l'Attaque Céleste*



*Gardiens défenseurs de Saim-Hann*



*Gardien défenseur d'Alaitoc*



*Gardien défenseur d'Yme-Loc*

*Gardien défenseur de Lugganath*



*Gardiens de choc d'Ulthwé*

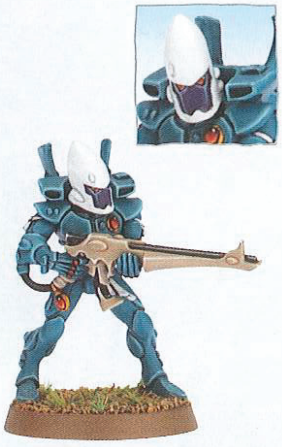


*Gardiens défenseurs de Biel-Tan*



*Gardien défenseur d'Altansar*

*Gardien défenseur d'Il-Kaithe*



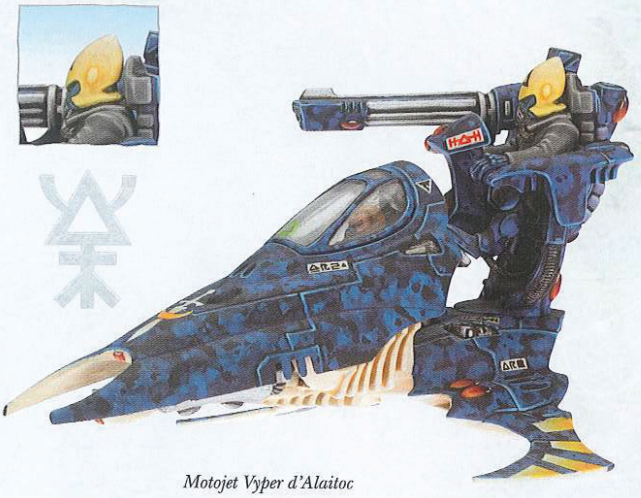
*Gardien défenseur d'Iybraesil*



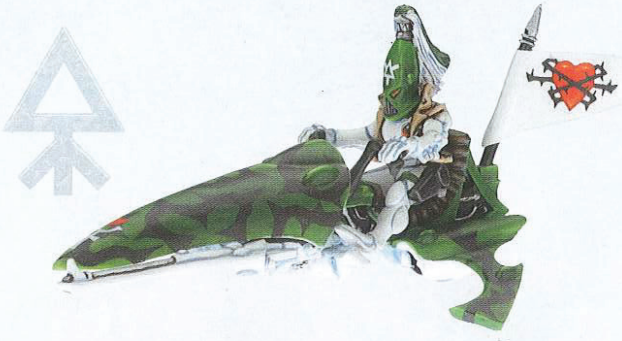
*Plate-forme de canon stellaire et équipage de gardiens défenseurs*



*Autarque de Saim-Hann avec motojet eldar et lance laser*



*Motojet Vyper d'Alaitoc*



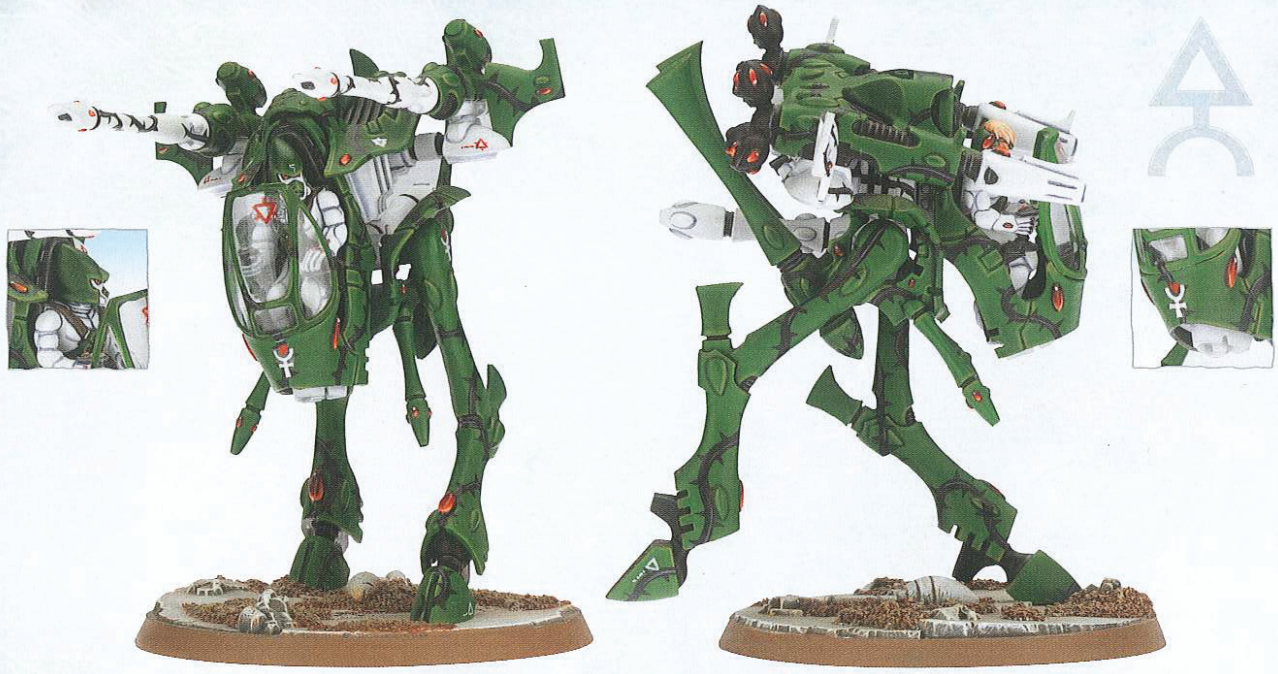
*Gardien du vent de Biel-Tan avec canon shuriken*



*Gardien du vent de Saim-Hann*



*Inspirés par la présence charismatique d'un autarque, les gardiens du vaisseau-monde Biel-Tan libèrent un torrent de feu.*



*Marcheurs de guerre de Biel-Tan*



*Rangers d'Alaitoc*



*Illic Nightspear*



*Arlequin avec baiser d'arlequin*



*Prophète de l'ombre*

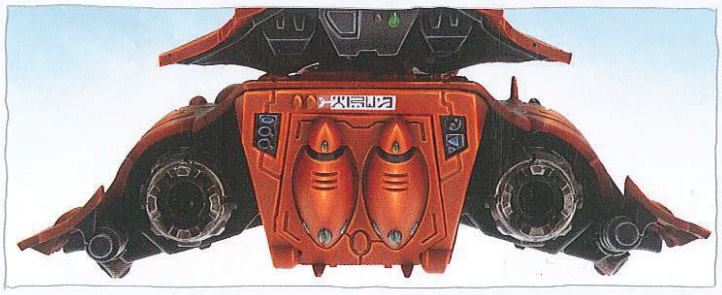


*Coryphée arlequin*



*Bouffon tragique*







*Fire Prism de Saim-Hann*



*La grâce et l'agilité des chars antigrav eldars cachent une puissance de feu insoupçonnée, comme l'ont appris à leurs dépens de nombreux ennemis.*



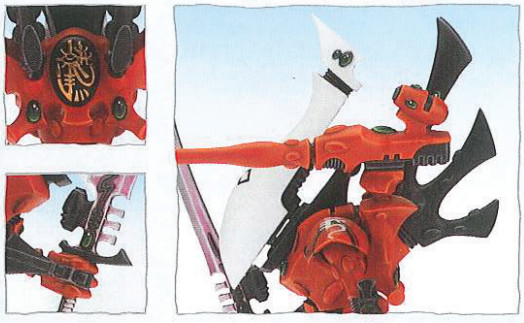
*Guerrier fantôme d'Iyanden avec épées spectrales*



*Garde fantôme de Biel-Tan avec faux à distorsion*



*Garde fantôme d'Ulthwé avec canon fantôme*





*Gardes fantômes de Saim-Hann*

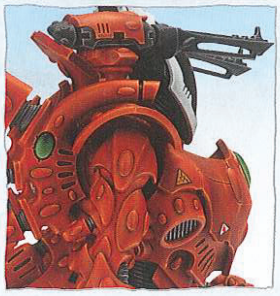


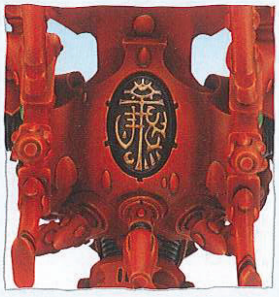
*Seigneur fantôme de Saim-Hann avec sabre spectral et lance ardente*



*Guerriers fantômes de Saim-Hann*









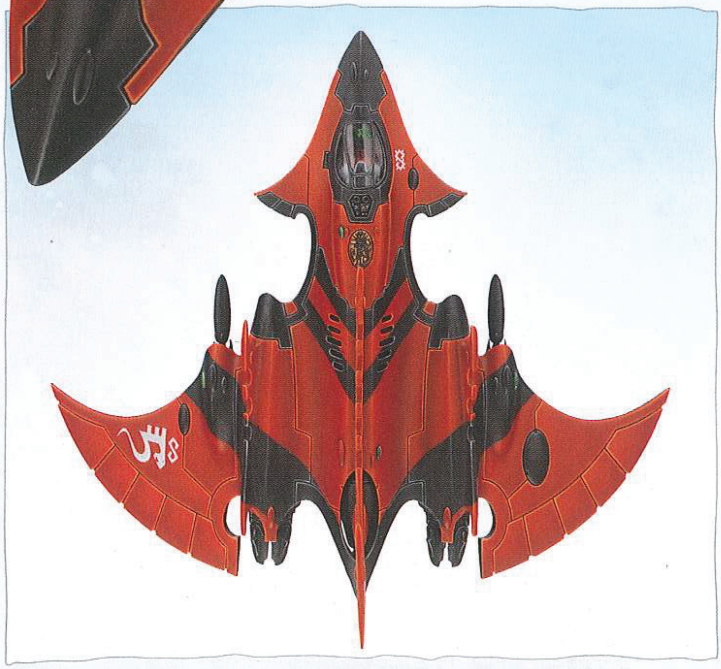


*Chevalier fantôme de Saim-Hann avec deux canons fantômes lourds et deux rayonneurs lasers*

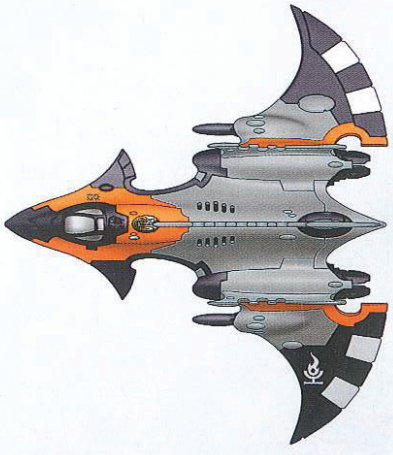




*Chasseur fantôme Hemlock d'Alaitoc*



*Chasseur fantôme Hemlock de Saim-Hann*



*Chasseur fantôme Hemlock d'Yme-Loc*



# FORCES DES ELDARS

**La liste d'armée suivante vous permet d'aligner une armée d'eldars et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.**

## UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des eldars est divisée en six sections: QG, Troupes, Transports Assignés, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Les escouades, les véhicules, et les personnages de l'armée sont tous rangés dans une section en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

## LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

La section *L'Ost de Guerre* contient plus d'informations sur l'historique, les règles et les options des unités eldars, tandis que la section *Couleurs des Vaisseaux-mondes* présente des exemples des figurines Citadel dont vous aurez besoin pour les représenter.

### ARAIGNÉES SPECTRALES (1) — (1) 95 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | (3) Type d'unité | (4) Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| (2) Araignée spectrale | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Infanterie à répulseurs | 5 araignées spectrales | 37 |
| Exarque | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie à répulseurs (personnage) | | |

(5) **Équipement:**
- Armure Aspect lourde
- Tisse-mort
- Générateur de saut Warp

(6) **Règles spéciales:**
- Course
- Désengagement
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options:**
- Ajouter jusqu'à 5 araignées spectrales ..... *19 pts/figurine*
- Promouvoir une araignée spectrale en exarque araignée spectrale ..... *10 pts*
- (7) L'exarque araignée spectrale peut échanger son tisse-mort contre une des armes suivantes:
  - 1 système de tisse-mort jumelés ..... *5 pts*
  - Main de moire ..... *15 pts*
- L'exarque araignée spectrale peut prendre une paire de lames énergétiques ..... *20 pts*
- L'exarque araignée spectrale peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants:
  - Botte secrète ..... *10 pts*
  - Œil du sniper ..... *10 pts*
  - Tir éclair ..... *10 pts*

**Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des eldars contient les informations suivantes:**

(1) **Nom de l'unité:** *Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par la valeur en points de cette unité sans aucune option.*

(2) **Profil de l'unité:** *Ce tableau détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.*

(3) **Type d'unité:** *Fait référence aux règles des types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de la cavalerie ou un véhicule, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.*

(4) **Composition d'unité:** *Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.*

(5) **Équipement:** *Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Le coût de ces armes et de cet équipement est déjà compris dans la valeur en points qui se trouve à côté du nom de cette unité.*

(6) **Règles spéciales:** *Les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Elles sont détaillées soit dans la section L'Ost de Guerre du présent livre, soit dans la section Règles Spéciales du livre de règles de Warhammer 40,000.*

(7) **Options:** *La liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous en payez le coût. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".*

**Transport assigné:** *Fait référence aux transports que l'unité peut prendre. Ces véhicules ont leurs propres entrées dans la liste d'armée. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. Le fonctionnement des transports assignés est décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.*

**Trait de seigneur de guerre:** *Si une unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.*

**Vestiges de grandeur:** *Certaines entrées ont des vestiges de grandeur uniques. En ce cas, ils sont déjà inclus dans le coût de l'unité.*

# Arsenal Eldar

**Ces listes présentent les coûts en points des vestiges de gloire et des équipements de véhicule eldar auxquels certaines unités ont accès. Dans la liste d'armée des pages suivantes, de nombreuses unités peuvent acheter des options provenant d'une des listes ci-dessous. Chaque entrée de la liste d'armée vous indique précisément (en gras) laquelle est utilisable.**

**Vestiges de grandeur ..... Page 69**
Une figurine peut remplacer une arme par un des vestiges ci-dessous. Un seul exemplaire de chaque vestige de grandeur peut être sélectionné par armée.

- Pierre-esprit d'Anath'lan[1, 2] ..... *15 pts*
- Gemme du Phénix[2] ..... *25 pts*
- Long Fusil Uldanorethi ..... *25 pts*
- Aile de Faolchú ..... *30 pts*
- Sabre Ardent ..... *30 pts*
- Manteau du Dieu Moqueur [2] ..... *40 pts*
- Écharde d'Anaris ..... *40 pts*

*[1]Grand prophète ou spirite uniquement.*
*[2]Ne remplace pas l'une des armes de la figurine.*

**Équipements de véhicule eldar** **Page 67**
Une figurine peut recevoir chacun des équipements suivants en un seul exemplaire :

- Matrice de marche spectrale[3] ..... *10 pts*
- Pierres-esprits ..... *10 pts*
- Holo-champs ..... *15 pts*
- Moteurs stellaires ..... *15 pts*
- Moteurs vectoriels ..... *15 pts*
- Matrice cristalline de visée ..... *25 pts*

*[3]Aucun ou tous les véhicules d'un escadron doivent en être équipés.*



*Entouré de statues du cristal le plus pur, un prophète est absorbé par sa concentration. Autour de lui flottent des runes, de même que des planètes orbitent autour d'un soleil, si ce n'est que ce système ne représente pas l'espace mais le temps. Le prophète lève une main gracieuse et se saisit d'une rune incandescente avant que sa trajectoire erratique ne l'amène au contact des autres.*

*Il la considère un instant en fronçant les sourcils, puis baisse la tête.*

*Dans les fraîches profondeurs du vaisseau-monde, un spirite avance dans les brumes de la chambre des Héros Défunts. Le long des murs courbes, des alcôves illuminées de vert abritent d'élégantes statues. Le spirite s'arrête devant chacune d'entre elles, tire une pierre luisante de sa robe et l'enchâsse avec précaution dans la statue. Une par une, elles prennent vie.*

*Un cercle de guerrières aspects se tient dans une arène délimitée par d'élégants piliers blancs. Leurs voix aiguës déchirent l'air tandis qu'elles chantent l'hymne de Khaine. Elles exécutent une danse synchrone, attachant et activant une par une les plaques de leurs armures couleur d'os, selon une chorégraphie rituelle. Enfin, les guerrières enfilent leur masque à la crinière rouge, achevant leur transformation en tueuses froides et anonymes.*

*Le Jeune Roi fixe le mur opposé alors que les exarques œuvrent silencieusement autour de lui. Ils peignent des runes de guerre sur tout son corps, avec du sang. Le liquide sèche instantanément au contact de sa peau et la brûle comme un filet de flammes liquides. Le destin qui l'attend au-delà des portes de bronze de la salle de l'avatar s'inscrit en un point unique de l'écheveau du temps, et va s'abattre sur lui tel une comète de feu.*

*Le portail au milieu de l'ost assemblé frémit et crache. Comme un seul homme, les guerriers aspects qui l'entourent tombent à genoux. Un instant passe, puis l'avatar de Khaine en émerge dans un ouragan de flammes. Le sable se change en verre sous les pas du géant. Il avance vers le bord du plateau et jette un regard de mépris sur les armées ennemies. Puis il lève son arme au ciel et pousse un rugissement assourdissant. Les eldars lui répondent d'une seule voix avant de fondre sur l'adversaire.*

*Le cœur palpite. La colère monte. La mort arrive.*
*La guerre appelle !*

# QG

## ELDRAD ULTHRAN — 205 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eldrad Ulthran | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 10 | - | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 53 |

**Équipement :**
- Lame sorcière
- Pistolet shuriken
- Heaume spectral
- Runes de clairvoyance
- Runes de protection

**Vestiges de grandeur :**
- Armure des Runes Ultimes
- Sceptre d'Ulthamar

**Trait de seigneur de guerre :**
- Anticipation tutélaire

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 4)
- Transe guerrière
- Prescience

**Psyker :**
Eldrad Ulthran génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Divination**, des **Runes du Destin** et de **Télépathie**.

## PRINCE YRIEL — 140 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prince Yriel | 6 | 6 | 3 | 3 | 4 | 7 | 4 | 10 | 3+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 54 |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Bouclier de force
- Grenades à plasma

**Vestiges de grandeur :**
- Lance du Crépuscule
- Œil de la Colère

**Trait de seigneur de guerre :**
- Embuscade de lames

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Personnage indépendant
- Transe guerrière
- Voie du Stratège



## ILLIC NIGHTSPEAR — 140 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Illic Nightspear | 6 | 9 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 5+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 55 |

**Équipement :**
- Armure composite
- Épée énergétique
- Pistolet shuriken

**Vestige de grandeur :**
- Faiseur de Vide

**Trait de seigneur de guerre :**
- Marque du chasseur émérite

**Règles spéciales :**
- Course
- Dissimulation
- Ennemi juré (Nécrons)
- Fléau ancestral
- Haine (Nécrons)
- Personnage indépendant
- Tir précis
- Transe guerrière
- Voie de l'Invisible

**Maître des guerriers mirages :** Si votre armée inclut Illic Nightspear, vous pouvez améliorer n'importe quel nombre d'unités de rangers eldars en guerriers mirages d'Alaitoc pour un coût supplémentaire de 13 points par figurine. En plus des règles normales des rangers eldars, les guerriers mirages d'Alaitoc ont les règles spéciales *dissimulation* et *tir précis* (voir p.55).

## ASURMEN — 220 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asurmen | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 56 |

**Équipement :**
- Armure Phénix
- 1 système de catapultes shuriken de shuriken jumelées

**Vestige de grandeur :**
- Épée d'Asur

**Règles spéciales :**
- Contre-attaque
- Course
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Main d'Asuryan
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière

**Pouvoirs d'exarque :**
- Bouclier de grâce
- Chance du guerrier

# QG

## JAIN ZAR — 200 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jain Zar | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 57 |

**Équipement :**
- Armure Phénix

**Vestiges de grandeur :**
- Lame de Destruction
- Mort Silencieuse
- Masque de Jain Zar

**Trait de seigneur de guerre :**
- Vitesse de l'épervier

**Règles spéciales :**
- Acrobaties
- Course
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière

**Pouvoirs d'exarque :**
- Désarmement
- Peur

## KARANDRAS — 230 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Karandras | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 58 |

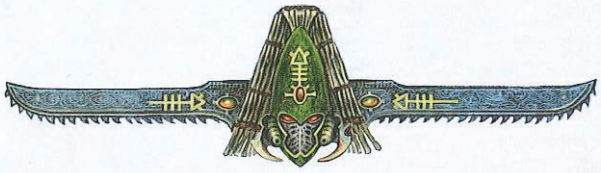
**Équipement :**
- Armure Phénix
- Épée tronçonneuse de scorpion
- Pince de scorpion
- Grenades à plasma

**Vestige de grandeur :**
- Morsure du Scorpion

**Trait de seigneur de guerre :**
- Embuscade de lames

**Règles spéciales :**
- Course
- Discrétion
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière
- Vision nocturne

**Pouvoirs d'exarque :**
- Botte secrète
- Tueur de monstres



## FUEGAN — 220 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fuegan | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 59 |

**Équipement :**
- Armure Phénix
- Pique de feu
- Bombes à fusion

**Vestige de grandeur :**
- Hache de Feu

**Trait de seigneur de guerre :**
- Marque du chasseur émérite

**Règles spéciales :**
- Ardeur inextinguible
- Course
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Insensible à la douleur
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière

**Pouvoirs d'exarque :**
- Coups destructeurs
- Tir éclair

## BAHARROTH — 195 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Baharroth | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie de saut (perso.) | 1 (unique) | 60 |

**Équipement :**
- Armure Phénix
- Serre d'épervier
- Ailes d'épervier voltigeur
- Grenades à plasma
- Grenades disruptrices
- Pack de grenades

**Vestige de grandeur :**
- Lame Scintillante

**Trait de seigneur de guerre :**
- Vitesse de l'épervier

**Règles spéciales :**
- Course
- Éclat du soleil
- Envol
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Hérauts de la victoire
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière
- Vision nocturne

**Pouvoirs d'exarque :**
- Chance du guerrier
- Désengagement

# QG

## MAUGAN RA — 195 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Maugan Ra | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | Infanterie (personnage) | 1 (unique) | 61 |

**Équipement :**
- Armure Phénix

**Vestige de grandeur :**
- Maugetar

**Trait de seigneur de guerre :**
- Marque du chasseur émérite

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Guerrier éternel
- Haine (Démons du Chaos)
- Implacable
- Personnage indépendant
- Sans peur
- Transe guerrière

**Pouvoirs d'exarque :**
- Œil du sniper
- Tir éclair
- Vision nocturne



## L'AVATAR DE KHAINE — 195 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L'avatar de Khaine | 10 | 10 | 6 | 6 | 5 | 10 | 5 | 10 | 3+ | Créature monstrueuse (perso.) | 1 avatar de Khaine | 26 |

**Vestige de grandeur :**
- Mort Hurlante

**Cœur du vaisseau-monde :**
On ne peut sélectionner qu'un seul avatar de Khaine par détachement.

**Règles spéciales :**
- Corps en fusion
- Course
- Démon
- Fléau ancestral
- Khaine incarné
- Sans peur
- Transe guerrière

**Options :**
- L'avatar peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Vision nocturne ..... *5 pts*
  - Coups destructeurs ..... *10 pts*
  - Tir éclair ..... *10 pts*
  - Tueur de monstres ..... *10 pts*
  - Œil du sniper ..... *15 pts*
  - Désarmement ..... *20 pts*

## AUTARQUE — 70 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Autarque | 6 | 6 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 3+ | Infanterie (personnage) | 1 autarque | 27 |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Pistolet shuriken
- Grenades à plasma
- Grenades disruptrices
- Bouclier de force

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Personnage indépendant
- Transe guerrière
- Voie du Stratège

**Options :**
- Un des équipements suivants :
  - Ailes d'épervier voltigeur ..... *15 pts*
  - Générateur de saut Warp ..... *15 pts*
  - Motojet eldar ..... *15 pts*
- Un des équipements suivants :
  - Masque de banshee ..... *5 pts*
  - Mandibules ..... *10 pts*
- Jusqu'à deux des équipements suivants :
  - Épée tronçonneuse de scorpion ..... *3 pts*
  - Catapulte shuriken de vengeur ..... *5 pts*
  - Éclateur laser ..... *5 pts*
  - Fusil à fusion ..... *10 pts*
  - Lance laser (autarque sur motojet eldar uniquement) ..... *10 pts*
  - Tisse-mort ..... *10 pts*
  - Arme énergétique ..... *15 pts*
  - Lance-missiles Faucheur avec missiles binaires ..... *25 pts*
- Prendre des objets de la liste des **vestiges de grandeur**.

# QG

## GRAND PROPHÈTE — 100 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grand prophète | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 1 | 10 | - | Infanterie (personnage) | 1 grand prophète | 28 |

**Équipement :**
- Armure runique
- Lame sorcière
- Pistolet shuriken
- Heaume spectral

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 3)
- Transe guerrière

**Psyker :**
Un grand prophète génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Divination**, des **Runes du Destin** et de **Télépathie**.

**Options :**
- Échanger la lame sorcière contre une lance chantante ..... *5 pts*
- N'importe lesquels de ces équipements :
  - Runes de protection ..... *10 pts*
  - Runes de clairvoyance ..... *15 pts*
  - Motojet eldar ..... *15 pts*
- Prendre des objets de la **liste des vestiges** de grandeur.



## SPIRITE — 70 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spirite | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 1 | 9 | - | Infanterie (personnage) | 1 spirite | 29 |

**Équipement :**
- Armure runique
- Pistolet shuriken
- Bâton sorcier

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Marque du spirite
- Personnage indépendant
- Psyker (niveau de maîtrise 2)
- Transe guerrière

**Psyker :**
Un spirite génère ses pouvoirs dans les disciplines des **Runes de Bataille** et de **Télépathie**.

**Options :**
- Prendre des objets de la **liste des vestiges** de grandeur.

**Parle aux morts :**
Si votre armée contient un spirite, les gardes fantômes et guerriers fantômes sont des choix de Troupes au lieu de choix d'Élite.



## CONSEIL DES PRESCIENTS — 35 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prescient | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | - | Infanterie | 1 prescient | 29 |

*Chaque détachement principal de votre armée peut inclure un conseil des prescients composé d'1-10 prescients. Il n'occupe aucun choix de structure d'armée. Avant la bataille, immédiatement après avoir déterminé les traits de seigneur de guerre, chaque prescient du conseil peut être détaché de son unité et assigné à une autre unité de la liste suivante, qu'il ne pourra plus quitter : gardiens défenseurs, gardiens de choc, gardiens du vent ou batteries d'appui Colère de Vaul. Tout prescient ainsi assigné change son type en Infanterie (personnage) pour le reste de la partie. Chacune de ces unités ne peut être rejointe que par un seul prescient. Les figurines qui ne sont pas détachées de la sorte demeurent dans le conseil des prescients.*

**Équipement :**
- Armure runique
- Lame sorcière
- Pistolet shuriken

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Psyker (niveau de maîtrise 1)
- Transe guerrière

**Psyker :**
Un prescient génère ses pouvoirs dans la discipline des **Runes de Bataille**.

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 9 prescients ..... *35 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut échanger sa lame sorcière contre une lance chantante ..... *5 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut avoir une motojet eldar ..... *15 pts/figurine*

# TROUPES

## VENGEURS LUGUBRES — 65 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vengeur lugubre | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | Infanterie | 5 vengeurs lugubres | 31 |
| Exarque vengeur lugubre | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect
- Armure Aspect lourde (exarque)
- Catapulte shuriken de vengeur
- Grenades à plasma

**Règles spéciales :**
- Contre-attaque
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 vengeurs lugubres ..... *13 pts/figurine*
- Promouvoir un vengeur lugubre en exarque vengeur lugubre ..... *10 pts*
- L'exarque vengeur lugubre peut échanger sa catapulte shuriken de vengeur contre une des options d'arme(s) suivantes :
  - 1 système de catapultes shuriken de vengeur jumelées ..... *5 pts*
  - Arme énergétique et pistolet shuriken ..... *15 pts*
  - Arme énergétique et bouclier miroitant ..... *20 pts*
  - Lame funeste et pistolet shuriken ..... *20 pts*
- L'exarque vengeur lugubre peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Bouclier de grâce ..... *10 pts*
  - Désarmement ..... *10 pts*
  - Chance du guerrier ..... *15 pts*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## GARDIENS DÉFENSEURS — 90 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | Infanterie | 10 gardiens défenseurs | 40 |
| Plate-forme d'arme lourde | - | - | - | 5 | 1 | - | - | - | 3+ | Infanterie | | |

**Équipement :**
- Armure composite
- Catapulte shuriken
- Grenades à plasma

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 10 gardiens ..... *9 pts/figurine*
- Pour chaque tranche de 10 gardiens que compte l'unité, ajouter 1 plate-forme d'arme lourde de la liste suivante :
  - Canon shuriken ..... *15 pts/figurine*
  - Canon stellaire ..... *20 pts/figurine*
  - Lance ardente ..... *20 pts/figurine*
  - Rayonneur laser ..... *20 pts/figurine*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *30 pts/figurine*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## GARDIENS DE CHOC — 90 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | Infanterie | 10 gardiens de choc | 40 |

**Équipement :**
- Armure composite
- Épée tronçonneuse
- Pistolet shuriken
- Grenades à plasma

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 10 gardiens ..... *9 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 gardiens peuvent échanger leur épée tronçonneuse et leur pistolet shuriken contre une des armes suivantes :
  - Lance-flammes ..... *5 pts/figurine*
  - Fusil à fusion ..... *10 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 gardiens peuvent échanger leur épée tronçonneuse contre une épée énergétique ..... *15 pts/figurine*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

# TROUPES

## GARDIENS DU VENT — 51 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien du vent | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 8 | 3+ | Motojets eldars | 3 gardiens du vent | 41 |

**Équipement :**
- Armure composite
- Motojet eldar

**Règles spéciales :**
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 7 gardiens du vent ..... *17 pts/figurine*
- Pour chaque tranche complète de 3 gardiens du vent que compte l'unité, un gardien du vent peut échanger le système de catapultes shuriken jumelées de sa motojet eldar contre un canon shuriken ..... *10 pts/figurine*

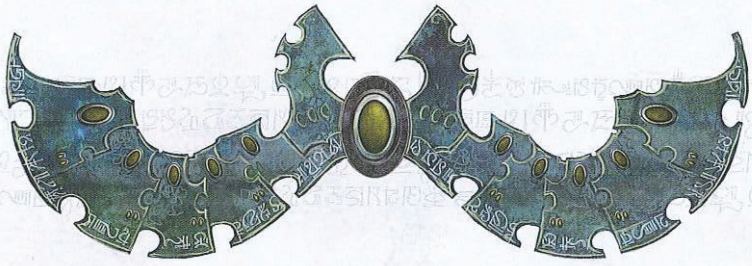
## RANGERS ELDARS — 60 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ranger | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | Infanterie | 5 rangers | 48 |

**Équipement :**
- Armure composite
- Long fusil de ranger
- Pistolet shuriken

**Règles spéciales :**
- Course
- Discrétion
- Fléau ancestral
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 rangers ..... *12 pts/figurine*



# TRANSPORT ASSIGNÉ

## WAVE SERPENT — 115 Points

| | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Wave Serpent | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 | Véhicule (antigrav, char, rapide, transport) | 1 Wave Serpent | 45 |

**Équipement :**
- 1 système de canons shuriken jumelés
- 1 système de catapultes shuriken jumelées
- Bouclier Serpent

**Capacité de transport :**
- 12 figurines

**Options :**
- Échanger les canons shuriken jumelés contre un des systèmes suivants :
  - Canons stellaires jumelés ..... *5 pts*
  - Lances ardentes jumelées ..... *5 pts*
  - Rayonneurs laser jumelés ..... *5 pts*
  - Lance-missiles eldars jumelés avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *15 pts*
- Échanger les catapultes shuriken jumelées contre 1 canon shuriken ..... *10 pts*
- Peut recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.

# ÉLITE

## BANSHEES HUANTES — 75 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Banshee huante | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | Infanterie | 5 banshees huantes | 32 |
| Exarque banshee huante | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect
- Armure Aspect lourde (exarque)
- Épée énergétique
- Pistolet shuriken
- Masque de banshee

**Règles spéciales :**
- Acrobaties
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 banshees huantes ..... *15 pts/figurine*
- Promouvoir une banshee huante en exarque banshee huante ..... *10 pts*
- L'exarque banshee huante peut échanger son épée énergétique contre une des armes suivantes :
  - Triskèle ..... *5 pts*
  - Exécuteur ..... *10 pts*
- L'exarque banshee huante peut échanger son pistolet shuriken et son épée énergétique contre une paire d'épées-miroirs ..... *10 pts*
- L'exarque banshee huante peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Peur ..... *5 pts*
  - Bouclier de grâce ..... *10 pts*
  - Désarmement ..... *10 pts*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## SCORPIONS FOUDROYANTS — 85 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Scorpion foudroyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Infanterie | 5 scorpions foudroyants | 33 |
| Exarque scorpion foud. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Épée tronçonneuse de scorpion
- Pistolet shuriken
- Grenades à plasma
- Mandibules

**Règles spéciales :**
- Course
- Discrétion
- Fléau ancestral
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 scorpions foudroyants ..... *17 pts/figurine*
- Promouvoir un scorpion foudroyant en exarque scorpion foudroyant ..... *10 pts*
- L'exarque scorpion foudroyant peut échanger son pistolet shuriken contre une pince de scorpion ..... *30 pts*
- L'exarque scorpion foudroyant peut échanger son épée tronçonneuse de scorpion contre une lame mordante ..... *5 pts*
- L'exarque scorpion foudroyant peut échanger son pistolet shuriken et son épée tronçonneuse de scorpion contre une paire de sabres tronçonneurs ..... *10 pts*
- L'exarque scorpion foudroyant peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Tueur de monstres ..... *5 pts*
  - Botte secrète ..... *10 pts*
  - Coups destructeurs ..... *10 pts*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## DRAGONS FLAMBOYANTS — 110 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dragon flamboyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Infanterie | 5 dragons flamboyants | 34 |
| Exarque dragon flamb. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Fusil à fusion
- Bombes à fusion

**Règles spéciales :**
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 dragons flamboyants ..... *22 pts/figurine*
- Promouvoir un dragon flamboyant en exarque dragon flamboyant ..... *10 pts*
- L'exarque dragon flamboyant peut échanger son fusil à fusion contre une des armes suivantes :
  - Lance-flammes Souffle de Dragon ..... *gratuit*
  - Pique de feu ..... *15 pts*
- L'exarque dragon flamboyant peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Esprit de fer ..... *5 pts*
  - Coups destructeurs ..... *10 pts*
  - Tir éclair ..... *10 pts*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

# ÉLITE

## ARLEQUINS — 90 Points

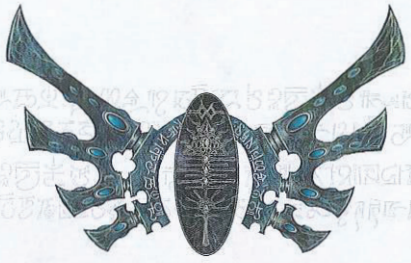
| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arlequin | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | Infanterie | 5 arlequins | 47 |
| Bouffon tragique | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | Infanterie (personnage) | | |
| Coryphée | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 | - | Infanterie (personnage) | | |
| Prophète de l'ombre | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Arme de corps à corps
- Pistolet shuriken
- Ceinture antigrav
- Holo-combinaison

**Règles spéciales :**
- Charge féroce
- Course
- Désengagement

**Psyker :**
Un prophète de l'ombre possède toujours le pouvoir psychique *Voile de Larmes.*

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 arlequins ..... *18 pts/figurine*
- Promouvoir un arlequin en bouffon tragique, échangeant son pistolet shuriken et son arme de corps à corps contre un canon hurleur ..... *10 pts*
- Promouvoir un arlequin en coryphée, échangeant son arme de corps à corps contre un baiser d'arlequin ..... *20 pts*
  - Le coryphée peut échanger son baiser d'arlequin contre une épée énergétique ..... *gratuit*
- Promouvoir un arlequin en prophète de l'ombre, acquérant la règle spéciale *psyker (niveau de maîtrise 1)* et des grenades hallucinogènes ..... *30 pts*
- N'importe quel arlequin peut échanger son arme de corps à corps contre un baiser d'arlequin ..... *4 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 arlequins peuvent échanger leur pistolet shuriken contre un pistolet à fusion ..... *10 pts/figurine*



## GARDES FANTÔMES — 160 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Garde fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ | Infanterie | 5 gardes fantômes | 49 |

**Équipement :**
Canon fantôme

**Règles spéciales :**
- Fléau ancestral
- Massif
- Sans peur

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 gardes fantômes ..... *32 pts/figurine*
- Toute l'unité peut remplacer ses canons fantômes par des faux à distorsion ..... *10 pts/figurine*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## GUERRIERS FANTÔMES — 160 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Guerrier fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ | Infanterie | 5 guerriers fantômes | 49 |

**Équipement :**
Paire d'épées spectrales

**Règles spéciales :**
- Fléau ancestral
- Massif
- Sans peur

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 guerriers fantômes ..... *32 pts/figurine*
- Toute l'unité peut remplacer ses paires d'épées spectrales par des haches spectrales et des boucliers de force ..... *gratuit*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

# ATTAQUE RAPIDE

## ÉPERVIERS VOLTIGEURS — 80 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Épervier voltigeur | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | Infanterie de saut | 5 éperviers voltigeurs | 35 |
| Exarque épervier volt. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie de saut (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect
- Armure Aspect lourde (exarque)
- Éclateur laser
- Ailes d'épervier voltigeur
- Grenades à plasma
- Grenades disruptrices
- Pack de grenades

**Règles spéciales :**
- Course
- Envol
- Fléau ancestral
- Hérauts de la victoire
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 éperviers voltigeurs ..... *16 pts/figurine*
- Promouvoir un épervier voltigeur en exarque épervier voltigeur ..... *10 pts*
- L'exarque épervier voltigeur peut échanger son éclateur laser contre une des armes suivantes :
  - Serre d'épervier ..... *10 pts*
  - Fusil solaire ..... *15 pts*
- L'exarque épervier voltigeur peut prendre une arme énergétique ..... *10 pts*
- L'exarque épervier voltigeur peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Vision nocturne ..... *5 pts*
  - Œil du sniper ..... *10 pts*
  - Désengagement ..... *15 pts*

## ARAIGNÉES SPECTRALES — 95 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Araignée spectrale | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Infanterie à répulseurs | 5 araignées spectrales | 37 |
| Exarque araignée spect. | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie à répulseurs (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Tisse-mort
- Générateur de saut Warp

**Règles spéciales :**
- Course
- Désengagement
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 5 araignées spectrales ..... *19 pts/figurine*
- Promouvoir une araignée spectrale en exarque araignée spectrale ..... *10 pts*
- L'exarque araignée spectrale peut échanger son tisse-mort contre une des armes suivantes :
  - 1 système de tisse-mort jumelés ..... *5 pts*
  - Main de moire ..... *15 pts*
- L'exarque araignée spectrale peut prendre une paire de lames énergétiques ..... *20 pts*
- L'exarque araignée spectrale peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Botte secrète ..... *10 pts*
  - Œil du sniper ..... *10 pts*
  - Tir éclair ..... *10 pts*

## LANCES ÉTINCELANTES — 75 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lance étincelante | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Motojets eldars | 3 lances étincelantes | 38 |
| Exarque lance étincelante | 5 | 5 | 3 | 4 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Motojets eldars (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Lance laser
- Motojet eldar

**Règles spéciales :**
- Attaque de flanc
- Fléau ancestral
- Pilote émérite
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 6 lances étincelantes ..... *25 pts/figurine*
- Promouvoir une lance étincelante en exarque lance étincelante ..... *10 pts*
- L'exarque lance étincelante peut échanger sa lance laser contre une des armes suivantes :
  - Arme énergétique ..... *gratuit*
  - Lance stellaire ..... *10 pts*
- L'exarque lance étincelante peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Tueur de monstres ..... *5 pts*
  - Désarmement ..... *10 pts*
  - Désengagement ..... *15 pts*

# ATTAQUE RAPIDE

## CHASSEUR ÉCARLATE — 160 Points

| | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Chasseur écarlate | 4 | 10 | 10 | 10 | 3 | Véhicule (aéronef) | 1 chasseur écarlate | 39 |
| Exarque chasseur écarlate | 5 | 10 | 10 | 10 | 3 | Véhicule (aéronef) | | |

**Équipement :**
- 2 lances ardentes
- Laser à impulsions

**Règles spéciales :**
- Acrobate aérien
- Frappe parfaite (exarque)
- Nemrod des cieux

**Options :**
- 1 chasseur écarlate par détachement peut être promu en exarque chasseur écarlate ..... *20 pts*
- L'exarque chasseur écarlate peut remplacer ses 2 lances ardentes par 2 canons stellaires ..... *gratuit*
- L'exarque chasseur écarlate peut recevoir les pouvoirs d'exarque suivants :
  - Vision nocturne ..... *5 pts*
  - Œil du sniper ..... *10 pts*

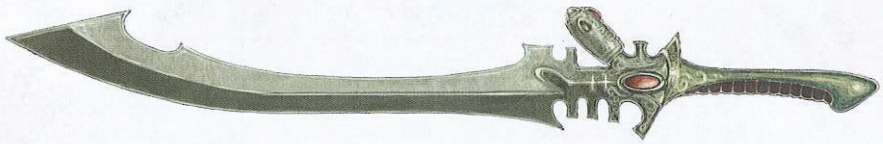


## ESCADRON DE VYPER — 50 Points

| | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Vyper | 4 | 10 | 10 | 10 | 2 | Véhicule (antigrav, découvert, rapide) | 1 Vyper | 43 |

**Équipement :**
- Canon shuriken
- 1 système de catapultes shuriken jumelées

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 2 Vyper ..... *50 pts/figurine*
- N'importe quelle Vyper peut échanger son canon shuriken contre une des armes suivantes :
  - Canon stellaire ..... *5 pts/figurine*
  - Lance ardente ..... *10 pts/figurine*
  - Rayonneur laser ..... *10 pts/figurine*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *15 pts/figurine*
- N'importe quelle Vyper peut échanger ses catapultes shuriken jumelées contre 1 canon shuriken ..... *10 pts/figurine*
- Les Vyper peuvent recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.



## CHASSEUR FANTÔME HEMLOCK — 185 Points

| | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Chasseur fantôme Hemlock | 4 | 10 | 10 | 10 | 3 | Véhicule (aéronef) | 1 chasseur fantôme Hemlock | 52 |

**Équipement :**
- 2 faux à distorsion lourdes
- Nacelle psychoclaste
- Pierres-esprits

**Règles spéciales :**
- Acrobate aérien
- Pilote psychique
- Psyker (niveau de maîtrise 1)

**Psyker :**
Un chasseur fantôme Hemlock n'effectue aucun jet pour générer son pouvoir psychique ; il connaît toujours *Épouvante* de la discipline de **Télépathie**.

# SOUTIEN

## FAUCHEURS NOIRS — 90 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Faucheur noir | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | Infanterie | 3 faucheurs noirs | 36 |
| Exarque faucheur noir | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | Infanterie (personnage) | | |

**Équipement :**
- Armure Aspect lourde
- Lance-missiles Faucheur avec missiles binaires
- Télémètre Faucheur

**Règles spéciales :**
- Fléau ancestral
- Lent et méthodique

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 7 faucheurs noirs ..... *30 pts/figurine*
- Tous les faucheurs noirs de l'unité peuvent prendre des missiles stellaires ..... *8 pts/figurine*
- Promouvoir un faucheur noir en exarque faucheur noir ..... *10 pts*
- L'exarque faucheur noir peut échanger son lance-missiles Faucheur contre une des armes suivantes :
  - Canon shuriken ..... *gratuit*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *10 pts*
    - Missiles antiaériens ..... *10 pts*
  - Lance-missiles Tempête ..... *20 pts*
- Si l'exarque faucheur noir a un lance-missiles Faucheur, il peut prendre des missiles stellaires ..... *10 pts*
- L'exarque faucheur noir peut recevoir jusqu'à 2 des pouvoirs d'exarque suivants :
  - Vision nocturne ..... *5 pts*
  - Œil du sniper ..... *10 pts*
  - Tir éclair ..... *10 pts*
- L'unité peut avoir un Wave Serpent pour transport assigné (p. 97).

## BATTERIE D'APPUI COLÈRE DE VAUL — 30 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gardien servant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | Pièces d'appui | 2 gardiens servants | 41 |
| Arme d'appui | - | - | - | 7 | 2 | - | - | - | 3+ | Pièces d'appui | 1 arme d'appui | |

**Équipement (arme d'appui) :**
- Tisseur de ténèbres

**Équipement (gardiens servants) :**
- Armure composite
- Catapulte shuriken
- Grenades à plasma

**Règles Spéciales (gardiens servants) :**
- Course
- Fléau ancestral
- Transe guerrière

**Options :**
- Ajouter jusqu'à 2 armes d'appui (accompagnées chacune de 2 gardiens servants) ..... *30 pts/figurine*
- Toutes les armes d'appui peuvent remplacer leur tisseur de ténèbres par une des armes suivantes :
  - Canon à vibrations ..... *gratuit*
  - Canon à distorsion ..... *25 pts/figurine*

## FIRE PRISM — 125 Points

| | Blindage | | | | | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | | | |
| Fire Prism | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 | Véhicule (antigrav, char, rapide) | 1 Fire Prism | 44 |

**Équipement :**
- Canon à prisme
- 1 système de catapultes shuriken jumelées

**Options :**
- Échanger les catapultes shuriken jumelées contre 1 canon shuriken ..... *10 pts*
- Peut recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.

## NIGHT SPINNER — 115 Points

| | Blindage | | | | | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | | | |
| Night Spinner | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 | Véhicule (antigrav, char, rapide) | 1 Night Spinner | 45 |

**Équipement :**
- Tisseur de nuit
- 1 système de catapultes shuriken jumelées

**Options :**
- Échanger les catapultes shuriken jumelées contre 1 canon shuriken ..... *10 pts*
- Peut recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.

# SOUTIEN

## FALCON — 125 Points

| | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CT | Av | Fl | Arr | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Falcon | 4 | 12 | 12 | 10 | 3 | Véhicule (antigrav, char, rapide, transport) | 1 Falcon | 45 |

**Équipement:**
- Canon shuriken
- Laser à impulsions
- 1 système de catapultes shuriken jumelées

**Capacité de transport:**
- 6 figurines

**Options:**
- Échanger le canon shuriken contre une des armes suivantes:
  - Canon stellaire ..... *5 pts*
  - Lance ardente ..... *10 pts*
  - Rayonneur laser ..... *10 pts*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *15 pts*
- Échanger les catapultes shuriken jumelées contre 1 canon shuriken: ..... *10 pts*
- Peut recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.

## ESCADRON DE MARCHEURS DE GUERRE — 60 Points

| | | | | Blindage | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CC | CT | F | Av | Fl | Arr | I | A | PC | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
| Marcheur de guerre | 4 | 4 | 5 | 10 | 10 | 10 | 5 | 2 | 2 | Véhicule (découvert, marcheur) | 1 marcheur de guerre | 42 |

**Équipement:**
- 2 canons shuriken
- Champ énergétique

**Règles spéciales:**
- Course
- Fléau ancestral
- Scouts
- Transe guerrière

**Options:**
- Ajouter jusqu'à 2 marcheurs de guerre ..... *60 pts/figurine*
- N'importe quel canon shuriken peut être échangé contre une des armes suivantes:
  - Canon stellaire ..... *5 pts*
  - Lance ardente ..... *5 pts*
  - Rayonneur laser ..... *5 pts*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *15 pts*
    - Chaque lance-missiles eldar peut recevoir des missiles antiaériens ..... *10 pts chacun*
- Les marcheurs de guerre peuvent recevoir des améliorations de la liste des **équipements de véhicule eldar**.

## SEIGNEUR FANTÔME — 120 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Seigneur fantôme | 4 | 4 | 8 | 8 | 3 | 4 | 3 | 10 | 3+ | Créature monstrueuse (perso.) | 1 seigneur fantôme | 50 |

**Équipement:**
- 2 catapultes shuriken

**Règles spéciales:**
- Fléau ancestral
- Sans peur

**Options:**
- N'importe quelle catapulte shuriken peut être échangée contre un lance-flammes .... *gratuit*
- Sabre spectral ..... *5 pts*
- Jusqu'à deux des armes suivantes:
  - Canon shuriken ..... *15 pts chacun*
  - Canon stellaire ..... *20 pts chacun*
  - Lance ardente ..... *20 pts chacune*
  - Rayonneur laser ..... *20 pts chacun*
  - Lance-missiles eldar avec missiles à plasma et missiles stellaires ..... *30 pts chacun*

## CHEVALIER FANTÔME — 240 Points

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type d'unité | Composition d'unité | Page |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chevalier fantôme | 4 | 4 | 10 | 8 | 6 | 5 | 4 | 10 | 3+ | Créature monstrueuse de saut | 1 chevalier fantôme | 51 |

**Équipement:**
- 2 canons fantômes lourds

**Règles spéciales:**
- Fléau ancestral
- Sans peur

**Options:**
- Échanger les 2 canons fantômes lourds contre:
  - Sabre spectral et bouclier rayonnant ..... *10 pts*
  - Canon solaire et bouclier rayonnant ..... *40 pts*
- Prendre jusqu'à 2 des armes suivantes selon n'importe quelle combinaison:
  - Canon shuriken ..... *15 pts chacun*
  - Canon stellaire ..... *20 pts chacun*
  - Rayonneur laser ..... *20 pts chacun*

# RÉFÉRENCES

**Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. Si vous avez besoin du texte intégral, reportez-vous à la page indiquée entre parenthèses.**

## RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (p.25)

**Fléau ancestral :** *Haine* (*démons de Slaanesh* et figurines avec la *marque de Slaanesh*). Subit une pénalité de -1 en Cd lors des tests de *peur* si engagé en combat avec une unité contenant des *démons de Slaanesh* ou des figurines avec la *marque de Slaanesh*.

**Transe guerrière :** Peut soit tirer puis sprinter, soit sprinter puis tirer, au cours de la même phase de Tir. Doit accomplir les deux actions avant de passer à une autre unité. Ne permet pas de tirer avec des armes *lourdes* puis de sprinter, ni de sprinter puis de tirer avec des armes *lourdes*, à moins d'être *implacable*.

## TRAITS DE S. DE GUERRE (p.25)

| 1D6 | Trait de Seigneur de Guerre |
|---|---|
| 1 | **Embuscade de lames :** Une seule utilisation. À utiliser au début de votre phase de Tir ou d'Assaut. À cette phase, le seigneur de guerre et les unités amies à 12 ps ou moins relancent les 1 *pour blesser*. |
| 2 | **Anticipation tutélaire :** Une seule utilisation. À utiliser au début de la phase de Tir adverse. À cette phase, le seigneur de guerre et les unités amies à 12 ps ou moins ont la règle spéciale *discrétion*. |
| 3 | **Vitesse de l'épervier :** Le seigneur de guerre et son unité ajoutent 1 ps à leur distance de *sprints*. |
| 4 | **Messager de la destinée :** Le seigneur de guerre relance les 1 sur tous ses jets de sauvegarde. |
| 5 | **Marque du chasseur émérite :** Le seigneur de guerre a la règle spéciale *tir divisé*. |
| 6 | **Auspice du vecteur d'incertitude :** Les eldars amis qui *frappent en profondeur* à 6 ps ou moins du seigneur de guerre ne dévient pas. |

## ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE ELDAR (p. 67)

**Matrice cristalline de visée :** Une seule utilisation. Un véhicule autre qu'un *marcheur* peut tirer avec 1 arme, avec sa CT intégrale, après avoir *mis les gaz*.

**Matrice de marche spectrale :** Confère *mouvement à couvert*.

**Holo-champs :** À condition que le véhicule se soit déplacé au tour précédent, il gagne +1 à sa sauvegarde de *couvert*.

**Nacelle psychoclaste :** Tous les tests de *moral* et de *pilonnage* réussis dans un rayon de 12 ps doivent être relancés.

**Champ énergétique :** Sauvegarde *invulnérable* 5+.

**Bouclier Serpent :** Tant que le bouclier est actif, les dégâts *importants* contre l'Avant et les Flancs deviennent *superficiels* sur 2+. Le bouclier peut être désactivé pour tirer vers l'avant :

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 60 ps | 7 | - | Assaut 1D6+1, ignore les couverts, pilonnage |

**Pierres-esprits :** Le véhicule ignore les dégâts *équipage secoué* sur 2+ et *équipage sonné* sur 4+.

**Moteurs stellaires :** Un véhicule autre qu'un *marcheur* se déplace de jusqu'à 24 ps en *mettant les gaz*. Un marcheur *sprinte* de +3 ps.

**Moteurs vectoriels :** Sauf s'il a été *immobilisé*, le véhicule peut pivoter après avoir tiré.



## POUVOIRS D'EXARQUES (p. 30)

**Désengagement, insensible à la douleur, peur, tueur de monstres, vision nocturne**
(voir le livre de règles *Warhammer 40,000*).

**Chance du guerrier :** Sauvegarde *invulnérable* 4+.

**Coups destructeurs :** +1 en Force.

**Désarmement :** En *défi*, la figurine peut désarmer son adversaire. Jetez 1D6 pour chaque participant au défi avant d'effectuer les jets *pour toucher*. Votre figurine ajoute +1 à son total si sa CC est supérieure à celle de l'adversaire. Si le total de votre figurine est supérieur ou égal, une des armes de *mêlée* (de votre choix) de l'adversaire compte comme une *arme de corps à corps* jusqu'à la fin de la phase.

**Tir éclair :** Effectue toujours 1 tir de plus que la caractéristique de son arme. Aucun effet sur les armes à *souffle*.

**Esprit de fer :** +1 en Commandement.

**Œil du sniper :** *Tirs de précision* sur 5+, au lieu de 6.

**Bouclier de grâce :** En *défi*, votre figurine peut défendre, gagnant ainsi une sauvegarde *invulnérable* 3+ jusqu'à la fin de la phase. Une figurine qui défend ne peut effectuer qu'une seule Attaque à cette phase. Annoncez que votre figurine défend avant le rang d'Initiative 10.

**Botte secrète :** En *défi*, votre figurine peut utiliser une botte secrète pour handicaper son adversaire. Annoncez-le immédiatement après que le défi a été relevé. Jetez 1D6 pour chaque participant au défi avant d'effectuer les jets *pour toucher*. Votre figurine ajoute +1 à son total si son Initiative est supérieure à celle de l'adversaire. Si le total de votre figurine est supérieur ou égal à celui de l'adversaire, elle relance ses jets *pour blesser* ratés à cette phase.

# PROFILS

## QG

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Autarque | 6 | 6 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 3+ | In (p) | 27 |
| Avatar de Khaine | 10 | 10 | 6 | 6 | 5 | 10 | 5 | 10 | 3+ | Cm (p) | 26 |
| Eldrad Ulthran | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 10 | - | In (p) | 53 |
| Grand prophète | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 1 | 10 | - | In (p) | 28 |
| Illic Nightspear | 6 | 9 | 3 | 3 | 3 | 6 | 3 | 10 | 5+ | In (p) | 55 |
| Prescient | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | - | In | 29 |
| Prince Yriel | 6 | 6 | 3 | 3 | 4 | 7 | 4 | 10 | 3+ | In (p) | 54 |
| Seigneur phénix* | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ | * | * |
| Spirite | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 1 | 9 | - | In (p) | 29 |

## TROUPES

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Exarque** | 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | ** | ** |
| Gardien | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | In | 40 |
| Gardien du vent | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 8 | 3+ | MjE | 41 |
| Plate-forme d'arme l[de] | - | - | - | 5 | 1 | - | - | - | 3+ | In | 40 |
| Ranger | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | In | 48 |
| Vengeur lugubre | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | In | 31 |

## ÉLITE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arlequin | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | In | 47 |
| Banshee huante | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | In | 32 |
| Bouffon tragique | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | In (p) | 47 |
| Coryphée | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 | - | In (p) | 47 |
| Dragon flamboyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | In | 34 |
| Garde fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ | In | 49 |
| Guerrier fantôme | 4 | 4 | 5 | 6 | 1 | 4 | 1 | 10 | 3+ | In | 49 |
| Prophète de l'ombre | 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | - | In (p) | 47 |
| Scorpion foudroyant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | In | 33 |

## ATTAQUE RAPIDE

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Araignée spectrale | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | In, àR | 37 |
| Épervier voltigeur | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 4+ | In, dS | 35 |
| Exarque lance étinc. | 5 | 5 | 3 | 4 | 1 | 6 | 2 | 9 | 3+ | MjE (ch) | 38 |
| Lance étincelante | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | MjE | 38 |

## SOUTIEN

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme d'appui | - | - | - | 7 | 2 | - | - | - | 3+ | Pa | 41 |
| Chevalier fantôme | 4 | 4 | 10 | 8 | 6 | 5 | 4 | 10 | 3+ | Cm, dS | 51 |
| Faucheur noir | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9 | 3+ | In | 36 |
| Gardien servant | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 | 5+ | Pa | 41 |
| Seigneur fantôme | 4 | 4 | 8 | 8 | 3 | 4 | 3 | 10 | 3+ | Cm (p) | 50 |

## VÉHICULES

| | CC | CT | F | Blindage Av | Fl | Arr | I | A | PC | Type | P. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chasseur écarlate | - | 4 | - | 10 | 10 | 10 | - | - | 3 | Aé | 39 |
| Chass. fant. Hemlock | - | 4 | - | 10 | 10 | 10 | - | - | 3 | Aé | 51 |
| Exarque chass. écar. | - | 5 | - | 10 | 10 | 10 | - | - | 3 | Aé | 39 |
| Falcon | - | 4 | - | 12 | 12 | 10 | - | - | 3 | Ag, C, R, T | 45 |
| Fire Prism | - | 4 | - | 12 | 12 | 10 | - | - | 3 | Ag, C, R | 44 |
| Marcheur de guerre | 4 | 4 | 5 | 10 | 10 | 10 | 5 | 2 | 2 | D, M | 42 |
| Night Spinner | - | 4 | - | 12 | 12 | 10 | - | - | 3 | Ag, C, R | 45 |
| Vyper | - | 4 | - | 10 | 10 | 10 | - | - | 2 | Ag, D, R | 43 |
| Wave Serpent | - | 4 | - | 12 | 12 | 10 | - | - | 3 | Ag, C, R, T | 45 |

## ARMES DE TIR

| Arme | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Canon à distorsion | 24ps | 10 | 2 | Lourde 1, barrage, explosion, distorsion |
| Canon à prisme | | | | |
| - concentré | 60ps | 7 | 2 | Lourde 1, explosion |
| - diffus | 60ps | 5 | 3 | Lourde 1, gde explosion |
| - rayon | 60ps | 9 | 1 | Lourde 1, rayon |
| Canon à vibrations | 48ps | 7 | 4 | Lourde 1, pilonnage, vibrations |
| Canon fantôme | 12ps | 10 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Canon fantôme lourd | 36ps | 10 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Canon hurleur | 24ps | 6 | 5 | Assaut 3, grêle de lames, pilonnage |
| Canon shuriken | 24ps | 6 | 5 | Assaut 3, grêle de lames |
| Canon solaire | 48ps | 6 | 2 | Lourde 3, explosion |
| Canon stellaire | 36ps | 6 | 2 | Lourde 2 |
| Catapulte shuriken | 12ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Catapulte shuriken de vengeur | 18ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Éclateur laser | 24ps | 3 | 5 | Assaut 3 |
| Faux à distorsion | Souffle | 4 | 2 | Assaut 1, distorsion |
| Faux à distorsion lourde | 18ps | 4 | 2 | Assaut 1, explosion, distorsion |
| Fusil à fusion | 12ps | 8 | 1 | Assaut 1, fusion |
| Fusil solaire | 24ps | 3 | 3 | Assaut 3, aveuglant |
| Grenade à disruption | 8ps | 2 | - | Assaut 1, disruption |
| Grenade à plasma | 8ps | 4 | 4 | Assaut 1, explosion |
| Lance ardente | 36ps | 8 | 2 | Lourde 1, rayon |
| Lance chantante | 12ps | 9 | - | Assaut 1, fléau de la chair |
| Lance-flammes | Souffle | 4 | 5 | Assaut 1 |
| Lance-flammes Souffle de Dragon | Souffle | 5 | 4 | Assaut 1 |
| Lance laser | 6ps | 6 | 3 | Assaut 1, rayon |
| Lance-missiles eldar | | | | |
| - missile antiaérien | 48ps | 7 | 4 | Lourde 1, antiaérien |
| - missile à plasma | 48ps | 4 | 4 | Lourde 1, pilonnage, expl. |
| - missile stellaire | 48ps | 8 | 3 | Lourde 1, pilonnage |
| Lance-missiles Faucheur | | | | |
| - missile stellaire | 48ps | 8 | 3 | Lourde 1, pilonnage |
| - missile binaire | 48ps | 5 | 3 | Lourde 2 |
| Lance-missiles Tempête | 36ps | 4 | 3 | Lourde 2, barrage, expl. |
| Lance stellaire | 6ps | 8 | 2 | Assaut 1, rayon |
| Laser à impulsions | 48ps | 8 | 2 | Lourde 2 |
| Long fusil de ranger | 36ps | X | 6 | Lourde 1, sniper |
| Main de moire | 18ps | 6 | 1 | Tir rapide, monofilament, pilonnage |
| Pince de scorpion | 12ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Pique de feu | 18ps | 8 | 1 | Assaut 1, fusion |
| Pistolet à fusion | 6ps | 8 | 1 | Pistolet, fusion |
| Pistolet shuriken | 12ps | 4 | 5 | Pistolet, grêle de lames |
| Rayonneur laser | 36ps | 6 | 6 | Lourde 4, verrouil. laser |
| Sabres tronçonneurs | 12ps | 4 | 5 | Assaut 2, grêle de lames |
| Serre d'épervier | 24ps | 5 | 5 | Assaut 3 |
| Tisse-mort | 12ps | 6 | - | Assaut 2, monofilament |
| Tisseur de nuit | | | | |
| - concentré | Souffle | 7 | 6 | Lourde 1, torrent, monofil. |
| - diffus | 48ps | 7 | 6 | Lourde 1, barrage, pilonnage, grande explosion, monofil. |
| Tisseur de ténèbres | 48ps | 6 | 6 | Lourde 1, barrage, grande explosion, monofil. |
| Triskèle | 12ps | 3 | 3 | Assaut 3 |

## ARMES DE MÊLÉE

| Arme | Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|---|
| Arme de corps à corps | - | Util. | - | Mêlée |
| Baiser d'arlequin | - | Util. | - | Mêlée, perforant |
| Bâton sorcier | - | Util. | - | Mêlée, feu de l'âme, fléau de la chair, fléau des blindages |
| Bombe à fusion | - | 8 | 1 | Encombrant, fléau des blindages |
| Épée énergétique | - | Util. | 3 | Mêlée |
| Épées-miroirs | - | Util. | 3 | Mêlée, arme de maître |
| Épée spectrale | - | +1 | 3 | Mêlée |
| Épée tronçonneuse de scorpion | - | +1 | 6 | Mêlée |
| Exécuteur | - | +2 | 2 | Mêlée, à deux mains |
| Grenade à disruption | - | 2 | - | Disruption |
| Grenade à plasma | - | 4 | 4 | - |
| Hache énergétique | - | +1 | 2 | Mêlée, encombrant |
| Hache spectrale | - | +2 | 2 | Mêlée, encombrant |
| Lame funeste | - | Util. | 2 | Mêlée, fléau de l'âme |
| Lame mordante | - | +2 | 4 | Mêlée, à deux mains |
| Lames énergétiques | - | Util. | 3 | Mêlée |
| Lame sorcière | - | Util. | - | Mêlée, fléau de la chair, fléau des blindages |
| Lance chantante | - | Util. | - | Mêlée, fléau de la chair, fléau des blindages |
| Lance énergétique | - | +1/Util. | 3/4 | Mêlée |
| Lance laser | - | +3 | 3 | Mêlée, impact, rayon |
| Lance stellaire | - | 8 | 2 | Mêlée, impact, rayon |
| Masse énergétique | - | +2 | 4 | Mêlée, commotion |
| Pince de scorpion | - | x2 | 2 | Mêlée |
| Sabre spectral | - | +1 | 2 | Mêlée, arme de maître |
| Sabres tronçonneurs | - | +1 | 5 | Mêlée, perforant |
| Triskèle | - | Util. | 3 | Mêlée |

## TYPES D'UNITÉS

**Types d'unités:** *créature monstrueuse* = Cm, *infanterie* = In, *motojets eldars* = MjE, *personnage* = (p), *pièces d'appui* = Pa, *à répulseurs* = àR, *de saut* = dS. **Types de véhicules:** *aéronef* = Aé, *antigrav* = Ag, *char* = C, *découvert* = D, *marcheur* = M, *rapide* = R, *transport* = T.

** Profil commun des seigneurs phénix. Voir p.56-61 pour le Type d'unité.*

*** Profil commun à la plupart des exarques. Voir p.31-37 pour le Type d'unité.*

# POUVOIRS PSYCHIQUES (p.70-71)

## RUNES DE BATAILLE

### POUVOIR PRIMARIS

**DISSIMULATION/RÉVÉLATION**
**Charge Warp 1.**
*Dissimulation* est une **bénédiction** ciblant le psyker. Tant qu'elle est en jeu, confère la règle spéciale *dissimulation.*

*Révélation* est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins perd sa *discrétion* et sa *dissimulation.*

### 1. DESTRUCTION/RENOUVEAU
**Charge Warp 1.**
*Destruction* est une **décharge psy**.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| Souffle | 5 | 4 | Assaut 1, feu de l'âme |

*Renouveau* est une **bénédiction**. 1 figurine amie à 18ps ou moins récupère 1 PV.

### 2. BRAVOURE/HORREUR
**Charge Warp 1.**
*Bravoure* est une **bénédiction**. Le psyker et son unité sont *sans peur.*

*Horreur* est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins a -3 en Commandement.

### 3. MAÎTRISE/MALADRESSE
**Charge Warp 1.**
*Maîtrise* est une **bénédiction**. Le psyker et son unité ont +1 en Capacité de Combat et en Initiative.

Maladresse est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins à -1 en Capacité de Combat et en Initiative.

### 4. PROTECTION/SPOLIATION
**Charge Warp 1.**
*Protection* est une **bénédiction**. Le psyker et son unité ont +1 à leurs jets de Sauvegarde d'Armure.

*Spoliation* est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins a -1 à ses jets de Sauvegarde d'Armure.

### 5. CÉLÉRITÉ/ENTRAVE
**Charge Warp 1.**
*Célérité* est une **bénédiction**. Le psyker et son unité *sprintent* de +3ps (soit généralement 1D6+3ps).

*Entrave* est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins ne peut pas *sprinter.*

### 6. PUISSANCE/ATONIE
**Charge Warp 1.**
*Puissance* est une **bénédiction**. Le psyker et son unité ont +1 en Force.

*Atonie* est une **malédiction**. 1 unité ennemie à 18ps ou moins a -1 en Force.

## RUNES DU DESTIN

### POUVOIR PRIMARIS

**GUIDE**
**Charge Warp 1. Bénédiction.**
Portée 24ps. 1 unité amie relance ses jets *pour toucher* ratés au tir.

### 1. EXÉCUTEUR
**Charge Warp 1. Décharge focalisée.**
Portée 24ps. La cible subit 3 touches de la Force du psyker, avec la règle spéciale *fléau de la chair* et PA-. Si suite à cela, elle est retirée du jeu, une autre figurine de l'unité subit 2 touches telles que décrit ci-dessus. Si elle est elle aussi retirée du jeu, une dernière figurine subit 1 touche telle que décrit ci-dessus.

Si vous avez choisi la première cible, vous pouvez choisir la deuxième et la troisième. Si la première figurine a été désignée aléatoirement, faites de même pour la deuxième et la troisième. À tout moment, si une cible survit, ou si l'unité ciblée n'a plus de figurines, les effets du pouvoir s'arrêtent.

### 2. FATALITÉ
**Charge Warp 1. Malédiction.**
Portée 24ps. Si la cible n'est pas un véhicule, les jets pour la *blesser* peuvent être relancés. Si c'est un véhicule, les jets ratés pour *pénétrer son Blindage* peuvent être relancés.

### 3. TEMPÊTE SURNATURELLE
**Charge Warp 2. Décharge psy.**

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 24ps | 3 | - | Assaut 1, disruption, fléau de la chair, g$^{de}$ explosion, pilonnage |

### 4. JUSQU'À LA MORT
**Charge Warp 2. Bénédiction.**
Placez 1D3+2 pions de *Jusqu'à la Mort* à côté du grand prophète. Tant qu'il y a au moins 1 pion près de lui, il est *sans peur* et a *folie furieuse,* et son profil de caractéristiques est amélioré ainsi :

| | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd | Svg |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bonus *Jusqu'à la Mort* | +5 | +5 | - | - | - | +5 | +2 | - | - |

À la fin de chaque phase, jetez 1D6. Sur 1-3, retirez 1 pion. Dès qu'il n'y a plus de pion ou que la partie s'arrête, le grand prophète est retiré comme perte. Tant que ce pouvoir psychique est en jeu, le grand prophète peut seulement manifester *Jusqu'à la Mort* (pour regarnir sa réserve de pions).

### 5. CHANCE
**Charge Warp 2. Bénédiction**
Portée 24ps. 1 unité amie peut relancer tous ses jets de sauvegarde et d'*abjurez le sorcier* ratés.

### 6. GUERRE MENTALE
**Charge Warp 2. Décharge focalisée.**
Portée 24ps. Le grand prophète et sa cible jettent chacun 1D6 et ajoutent leur Cd au résultat. Si le total de la cible est supérieur, la CC et la CT du grand prophète sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant. Sur une égalité, la CC et la CT de la cible sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant. Si le total du grand prophète est supérieur, la cible perd autant de PV que la différence entre les deux totaux, et sa CC et sa CT sont réduites à 1 jusqu'à la fin du tour suivant. Aucune Sauvegarde d'Armure ni de *couvert* ne peut être tentée contre *Guerre Mentale.*

## TRÉSORS DE VAUL (p.66-67)

**Ailes d'épervier voltigeur :** Confèrent le type d'unité *de saut.*
**Bouclier de force :** Sauvegarde *invulnérable* 4+.
**Bouclier miroitant :** Confère une sauvegarde *invulnérable* de 5+ au porteur et à son unité.
**Bouclier rayonnant :** Sauvegarde *invulnérable* 5+. Si une sauvegarde est réussie, les unités dans un rayon de 6 ps doivent effectuer un test d'*aveuglant.*
**Ceinture antigrav :** Le porteur n'est pas ralenti en terrain *difficile.*
**Générateur de saut Warp :** Confère le type d'unité *à répulseurs.* Permet d'effectuer un saut Warp de 6+2D6 ps dans n'importe quelle direction en phase de Mouvement, en ignorant les figurines et les décors sur la trajectoire, ainsi que les tests de terrains *dangereux.* Si les 2D6 donnent un double, un membre de l'unité (déterminé aléatoirement) est retiré comme perte. Ne peut pas être utilisé pendant une *retraite.*
**Heaume spectral :** Si le porteur perd 1 PV à cause des *périls du Warp,* il peut l'empêcher en dépensant 1 point de *charge Warp.*
**Mandibules :** Inflige 1 touche de F3 PA- à 1 unité ennemie en contact socle à socle, toujours au rang d'Initiative 10.
**Masque de banshee :** Si au moins 1 figurine avec masque de banshee charge, les figurines ennemies prenant part au combat ont -5 en Initiative (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'à la fin de cette phase.
**Motojet eldar :** Le pilote a une Sauvegarde d'Armure de 3+ et 1 système de catapultes shuriken *jumelées.* Son type d'unité devient *motojets eldars.*
**Pack de grenades :** Si l'unité *frappe en profondeur,* elle peut effectuer une attaque spéciale en phase de Mouvement, juste après être entrée en jeu. Elle peut quand même tirer en phase de Tir, mais doit cibler la même unité.

| Portée | F | PA | Type |
|---|---|---|---|
| 24 ps | 4 | 4 | Assaut 1, largage, ignore les couverts |

**Plate-forme d'arme lourde :** *Implacable.* 1 gardien peut tirer avec l'arme lourde à la place de sa catapulte shuriken. Compte comme 1 figurine d'*infanterie* si elle embarque dans un véhicule ou un bâtiment. Retirez la plate-forme comme perte s'il n'y a plus de gardiens dans l'unité.
**Télémètre Faucheur :** Les ennemis ne peuvent tenter aucune sauvegarde de couvert de *zigzag* contre les tirs de l'unité.

## ARMURES ELDARS (p.65)

**Armure Aspect :** Sauvegarde d'Armure 4+.
**Armure Aspect lourde :** Sauvegarde d'Armure 3+ .
**Armure composite :** Sauvegarde d'Armure 5+.
**Armure Phénix :** Sauvegarde d'Armure 2+.
**Armure runique :** Sauvegarde *invulnérable* 4+.
**Holo-combinaison :** Sauvegarde *invulnérable* 5+.



## RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES

**Distorsion (p. 62) :** Un 6 *pour blesser* inflige automatiquement une blessure avec *mort instantanée.* Un jet de *pénétration de blindage* de 6 inflige automatiquement un dégât *important.*
**Fléau de l'âme (p. 64) :** Une figurine doit réussir un test de Cd par PV perdu à cause de cette arme ou être retirée du jeu.
**Impact (p. 65) :** Le profil de l'arme n'est utilisé que si son porteur a chargé à ce tour, sinon elle est considérée comme une arme de corps à corps ordinaire.
**Monofilament (p. 63) :** Les tirs contre les cibles avec I3 ou moins sont résolus avec +1 en Force. De plus, un 6 *pour blesser* inflige automatiquement une blessure avec PA1.
**Tempête de Lames (p. 63) :** Sur 6 *pour blesser,* la cible subit automatiquement une blessure avec PA2.
**Verrouillage laser (p. 62) :** Effectuez en premier les jets *pour toucher* avec cette arme. Si au moins une touche est obtenue, toutes les autres armes de la figurine sont *jumelées* pour le reste de la phase.
**Vibrations (p. 64) :** L'ensemble des touches ont +1 en Force et -1 en PA pour chaque touche d'arme à *vibrations* après la première (causée par la même unité, durant la même phase).



## RÈGLES SPÉCIALES

**Acrobaties (p. 32) :** L'unité *sprinte* de +3 ps.
**Corps en fusion (p. 26) :** L'avatar ignore les pouvoirs psy de Pyromancie, les armes *à flammes* et toutes les attaques qui suivent les règles spéciales *fusion* et *feu de l'âme.*
**Envol (p. 35) :** L'unité peut "s'envoler" – retirez-la de la table de jeu et placez-la en *réserves imminentes* au début de sa phase de Mouvement, avant les tests de *regroupement.* Une unité ne peut pas s'envoler si elle est *verrouillée en combat, pilonnée, en retraite,* ou en train de porter un pion *objectif.* Une unité se trouvant en réserves à la fin de la partie concède des *points de victoire* comme si elle avait été retirée comme perte.
**Frappe parfaite (p. 39) :** Les jets *pour toucher* de 6 de la figurine pendant la phase de Tir sont des *tirs de précision.*
**Hérauts de la victoire (p. 35) :** Ne dévient pas lorsqu'ils *frappent en profondeur.*
**Khaine incarné (p. 26) :** Les eldars à 12 ps sont *sans peur.*
**Nemrod des cieux (p. 39) :** Contre les *aéronefs,* relance les jets de *pénétration de Blindage* qui ne causent pas un dégât *superficiel* ou *important.*
**Marque du spirite (p. 29) :** À votre phase de Mouvement, désignez 1 unité ennemie à 12 ps ou moins du spirite. Tous les gardes fantômes, guerriers fantômes, seigneurs fantômes, chevaliers fantômes et chasseurs fantômes Hemlock relancent les 1 *pour toucher* cette unité à ce tour.
**Voie du Stratège (p. 27) :** Vous pouvez modifier vos jets de *réserves* de +1 ou -1 (choisissez après chaque jet de dé).





WARHAMMER 40,000



## LES FILS DE KHAINE

Les eldars excellent dans l'art de la guerre. Leurs talents psychiques sont insurpassables et leurs armées d'élite n'ont pas d'égal. Or, c'est justement la foi excessive en leur suprématie qui entraîna leur déclin spirituel et précipita la Chute, un cataclysme galactique qui anéantit presque leur civilisation. Désormais, à bord des grands vaisseaux-mondes qui parcourent les étoiles, les citoyens comme les prescients luttent pour survivre. Conduits par leurs chefs visionnaires et les redoutables guerriers aspects, leurs osts de guerre luttent contre les jeunes races de la galaxie, afin que leur empire rayonne une dernière fois avant de sombrer dans l'oubli.

*Ce livre vous propose :*

***LES ELDARS ET LA CHUTE :** Le récit tragique de la Chute de la civilisation eldar, et de la lutte incessante des survivants pour déjouer leur destin.*

***L'OST DE GUERRE :** L'historique et les règles des forces eldars, de leurs spécialistes, des technologies exotiques qu'elles mettent en œuvre, et des personnages spéciaux qui les dirigent au combat.*

***COULEURS DES VAISSEAUX-MONDES :** Une fabuleuse galerie de la gamme de figurines eldars Citadel, qui présente les schémas de couleurs et l'iconographie des vaisseaux-mondes et de leurs unités d'élite.*

***FORCES DES ELDARS :** Une liste d'armée complète pour faire de votre collection d'eldars un ost redoutable sur les champs de bataille de Warhammer 40,000.*

ISBN 978-1782530206

9 781782 530206

Dubel

*Un supplément pour*

WARHAMMER 40,000

*Un exemplaire de* Warhammer 40,000 *est nécessaire pour utiliser de supplément.*

CITADEL

GAMES WORKSHOP

games-workshop.com