

Introduction

Ne tergiversons pas outre mesure, ce codex, et les suivants, sont largement inspirés, pour ne pas dire copiés, des livres d'armées de *Warhammer 40,000*.

A cela, j'ai amalgamé ce qui restait de *SPACE CRUSADE*, comme les cartes "ordre" et "équipement", et les règles spéciales des armées de *WH40K*.

Evidemment, le monde de la science-fiction est aussi vaste que les univers connus. Si l'un d'entre vous désire créer sa propre race et son codex, je ne l'encouragerai que d'autant plus. Esprits imaginatifs et sans limites, à vos neurones!

Pour des raisons incontournables de droits d'auteurs, cette partie ne proposera qu'un très rapide résumé des différentes races que composent l'univers de *WH40K*. Si vous désirez en savoir davantage, je vous propose de vous procurez les codex officiels de Games Workshop ou de surfer sur les vagues innombrables du Web.

Cette liste non exhaustive peut encore changer, et changera sûrement encore.

En attendant, en voici le premier jet.

Bonne lecture à tous.

AVERTISSEMENT

Les produits «*Space Crusade*» sont des marques déposées chez Games Workshop et MB.

Ce livre de règles est une transformation des règles de Warhammer 40,000, propriété de Games Workshop. Les petits textes d'introduction encadrés, ainsi que certaines photos, proviennent de la dernière édition de WH40K. D'autres ont été prises sur la deuxième édition et des magazines White Dwarf et sont aussi propriété de Games Workshop.

Si vous désirez plus d'informations au sujet de l'histoire sordide de WH40K, je vous conseille les ouvrages originels de Games Workshop.

Ce livret est à usage purement privé et ne doit donc pas être utilisé à des fins commerciales.

Table des matières

Introduction	1	Le Prisme de Feu	19
Table des matières	2	Escadrons de Vypers	20
Historique du peuple Eldar	3	Le Falcon	20
Equipement des eldars	4	Les Aigles Chasseurs	21
Armement	7	Le Seigneur Fantôme	21
Améliorations des véhicules	9	Les Marcheurs de combat	22
Pouvoirs psychiques	10	Les armes d'appui	22
Les Grands Prophètes	10	Les Faucheurs Noirs	23
Pouvoirs d'Archontes	11	Les Arlequins	23
Pouvoirs d'Exarque	12	Equipement des Arlequins	24
Liste d'Armée	13	Armement des Arlequins	26
Les grades	13	Pouvoirs psychiques	26
Avatar du Dieu à la Main Sanglante ...	13	Liste d'armée	27
Le grand Prophète	14	Les grades	27
Les Archontes	14	Le grand Arlequin (<i>Ardathair</i>)	27
Araignées spectrales	14	Prophète de l'ombre (<i>Athesdan</i>)	27
Les Scorpions	15	Le Solitaire (<i>Arebennian</i>)	28
Les Banshees	15	Bouffons tragiques (<i>Margorach</i>)	28
Les Dragons de Feu	16	Troupe d'Arlequins: (<i>Rillietann et</i>	28
Les Gardes Fantômes	16	<i>Athair</i>)	28
Les Gardiens de Choc	16	Troupe de Mimes (<i>Distaur et</i>	29
Les Rangers	17	<i>Athistaur</i>)	29
Le transporteur «Serpent»	17	Escadron de motojet Arlequins	29
Les Vengeurs	18	Le Venom	30
Les Gardiens défenseurs	18	Le Seigneur Fantôme Arlequin	30
Escadron de motojet	19	Règles spéciales des Arlequins	31
Les Lances de Lumière	19		



Historique du peuple Eldar

Les Eldars sont l'une des plus anciennes races de la galaxie à sillonner l'espace, et demeurent une civilisation extraterrestre mystérieuse et puissante.

Ils ont malheureusement beaucoup souffert au cours des siècles et ont indéniablement perdu de leur grandeur depuis l'âge des conflits.

Nous en savons en vérité assez peu à leur sujet, sinon que la civilisation Eldar, très élaborée, rayonna sur de nombreux mondes, avant de s'effondrer, il y a de cela 10 000 ans, totalement anéantie par une entité à la puissance inimaginable issue du Warp et connue sous le nom de Slaanesh, que vraisemblablement les Eldars avaient par accident tirée de son sommeil.

Les Eldars périrent par millions dans ce cataclysme. Les seuls à en réchapper furent ceux d'entre eux qui avaient choisi de fuir leur

univers condamné à bord de gigantesques vaisseaux spatiaux appelés "Vaisseaux Mondes" - véritables microcosmes comprenant des cités, des zones de production industrielles et même un bio-système interne permettant de recréer forêts et champs.



Avec le temps, chacun de ces vaisseaux devint une société individuelle à part entière, reconnue davantage comme un tout indépendant que comme une partie de l'Empire éclaté des Eldars.

Malgré quelques rares problèmes intrinsèques, l'ensemble des Eldars se trouve réuni dans une haine commune envers les puissances chaotiques issues du Warp, suite aux ravages causés par Slaanesh, et mène un combat acharné contre le chaos sous toutes ses formes, investissant tout son potentiel guerrier dans cette lutte. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un escadron des Marines de l'espace chargé d'investir un Space Hulk se

trouve nez à nez avec un escadron d'Eldars se livrant à la même activité ... car personne ne peut prédire ni l'endroit ni le moment où ces êtres mystérieux apparaîtront.

Équipement des eldars

Le masque de Banshee *Coût : 4PA*

Règle spéciale: lors d'une charge, l'adversaire perd un dé de combat au corps à corps au choix de l'attaquant. Le bonus de charge peut être cumulé. Le masque ne sert que pour la charge.



Le masque ne fonctionne pas à l'intérieur des

bâtiments à cause du confinement des lieux. De plus la résonance du cri pourrait aussi paralyser le guerrier Aspect eldar.

Le casque Fantôme *Coût : 4PA*

Le casque Fantôme d'un grand Prophète comporte un réseau cristallin complexe qui masque son esprit et le protège ainsi des démons et autres créatures du Warp. Si le grand prophète subit une attaque du Warp, le casque peut l'en protéger. Lancez 1R. Le résultat est le nombre de blessures encaissées par le casque. De plus, tout démon affrontant le grand prophète en corps à corps doit lancer un dé de combat en moins (au choix du joueur grand prophète).

Grenades P.E.M. *Coût : 8PA*

(ou Parasite Electro-Magnétique). Elles émettent des ondes qui créent des interférences dans les circuits délicats et qui surchargent les instruments. Cette grenade n'affecte que les véhicules, les dreadnoughts, les robots, les marcheurs de combat et les Terminators. L'explosion couvre une zone de 4cm de rayon pour l'extérieur ou une zone carrée de 9 cases pour l'intérieur. Toute figurine mécanique sous le gabarit, même partiellement, ne peut ni tirer, ni se déplacer, durant 1 tour. De plus, les machines combattent avec 2 dés de combat en moins au corps à corps (choisis par l'attaquant).

Les Mandibules *Coût : 4PA*

Règle spéciale: Le joueur eldar lance 1R supplémentaire lors de la charge (en plus du bonus de charge).



Les grenades à plasma *Coût : 4PA*

Au lieu d'utiliser de rudimentaires grenades à fragmentation comme les autres races, les Eldars emploient des grenades à plasma sophistiquées pour étourdir leurs ennemis avant de les charger au corps à corps. Elles annulent les effets des couverts au corps à corps et les défenseurs lancent un dé de moins que la normale (au choix de l'attaquant).

Les armures runiques *Coût : 3PA*

Les Grands Prophètes et les Archontes portent des runes et des sceaux dont l'énergie psychique détourne les attaques.

Valeur Blindée = 2

Runes de protection *Coût : 1PA*

Un Grand Prophète peut utiliser ces runes pour deviner quand un Psyker ennemi va user de ses pouvoirs et déployer un bouclier psychique.

Si un psyker tente d'utiliser un pouvoir et que lui ou sa cible se trouve à moins de 6 pas du Grand Prophète, chaque joueur les contrôlant doivent lancer 1R. Pour que le pouvoir psy fonctionne, le score doit être supérieur à celui du Grand Prophète.

Rune de clairvoyance *Coût : 8PA*

Un Grand Prophète peut user de ces runes pour guider sa seconde vue dans l'écheveau du destin et accroître encore sa clairvoyance.

Le joueur eldar peut rejouer une seconde fois. Une seule rune par partie

Pierre-Esprit *Coût : 4PA*

Tout eldar des vaisseaux-mondes porte une pierre-esprit pour capturer son âme lorsqu'il meurt et éviter qu'elle ne se voie dévorée par le dieu du Chaos Slaanesh.

Les pierres-esprits contenant des âmes peuvent remplir bien des rôles. Ainsi, un psyker eldar peut utiliser leur puissance pour se gorger d'énergie psychique et utiliser 2 pouvoirs psychiques par tour au lieu d'un seul. Cependant, il doit utiliser des pouvoirs différents car un psyker ne peut pas utiliser un même pouvoir 2 fois par tour.

Les ailes des Aigles Chasseurs : Les Aigles Chasseurs sont dotés d'ailes scintillantes et multicolores dont les « plumes » vibrent rapidement en vol et prennent un aspect flou. Ces ailes leur permettent de se déplacer rapidement ou de planer au-dessus du champ de bataille en attendant l'occasion de frapper.

Le déplacement des Aigles Chasseurs en vol est de 10 pas. De plus, ils peuvent se déployer en Frappe en Profondeur.

Générateur de saut Warp

Coût : 1PA

Les araignées spectrales utilisent un générateur de saut compact mais complexe qui leur permet de courtes téléportations via le Warp. Elles peuvent ainsi se déplacer rapidement et franchir n'importe quel obstacle mais un eldar ne peut s'exposer sans risque aux dangers du Warp.

Une figurine équipée d'un générateur de saut Warp peut parcourir jusqu'à 12 pas en ignorant tout élément de décor et traverser ainsi rivières, forêts et même murs sans aucune pénalité. La figurine ne peut pas finir son mouvement dans un terrain infranchissable.

Les Araignées Spectrales peuvent effectuer un second saut mais pas pour charger un ennemi. Le générateur de saut est moins fiable lors du second saut. La règle suivante s'applique : lancez 1R pour chaque saut effectué, un résultat nul indique que la figurine s'est perdue dans la Warp.

Runes de suggestion Coût : 4 PA/rune

Les Grands prophètes ou les Archontes ont inscrit des runes de suggestion sur les armes afin d'assurer l'efficacité de leurs coups.

Les canons laser, catapultes shuriken, lance-missiles et canons shuriken sont désormais équipés de viseurs. Tout guerrier eldar les utilisant peut essayer d'améliorer son score en relançant un dé après sont tir. Une rune par arme.

Lien psychique Coût : 1 PA

Un Archonte a conservé un lien psychique avec l'escadron et peut user de ses facultés de double vue.

Une fois par tour, vous pouvez secrètement prendre connaissance de la face cachée d'un jeton « Blip » se trouvant sur le plateau ou le champ de bataille. Valable durant toute la mission.

Shuriken explosif Coût : 1PA

Toutes les catapultes shuriken de votre escadron sont armées d'explosifs qui s'avèrent mortels si on les utilise contre des adversaires sans armures. Vous pouvez lancer 1B supplémentaire avec l'une de vos catapultes shuriken. Valable durant toute la mission.

Missiles super crack Coût : 4 PA

Vous pouvez lancer 1R supplémentaire quand vous tirez avec votre lance-missiles contre les machines (Androïdes, dreadnoughts, véhicules, etc.)

Générateur de mur de force

Coût : 3 PA

Votre escadron dispose d'un générateur de mur de force. Celui-ci peut être érigé lors du tour eldar. Le générateur prend 2 pas de large. Les figurines peuvent passer au travers mais aucun projectile ne peut le traverser. Ce mur ne peut être mis en place qu'une seule fois, mais il reste actif toute la durée de la partie.

Avertissement des Warlocks

Coût : 10 PA

L'Archonte a prévenu un de ses congénères d'un danger devant survenir au cours de la mission qu'il va entreprendre.

Vous pouvez utiliser cette compétence de l'Archonte pour prévenir toute blessure à un guerrier eldar faisant l'objet d'une attaque quelconque. Une fois par figurine, si vous ne jouez qu'avec une escouade, ou par unité si vous jouez une armée complète.

Filet de crânes Coût : 5 PA

Cette arme se présente sous la forme de trois crânes de cristal reliés entre eux par des chaînes. Jetées comme un filet, elle immobilise les adversaires.

Jouez le filet de crânes contre n'importe quelle figurine, sauf les dreadnoughts et les véhicules. Le sujet attaqué ne peut ni bouger ni tirer à son prochain tour. Valable durant toute la mission.

Grenades Vortex *Coût : 2 PA*

Cette grenade crée un tourbillon warp localisé. Toute figurine qui s'y trouve prise est immédiatement transportée en un quelconque endroit du plateau de jeu.

Votre escouade dispose d'une grenade vortex. Vous pouvez vous en servir contre toute figurine (véhicules compris), puis transporter celle-ci n'importe où sur le plateau de jeu, à un emplacement libre de toute figurine. Une seule utilisation.

Les lames énergétiques *Coût : 2 PA*

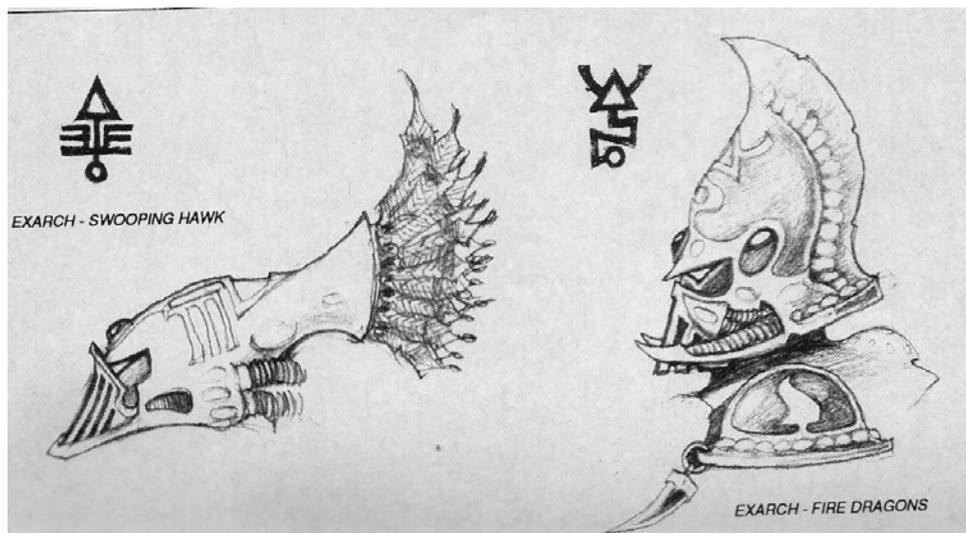
Elles sont fixées sur l'avant-bras et permettent d'utiliser librement les deux mains. Un guerrier

bien entraîné peut frapper tout en maniant une autre arme. Elles ajoutent 2B supplémentaires au corps à corps. Le bonus de charge peut être cumulé.

Lance-grenades des Aigles Chasseurs

Coût : 2 PA

Les jambes de l'armure des Aigles Chasseurs comportent un lance-grenades qui projette une pluie d'explosifs lorsqu'ils plongent pour attaquer. Les Aigles Chasseurs ajoutent 2B au corps à corps lorsqu'ils chargent. Le bonus de charge peut être cumulé.



Armement

Armes de corps à corps	Dés de combat	PA	Notes
<i>Lame mordante</i>	1B+1R	5	
<i>Ajoutez 1R supplémentaire au corps à corps lors du premier tour seulement. Si la cible prend 1 blessure, relancez le dé rouge. Le résultat est le nombre de blessures supplémentaires qu'inflige la Lame Mordante. Tant que le résultat est positif, relancez le dé rouge. Ne s'utilise que contre des ennemis vivants, pas les machines de toutes sortes.</i>			
<i>Lame funeste</i>	2R+1B	9	
<i>L'Exécuteur</i>	2B+2R	10	
<i>Il se manie des deux mains et ne peut donc pas être utilisé en conjonction avec une autre arme de corps à corps ou un pistolet</i>			
<i>Lance lumière</i>	1B+1R	5	
<i>Cette arme est utilisée par les guerriers Aspects Lances de Lumière, qui projettent d'intenses salves laser lors de la charge. Pour représenter ceci, les Lances de Lumières peuvent tirer avant de charger. Elles ont donc droit à un tir et un corps à corps pour un tour et uniquement durant une charge. Le bonus de charge compte dans le corps à corps. Si le tir avant la charge élimine une figurine, l'eldar Lance Lumière peut charger une autre figurine se trouvant derrière celle qui a été éliminée. Celle-ci, à cause de la surprise, lance un dé de moins que la normale (au choix du défenseur).</i>			
<i>Pincés de scorpion</i>	1B+1R	5	Corps à corps
<i>Catapulte shuriken</i>	2B	2	Portée : 20 pas
<i>Il s'agit d'une antique arme des Exarques Scorpions, un gantelet énergétique en forme de pince intégrant une catapulte shuriken. La pince peut être utilisée à la fois comme un gantelet énergétique ET comme une catapulte shuriken dans le même tour. Vous pouvez donc lancer 3B+1R lors d'un corps à corps ou tirer et vous battre au corps à corps ensuite dans le même tour.</i>			
<i>Lance chantante</i>	2R	8	Utilisé par les Prophètes
<i>C'est une arme psychiquement chargée utilisée par les Grand Prophètes et les Archontes qui revient automatiquement dans la main de son propriétaire lorsqu'elle est lancée. On peut aussi l'utiliser au corps à corps mais elle se manie à deux mains. Une figurine ne peut pas lancer sa lance chantante et l'utiliser au corps à corps durant le même tour.</i>			
<i>Tricéphale</i>	1B+1R	5	Corps à corps
	2B	2	Au tir. Portée : 20 pas
<i>Le Tricéphale : est constitué de trois crânes de cristal reliés par des chaînes légères. Il se lance comme un bola et vole pour frapper une unité ennemie avant de revenir.</i>			

Armes de Tir	Dés de combat	Portée	PA	Notes
<i>Lance lumière</i>	3x1R	20 pas	12	Voir tableau des armes de corps à corps
<i>Lance Ardente</i>	3R	30 pas	12	Sur une cible uniquement
<i>Canon à distorsion</i>	spécial	40 pas		Voir <i>Arsenal</i> dans le livre des règles
<i>Lance-missiles</i>	3R	30 pas	12	Missiles anti-chars
	2B+2R		10	Missiles à plasma
<i>Le gabarit d'explosion du plasma est de 4cm de rayon pour l'extérieur ou une zone carrée de 9 cases pour l'intérieur (comme pour le lance-missiles décrit dans le livre des règles).</i>				
<i>Pique de Feu</i>	1B+2R	30 pas	9	
<i>Fusil thermique</i>	2R	10 pas	8	Utilisé par les Dragons de Feu
<i>Lasblaster</i>	3x2B	20 pas	6	Tirs non concentrables. Sur cible uniquement.
<i>Serres d'Aigle</i>	4x2B	20 pas	8	Tirs concentrables. Sur cible uniquement.
<i>Canon Prisme</i>	4R	40 pas	16	Sur cible uniquement.
<i>Laser à impulsions</i>	4x1R	30 pas	16	Tirs concentrables. Sur cible uniquement.
<i>Long fusil eldar</i>	1B+1R	30 pas	5	Utilisé par les Rangers
<i>Tisseur de ténèbres</i>	4R	40 pas	16	
<i>Gabarit circulaire de 7,5 cm de rayon pour l'extérieur ou zone carrée de 5 cases de côtés pour l'intérieur. Les 9 cases centrales subissent la totalité des blessures les cases externes subissent la somme des deux dés le plus hauts.</i>				
<i>Lance chantante</i>	2R	10 pas	8	
<i>c'est une arme psychiquement chargée utilisée par les Grand Prophètes et les Archontes qui revient automatiquement dans la main de son propriétaire lorsqu'elle est lancée. On peut aussi l'utiliser au corps à corps mais elle se manie à deux mains. Une figurine ne peut pas lancer sa lance chantante et l'utiliser au corps à corps durant le même tour.</i>				
<i>Canon stellaire</i>	2B+2R	30 pas	10	
<i>Les tirs sont dirigés orthogonalement ou en diagonale pour l'intérieur. Pour l'extérieur, utilisez le gabarit rectangulaire de mouvement. Chaque figurine sous le feu du canon stellaire subit une touche de 2R+2B. Celles se trouvant partiellement subissent la somme des deux valeurs les plus hautes.</i>				
<i>Vibro-canon</i>	2B+2R	40 pas	10	
<i>Lors du tir du vibro-canon, tracez une ligne droite (avec le gabarit de mouvement) jusqu'à l'endroit visé à portée de l'arme et dans la ligne de vue du tireur. Toute figurine traversée par cette ligne subit 2B+2R. Les figurines se trouvant partiellement sous ce gabarit subissent la somme des deux résultats les plus hauts.</i>				
<i>Canon fantôme</i>	1B+2R	20 pas	9	Si le résultat est maximum, le porteur est aspiré entièrement dans le Warp.
<i>Catapulte shuriken</i>	2B	20 pas	2	
<i>Canon shuriken</i>	3 x (1B+1R)	30 pas	15	Voir <i>Arsenal</i> dans le livre de règles
<i>Canon laser</i>	3x1R	30 pas	12	Voir <i>Arsenal</i> dans le livre de règles
<i>Lance-missiles</i>	2R ou 3B	30 pas	8	Voir <i>Arsenal</i> dans le livre de règles
<i>Lance-missiles faucheurs</i>	2x3R	30 pas	12	Règles comme le lance-missiles

Améliorations de véhicules Eldars

Matrice cristalline de visée

Ce système permet à l'équipage de localiser rapidement ses cibles en cours de déplacement. Un véhicule qui en est équipé peut tirer durant son déplacement.

Holo-champ

Le véhicule est entouré d'un holo-champ miroitant qui déforme la vision et empêche l'ennemi de viser ses points vulnérables. Lorsque le véhicule est endommagé, lancez 1R. Le résultat est le nombre de dégâts dévié par le holo-champ.

Faux

Le véhicule est pourvu de pointes et de lames pour effectuer des attaques au passage. Ajouter 1B+1R lors de la charge. Le bonus de charge peut être cumulé.

Pierre-esprit

Le véhicule abrite une grande pierre-esprit. L'âme qu'elle contient peut contrôler le véhicule après sa « destruction ». Lorsque le véhicule est détruit (PV=0), lancez 1R. Le résultat est le nombre de PV de la pierre-esprit.

Moteurs stellaires

Le véhicule possède des moteurs auxiliaires qui peuvent lui fournir une poussée supplémentaire. Ceux-ci peuvent être utilisés pour déplacer le véhicule de 10 pas supplémentaires droit devant. Un véhicule ne peut pas utiliser ses moteurs stellaires durant le tour où il embarque ou débarque une unité transportée.

Moteurs à poussée vectorielle

Les moteurs du véhicule lui permettent de tourner quasiment sur place et de manœuvrer aisément dans les terrains difficiles. Ces terrains sont considérés comme du terrain dégagé.



Pouvoirs psychiques

Utilisation des pouvoirs psychiques

Au début de chaque partie, le joueur eldar qui possède un Grand prophète ou un Archonte dans son groupe peut prendre les 4 pouvoirs psychiques qui leur sont attribués.

Si le Grand Prophète ou l'Archonte souhaite utiliser ses pouvoirs psychiques, le joueur informe le Meneur de Jeu au début du tour et place la carte face visible sur la table. Vous ne pouvez jouer qu'un pouvoir par tour.

Le Grand Prophète et l'Archonte ne peuvent effectuer aucune autre action lorsqu'ils utilisent leur pouvoir à moins qu'il ne soit indiqué autrement sur la carte. Toutes les cartes de pouvoirs sont défaussées après utilisation.

Malgré ces formidables pouvoirs psychiques, l'utilisation du Warp est très dangereux car cette dimension est habitée par des entités hostiles qui peuvent attaquer le psyker durant les quelques instants où il fait appel à cette énergie. Pour représenter ces dangers du Warp, lancez **2R**. Si le résultat est **6+**, il est victime d'une entité. Les deux adversaires lancent **2R** chacun pour le combat psychique. S'il le perd, il encaisse un nombre de PV égal à la différence entre les scores (comme pour un corps à corps normal). Si le psyker meurt, le pouvoir psychique fonctionne quand même.

Les Grands Prophètes

Tempête surnaturelle

Le Grand Prophète peut invoquer une tempête d'énergie crépitante parcourue d'arcs électriques qui jettent ses ennemis en tout sens. Il peut utiliser ce pouvoir au lieu de tirer. Le joueur eldar place le gabarit d'artillerie de 7,5cm de rayon sur une unité située à moins de 18 pas. Toute figurine se trouvant sous le gabarit subit une attaque de **2B**. Les figurines survivantes sont alors bloquées et ne peuvent ni tirer, ni se déplacer lors de leur tour. Elles peuvent toutefois répondre aux attaques au corps à corps sans pénalités.

Chance

Le grand Prophète scrute les futurs alternatifs pour savoir où l'ennemi va attaquer et avertir ses congénères afin qu'ils se protègent. Ce pouvoir permet de relancer tout dé manqué (combat, tir, couvert, etc.) pendant un tour complet.

Guide

Le Grand Prophète pressent les mouvements de l'ennemi grâce à ses pouvoirs divinatoires et dirige les tirs de ses guerriers. Ce pouvoir s'utilise au début du tour eldar. Toute figurine se trouvant dans les 6 pas du Grand prophète peut relancer un dé de combat lors de tirs.

Guerre mentale

Le Grand Prophète attaque l'esprit d'un ennemi dans un duel mental sans merci. Ce pouvoir s'utilise à la place du tir. Le joueur eldar choisit une figurine ennemie dans les 18 pas du Grand Prophète. Chacun lance **2R**. Si le Grand Prophète gagne ce combat mental, la figurine ennemie perd autant de PV que la différence entre les deux scores. S'il y a égalité ou que le Grand Prophète perd, il ne se passe rien.

Pouvoirs d'Archontes

Dissimulation

L'Archonte crée un écran d'ombres et de brume mouvantes pour dissimuler son escouade. Elle bénéficie donc d'un couvert léger (**1B**). Il n'y a pas de cumul si l'escouade se trouve déjà à l'abri d'un couvert (lourd ou léger).

Destructeur

L'Archonte concentre sa haine et sa colère pour les relâcher sur l'ennemi en une décharge d'énergie psychique brute. Ce pouvoir s'utilise à la place du tir (**2B**).

Bravoure

L'Archonte insuffle à ses camarades un courage inébranlable en projetant dans leur esprit des visions de héros célèbres et de grandes victoires. Le joueur eldar peut relancer tout dé de combat une seule fois pour chaque figurine se trouvant dans un rayon de 18 pas autour de l'Archonte et ce pour un tour complet.

Maîtrise

L'Archonte transmet à ses compagnons d'armes des réflexes et une efficacité au combat accrus. Toute figurine de l'escouade, Archonte compris, ajoute **1R** aux jets de combat pour un tour complet.



Pouvoirs d'Exarque

Les Exarques incarnent l'esprit de combat des eldars. Ils sont redoutés et respectés des guerriers eldars en raison de leur attachement exclusif aux arts de la guerre. Rapides et impitoyables, les exarques sont de formidables adversaires, même sans armes, et deviennent pratiquement invincibles dès qu'ils sont en possession des armes eldars les plus performantes.

Les points de vie

Les exarques ont, à la place de points de vie, un nombre de pouvoirs qui leur confère certaines aptitudes et certains équipements. Chaque fois qu'un exarque subit des dégâts corporels, il doit rejeter un pouvoir de son choix pour chaque perte infligée. Les pouvoirs rejetés ne peuvent plus servir pendant le reste de la partie. Quand un exarque a perdu tous ses pouvoirs, on considère qu'il ne lui reste plus qu'un seul point de vie – tout comme le commun des guerriers – et il peut donc être tué en perdant celui-ci au cours d'une attaque classique.

Avant le début d'une partie, le joueur eldar doit choisir entre 5 et 7 pouvoirs sur les 18 qui lui sont offerts.

Acrobate

L'agilité de l'exarque lui permet de bondir par-dessus ses ennemis pour attaquer où il le désire.

Avant d'effectuer les corps à corps, vous pouvez replacer l'exarque au contact de n'importe quelle autre figurine de l'unité ennemie.

Bond

L'Exarque peut réaliser des bonds de géant qui lui font franchir des obstacles hauts de 3 mètres.

L'Exarque peut sauter un maximum de 6 pas/cases, orthogonalement ou en diagonale même si

elles sont occupées, et doit s'arrêter sur une case vide. Ce bond compte comme un déplacement. Valable durant toute la partie.

Poing enflammé

L'Exarque concentre sa colère et sa haine pour les relâcher en une attaque dévastatrice.

L'Exarque ajoute **1R** supplémentaire au corps à corps.

Tireur d'élite

L'Exarque est un tireur d'élite qui peut atteindre les points vulnérables de ses cibles.

L'exarque peut lancer **1B** supplémentaire pour toute attaque à distance qu'il entreprend. Valable durant toute la partie.

Coup de force

L'exarque est un expert en combat rapproché dont les coups sont d'une force incroyable.

L'exarque peut lancer **1B** supplémentaire quand il prend part à un combat rapproché. Valable durant toute la partie.

Transe d'indestructibilité

L'Exarque peut ériger une barrière psychique qui le protégera des agressions physiques.

La valeur blindée de l'exarque est 3 au lieu de 2. Valable durant toute la partie.

Distraction

L'Exarque peut psychiquement distraire des adversaires organiques.

L'Exarque peut choisir de détourner l'attention d'un ennemi vivant qui cherche à l'attaquer. Cette figurine lance alors un dé de moins pour ce combat (à son choix). L'exarque peut exercer ce pouvoir une fois par tour. Valable durant toute la partie.

Esquive

L'Exarque sait piloter sa motojet de manière à éviter les tirs et les coups ennemis.

L'exarque peut relancer le dé de sauvegarde de couvert (voir les motojets décrits dans le livre des règles).

Tir éclair

L'Exarque peut tirer des rafales soutenues avec n'importe quelle arme tout en restant précis.

L'exarque peut tirer 2 fois durant un tour et relancer un dé si besoin est.

Pilote émérite

L'Exarque sait guider son escouade avec maestria au milieu d'un bois ou au fond de gorges escarpées.

L'exarque et son escouade de motojets considèrent les terrains difficiles comme du terrain dégagé.

Furtivité

L'Exarque est très astucieux et sait utiliser le terrain pour dissimuler son escouade aux yeux de l'ennemi.

Un exarque doté de ce pouvoir peut se déployer en dernier n'importe où et à 12 pas hors de la vue de toute unité ennemie.

Attaque surprise

Cet Exarque mène toujours son escouade à l'attaque juste quand l'ennemi s'y attend le moins.

L'ennemi perd un dé de combat au corps à corps (au choix du joueur eldar).

Assaut soutenu

L'Exarque est un combattant hautement entraîné qui peut conduire une série d'attaques éclairs.

Chaque fois que l'Exarque réussit à détruire un adversaire, il peut immédiatement se déplacer ou attaquer une seconde fois. Toutefois, même si l'Exarque parvient à détruire un nouvel adversaire lors de cette seconde action, son tour s'arrête ici. Valable durant toute la partie.

Tueur de chars

L'Exarque maîtrise l'art de traquer les blindés et peut instantanément en déceler les points faibles.

L'exarque peut relancer tout dé de tir ou de corps à corps contre les blindés.

Convergence psychique

Cette boule de cristal permet à un exarque de combiner son attaque physique avec une attaque psychique contre une créature organique.

L'exarque peut lancer **2R** lorsqu'il attaque des créatures organiques au corps à corps. Il ne peut avoir recours à ce pouvoir contre tout ce qui est machine (androïdes, dreadnoughts,...) Valable durant toute la partie.

Télékinésie

L'exarque a le pouvoir de manipuler des objets par la seule force de son esprit.

Au début de chaque tour, avant de se déplacer ou de tirer, l'exarque peut ouvrir ou fermer une porte se trouvant dans sa ligne de vue. De plus, tout objet déplacé de cette manière fait subir une attaque à toute figurine se trouvant sur le chemin. Les dégâts sont **2B**, pour tout objet inférieur à une figurine, et **2R** pour tout objet égal ou supérieur à la taille d'une figurine. Le parcours se limite à 5 pas maximum.

Valable durant toute la partie.

Projection mentale

L'Exarque a le pouvoir de projeter mentalement sa propre image sur de courtes distances.

Une fois par tour, l'exarque peut se déplacer d'un maximum de 2 cases/pas quand il est attaqué. Si ce déplacement le met hors de vue ou hors de portée de l'ennemi, le combat n'a pas lieu. Valable durant toute la partie.

Fine épée

Ceci est une lame sombre couverte de runes prophétiques qui se transmet d'exarque en exarque depuis des milliers de siècles.

Chaque fois qu'il attaque en combat rapproché, l'exarque peut relancer un dé pour essayer d'améliorer son score. Valable durant toute la partie.

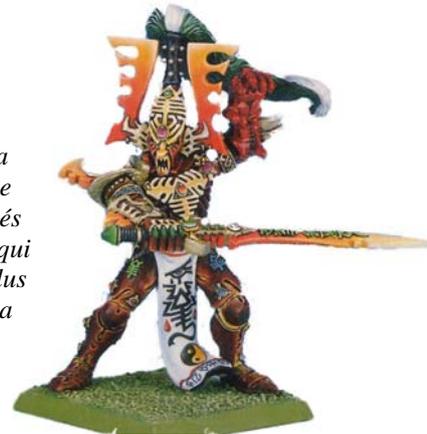
Liste d'Armée

Les grades

Degrés	Points de vie	Points d'armée
Gardiens	1	0
Aspects	2	2
	3	4
Archonte	4	6
Maître Archonte / Exarque	5	8
Exarque	6	10
Grand Prophète / Exarque	7	12
Exarque	8	14

Avatar du Dieu à la Main Sanglante

On dit que lorsque la Grande ennemie naquit dans l'univers, le dieu de la guerre Kaela Mensha Khaine l'affronta. Khaine fut vaincu mais pas détruit : sa substance fut dispersée dans le monde matériel. On dit aussi que les avatars du dieu à la main sanglante furent trouvés là où ces fragments retombèrent, au sein de la moelle spectrale des vaisseaux-mondes qui avaient fui la Chute. Ce sont des combattants sans égal, avec une peau faite du métal le plus dur et du magma en fusion en guise de sang. Chacun porte une Mort Hurlante, arme à la puissance immense pouvant prendre la forme d'une lance, d'une grande épée ou encore d'une hache. Un avatar ne peut pas être vraiment tué. Si son corps est détruit, son esprit retourne dans le sanctuaire du vaisseau-monde pour se réincarner.



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Mort Hurlante	3B+3R	-	4	8	10	41

Règles spéciales :

- 1) L'avatar ne bat jamais en retraite et reste donc toujours au corps à corps avec l'ennemi. Il n'a pas à lancer de dés contre des créatures monstrueuses.
- 2) Si l'avatar est au corps à corps, tous les eldars se trouvant dans un rayon de 12 pas autour de lui ajoutent 1B supplémentaire et ne peuvent pas quitter ce corps à corps.
- 3) L'avatar, à cause de sa grande taille, est considéré comme une créature monstrueuse.
- 4) L'avatar est une sorte de démon et il est affecté par les armes ou les capacités qui bénéficient de règles spéciales contre les démons.

Le grand Prophète

Les Grands Prophètes sont de puissants psykers capables de lire l'avenir. En jetant leurs runes, ils peuvent examiner l'écheveau inextricable des probabilités pour deviner quelle est la meilleure décision à prendre.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Lance Chantante	2R	2R	2	7	6	32

Règles spéciales :

- 1) Le Grand Prophète peut être escorté d'un maximum de 5 Archontes
- 2) Le Grand Prophète doit choisir de 1 à 4 pouvoirs psychiques.
- 3) Il possède une armure runique (VB=2).
- 4) Le Grand Prophète et ses Archontes peuvent embarquer dans un Serpent

Les Archontes

En dépit du fait qu'il existe plusieurs chemins sur la Voie du Prophète, ses adeptes sont généralement des membres pacifiques de la société eldar. Il existe cependant des Prophètes belliqueux et agressifs, les Archontes. Ils apprennent l'usage des runes de combat et de la puissante arme de force appelée Epée



Sorcière. Une telle épée est parcourue de runes vivantes qui ne cessent de vibrer pour focaliser les pouvoirs destructeurs de l'esprit Archonte. De tous les Prophètes, Grands Prophètes mis à part, les Archontes sont les plus respectés et les plus puissants.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Lance Chantante	2R	2R	2	7	4	28
Epée sorcière	2B+1R	-				18

Araignées spectrales

Les araignées spectrales tirent leur nom des créatures cristallines qui parcourent la matrice d'Infinité des vaisseaux-mondes et la purge des présences psychiques non-eldars. Elles en symbolisent la défense agressive, utilisant leur générateur de saut Warp pour se matérialiser près de l'ennemi, attaquer et s'éloigner avant la riposte. Cette méthode de déplacement leur permet aussi de porter des armures lourdes qui gêneraient les mouvements des autres eldars.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Tisse-Mort	2B	1R+1B	3	5	1	16
Exarque						
Tisse-Mort	2B	1B+1R	3	5	5+*	24+
Lames énergétiques	4B	1B+1R				26+

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2PA par PV

Règles spéciales :

- 1) Générateur de saut Warp
- 2) L'exarque doit avoir au moins le pouvoir suivant : *Attaque Surprise*

Les Scorpions

Les Scorpions sont des spécialistes du combat rapproché en terrain dense. Ils utilisent les moindres recoins et fissures pour se rapprocher de l'ennemi et charger. Leur piqûre prend la forme de leurs redoutables mandibules qu'ils utilisent à



quelques pas de l'ennemi. Seuls les plus forts des Eldars peuvent devenir des Scorpions, car il faut être capable de porter l'armure lourde et de manier l'épée tronçonneuse avec assez de puissance.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Pistolet Shuriken & épée tronçonneuse	3B+1R	2B	3	5	1	18
Exarque						
Lame Mordante & pistolet shuriken	Spécial*	2B	3	5	5+**	23+
Pince de scorpion & pistolet shuriken	3B+1R	2B				26+
Épée tronçonneuse & pistolet shuriken	3B+1R	2B				26+

*Voir Armement

** Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2PA par PV

Règles spéciales :

- 1) Les Scorpions portent des mandibules sur leurs casques. Ajoutez 1R au corps à corps lors d'une charge seulement.
- 2) L'exarque doit avoir au moins les pouvoirs suivants : *Coup de force* et *Furtivité*
- 3) Les Scorpions peuvent embarquer dans un Serpent

Les Banshees

La Banshee apporte le malheur et la mort dans la mythologie Eldar. Son cri annonce la fin et peut arracher une âme à sa pierre-esprit. Il est donc logique que celles qui sont peut-être les Guerriers Aspects les plus redoutés de tous se soient inspirées de cette créature



surnaturelle. Les Banshees, de sexe féminin, comme la banshee de la légende, sont redoutables au corps à corps et ont fait d'innombrables victimes à l'aide de leurs masques et de leurs armes énergétiques.

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV

Règles spéciales :

- 1) Les banshees portent le masque de Banshee (voir *Équipement*)
- 2) Les banshees peuvent embarquer dans un Serpent

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Pistolet shuriken et arme énergétique	3B+1R	2B	2	7	1	15
Exarque						
Pistolet shuriken et arme énergétique	3B+1R	2B	2	7	5+*	23+
Pistolet shuriken & Exécuteur	2B+2R	2B				22+

L'exarque peut recevoir des lames énergétiques (voir *Arsenal*)

Les Dragons de Feu

L'aspect du Dragon de Feu est basé sur le dragon ophidien des légendes eldars, une incarnation de ruine et de destruction. Les Dragons de Feu sont des experts en combat à courte distance, où leurs fusils thermiques et leurs bombes à fusion peuvent venir à bout de n'importe quel ennemi, quel que soit son blindage ou son armure.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Fusil thermique	2B	2R	2	7	1	16
Exarque						
Fusil thermique	2B	2R	2	7	5+*	24+
Pique de Feu		2R+1B				23+

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV.

L'escouade peut recevoir des bombes à fusion ou des grenades au plasma.

Les dragons peuvent embarquer dans un Serpent.

Les Gardes Fantômes

Construits à partir du psycho-plastique appelé moelle spectrale, les Gardes Fantômes ne sont pas des guerriers vivants, mais des corps artificiels qui abritent une pierre-esprit contenant l'âme d'un eldar défunt.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Canon fantôme	1B+1R	2R+1B	3	6	2	27

Les gardes Fantômes peuvent embarquer dans un Serpent à concurrence de 5 maximum.

Règle spéciale :

Vue spirituelle : Les gardes fantôme ne voient pas le monde comme les mortels, mais discernent des images mouvantes et fantomatiques, ce qui les gêne pour réagir aux changements sur le champ de bataille. L'escouade doit garder sa cohésion (2 pas maximum entre les figurines) avec un archonte à leur tête. Si un Garde Fantôme se trouve hors de sa cohésion d'escouade, celui-ci ne peut rien faire tant qu'il ne retrouve pas sa cohésion.

Les Gardiens de Choc

Les escouades de Gardiens de Choc sont formées d'eldars qui furent jadis des guerriers de l'un des Temples Aspects portés sur le corps à corps, comme celui des Scorpions. Certains gardiens portent une

arme de courte portée comme un fusil thermique, leur permettant de projeter une puissante décharge d'énergie sur tout ennemi qui s'approcherait de trop.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Pistolet shuriken & arme de corps à corps	1B+1R	2B	2	7	1	13
Fusil thermique & arme de corps à corps	1B+1R	2R				19
Lance-flammes & arme de corps à corps	2B	2R				16

Les gardiens de choc peuvent s'équiper de grenades à plasma et antichars et de grenades P.E.M.

Ils peuvent aussi embarquer dans un Serpent jusqu'à concurrence de 10 maximum.

Les Rangers

La vie dans les vaisseaux-mondes, stricte et disciplinée, lasse de nombreux eldars au cours des millénaires, qui quittent alors leur vaisseau-monde en quête d'aventure et choisissent la Voie de l'Errance. Beaucoup meurent seuls et oubliés, certains succombent à leurs sombres passions tandis que d'autres parviennent à exorciser leur goût du vagabondage et finissent par revenir chez eux.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Long fusil & pistolet shuriken	2B	1B+1R	1	7	1	10

Règles spéciales :

- 1) **Infiltrateurs** : vous pouvez déployer les rangers n'importe où sur le champ de bataille à 12 pas de l'ennemi et hors de leur ligne de vue. Dans le cas contraire, placez à 18 pas de tout ennemi.
- 2) **Terrains** : Les rangers sont célèbres pour leur capacité à se glisser sans être vus dans le plus accidenté des terrains et à ne pas faire plus de bruit qu'une brise légère. Considérez les terrains difficiles comme du terrain dégagé.
- 3) **Cape de caméléoline** : Les rangers portent des capes et des manteaux qui les rendent quasiment invisibles à l'œil nu. Le joueur eldar lance **1R** pour le couvert léger et **1B+1R** pour le couvert lourd. De plus, on ne peut les détecter qu'à 3 pas.

Le transporteur «Serpent»

Le Serpent est le principal transport des armées des vaisseaux-mondes. Sous son blindage, les Gardiens et les Guerriers Aspects voyagent en sécurité vers leurs objectifs. Ses puissants moteurs antigrav lui donnent une grande vitesse et font de lui le meilleur transport de troupes de toute la galaxie.



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
1) Catapultes shuriken jumelées OU	3B+2R	2 x 2B	4	20	3	27
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				38
2) canons shuriken jumelés OU		6 x (1B+1R)				53
Rayonneur laser jumelé ou		12 x 1R				71
Lance-missiles jumelé ou		2 x 3R				47
Lances Ardentes jumelées ou		2 x 3R				47
Canons stellaires jumelés		2 x (2B+2R)				43

Jumelés : vous lancez la totalité des dés mais vous devez répartir les dégâts suivant votre choix. Exemple : pour la catapulte shuriken jumelée vous lancez 4B en une seule fois mais vous devez les répartir ensuite en deux fois 2B

Champs énergétiques : La proue est protégée par un champ énergétique qui détourne les tirs. Pour tout dégât situé à l'avant du Serpent ou sur les flancs, le joueur eldar peut lancer 1R. Le résultat est le nombre de dégâts déviés par le champ énergétique.

Transport : Le Serpent peut transporter jusqu'à 10 eldars ou 5 gardes fantômes et un archonte. Il ne peut embarquer d'Avatar, de Seigneur fantôme ni de plate-forme antigrav.

Les Vengeurs

Maniant la catapulte shuriken avec virtuosité, les Vengeurs sont redoutables en attaque et indéracinables en défense.



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapulte & & pistolet shuriken	2B	2B	2	7	1	10
Exarque						
Catapulte & pistolet shuriken	2B	2B	2	7	5+*	18+
Pistolet shuriken & & arme énergétique	3B+1R	2B				23+
Pistolet shuriken & Lame Funeste	3B+2R	2B				27+

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV.

Les Vengeurs peuvent embarquer dans un Serpent.

Les Gardiens défenseurs

Si nécessaire les initiés à l'art de la guerre forment des escouades de Gardiens Défenseurs. Leurs plates-formes antigrav



leur apportent une puissance de feu mobile pendant l'avance.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapulte shuriken & pistolet shuriken	2B	2B	2	7	1	10
Plate forme d'armes lourdes*						
Servants	2B	2B	2	7	1	10
1) Catapulte shuriken & pistolet shuriken	3B	2B				11
2) Pistolet shuriken & arme de corps à corps	2B/ 3B	3 x (1B+1R)	2	3	1	23/24
Canon shuriken		6 x 1R				32/33
Rayonneur laser		3R				20/21
Lance-missiles		3R				20/21
Lance Ardente		2B+2R				18/19
Canon stellaire						

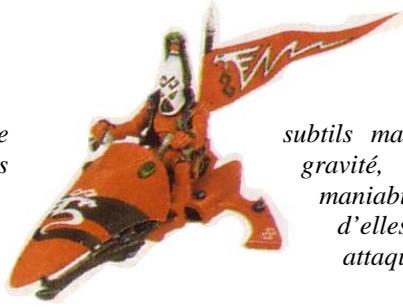
* La plate-forme d'armes lourdes dispose d'un équipage de 2 Gardiens, chacun armé d'une catapulte shuriken ou d'un pistolet shuriken et d'une arme de corps à corps. L'un des servants doit s'occuper de la plate-forme, l'autre peut tirer avec son arme. Si un des servants est tué, la plate-forme fonctionne normalement. Si les 2 sont tués, la plate-forme est inutilisable. La plate-forme peut bouger et tirer avec une arme lourde.

Personnage : L'unité peut être accompagné d'un Archonte.

Transport : une escouade de 10 Gardiens peut embarquer à bord d'un Serpent. Pas de plate-forme antigrav.

Escadron de motojet

La technologie antigrav eldar est une éternelle source d'émerveillement et de jalousie pour l'Adeptus Mechanicus. Elle permet aux eldars de créer des véhicules antigrav allant de l'énorme char Scorpion aux motojets monoplaces qui, grâce à de



subtiles manipulations du champ de gravité, combinent vitesse et maniabilité extrêmes, ce qui fait d'elles l'outil idéal pour les attaques éclair de harcèlement.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelés OU	3B	2 x 2B	2	20	2	15
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				26
Pilotes						
Pistolet shuriken		+2B				+2

Les Lances de Lumière

Les Lances de Lumière sont l'un des aspects les plus rares et les plus spécialisés. Ils symbolisent la lance de Kaela Mensha Khaine, qui frappait comme la foudre et tuait n'importe qui d'un seul coup. Les Lances de Lumière pilotent des motojets afin de pouvoir frapper par surprise, fondre sur l'ennemi en un éclair et répandre la mort avec leurs lances laser.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelés	3B	2 x 2B	2	20	2	15
Pilotes						
Lance laser	+ (1B+1R)	+ (3 x 1R)	2	20	2	+17
Exarque						
Lance laser	+ (1B+1R)	+ (3 x 1R)	2	20	5+*	+25+
Lance Ardente	+ (2B+2R)	+3R				+30+

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV.

Pouvoirs de l'Exarque : *Pilote émérite* et *Esquive*.

Le Prisme de Feu

Ce véhicule anti-char utilise la technologie laser la plus évoluée jamais vue. Son puissant canon Prisme peut disloquer les blindés et des escouades de fantassins. Avec sa capacité à survoler à grande vitesse n'importe quel obstacle, ses attaques peuvent frapper n'importe où sur le champ de bataille.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelées OU	3B+2R	4 x 2B	4	20	3	37
1) Canon shuriken		3 x (1B+1R)				44
Canon Prisme		4R				43

Améliorations : matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux

Escadrons de Vypers

Les Vypers sont des supports d'armes très mobiles capables de cracher un déluge de feu tout en se déplaçant à grande vitesse. Bien que légèrement blindées, leur



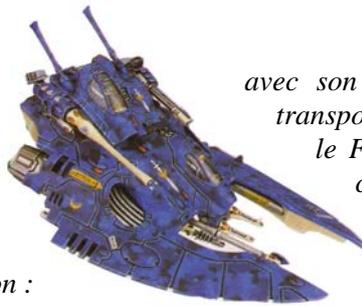
maniabilité et leur vitesse les protègent plus efficacement que n'importe quelle épaisseur de plaques d'acier.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelés +	3B	2 x 2B	2	20	2	15
Canon shuriken OU		3 x (1B+1R)				26
1) Rayonneur laser;		6 x 1R				35
2) Lance-missiles;		3R				23
3) Lance Ardente;	2B+2R	3R				30
4) Canon Stellaire.	3B	2B+2R				21

Améliorations : Matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, Faux.

Le Falcon

Durant la Guerre Divine, ce fut le Faucon, consort du Grand Aigle, qui récupéra l'épée de Vault, Anaris, et la donna au héros eldar Eldanesh pour continuer la bataille avec Khaine. C'est le mythe qui est à la conception du char antigrav Falcon :



avec son armement puissant et sa capacité à transporter de petites escouades de guerriers, le Falcon est conçu pour porter le combat chez l'ennemi, ou pour secourir les guerriers si la résistance s'avère trop forte pour eux.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelées OU	3B+2R	2 x 2B	4	20	4	39
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				50
Laser à impulsion +		4 x 1R				51+
1) canon shuriken		3 x (1B+1R)				+15
2) rayonneur laser		6 x 1R				+24
3) lance-missiles		3R				+12
4) Lance Ardente		3R				+12
5) canon stellaire		2B+2R				+10

Améliorations : matrice cristalline de visée, pierre-esprit, holo-champ, moteurs à poussée vectorielle, moteurs stellaires, faux

Transport : embarquement de 6 figurines mais pas d'Avatar, de Seigneur fantôme, de gardes fantôme, ni de plate-forme antigrav.

Les Aigles Chasseurs

La spécialité des Aigles Chasseurs est d'apporter la mort, peu importe à qui. Leurs ailes leur permettent de se déplacer rapidement n'importe où sur le champ de bataille et de surprendre l'ennemi avec une pluie de décharge d'énergie.



* Les Aigles Chasseurs ajoutent 2B au corps à corps lorsqu'ils chargent. Le bonus de charge peut être cumulé.

** Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV.

Règles spéciales : ils peuvent voler et se déployer comme *Frappe en profondeur*.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Lasblaster	2B	3 x 2B	2	7/20	1	14
Lance-grenades au plasma*	2B	2R				16
Exarque**						
Lasblaster et arme énergétique	1B+1R	3 x 2B	2	7/20	5+	25+
Tricéphale et pistolet shuriken	1B+1R	2B				21+
Tricéphale et Serre d'Aigle	1B+1R	4 x 2B				27+

Le Seigneur Fantôme

Dominant ses adversaires, le Seigneur Fantôme est contrôlé par l'un des plus grands héros du vaisseau-monde. Seuls les meilleurs sont placés dans sa coque blindée.



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
2 armes de corps à corps +	2B+2R		4	5	4	28+
Bras gauche :						
Catapulte shuriken et		+ 2B				+2
Lance-flammes		+ 2R				+8
Bras droit						
Canon shuriken ou		+ 3 x (1B+1R)				+15
Rayonneur laser ou		+ (6 x 1R)				+24
Lance-missiles ou		+ 3R				+12
Lance Ardente ou		+ 3R				+12
Canon stellaire		+ (2B+2R)				+10

Règles spéciales :

- 1) Avance implacable : le Seigneur Fantôme peut tirer avant, pendant et/ou après son déplacement. Il peut combattre au corps à corps mais uniquement avant ou après son déplacement.
- 2) Le Seigneur fantôme ne peut être bloqué et ne fuit jamais

Les Marcheurs de combat

Le Marcheur de combat est utilisé en terrain dense pour les reconnaissances. Ses deux armes lourdes lui fournissent une puissance de feu considérable, mais il n'est pas assez blindé pour pouvoir combattre au cœur de la bataille.



Règle spéciale :

Champ énergétique : L'avant du Marcheur est protégée par un champ énergétique qui détourne les tirs. Pour tout dégât situé à l'avant du Marcheur ou sur les flancs, le joueur eldar peut lancer 1R. Le résultat est le nombre de dégâts déviés par le champ énergétique.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Canon shuriken	2B+2R	3 x (1B+1R)	3	5	3	38
Rayonneur laser		6 x 1R				47
Lance-missiles		3R				35
Lance Ardente		3R				35
Canon stellaire		2B+2R				33

Choisissez deux armes parmi celles citées ci-dessus.

Les armes d'appui

Les Eldars utilisent de nombreuses formes de technologie inégalées par les autres races. Ces armes exotiques sont utilisées par les armées des vaisseaux-mondes pour couvrir leur avance ou construire une solide défense.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Servants (2)						
Catapultes shuriken ou	2B	2B	2	7	1	10
Pistolet shuriken et arme de corps à corps	3B	2B				11
Plate-forme antigrav						
Canon à distorsion ou		spécial	6	4	*	
Vibro-canon ou		2B+2R				
Tisseur de Ténèbres		4R				

* Les PV pour la plate-forme en totalité est de 3 : les 2 servants et la plate-forme elle-même. Il suffit d'éliminer les 2 servants pour que la plate-forme ne soit plus fonctionnel... jusqu'à ce qu'un ou deux autres eldars viennent prendre le relais.

La plate-forme d'armes lourdes dispose d'un équipage de 2 Gardiens, chacun armé d'une catapulte shuriken ou d'un pistolet shuriken et d'une arme de corps à corps. L'un des servants doit s'occuper de la plate-forme, l'autre peut tirer avec son arme. Si un des servants est tué, la plate-forme fonctionne normalement. Si les 2 sont tués, la plate-forme est inutilisable. La plate-forme peut bouger et tirer avec une arme lourde.

Les Faucheurs Noirs

Les Faucheurs Noirs représentent le dieu de la guerre dans son rôle de Destructeur. Ce sont peut-être les plus sinistres de tous les Guerriers Aspects, et ils décorent leur armure noire de symboles de mort et de destruction. Ils



excellent au soutien à longue distance grâce au redoutable lance-missiles Faucheur qui propulse des missiles antichars à grande cadence.

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Faucheur noir	2B	2 x 3R	2	3	1	32
Exarque						
Faucheur Noir	2B	2 x 3R	2	3	3+*	36+
Lance-missiles		3R				26+
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				27+

* Les exarques sont les « officiers » des escouades. Vous pouvez augmenter le nombre de PV jusqu'à un maximum de 8. Ajoutez 2 PA par PV.

Pouvoir de l'Exarque : *Tir Eclair* et *Tireur d'élite*

Transport : 5 faucheurs noirs maximum peuvent embarquer dans un serpent.

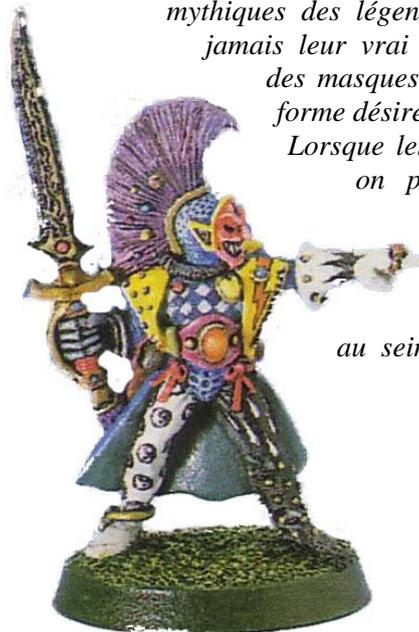
Les Arlequins

Les Arlequins sont les serviteurs de l'étrange Grand Arlequin, l'un des deux seuls dieux eldars ayant survécu au grand cataclysme. Les Arlequins ne vivent pas sur un vaisseau-monde mais errent à travers le réseau de tunnels qui les relie. Ils sont les seuls à connaître l'emplacement de la Bibliothèque Interdite car ils sont les gardiens de ses terribles secrets, traitant du grand cataclysme et de la vraie chute du Chaos.

Les Arlequins sont des guerriers troubadours dont les masques élaborés et l'impressionnant déploiement de pantomimes et d'acrobaties retracent

l'étrange histoire de la mythologie eldar. Ils portent des costumes multicolores aux motifs originaux afin de représenter les personnages mythiques des légendes eldars. Ils ne montrent jamais leur vrai visage, se cachant derrière des masques changeants qui adoptent la forme désirée.

Lorsque les Arlequins vont au combat, on prétend que leurs masques reflètent les plus horribles cauchemars de leurs ennemis, provoquant une terreur irrépressible au sein des troupes adverses.



Équipement des Arlequins

En plus de l'équipement des eldars, les Arlequins disposent d'un équipement supplémentaire.

Le baiser d'Arlequin (2R) **Coût : 8PA**

Il est exclusivement utilisé par les Arlequins eldars. Son nom eldar



signifie "le baiser du mal". C'est une arme tubulaire qui se fixe sur le dessus de l'avant bras. Par un simple mouvement du poignet, l'Arlequin projette 100m d'un filament de l'épaisseur d'une molécule. Si l'extrémité de l'arme est en contact avec l'ennemi, le filament transperce armure et chair puis se déroule à l'intérieur de son corps et le réduit à l'état de pulpe informe en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Le filament retourne ensuite dans l'arme, prêt à être réutilisé.

Ceinture de saut

Les ceintures de saut sont de petits systèmes anti-grav qui génèrent un petit champ anti-gravifique, Combinées avec l'habiletés prodigieuses des arlequins, ces ceintures permettent à ceux-ci de défier la gravité et de faire des manoeuvres spéciales.

Les arlequins ignorent les terrains difficiles (ils sont traités comme des terrains normaux). Un arlequin peut utiliser toutes ses attaques et ses armes spéciales de corps à corps quand il n'est qu'à 2 pas d'un ennemi lors d'un corps à corps. Ce dernier lance alors un dé de combat de moins que la normale et choisit par le joueur Arlequin.

Ceinture de vol

Fonctionne comme un réacteur dorsal

Ecran-D **Coût : 4PA**

Il provoque des distorsions comme celle des holo-combinaison standard mais amplifie les images les rendant encore plus tourbillonnante et désarmantes. L'écran-D à une sauvegarde de couvert de **1R**. De plus toute personne en corps à corps avec la figurine doit lancer un dé de moins que la normale (au choix de l'ennemi).

Ecran de phase

Personnages indépendants seulement

Utilisant la technologie Warp avancé des Eldars, l'écran de phase fut mis au point pour se déplacer

à travers le Warp. En clair, cela permet au possesseur d'effectuer de petites téléportations à travers le champ de bataille. L'écran de phase peut être utilisé à la place du mouvement et fonctionne comme un générateur de saut Warp sauf qu'il ne s'utilise qu'une seule fois par tour. Donc, pas de risque que l'Arlequin se perde dans le Warp.

Grenades hallucinogènes **Coût : 2PA**

Voir Arsenal décrit dans les règles de base.

Grenades P.E.M **Coût : 2PA**

Voir Arsenal décrit dans les règles de base.

Grenades à plasma **Coût : 8PA**

Voir Arsenal décrit dans les règles de base.

Grenades d'inversion **Coût : 2PA**

Quand une grenade d'inversion explose, il se crée une rupture de la gravité faisant faire des erreurs aux cibles. Les grenades d'inversion sont utilisées aussi bien au corps à corps qu'au lancer de grenades. Leurs effets durent jusqu'au tour suivant du joueur eldar. Lors du lancer, désignez une cible et appliquez le gabarit de 5cm de rayon. Toute figurine se trouvant sous le gabarit, même partiellement, ne peut ni tirer, ni se déplacer pendant un tour. Si les arlequins utilisent leurs grenades au corps à corps, l'ennemi lance un dé de moins que la normale (au choix du joueur eldar). Cumulable avec d'autres équipement.

Holo-combinaison **Coût : 2PA**

Plutôt que d'utiliser des armures physiques destinées à absorber les tirs et les coups, les arlequins utilisent une holo-combinaison pour désorienter leurs ennemis. Les arlequins ont une sauvegarde de couvert de **1B** mais cela ne marche pas contre des armes utilisant des gabarits.

Les figurines combattant un arlequin en corps à corps sont désorientées et confuses à cause de l'explosion de couleurs et d'images générée par l'holo-combinaison. Pour représenter cela, l'adversaire lance un dé de moins que la normale (au choix du joueur eldar).

Lance grenades dorsal **Coût : 1PA**

C'est un harnais léger qui s'adapte aux épaules de son porteur. Les grenades sont tirées par-dessus les épaules du guerrier. Des sirènes sont fixées sur les grenades et émettent un bruit perçant lors de leur ascension et un sifflement lorsqu'elles retombent.

Permet de lancer les grenades sans jet de dispersion.

Masque d'effroi **Coût : 4PA**

Ce masque est équipé de senseurs psychiques qui détecte les peurs de l'adversaire et les amplifie, le faisant enfuir devant ses peurs les plus profondes. Toute figurine ennemie en corps à corps lance un dé de moins que la normale (au choix du joueur Arlequin) et ce dernier peut relancer un dé adverse. Le masque n'a pas d'effets sur les unités qui provoquent la peur.

Masque du dieu moqueur **Coût : 2PA**

Il est bien connu que le dieu Moqueur préserve l'âme de ses suivants du chaos. Le porteur appelle son dieu à l'aide par l'intermédiaire du masque de le protéger contre les démons et autres créatures du chaos. A travers des rites de danse, il crée des auras protectrices autour de lui. Un joueur du chaos qui souhaite invoquer des démons ne peut placer le gabarit à moins de 6 pas du porteur (avant de lancer le dé de dispersion). Le masque du dieu moqueur n'a aucun effet sur un champion qui se fait posséder par un démon majeur.

Masque du rire mortuaire **Coût : 3PA**

L'arlequin s'assure que lorsqu'il meurt il emporte son adversaire avec lui. S'il est tué en corps à corps, il peut effectuer une seule attaque après le corps à corps même s'il a déjà combattu. Une fois l'attaque effectuée, enlevez la figurine.

Masque rictus **Coût : 4PA**

Les masques des Arlequins incorporent un générateur holographique projetant des images d'horreur et des visages de monstres issus des pires cauchemars de leur adversaires, intensifié par un champ psychique qui augmente la sensibilité de la peur et désespoir de l'adversaire. Tout ennemi en corps à corps contre un Arlequin lance un dé de moins que la normale choisi par le joueur Arlequin. Cumulable avec d'autres équipement.

Motojet **Coût : 1PA**

Grand Arlequin et Prophète de l'ombre

Les Motos jet eldar sont dessinées et construites pour être extrêmement rapide et maniable, et pouvoir accélérer et ralentir très rapidement. Une motojet arlequin utilise toutes les règles des motojets avec un déplacement supplémentaire de 2 pas.

Munitions bio-explosives **Coût : 8PA**

Elles ne peuvent être utilisées qu'avec des pistolets shuriken. Il n'y a que 6 munitions bio-explosives (2R). Ces munitions ont un effet similaire au lance-missiles à une différence près. La figurine ciblée explose et toute figurine se trouvant sous le gabarit de 5cm de rayon, même partiellement, subit une attaque de 2R.



Armement des Arlequins

En plus de l'armement ordinaire des eldars, les Arlequins disposent d'armes supplémentaires.

Les armes au plasma

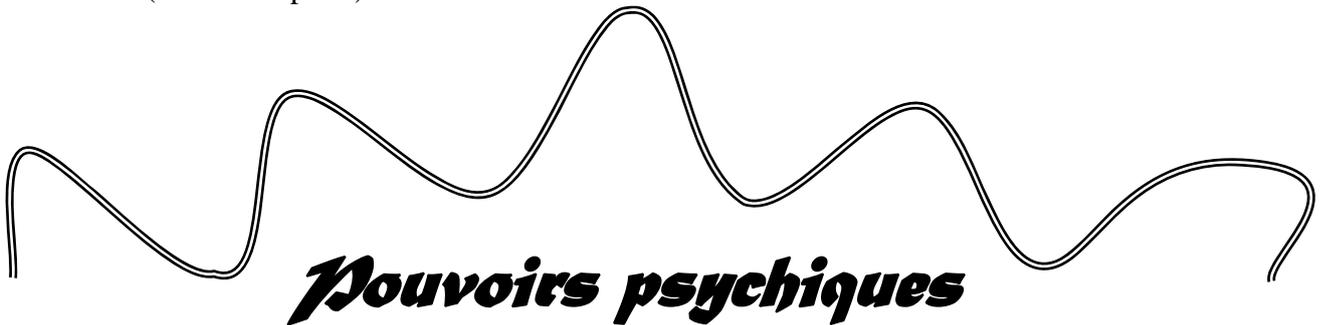
Elles s'utilisent comme dans les règles de base excepté qu'il n'y a pas de surchauffe pour les armes au plasma eldar.

Lames énergétiques *Coût : 10PA*

Elles s'utilisent comme les griffes éclairs des Terminators (**2B+2R** la paire)

Neuro-disrupteur *Coût : 8PA*

Un neuro-disrupteur utilise des psychocircuits cristallins qui détruisent les cellules du cerveau. Utilisez le gabarit du lance-flammes et à une force d'attaque de **2R**. Contre l'équipage d'un véhicule en partie protégé par le blindage, le joueur adverse peut tenter une sauvegarde de couvert lourd (**1R**).



Les Prophètes de l'Ombre savent utiliser les pouvoirs des grands Prophètes et des Archontes ainsi que ceux qui leur sont propres. Parmi les 4 pouvoirs dont ils disposent, les Prophètes de l'Ombre peuvent en choisir deux dans la liste des Grands Prophètes et des Archontes. Les deux autres sont décrits ci-dessous :

Trouble : Le prophète de l'ombre envoie des messages dans le cerveau de ses ennemis, les perturbant dans leurs actions. Ce pouvoir psychique dure un tour complet. Chaque figurine ennemie ne peut ni tirer, ni combattre le prophète de l'ombre ou son unité.

Voile de confusion : Le prophète de l'ombre utilise ce pouvoir pour retirer sa présence des pensées ennemies : leurs yeux voient les arlequins mais leurs esprits n'enregistrent pas leur présence. Ce pouvoir

psychique dure un tour complet. Tout ennemi qui veut tirer sur le prophète de l'ombre et son unité doit utiliser la règle de combat nocturne (voir règles spéciales pour *Missions & Campagne*). Si l'unité ciblée ne voit pas celle du prophète de l'ombre, ils peuvent tirer sur une autre cible à la place. Si les règles de combat nocturne sont déjà utilisées, la distance pour voir le prophète de l'ombre est divisée par 2.



Liste d'armée

Les grades

Degrés	Points de vie	Points d'armée
Gardiens	1	0
Chef de troupe	2	2
	3	4
Champion	4	6
	5	8
	6	10
Prophète de l'ombre	7	12
	8	14

Le grand Arlequin (Ardathair)

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
L'Exécuteur & pistolet au plasma	2B+2R	2R	2	8	8	31

Le pistolet au plasma ne peut être utilisé au corps à corps car l'Exécuteur est une arme à 2 mains.

Le Grand Arlequin est un personnage indépendant

Prophète de l'ombre (Athesdan)

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Lance Chantante	2R	2R	2	7	6	32

Règles spéciales :

- 1) Le Prophète de l'ombre est un personnage indépendant
- 2) Le Prophète de l'ombre doit choisir 4 pouvoirs psychiques dont les deux qui lui sont propres.
- 3) Il possède une armure runique (VB=2).
- 4) Le Prophète de l'ombre peut se faire escorter par 2 ou 3 Benathai

Les Benathai sont les familiers des prophètes de l'ombre, un présent des Chanteurs de la Moelle Spectrale. Ce sont des robots qui ressemblent à des marcheurs miniatures avec une tête d'aigle. Ils sont armés de canons lasers. Si le Prophète de l'Ombre est tué les Benathai deviennent inactifs.



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Canon laser & arme de corps à corps	3B	3x1R	2	7	1	21

Le Solitaire (Arebennian)

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Baiser l'Arlequin & arme énergétique	3R+1B	-	1	7	1	16

REGLES SPECIALES

- 1) Le solitaire est un personnage indépendant
- 2) **Sans âme** : Il est supposé par les chercheurs impériaux que les solitaires n'ont pas d'âme : c'est exact. Il est évident que tous les pouvoirs psychiques qui attaquent l'esprit n'ont pas d'effet sur lui.
- 3) **Blitz** : Quand un solitaire bouge à pleine vitesse, une lueur se dégage de lui et il va plus vite que n'importe quelle autre créature vivante. Un solitaire a un mouvement de charge augmentée de 4 pas. Il possède **1R** de bonus de charge au lieu de 1B.

Bouffons tragiques (Margorach)

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Canon hurleur & lames énergétiques	2B+2R	3x (1B+1R)	0	7	1	25
Lance missiles & lames énergétiques		2R				18
Lance Ardente & lames énergétiques		3R				22



Troupe d'Arlequins: (Rillietann et Athair)



Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Pistolet shuriken & arme de corps à corps	3B	2B	0	7	1+	5+
Baiser d'arlequin & pistolet à plasma	2R	2R				16+
Baiser d'arlequin & arme énergétique	3R+1B	-				13+

Une figurine peut devenir un chef de troupe pour de 2 PA supplémentaires.

Troupe de Mimes (Distaur et Athistaur)

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Pistolet shuriken & arme de corps à corps	3B	2B	0	7	1+	5+
Baiser d'arlequin & pistolet à plasma	2R	2R				16+
Baiser d'arlequin & arme énergétique	3R+1B	-				13+
Arme énergétique & Neuro-disrupteur	1B+1R	2R				13+

Une figurine peut devenir un Maître des Mimes pour de 2 PA supplémentaires.

REGLES SPECIALES :

Exellents Infiltrateurs. Les Mimes sont des spécialistes de l'assassinat et de l'infiltration passant au travers des sentinelles ennemies avec la plus grande discrétion. Les mimes peuvent utiliser la règle infiltration si le scénario le permet, sinon l'unité est déployée avec le reste de l'armée mais peuvent effectuer un mouvement supplémentaire avant le début du premier tour.

Maître des Mimes: Le Maître des Mimes est un expert en espionnage, s'infiltrant dans les lignes ennemies pour rapporter au Grand Arlequin les tactiques employées. Il commande les Mimes. S'il fait partie d'une unité de mimes, celle-ci peut toujours se déployer en Infiltration même si le scénario ne le permet pas. Le Maître des mimes bénéficie de toutes les règles spéciales arlequins mais ne possède pas de masque de peur car les masques des mimes sont lisses et blanc comme l'opale dénués de toute expression.

Escadron de motojets Arlequins

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelés OU	3B	2 x 2B	2	20	2	15
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				26
Pilotes						
Pistolet shuriken		+2B				+2

REGLES SPECIALES:

Motards: les règles spéciales des arlequins suivantes ne s'appliquent pas pour une troupe de motos-jet arlequin: ceinture de sauts et course.

Holo-champ : La motojet est entouré d'un holo-champ miroitant qui déforme la vision et empêche l'ennemi de viser ses points vulnérables. Lorsque le véhicule est endommagé, lancez **1R**. Le résultat est le nombre de dégâts dévié par le holo-champ.

Le Venom

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
Catapultes shuriken jumelées OU	3B+2R	2 x 2B	4	20	4	39
Canon shuriken		3 x (1B+1R)				50
Laser à impulsion +		4 x 1R				51+
1) canon shuriken		3 x (1B+1R)				+15
2) lance-missiles		3R				+12
3) Lance Ardente		3R				+12
4) canon stellaire		2B+2R				+10

Transport : embarquement de 6 figurines mais pas d'Avatar, de Seigneur fantôme, de gardes fantôme, ni de plate-forme antigrav.

Holo-champ : Le véhicule est entouré d'un holo-champ miroitant qui déforme la vision et empêche l'ennemi de viser ses points vulnérables. Lorsque le véhicule est endommagé, lancez **1R**. Le résultat est le nombre de dégâts dévié par le holo-champ.

Le Seigneur Fantôme Arlequin

Armement	CC	Tir	VB	Mvt	PV	PA
2 armes de corps à corps +	2B+2R		4	5	4	28+
Bras gauche :						
Catapulte shuriken et		+ 2B				+2
Lance-flammes		+ 2R				+8
Bras droit						
Canon shuriken ou		+ 3 x (1B+1R)				+15
Rayonneur laser ou		+ (6 x 1R)				+24
Lance-missiles ou		+ 3R				+12
Lance Ardente ou		+ 3R				+12
Canon stellaire		+ (2B+2R)				+10

REGLES SPECIALES:

Avance implacable: le seigneur fantôme porte l'esprit d'un Prophète de l'Ombre ou d'un Acolyte ayant vécu d'innombrables batailles au long des siècles. Il peut tirer avec ses armes même pendant son déplacement.

Champ holographique: le seigneur fantôme arlequin possède un générateur holographique assez puissant pour le recouvrir entièrement, distordant son image et le préservant de tirs ennemis. Lorsque le Seigneur Fantôme est endommagé, lancez **1R**. Le résultat est le nombre de dégâts dévié par le holo-champ.

Masque d'effroi

Règles spéciales des Arlequins

En plus des règles spéciales notées dans la liste d'armée, tous les personnages et unités arlequins bénéficient des règles spéciales suivantes.

Course:

Les Arlequins bénéficient d'une allonge de 2 pas supplémentaires lors d'une charge ou d'un pas de course et uniquement pour ceux possédant des armes légères.

Formation dispersée:

Les Arlequins combattent souvent individuellement, et ne se soucie pas vraiment de la cohésion de l'unité pour battre l'ennemi. Pour représenter cela une figurine d'arlequin peut être à 4 pas d'une autre figurine de son unité au lieu des 2 pas normalement exigées par les règles.

