Les Eldars

LIVRE D'ARMÉE

par le groupe de discussion NetEpic
traduction par le comité de traduction NetEpic-fr

Ce livre de règle est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.

Table des matières

Background p3
L'Armée Eldar p4
Règles Spéciales p5
- Avatar p5
- Lance Psychique des Chevaliers Eldars p5
- Holo-Champ p5

Exemple d'armée : le Vaisseau Monde de Saim-Hann p6
Les Vaisseaux Mondes p7
- Alaitoc p7
- Biel-Tan p8
- Iyanden p9
- Saim-Hann p9
- Ulthwé p10

Les Eldars Noirs p11
Chevaliers Eldars p17
Exodites p18
Arlequins p22
Eldars p25
- Unités Spéciales p25
- Infanterie p28
- Cavalerie p30
- Marcheurs p30
- Véhicules p31
- Artillerie légère p32
- Artillerie lourde p32
- Volants p34
- Chevaliers p34
- Superlourds p35

Titans Eldars p37
- Description des armes p39
- Coût des armes p40
- Tableau des armes p41
- Fiche de localisation du Titan Fantôme p42
- Fiche de localisation du Titan Revenant p43
- Fiche de localisation du Shadow Spinner p44
- Fiche de localisation du Titan Archonte p45

Cartes de l'armée Eldar p46
Liste Codex des Vaisseaux Mondes p47
Cartes d'armée du Masque Arlequin p48
Cartes d'armée Eldars Noirs p49
Cartes d'armée des Chevaliers Eldars p50
Cartes d'armée Exodites p50
Description des unités p50

Background

Les Eldars sont une race ancienne, leur civilisation étant antérieure à l'Humanité de centaines de milliers d'années. Ils ont côtoyé les anciens Slanns, leur connaissance de l'Univers dont une grande partie est maintenant oubliée était immense et ils dominaient une grande partie de la galaxie. Leurs créations étaient nombreuses et magnifiques, ils vivaient longtemps et quand ils finissaient par mourir, leurs esprits retournaient paisiblement dans le Warp pour renaître de nouveau. Leurs mondes étaient des paradis d'une grande beauté et d'une grande culture. Après les Slanns, les Eldars surpassaient toutes les races du point de vue technologique. Lentement, leur propre fierté commença à consommer la race Eldar. Ils devinrent fiers et arrogants et voyaient toutes les races extraterrestres comme des barbares inférieurs, indignes de respect ou de considération.

Les Eldars n'avaient plus besoin d'avoir recours à un quelconque travail physique depuis longtemps, leur technologie leur fournissant tout ce qui était nécessaire sans effort individuel. Cela a permis aux Eldar dont la durée de vie était très élevée de s'adonner au plaisir et à la satisfaction de leurs désirs. Beaucoup cédèrent aux pulsions les plus hédonistes. Des cultes consacrés aux différents aspects des excès sexuels apparurent un peu partout dans la civilisation Eldar. Alors que ces cultes prirent de plus en plus d'importance chez les Eldars, ils devinrent de plus en plus corrompus et libertins. Des tueurs sadiques rôdaient dans les rues à la recherche de victimes. La satisfaction des plaisirs devenant de plus en plus compliquée fit qu'il fut de plus en plus difficile pour les Eldars de satisfaire leurs désirs, de sorte que leurs actes devinrent de plus en plus dépravés. Le rugissement bestial des foules s'entendait dans toute la galaxie tandis que les caniveaux se remplissaient de sang.

Pendant des générations les Eldars cédèrent à la folie, et ils tuèrent et rirent et festoyèrent sur les cadavres des morts pendant que leurs mondes brûlèrent. Les Anciens Slanns auraient prévenu les Eldars que chaque pensée et sentiment créaient un écho dans le Warp et que résonnant ensemble, ils créaient des ondes d'énergie. Ces ondes forment des tourbillons d'énergie pure manifestant une conscience et une pensée collectives. Les Slanns appelaient de telles créatures conscientes du Warp les puissances du Chaos et mis en garde les Eldars contre elles. Les Eldars découvrirent que les dépravations et les maladies immondes de la civilisation Eldar firent naître une créature.

La Chute des Eldar se fit dans une orgie de destruction. Dans un hurlement d'énergie psychique, une puissance nouvelle du Chaos se réveilla, s'élevant à la vie surnaturelle et criant sa douleur. Une implosion psychique déchira l'Univers et il n'y avait pas un seul Eldar qui n'ait pas entendu le cri d'agonie de cet accouchement. Les esprits des Eldars furent vidés de leur corps et consommés comme leurs dieux dans un souffle primaire infernal. Affamée, la Puissance rit et est devint Slaanesh, le Dieu du Chaos née des rêves des Eldars.

Le centre de l'implosion psychique eut lieu au cœur du territoire eldar mais l'onde de choc traversa toute la galaxie. Tous les eldars furent tués en un instant dans un rayon de plusieurs dizaines de milliers d'années lumière, leur esprit étant aspiré dans le Warp pour nourrir le dieu affamé. Seuls ceux qui se trouvaient aux frontières de la galaxie s'en sortirent indemnes tandis que les plus proches furent épargnés mais corrompus et transformés par la puissance du Warp. En un instant, les eldars devinrent un peuple condamné, réduit à l'état de réfugiés dispersés dans l'espace, sachant que leur Grand Ennemi était né et les pourchasserait pour le reste de l'éternité.

La région de l'espace qui était autrefois le cœur de la civilisation eldar se transforma en une immense déchirure dans l'espace désormais connue sous le nom de l'Oeil de la Terreur. En ce lieu, le Warp et l'univers matériel s'entremêlent et les démons se baignent dans l'énergie du Chaos tandis que Grands démons et Space Marines du Chaos règnent sur des planètes transformées en mondes infernaux. Ici se trouvent les mondes de Crone, les anciens mondes qui furent naguère l'Empire Eldar.

Aujourd'hui, bien que peu nombreux, les eldars sont une des races les plus avancées dans la galaxie. Les Eldars sont imprévisibles comme leurs tactiques de combat, mais seul un fou pourrait ignorer tous les malheurs qu'ils annoncent. Ces guerriers aliens meurtriers se battent pour leur survie alors qu'ils tentent de retrouver leur gloire d'antan.

L'Armée Eldar

La liste d'armée Standard représente les forces eldars les plus connues qui apparaissent à différents points de la galaxie. Ces troupes peuvent représenter des soldats d'un Vaisseau-monde, des équipes d'exploration, des groupes de raiders eldars, des expéditions de combats honorifiques Exodites ou des pirates eldars. Si vous choisissez de jouer une armée Standard, vous devez dépenser au moins 50% de vos points en cartes Eldars génériques. Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de vos points en alliés issus de n'importe quelle autre liste Standard, à l'exception du Chaos.

Armée Standard	Au moins 50% de vos points dans...	Jusqu'à 50% de vos points dans…
Eldar	Liste Standard Eldar	N'importe quelle liste Standard sauf le Chaos

Chaque Vaisseau Monde comme les Chevaliers Eldars est une armée Codex séparée. Choisissez en une et dépensez au moins 75% de vos points dans la liste appropriée et dans la liste Eldar Standard. Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en alliés issus de n'importe quel autre Vaisseau Monde ou en Chevaliers Eldars ou en Exodites ou dans n'importe quelle liste Standard, à l'exception du Chaos.

Les Exodites sont une armée Codex. Pour les jouez, vous devez dépensez au moins 75% de vos points dans leur liste et jusqu'à 25% de vos points en alliés issus de n'importe quel Vaisseau Monde ou en Chevaliers Eldars ou dans n'importe quelle liste Standard, à l'exception du Chaos.

Les Eldars Noirs sont aussi une armée Codex, et sont considérs comme travaillant avec le Chaos. Vous devez dépensez au moins 75% de vos points dans leur liste et jusqu'à 25% de vos points en alliés dans n'importe quelle liste Standard, à l'exception des Eldars.

<table>
<tr><th>Armée Codex</th><th>Au moins 75% de vos points dans…</th><th>Jusqu'à 25% de vos points dans…</th></tr>
<tr><td>Vaisseaux Mondes</td><td rowspan="2">La liste Codex et la liste Eldar Standard</td><td>Chevaliers eldars, Exodites</td></tr>
<tr><td>Chevaliers Eldars</td><td rowspan="2">Les Exodites ou une autre liste Standard, sauf le Chaos</td></tr>
<tr><td>Exodites</td><td>La liste Exodites</td></tr>
<tr><td>Eldars Noirs</td><td>La liste Eldars Noirs</td><td>N'importe quelle liste Standard sauf les Eldars</td></tr>
</table>

Contrairement à la plupart des armées, les cartes Eldars peuvent être mélangées entre celles réservées au Vaisseau Monde et les cartes génériques. Vous pouvez par exemple avoir une carte de Compagnie d'Ulthwé et des cartes de support génériques, ou bien des cartes de support d'Alaitoc pour une carte de compagnie générique.

Note: Les Exodites et les Eldars Noirs sont des armées optionnelles qui nécessitent l'accord de votre adversaire.

Règle Spéciale: Masque d'Arlequin
La carte de Compagnie des Arlequins (le Masque d'Arlequins) ne peut jamais être choisie comme armée principale mais doit toujours être prise en allié. L'armée principale doit pouvoir choisir les Eldars comme allié. De plus, un seul Masque d'Arlequin (carte de compagnie), une seule carte Spéciale et jusqu'à 5 cartes de Support peuvent être choisis dans la liste des Arlequins, quelle que soit la valeur de l'armée.

Règle Spéciale: Alliés Chevaliers Eldars
Les Chevaliers Eldars sont disponibles comme alliés pour les armées des Vaisseaux Mondes et les Exodites. Vous pouvez dépensez jusqu'à 50% de vos points en alliés issu de la liste des Chevaliers Eldars, contrairement aux restrictions imposées par les règles de composition d'armée ci-dessus, qui limites les alliés à 25%

Règles Spéciales

Avatar

Un avatar est l'esprit incarné du dieu de la guerre d'un vaisseau-monde et la représentation physique des pulsions eldars réprimées (guerre, revanche, soif de sang, haine et mort). Lorsque les eldars se préparent pour la guerre, la résonance psychique collective de milliers de guerriers qui se rassemblent devient plus forte et plus intense. Quand la bataille se dessine, ces énergies psychiques émergent en une forme presque indestructible de métal rougi. Le métal en fusion coule dans cette forme comme du sang, gouttant et grésillant de la bouche, s'écoulant de ses bras et éclaboussant le sol. Cet aspect terrifiant lui vaut le titre de dieu sanguinaire. Si l'enveloppe physique est détruite, son esprit rejoint alors le trône du vaisseau-monde où il se renforcera en attendant la prochaine bataille. L'Avatar est un esprit enragé, sourd aux notions de tactiques et d'objectifs, son seul objectif étant d'infliger autant de morts et de destructions que possible.

Toute armée d'un Vaisseau Monde peut inclure un Avatar. C'est une carte gratuite qui ne compte pas dans les cartes de l'armée, il ne réduit donc pas le nombre de carte Spéciale ou de Support autorisé. L'Avatar n'est pas vraiment sous le contrôle du joueur Eldar et ne reçoit pas d'ordre. Il se déplace toujours de 15 cm en direction de l'ennemi le plus proche durant la phase de mouvement obligatoire. S'il atteint cet ennemi, il s'arrête et l'engage au corps à corps. S'il n'est pas engagé au corps à corps, il tire sur l'unité ennemie la plus proche pendant la phase de Tir appuyé.

L'Avatar suit les règles Commandement, Peur, Sans Peur, et Dur à cibler. Il a une sauvegarde fixe spéciale de 2+ contre absolument toutes les attaques (tir, corps a corps, pouvoirs psychiques, mort instantanée…). Le seul moyen de le détruire est de le submerger d'attaques jusqu'à ce qu'il obtienne 1 à sa Sauvegarde.

Lance psychique des Chevaliers Eldars

Tous les Chevaliers Eldars sont armés de Lances psychiques pour le combat au corps à corps. Une Lance psychique ne fonctionne que lors du tour où le Chevalier charge et est sans effet dés le deuxième tour d'un corps à corps si le Chevalier est chargé. Quand un chevalier Eldar charge, jetez un D6 sur le tableau suivant avant la résolution du combat.

D6	Effets standards	Effet sur les titans/prétoriens
1_3	Aucun effet. Combat résolu normalement	Aucun effet. Le combat est résolu normalement
4-5	Le FA de la cible est réduit à 0 pour ce tour	Le FA de la cible est réduit d'1D6 pour ce tour
6	La cible subit une touche avec MdS 0 avant la résolution du combat	Le FA de la cible est réduit de moitié pour ce tour

De plus, les Lances psychiques sont particulièrement efficaces contre les Démons Majeurs. Quand un Démon majeur est chargé par une Lance psychique, il doit réussir un jet de Sauvegarde ou être détruit (il ne peut pas utiliser de carte de récompense du Chaos pour annuler la blessure). Si plusieurs Chevaliers chargent le Démon majeur, il subit un MdS de -1 par Chevalier en plus du premier. Le joueur du Chaos peut défausser des cartes de récompense du chaos pour modifier son jet de Sauvegarde, chaque carte ajoutant +1 au jet de dé. Les cartes doivent être dépensées avant de jeter le dé.

Holo-Champ

Certaines unités utilisent un système de protection connu sous le nom d'Holo-Champ. Cette machine fait des ravages dans les systèmes de visée et rend l'unité difficile à toucher. La dispersion du champ et la distorsion qu'il procure dépendent à la fois de la masse et de la vitesse à laquelle l'unité se déplace. Un Holo-Champ procure une sauvegarde fixe contre tous les tirs, dépendant de l'ordre de la figurine qu'il protège. Cette sauvegarde est inefficace contre les armes à gabarit, ainsi que contre les pouvoirs psychiques ne nécessitant pas de ligne de vue. Cependant, tous les tirs de barrages qui recouvrent une figurine protégée par un Holo-Champ dévient toujours comme pour un tir indirect, même en cas de tir direct.

Titan (sauf Titan Revenant) avec un ordre de …	Titan Revenant et unité autre qu'un titan avec un ordre de …	Sauv. fixe
-	Tir Appuyé	5+
Tir Appuyé	Avance ou Retraite	4+
Avance ou Retraite	Charge	3+
Charge	-	2+

Capacité spéciale : Pierre-Esprit

Pour les eldars la mort représente une horreur inimaginable pour les humains et incompréhensibles pour les orks. Quand un eldar meurt, sa conscience passe dans le Warp où l'Ennemi, Slaanesh, le Fléau des eldars et le Grand Pouvoir du Chaos, attend pour la consumer. Chaque eldar porte autour de son cou une gemme appelée Pierre-Esprit dont l'objectif est d'absorber la conscience du porteur s'il venait à être tué, évitant qu'elle ne devienne une proie pour Slaanesh et préservant l'eldar d'un sort qui est littéralement pire que la mort. Les pierre-Esprits sont implentées dans le squelette de la moëlle spectrale du Vaisseau-monde relâchant les esprits des eldars morts dans le tissu du vaisseau-monde lui-même. Les pierre-Esprits peuvent aussi être implantées dans des machines, la conscience qu'elles contiennent contrôlant alors la machine accordant à l'eldar une nouvelle vie sous une autre forme. Quand les eldars vont se battre, ils sont fréquemment accompagnés par les morts sous la forme des seigneurs fantômes et gardes fantômes.

Une unité de Pierre-Esprit est un corps artificiel avec une pierre-Esprit eldar implantée dedans. Elle peut se déplacer et agir comme une unité vivante, stimulée par les consciences des eldars morts qu'elle contient. Cette conscience n'est pas tout à fait identique à celle d'une personne vivante mais plus dans une sorte de rêve, percevant les choses qui l'entourent de façon déconnectée et ombrageuse. Une unité avec la règle Pierre-Esprit a les capacités Inorganique et Intelligence Artificielle. Elle ignore les restrictions de tir sur les Démons Majeurs et est immunisée au Moral et à tous ses effets.

Une unité de Pierre-Esprit n'est pas Robotique et n'a pas à être programmée avant la bataille. Cependant, elle doit toujours rester dans un rayon de 10 cm d'une unité d'Eldars vivants, et duplique les ordres de cette unité. S'il y a un Archonte dans un rayon de 10 cm, l'unité Pierre-Esprit peut recevoir un ordre librement. Si l'unité commence son tour à plus de 10 cm de toute unité d'Eldars vivants, elle reçoit un ordre de Charge et se dirige vers l'unité Eldar vivante la plus proche. Elle ne peut engager un corps à corps que si l'unité vers laquelle elle se dirige est elle-même déjà engagée.

Exemple d'armée

Vaisseau Monde de Saim-Hann

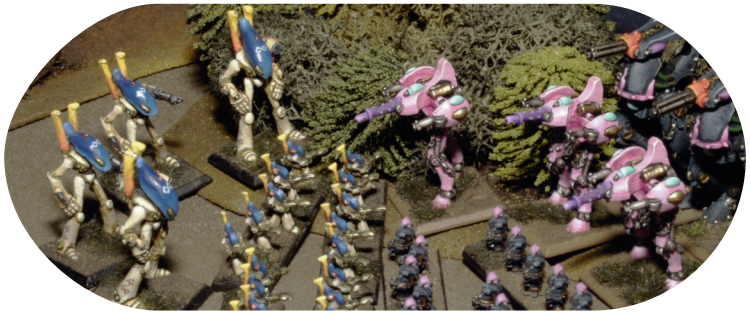
Carte d'armée	Coût	Notes
1) Ost de Wind Riders	650	
Spéciale : Archonte sur motojet	125	
Titans Revenants	400	
Batterie d'Unicornes	150	
Batterie de Doomweavers	150	
Escadron de Marcheurs de Combat	150	
2) Ost de Falcons	450	
Spéciale : Archonte sur motojet	125	
Prisme de Feu	50	
Prisme de Feu	50	
Prisme de Feu	50	
Prisme de Feu	50	
Prisme de Feu	50	
Allié : Vaisseau Monde d'Alaitoc		Limité à 750 points
3) Ost de Falcons	450	
Rangers d'Alaitoc	100	
Total	**3000**	

Les Vaisseaux Mondes

Au cours de leur apogée les Eldar parcouru la galaxie à bord d'immenses navires commerciaux appelés vaisseaux-mondes. Ces vaisseaux-mondes commerciaux étaient de la taille d'une ville accordant un éco-système aux milliers de familles y vivant dans un biosystème complet, avec des zones contenant des forêts et une flore naturelles ainsi que les zones urbaines et industrielles. Au cours de la Chute des Eldars, les vaisseaux-mondes ont été utilisés comme autant de capsules de sauvetage, permettant à des dizaines de milliers d'eldars de fuir leur mondes d'origine en décomposition. Le vaste système de tunnels warp qui reliait autrefois la civilisation Eldar s'est effondré, et les intrusions démoniaques du Warp ont forcé les eldars à sceller la plupart des autres. D'autres tunnels se sont tout simplement effondrés ou les endroits où ils menaient ont été détruits ou désolés. Aujourd'hui, le réseau de tunnels relie encore des millions d'endroits dans toute la galaxie, mais il existe d'importantes lacunes dans le système et certains vaisseaux-mondes sont complètement isolés.

Au cours des millénaires les restes de la civilisation eldar ont erré dans la galaxie, certains tentant de recréer la gloie de l'Empire eldar d'autres luttant simplement pour ne pas être consumés par les forces du Chaos. Beaucoup des vaisseaux-mondes d'origine ont considérablement grandi en taille et certains sont même des dizaines ou des centaines de fois plus grands que ne l'étaient les vaisseaux de commerce dont ils sont issus. D'autres ont progressivement disparu quand leur population diminuait lentement au cours des siècles et leurs vaisseaux-mondes sont désormais des épaves sans vie et silencieuses transportant seulement les morts.

Chaque vaisseau-monde est indépendant et conduit ses propres affaires et mène ses propres guerres. Des vaisseaux-mondes peuvent s'allier pour faire face à une menace commune ou mener à bien un objectif mais de telles alliances sont temporaires et ne durent jamais longtemps. Bien sûr tous les eldars sont unis par une culture commune et une identité raciale mais cela ne signifie pas grand chose quand il s'agit de défendre les intérêts particuliers de son propre vaisseau-monde. Les guerres entre vaisseaux-mondes sont rares mais pas inexistantes.



Alaitoc

Le vaisseau-monde Alaitoc navigue dans la bordure Est de la galaxie, la frontière qui n'a jamais été reprise par l'Imperium. Avant l'existence de l'Imperium cette zone était habitée par des humains, des orks, des eldars et d'autres espèces et même maintenant elle est réputée comme étant une large zone faite d'empires frontaliers et de mondes d'hors la loi. Ce melting pot de races et de cultures vit loin de toute menace du Chaos mais celle-ci ne peut tout de même pas être ignorée. Les Rangers d'Alaitoc patrouillent et explorent des milliers de mondes hors de portée de l'Imperium, étudiant secrètement les civilisations isolées et les races étranges qui y vivent. Tous les vaisseaux-mondes ont des scouts mais au sein d'Alaitoc la Voie des Exilés est suivie par de nombreux eldars. Ceux-ci restent loyaux au Vaisseau-monde et y retournent en temps voulu ou si cela est nécessaire, fournissant alors de précieuses informations sur les autres races.

Le symbole d'Alaitoc est appelé le Destin d'Eldanesh, le héros eldar tué par le dieu Khaine. Le symbole représente l'épée de Khaine transperçant la Lune Rouge, la marque d'Eldanesh. La Lune Rouge dans les légendes eldars a été créée quand Khaine tua Eldanesh et quand le défunt seigneur eldar prit place dans les cieux, la couleur rouge rappelant constamment sa mort sanglante.

Règle spéciale : Vaisseau-monde d'Alaitoc
Si vous jouez une armée du Vaisseau Monde Alaitoc, au lieu des Scouts vous pouvez prendre les Rangers d'Alaitoc qui ont les mêmes caractéristiques mais ont en plus la capacité Déploiement libre.

Capacité spéciale des Rangers d'Alaitoc : Déploiement libre
Les Rangers d'Alaitoc sont réputés pour leur capacité à s'infiltrer et prendre les meilleures positions sur le champ de bataille. Durant le déploiement, les Rangers d'Alaitoc peuvent être déployés n'importe où sur le champ de bataille en dehors de la zone de déploiement ennemie. Les socles d'un même détachement doivent rester en cohérence d'unité et vous ne pouvez pas les déployer à moins de 5 cm d'une unité ennemie mais en dehors de cela, le champ de bataille entier est considéré comme leur zone de déploiement. Une fois le déploiement effectué, procédez à leur mouvement d'infiltration normalement. Oui les Rangers d'Alaitoc obtiennent également leur mouvement d'infiltration et ce dernier peut les emmener dans la zone de déploiement ennemi.

Biel-Tan

Le vaisseau-Monde de Biel-Tan se trouve près de la bordure sud de la galaxie, au bord de ce qui aurait été l'ancien empire eldar. Le nom du vaisseau-monde signifie « Renaissance des Jours Anciens » et le vaisseau-monde est représenté par la rune « La Renaissance » correspondant au principe de réincarnation, ce qui semblait arrivé à tous les eldars avant la Chute.

Parmi les eldarsn Biel-Tan est reconnu pour ses idéaux de puissants guerriers. Pour les eldars de Biel-Tan, la Voie du Guerrier, le parcours qui mène aux Guerriers Aspects, est considéré comme la première étape dans la Voie de l'Eldar. Après avoir atteint la maturité physique, un eldar de Biel-Tan devient un guerrier aspect et seulement une fois qu'il a accompli ce rôle il peut continuer sur la Voie de l'Eldar.

Les eldars de Biel-Tan ont pris sur eux de restaurer la gloire des eldars et donc d'accorder plus d'importance à la Voie du Guerrier sachant que si un nouvel Empire Eldar venait à être forgé, il le serait dans la guerre et dans le sang. La colonisation par les autres races est vue comme une menace pour l'expansion future de l'Empire Eldar. Leur philosophie est qu'il vaut mieux éradiquer tout usurpateur le plus tôt possible avant que les ennemis ne soient bien établis donnant lieu à un grand nombre d'attaques sur les petites colonies. Les orks sont particulièrement détestés par Biel-Tan car ils peuvent se répandre rapidement sur un nouveau monde colonisé. Les chefs de Biel-Tan considèrent qu'il est aussi de leur devoir de protéger les mondes Exodites car quand le temps viendra pour les eldars de sortir de l'ombre et de réclamer ce qui leur revient de droit, les mondes exodites seront les premières bases pour la conquête des autres races.

Règle Spéciale : Vaisseau-monde de Biel-Tan

Les Seigneurs Phénix sont les Exarques eldars les plus anciens et il y a un Seigneur Phénix pour chaque type de guerrier aspect (Seigneurs Phénix Faucheurs Noirs, Seigneurs Phénix Aigles Chassseurs, …). Bien que puissants ils ne le sont pas assez pour se distinguer spécialement sur un champ de bataille Epic. Cependant, la prédilection de Biel-Tan pour la Voie du Guerrier produit proportionnellement un plus grand nombre de Seigneurs Phénix donnant lieu à la formation de l'Ost de Seigneurs Phénix.

L'Ost de Seigneurs Phénix n'a pas de coût et de Points de Victoire fixes. Une fois que vous avez acheté le coût de base de la carte d'Ost Phénix vous devez acheter trois cartes de guerriers aspects (qui peuvent être identiques ou toutes différentes). Ces cartes font alors partie de la carte d'Ost de Seigneurs Phénix et ne sont plus considérées comme des cartes de support.
Ajoutez un socle de Seigneurs Phénix à chaque détachement de guerriers aspects. Ces socles ont les mêmes caractéristiques que les guerriers aspects avec en plus les capacités Unité de Commandement et QG. L'Ost de Seigneurs Phénix ainsi complétée est composée de trois détachements chacun ayant quatre socles de guerriers aspects et un socle de Seigneurs Phénix du même type. Divisez le coût total par 100 et arrondissez supérieurement pour déterminer le nombre de Points de Victoire.

Exemple : Vous achetez une Ost Phénix (200 points), deux cartes de faucheurs noirs (250 points l'une) et une carte de Banshees (150 points). L'Ost coûte 850 points et vaut 9 Points de Victoire. Elle est composée de deux détachements d'un socle de Seigneurs Phénix Faucheurs Noirs et de 4 socles de Faucheurs Noirs et d'un détachement d'un socle de Seigneurs Phénix Banshees et de 4 socles de Banshees. Vous pouvez alors ajouter une carte spéciale et 5 cartes de support à l'Ost.

Iyanden

Ce vaisseau-monde est l'un des plus grands vaisseaux-mondes eldars et sa population est la plus nombreuse. Les eldars d'Iyanden sont aussi les premiers eldars à avoir affronté les tyranides, la menace alien dévorant tout sur son passage comme un essaim de sauterelles. Les vagues sans fin de guerriers tyranides ont déferlés sur le vaisseau-monde, chacune repoussée par les eldars mais à un prix de plus en plus élevé. Le blocus psychique du Warp par les tyranides désactiva les tunnels warps eldars et empêcha les eldars de recevoir des renforts des autres vaisseaux-mondes. A la fin, dans un pari désespéré, les eldars décidèrent de réveiller leurs morts pour repousser les envahisseurs. Les anciennes pierres-Esprit furent retirées de leur lieu de repos et installées sur des machines de combat animées appelées Seigneurs et Fantômes. Les Seigneurs Fantômes et les Gardes Fantômes renversèrent le cours de la bataille et les tyranides furent repoussées définitivement mais ce fut une fausse victoire pour Iyanden. Leur monde autrefois si fier était en ruines et les quatre cinquièmes de ses habitants étaient morts dans les salles dévastées. Le vaisseau-monde et sa population avaient reçu un coup tel qui ne pourraient jamais s'en remettre.

Depuis leur réveil, la plupart des esprits des guerriers d'Iyanden ont progressivement dérivé de nouveau vers leur sommeil mortifère. Leur pierres-Esprit ont été réimplantées dans la moëlle spectrale qui forme l'ossature psychique du vaisseau-monde. Cependant, nombreux furent ceux qui restèrent dans un état de veille, poussé par la colère et un brûlant désir de vengeance. Ces héros au corps de métal attendent depuis longtemps l'appel de la guerre et une chance d'exprimer leur colère contre les ennemis de leur race.

Les eldars d'Iyanden sont sur le point de disparaître et comptent beaucoup sur leurs osts de Seigneurs et Guerriers Fantômes.Cette dépendance vis-à-vis de la mort a permis d'accroître le nombre de psykers spécialisés dans l'accompagnement des âmes des eldars entre l'endroit où elles se trouvent vers le Circuit Infini. Ces psykers nécromantiques sont appelés Spirit et sont capables de communiquer avec les âmes des morts, agissant comme un phare pour les Esprits réveillés.

Règle Spéciale : Vaisseau-monde Iyanden

Si vous prenez le vaisseau-monde Iyanden vous pouvez jouer la carte d'Ost d'Esprit composée d'un socle d'archonte, de deux détachements de Gardes Fantômes et de deux détachements de Seigneurs Fantômes. Vous ne pouvez pas jouer d'Ost de Gardiens car il s'agit d'infanterie vivante dont la sécurité est menacée par l'absence de transports Falcons.

Saim-Hann

Saim-Hann fut l'un des premiers vaisseaux-mondes à fuir les mondes eldars d'origine quand la Chute approcha et garde encore de nombreux liens avec les Exodites qui les ont précédés. Ce vaisseau-monde est réputé parmi les autres eldars comme un monde sauvage et dangereux. Alors que les autres vaisseaux-mondes ont depuis longtemps développé la Voie de l'Eldar comme un vecteur de contrôle de soi, au sein du vaisseau-monde de Saim-Hann cette Voie est suivie de façon moins formelle. C'est comme si la population de Saim-Hann avait un fin vernis de la Voie Eldar qui recouvrait les eldars sauvages et insousciants qu'ils sont. Les autres vaisseaux-mondes considèrent ceci comme très dangereux car ce sont les traits de caractère qui ont conduit aux possessions démoniaques, aux invasions du Chaos et à la Chute originelle des eldars.

Certains eldars considèrent même que le vaisseau-monde de Saim-Hann est une horde de barbares sauvages vivant à la marge de la société eldar. En dépit de ces considérations, les guerriers vantards et braillards de Saim-Hann sont des pilotes de motojets réputés et leurs troupes sont mobiles et agressives. La vitesse et la puissance de ces machines presque incontrôlables symbolisent les prouesses guerriers que les jeunes pilotes tentent de surpasser à chaque bataille avec détermination. Les plus célèbres de Saim-Hann sont les Wild Riders qui chevauchent des motojets et des vypers lors des batailles, excellant dans les raids éclairs.

Règle spéciale : vaisseau-monde de Saim-Hann

Si vous jouez le vaisseau-monde de Saim-Hann vous pouvez prendre l'Ost de Wild Riders composée de deux détachements de Vypers et de trois détachements de Motojets. En contrepartie vous ne pouvez pas prendre l'Ost de Tempests car en combat vos soldats préfèrent chevaucher leurs motojets rapides qu'être dans une grande et immobile cible. Vous ne pouvez pas prendre non plus l'Ost de Titans Fantômes, Saim-Hann préférant les Titans Revenants, plus petits, plus rapides et plus agiles. Vos Archontes et Grands Prophètes peuvent être montés sur motojet sans surcoût.

De plus, les cartes de titans et les cartes de superlourds (y compris la carte de support Tempests) sont des cartes spéciales.

Ulthwe

Ulthwé est le plus militarisé des vaisseaux-mondes. Sa population est depuis longtemps habituée à la guerre car Ulthwé est dangereusement proche de l'Oeil de la Terreur. La guerre constante a endurci les eldars d'Ulthwé et pas uniquement les guerriers aspects mais toute la société du vaisseau-monde. Cette vigilance nécessaire face à leur plus grand ennemi a amené à la création d'une force particulière de gardiens appelée les Gardes Noirs d'Ulthwé d'après la couleur de leur uniforme. Grâce à ces nombreuses troupes mobilisées en permanence Ulthwé a une guerre constante durant des milliers d'années.

Parmi les vaisseaux-mondes, Ulthwé est réputé pour son grand nombre d'eldars suivants la Voie du Prophète. Ulthwé a besoin de nombreux grands prophètes pour surveiller les nombreuses et diverses formes du Chaos mais les autres vaisseaux-mondes pensent qu'il s'agit plutôt de l'Oeil de la Terreur lui-même qui a infecté les habitants d'Ulthwé et a exagéré leur potentiel psychique. De tous les vaisseaux-mondes, Ulthwé est celui qui interfère le plus dans les affaires des autres races, ses grands prophètes étant capables de prévoir les événements futurs avec une plus grande précision et sur une plus longue période que ceux des autres vaisseaux-mondes. Le Conseil des Grands Prophètes détourne constamment le cours de l'Histoire pour ses propres intérêts, les guerriers d'Ulthwé étant fréquemment envoyés pour altérer subtilement le cours des batailles qui concernent au final leur patrie.

Règle spéciale : Vaisseau-monde d'Ulthwé

Si vous jouez le vaisseau-monde d'Ulthwé, vous pouvez prendre l'Ost de la Garde Noire qui comporte quatre détachements de gardiens pour le prix de trois.

« Je n'oublierais jamais ce que j'ai vu à la station obsidienne. Les os de cinq milles braves gisaient dans les corridors tortueux. Leur sang luisait sur les murs et le sol des dortoirs. Leurs entrailles étaient accrochées sur les panneaux de contrôle comme de grotesques décorations pour une quelconque célébration impure. Mais pas un seul crâne ne fut trouvé, tous furent pris comme des trophées infâmes par les ignobles assaillants. »

Inquisteur Absolvus

Tous les eldars ne furent pas tués lors de la Chute et tous les vaisseaux-mondes n'échapèrent pas à la corruption du Warp. Pendant des décennies, l'Imperium ne fit aucune distinction entre les différents vaisseaux-mondes et attribuait à tous les eldars les raids sanguinaires qui ne laissaient derrière eux que mort et mutilation horrible. Au fil du temps il devint évident que seules certaines factions des eldars étaient responsables de leur réputation de sauvages. Ces pirates sont appelés Eldars Noirs. Bien que les Eldars Noirs prétendent être la contrepartie plus consciente d'elle-même des Eldars, nombreux sont les eldars qui nient que la trahison est dans leur nature profonde. Ces derniers affirment que ces êtres vils ont été créés à partir des eldars les plus faibles d'esprit et d'âme, ceux-là même qui ont laisser par inadvertance entrer le Chaos, conduisant à la destruction de la civilisation eldar. Maintenant qu'ils ont été corrompus, il n'existe plus de salut pour eux. Ainsi, il existe une intense et incessante rivalité entre les eldars et les eldars noirs.

Les Eldars Noirs sont des sadiques sanguinaires assoiffés de guerres. Ils ne respectent rien y compris eux-mêmes et prennent un malin plaisir à infliger douleur et peine. Ils sont rapides, rusés, diaboliques et imprégnés de mystères, capturant ceux qui n'ont pas été tués sur le coup par leurs terribles et efficaces armes, les faisant disparaître dans leurs vastes vaisseaux-mondes obscurs où l'assassinat, l'esclavage, la torture et la violence quotidienne sont les seules lois. D'innombrables horreurs indicibles attendent ceux qui ont le malheur de survivre à l'assaut initial. Les rares soldats à avoir réussi à se cacher ou à échapper à leurs griffes sont généralement atteints d'une folie démentielle. Pour cette raison on pense que les Eldars Noirs imprègnent leurs lames des plus viles toxines biologiques et hallucinogènes toxines imaginables, s'assurant ainsi que si un coup de la lame ne tue pas instantanément, la victime finira par mourir de toute façon.

Règles Spéciales

Construction de l'armée

Une armée Eldar Noir doit impérativement inclure un Voïvode ou une Succube pour la commander. Cette carte n'est pas une carte de Compagnie (et ne donne donc pas accès à des cartes Spéciale / de Support) mais ne compte pas non plus comme une carte Spéciale ou de Support. L'armée ne peut inclure qu'un seul Voïvode ou Succube, et pas un de chaque.

Drogues de combat

De nombreuses troupes d'Eldars Noir utilisent des drogues pour améliorer artificiellement leurs capacités déjà particulièrement affûtées. Pour représenter ceci, les détachements suivants peuvent individuellement acheter des drogues de combat pour 50 points : Cérastes, Hellions, Reavers et Belluaires. Jetez un D6 sur le tableau suivant pour chaque détachement drogué :

D6	Effets
1-2	Triple Mouvement en Charge
3-4	+1 au FA
5-6	Le détachement devient Sans peur

Les Hellions et les Reavers doivent relancer les résultats de 1-2. Dans le cas des Belluaires, seul le Belluaire lui-même est concerné et pas ses Bêtes du Warp.

Esquive

Beaucoup de troupes d'Eldars Noirs sont recrutées dans les arènes de gladiateurs de Commorragh et leurs années d'expérience en combat au corps à corps les ont rendu extrêmement difficiles à battre. Les figurines avec la capacité Esquive ont une Sauvegarde fixe de 5+ utilisable uniquement au corps à corps.

Prisonniers

Les Eldars Noirs font toujours des prisonniers durant leurs raids. Quand une unité au corps à corps contres des Eldars Noirs atteint son point de rupture et rate son test de Moral, jetez un D6 pour chaque socle encore engagé avec une figurine Eldar Noir durant la phase finale. Sur 4+, le socle est capturé (retiré de la table) et le joueur Eldar Noir gagne 1 point de victoire.

Bouclier d'ombre

Enveloppant l'unité dans un miasme d'énergie sombre, un Bouclier d'ombre absorbe l'énergie de chaque tir subi immunisant l'unité protégée à tout dommage. Un Bouclier d'ombre fonctionne de la même manière qu'un Holo-champ Eldar.

Portail Warp

Il s'agit de la forme mobile des portails utilisés par les Eldars Noirs pour relier ensembles leurs bases par la Toile. Tous les détachements de la carte de Compagnie à la laquelle le Portail est assigné, ainsi que toutes les cartes de Support rattachées peuvent apparaître sur le champ de bataille en se téléportant via le portail Warp. Le Portail Warp peut être activé au début de n'importe quelle phase d'ordre : placez un gabarit de barrage n' importe où sur la table et déviez le deux fois pour connaître sa postions finale. Toutes les unités qui se téléportent à travers le portail apparaissent durant la phase de mouvement obligatoire suivante et doivent être placées dans les 5 cm autour du gabarit. Bien qu'elles se soient téléportées, ces unités peuvent recevoir n'importe quel ordre. Une armée Eldar Noir ne peut inclure qu'un seul Portail Warp.

Une armée incluant un Portail Warp ne peut pas prendre de Bombardier Phoenix, de Transporteur d'Assaut Spectre ni d'Artillerie Hors-champs.

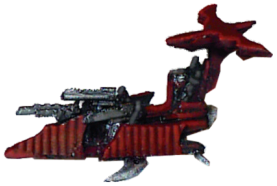
Unités Spéciales

Voïvode / Succube

Les Eldars noirs vivent pour le pouvoir et la domination, et ceux qui utilisent une combinaison de peur, de chantage et de violence gratuite atteindront rapidement une position influente. Ces seigneurs Eldars noirs mènent leurs serviteurs à la bataille à la recherche d'esclaves et d'âmes, laissant des mondes en ruines et des montagnes de morts dans leurs sillages. Les Voïvodes sont protégés par un puissant bouclier d'ombre (A la différence des boucliers d'ombres classique, ceux-ci donnent une sauvegarde fixe de 5+). Ils sont armés avec des munitions chercheuses d'âmes permettant d'ignorer les couverts. Les Voïvodes bénéficient d'une sauvegarde fixe spéciale de 5+ au corps à corps, leurs années d'expérience dans les arènes de gladiateurs de Commorragh permettant d'éviter que leurs adversaires ne les blessent facilement.

Raider Hurleur

C'est un canon anti-aérien à forte cadence de tir monté sur un raider.



Belluaire

Les Belluaires sont une secte affiliée au culte de Wych et qui combattent contre des créatures sauvages dans les arènes de Commorragh. Les Belluaires peuvent tripler leur mouvement normal s'ils sont en ordre de charge pour leurs permettre de garder leurs meutes de bêtes du Warp.

Barge de Combat

Les plus puissants des voïvodes et des succubes sont les commandant suprême de leurs propre cabbale. Ils chevauchent toujours des ravageurs convertit avec un puissant bouclier d'ombre ainsi qu'une escorte. Les barges de combats sont des anti-grav, peuvent transporter deux socles d'infanterie et sont des véhicules à toit ouvert.

Hékatrix

Les Hékatrix commandent les différents Cabbales au combat. Ces fonctionnaires protègent leur seigneur dans la bataille mais, comme les Eldars noirs sont une race malfaisante et avide de pouvoir, un seigneur requiert une suite pour le protéger de ses propres partisans presque autant que de ses ennemis ! Les Hékatrix sont armés de munitions chercheuses d'âmes qui ignorent les couverts et bénéficient d'une sauvegarde fixe de 5+ au corps à corps, leurs années d'expérience dans les arènes de gladiateurs de Commorragh permettant d'éviter que leurs adversaires ne les blessent facilement.

Tourmenteur

Les tourmenteurs sont des expérimentateurs et des tortionnaires au de-là de toute imagination. Ils élèvent l'inflixion de douleur et de mort au rang du plus grand des arts, produisant des chœurs de cris torturés et prenant plaisir à chacune des nuance du malheur. Les tourmenteurs transportent des creusets arcaniques qui contiennent des esprits torturés de psykers. Si un psyker tente d'utiliser un de ses pouvoirs dans un rayon de 50 cm d'un tourmenteur, il doit tout d'abord réussir un jet sous 4+ ou être détruit. L'arme des tourmenteurs utilisent le grand gabarit lance-flamme.

Raider Hurleur

Le Négrier est un véhicule diabolique utilisé par les Eldars noirs pour capturer des esclaves. Comme tous les véhicules Eldars noirs ils sont anti-grav, terriblement rapide et peu blindé. Le Négrier est armé d'un lance filet qui utilise des filets psychoactif de Cristal spirituel. De tels filets contiennent des charges psychique qui paralysent toute personne prise à l'intérieur sans leurs causer de dommage physique permettant ainsi au Négrier de déplacer ses victimes emprisonnées dans des cales pour les transporter au loin.

Le Lance-filet tire un unique gabarit (prenez un gabarit de Doomweaver) placez-le sur la cible désignée, n'importe où dans le LdV du Négrier. Lancez un jet de déviation et si le dé indique une flèche, le gabarit dévie d'1D6 cm. Placez le gabarit avec la face numérotée apparente, le 1 orienté en direction du Négrier. Les deux autres gabarits sont placés en contact avec le premier, chaque côté donné par le jet d' 1D6 (en cas de double, le second gabarit est perdu). Seule l'Infanterie peut être affecté par le Lance-filet, et les figurines sous le gabarit sont touchées sur 4+. Il s'agit d'une attaque psychique éthérée qui ignore les Svg normale mais les Svg psychique peuvent être tentées.

Placez toutes les figurines piégée par le filet sur les coté, elles ne peuvent ni bouger ni tirer jusqu'à la fin de la bataille. Si une figurine Eldar Noir se déplace en contact avec une figurine piégée, celle-ci est retirée de la table et le joueur Eldar Noir gagne 1 PV par socle ainsi capturé.

Une figurine piégée ne compte pas dans le calcul du point de rupture de l'unité tant qu'elle est sur la table, mais une fois capturée, elle compte comme détruite.

Gorgones

Tous les Eldars noirs prennent du plaisir à la souffrance, en particulier lorsqu'ils en infligent. Certains Gorgones sont devenues tellement obsédé par cette nécessité de torture qu'ils l'ont retourné vers leurs propres corps. D'autres encore sont moins satisfait de leurs chair mutilée et sont devenu des Tourmenteurs. Les Gorgones provoquent la peur et sont stupide.

Hellion

Chevauchant des disques bardés de lames, les Hellions balayent le ciel en hurlant de terribles cris de guerre. Ils excellent dans les attaques surprise, utilisant leur vitesse et leurs armes spécialisée pour frapper vite et fort puis fuir hors de portée avant que l'ennemi ne puisse même les mettre en joue. Les Hellions utilisent souvent des drogues avant les batailles. Leurs disques leurs confèrent une sauvegarde de 6+ représentant leur agilité (déjà incluse dans le profil).

Incube

Personne ne peut dire quels sont les vrais buts des incubes. D'un point de vue extérieur seul le besoin d'exceller dans les compétences martiales transparait. Il est dit qu'ils se combattent les uns les autres pour déterminer leur position au sein de leur groupe, le vainqueur de chaque duel mortel obtient le privilège de prendre les armes et l'armure de son opposant. Certains ont même défié le Dark Father lui-même, mais qu'ils aient gagné ou qu'ils soient mort, nul ne peux le dire. Personne ne doute qu'ils aient des plans secrets mais quel qu'ils soient aucun seigneur Eldar noirs ne se passe de ces incroyables guerriers pour les protéger. Cette protection opère aussi bien des machinations des membres de la Cabale que des attaques de leurs adversaires.

Mandragore

Les mandragores sont les plus malveillants des Eldars noirs, s'attaquant aux leurs dans les ténèbres de Commorragh. Sur le champ de bataille ils avancent au-devant de la force principale, semant terreur et confusion. Ils ont les capacités infiltration et camouflage.

Chasseur bombardier Phoenix

C'est un des rare type d'unité commune entre les forces des vaisseaux mondes eldars et ceux de leurs sombres frères. Le phénix est un choix populaire auprès des flottes pirates. C'est un bombardier lourdement armé et blindé avec un système d'armes soniques avancées et des bombes à plasma meurtrières. Ses canons soniques ignorent les couverts et il peut larguer deux bombes à plasma à n'importe quel moment durant son mouvement. Ces tirs de barrages peuvent êtres largués séparément (il n'y a pas besoin que les gabarits se touchent).

Raider

Les véhicules Eldars noirs sont très avancés technologiquement comme en témoigne leur Raiders élégant et rapide. Des escadrons de Raiders parcourent le champ de bataille, passant rapidement d'un combat à l'autre et ne restant jamais assez longtemps pour que l'adversaire ne puisse apporter une force de frappe suffisante pour les détruire. Ils sont anti-grav, peuvent transporter 2 socles d'infanterie et sont des véhicules à toit ouvert. Ils embarquent également des pièges à esclave et peuvent capturer des unités empêtrées dans des filets simplement en les survolant, leur trajectoire devant passer sur les figurines piégées mais sans avoir à rester en contact.

Ravageur

Les Ravageurs sont une variante du Raider avec une batterie d'arme lourde meurtrière supplémentaire. Ils sont les fléaux des chars et autres véhicules à travers la galaxie. Combinant une vitesse incroyable avec un armement impressionnant, ils peuvent aisément contourner et détruire les faibles véhicules des autres races. Les Ravageur sont des Anti-grav.

Intercepteur Raven

Le chasseur de classe Raven permet aux Eldars Noirs de cibler les véhicules adverses qu'ils détruisent avec leurs lances de ténèbres, réduisant ainsi le risque de destruction des Raiders. Lorsque tous les blindés adverses sont détruits, le Raven apporte son soutien en mitraillant les positions d'infanterie adverses avec ses canons Eclateur.

Chasseur Bombardier Razorwing

Le Razorwing est utilisé le plus souvent pour détruire l'infanterie ennemie avec ses canons Eclateurs et forcer les survivants à se mettre à couvert avec leurs missiles Tourment pour permettre aux forces terrestre Eldars Noirs de finir le travail. Il est aussi équipé de Lance de Ténèbres donnant aux Raiders un support anti-blindés. Les missiles Tourment explosent en un barrage psychique dévastateur. Quand vous tirez avec un missile Tourment, placez le gabarit de 6 cm n' importe où en LdV. Si au moins une figurine sous le gabarit est touchée, l'unité doit effectuer un test de Moral et reçoit un ordre de retraite en cas d'échec. Le test de Moral subit un modificateur de -1 par figurine touchée en plus de la première. Une Sauvegarde psychique peut être tentée pour annuler les effets des missiles Tourment.

Transport d'assaut Spectre

Ce vaisseau de transport est souvent utilisé par les flottes pirates Eldars Noirs pour transporter rapidement des troupes au cœur de la bataille. Le Spectre est utilisé seulement dans les lieux où la toile n'est pas présente et ils ne peuvent être choisis dans une armée incluant un portail Warp. Cette unité a une capacité de transport de 6.

Motojet Reaver

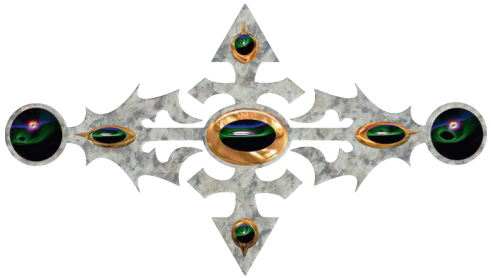
Chevauchant des motojet ultra rapides, les Reavers combinent vitesse et excellentes capacités de combat rapproché. Ils devancent la force principale Eldars Noirs, décimant sans pause les détachements ennemis. Les pilotes de Reaver consomment souvent des drogues de combats avant les batailles.

Fléaux

Perché sur de sombres hauteurs les Fléaux tombent des cieux, leur armement lourd provoquant une grêle de tirs et d'impulsion d'énergie. Ils attaquent quand ils le souhaitent, frappant là où ils sont le moins attendus en utilisant leurs ailes pour rapidement reculer ou avancer en fonction de la force de l'ennemi.

Raider Nocturne

C'est un canon nocturne anti-titan monté sur un raider et protégé par un puissant bouclier d'ombre.



Shadow Spinner

Les Eldars noirs emploient un seul type de titan pour ajouter de la puissance de feu à leurs raids, le Shadow Spinner. Son arme principale est le Shadow Weaver (qui utilise les mêmes règles que l'arme eldar Doomweaver). Il est également armé d'un désintégrateur, une paire de lances de ténèbres et un générateur de champ d'ombre pour sa défense. Ce titan est très rapide et peux esquiver les tirs le ciblant quand il se déplace rapidement. Pour refléter cela quand il est en ordre de charge tous les tirs le ciblant subissent un malus de 1 au toucher.

Talos

Construit par les Tourmenteurs, le Talos est un engin de torture de la taille d'un Dreadnought qui survole le champ de bataille avec ses moteurs anti-gravitationel, enfermant ses adversaires dans ses entrailles blindées. Les spasmes de mort des prisonniers torturés propulsent le Talos vers ses prochaines victimes, son dard crachant la mort dans toutes les directions tandis que ses bras bardés de lames coupent armure et os.

Bête du Warp

Invoquées par les cauchemars sanglants des mortels, les bêtes du Warp sont la mort et la souffrance incarnée. Ce sont des prédateurs voraces qui attaquent tout ce qu'ils peuvent trouver. La tâche des maîtres des bêtes est de capturer ces créatures, de lutter contre elles dans l'arène et aussi de les lâcher contre leurs adversaires. Les bêtes du Warp peuvent tripler leur mouvement lorsqu'ils reçoivent un ordre de charge.

Guerrier Cabalite

Les guerriers Eldars Noirs attaquent rapidement, blessant ou mutilant ceux qui s'opposent à eux. Après la bataille ils emmènent les survivants à Commorragh pour être torturés puis tués. Des escadrons montés dans des Raiders survolent le champ de bataille, allant d'un combat à l'autre, ne restant jamais assez longtemps à un même endroit pour que l'ennemi ne puisse apporter la force de frappe suffisante pour les détruire.

Céraste

Gouvernés par les succubes, les Cérastes passent leur vie à perfectionner leurs compétences de gladiateurs. Peu survivent à leur premier duel, mais ceux qui vivent apprennent vite. Un seigneur Eldar noir avec assez de moyens peuvent engager ces guerriers expérimentés pour l'accompagner dans la bataille, promettant de grandes récompenses pour ceux dont les combats seront les plus plaisants à voir. Les Cérastes consomment presque toujours des drogues de combat avant la bataille. Ce sont des guerriers redoutables au corps à corps et ils ont une sauvegarde fixe de 5+ au corps à corps.

Artillerie Hors Champ

Missile lourd conçu spécifiquement pour des bombardements orbitaux, le Raptor est souvent utilisé par les pirates Eldar noirs pour raser les fortifications ennemies. Pour tirer un Barrage de Missiles Raptors, placez le gabarit de 6 cm et déviez le de 1D6 cm. Les Missiles Raptors ont la capacité de détruire les bâtiments. Ils rapportent 2 PV à l'ennemi par missile Raptor utilisé.

Les bombes de toiles sont similaire au Doomweaver mais sont envoyées avec des capsules qui ne s'ouvrent qu'au dernier moment, ils sont donc plus précis et efficace. La Bombe reçoit automatiquement 6 gabarits de toile supplémentaires, qui sont placés tout autour du gabarit principal (pas besoin de tirer la position). Une Bombe de toile rapporte 2 PV à l'adversaire.

Chevaliers Eldars

Bien avant que leur pendant impériaux ne fassent leur apparition, les Eldars avaient déjà des machines de destruction unipersonnelle : les chevaliers Eldars. Ce sont de puissantes machines de guerre véloces de 10 à 15 mètres de haut, contrôlées par un seul guerrier. Ils combattent sur les champs de bataille à travers la galaxie aussi bien au service des Eldars que des Exodites. Recrutés dans des mondes sauvages, ou des versions moins sophistiquées de ces machines servent à garder des troupeaux des puissants Mégasaures, les chevaliers partent en guerre avec des membres de leur noble famille. Avec leurs lances psychiques dévastatrices, le simple regard d'un chevalier peut apporter la mort à ses adversaires.

Chaque armure de chevalier Eldar contient une pierre esprit qui agit comme un tampon psychique et enregistre les sentiments du pilote, son enthousiasme passionné mais aussi son désir de satisfaire le côté obscur de sa nature. Pour un pilote quitter son armure peut être comparé à sortir d'un mauvais rêve, disparaissant rapidement de la mémoire et laissant le chevalier libre de poursuivre d'autres tâches. Comme les armures sont passées de chevalier en chevalier, la pierre esprit enregistre toutes les expériences de ses précédents propriétaires. Ces expériences créent une personnalité à la machine qui la partage avec son pilote. Quand il se connecte à la pierre esprit, il devient une partie de la machine ayant combattu dans des guerres depuis des milliers d'années. La machine complète, pilote inclus, a ainsi des pulsions de destruction et de combat. La pierre esprit des chevaliers Eldars est souvent un artefact ancien datant d'avant la grande chute et contient l'esprit de nombreux héros morts depuis longtemps. Cela donne aux chevaliers Eldars des personnalités étranges, parlant souvent dans des langues archaïques et se référant aux âges passés avec une étrange familiarité.

Règles spéciales

Vous devez acheter au moins une ost de chaque type : ost de chevaliers, ost de défenseurs et ost de motojets.

Unité spéciales
Détachement chevalier Eldar : Beaucoup de chevaliers pas cher !

Chevalier Baron : Le baron est le seigneur de son monde et commande souvent son armée à la bataille. Les barons sont montés dans des anciennes armures destructrices, décorées de façon élaborée avec runes et bannières Eldars. Leur grande expérience les rend maîtres de leur gracieuse machine de guerre géante. Ils sont des combattants redoutables au corps à corps.

Exodites

Lorsque la civilisation Eldar fut proche de la fin, un certain nombre de groupes d'Eldars dénoncèrent la décadence due au chaos et abandonnèrent leur monde natal dans une série de vague d'immigration appelée Exode, s'appelant eux-mêmes les Exodites. Ceux qui se joignirent à l'exode venaient de toutes les couches de la société Eldar mais étaient unis dans leur détermination et dans leur volonté puissante de survivre. La plupart se sont dirigés vers l'est, traversant la galaxie aussi loin des principales concentrations de population Eldar qu'ils le purent. Les Exodites étaient conscients des dangers liés à l'hédonisme, c'est donc ainsi qu'ils choisirent pour s'installer des mondes où leur vie serait difficile pour éviter le piège de la paresse. Dans une plus grande mesure cette suppression du caractère naturel des Eldar à l'émotion et à l'intellect les ont sauvés de la Grande Chute. Parmi les Exodites, la nature Eldar s'exprime en une puissante loyauté envers son clan et une forte détermination à atteindre ses objectifs.

La lutte pour survivre sur ces mondes était difficile. Pour leur permettre de faire face à ces conditions difficiles, certains Exodites convertirent leur gracieuse machine de guerre qu'ils avaient emmenée avec eux en marcheurs qu'ils pilotèrent à travers leurs nouvelles planètes, gardant des troupeaux d'animaux gigantesques appelés Mégadons. Une élite guerrière a progressivement développé un système de rang et d'honneur qui est maintenant connu comme étant les chevaliers Eldars. Les autres sociétés Exodites sont revenues à un statut quasi barbare, suivant les troupeaux à travers les plaines dans une existence de chasseur cueilleur sans fin, dissimulant leur technologie avancée derrière un mode de vie primitif.

Au fil du temps, les vaisseaux mondes ont cherché les Exodites et leur ont offert une place à bord. Les Exodites dirent froidement à leur frères des vaisseaux mondes qu'ils préfèrent rester là où leur vie est simple, rude et où les dangers sont omniprésents. Bien que les vaisseaux mondes et les colonies Exodites commercent entre elle, les Exodites maintiennent que la vie facile des vaisseaux monde est dangereusement proche de celle qui a conduit leur race à la chute.

Les Eldars des vaisseaux mondes considèrent les Exodites comme rustres et simples mais aussi vigoureux et sauvages, bien différents de leur propre société introvertie. La Voie Eldar détermine le mode de vie pour tous les vaisseaux mondes mais non celle des Exodites. Pour cette raison ils semblent sauvages et individualistes, de loin plus indépendants d'esprit et aventureux que leurs cousins. Plus important encore, les sociétés Exodites sont plus rigoureuses et physiques que celle des vaisseaux mondes. Là où ces derniers s'accrochent au passé et préservent tout ce qu'ils peuvent de leur civilisation déchue, les Exodites ont tourné le dos à l'ancienne tradition pour un mode de vie plus simple mais plus difficile. Leurs esprits sont plus stricts, plus rigides mais aussi moins subtils et peut être moins puissants que ceux des vaisseaux mondes. Cependant ils ont survécu et de tous les Eldars ilsi ont le plus de chance de continuer comme cela.

Règles spéciales

Lance Laser

Les lances laser peuvent être déchargées au contact physique, en faisant d'elle une arme idéale pour une charge : Les socles chargés sont détruits sur 5+ avant la résolution du corps à corps. Les Lances lasers sont sans effets sur les figurines ayant une Sauvegarde.

Bouclier de Moelle Spectrale

Un bouclier de Moelle Spectrale est psychiquement imprégné avec un champ de protection créé par un visionnaire Exodite. Le bouclier donne une Sauvegard fixe de 6+ au porteur. De plus, si la figurine portant le bouclier est touchée par un tir d'arme laser et qu'elle obtient un 6 pour son jet de Sauvegarde, l'attaque rebondit sur le tireur.

Eclaireurs

Si les Exodites forment votre armée principale et qu'elle contient des détachements d'éclaireurs (Chevalier sur Raptors et Chevalier sur Léthosaures), jetez un D6 pour chacun de ces détachements sur le tableau suivant. Le jouer Exodite choisit alors le résultat qui lui convient le mieux.

Dé	Résultat
1	Les éclaireurs ont effectué une reconnaissance préalable du champ de bataille. Une fois le terrain installé, vous pouvez rajouter ou repositionner une zone de forêt ou de jungle.
2	Les éclaireurs ont localisé une zone du champ de bataille favorable dans la trajectoire d'approche de l'adversaire. Vous pouvez repositionnez D3 zones de terrain avant de déterminer les zones de déploiement.
3	Les éclaireurs ont fait un rapport des plans ennemis et vos forces sont prêtes. Vous gagnez l'initiative au premier tour de la partie.
4	Les éclaireurs ont repéré les unités lourdes ennemies. L'ennemi doit déployer ses titans et ses prétoriens en premier.
5	Un détachement ennemi déterminé aléatoirement (Infanterie, Cavalerie, Marcheurs ou Véhicules) n'est pas déployé normalement. Il arrive au début du second tour sur son bord de table, avec un ordre de Charge ou d'Avance.
6	Comme en 5 ci-dessus, mais le joueur Exodite choisit à quelle classe appartient le détachement concerné.

Unités Spéciales

Baron (Exodite)

Les Barons peuvent être les seigneurs de leur territoire ou un membre de sa famille, souvent un fils voulant faire ses preuves. Le Baron ne commande pas simplement l'armée, il la possède car elle est composée de ses serviteurs et des gens habitant ses terres. Les forces à sa disposition symbolisent son statut et sa richesse. Les Barons sont armés d'une Lance Laser et équipés d'un Bouclier de Moelle Spectrale.

Fusilier

Les Fusiliers sont les troupes réquisitionnées employées par les Exodites. Dans la vie civile ils habitent sur les terres du baron et doivent le rembourser en combattant dans son armée chaque fois qu'il le juge nécessaire.

Guerrier (Exodite)

Les guerriers sont les troupes de corps à corps les plus communes des Osts de guerre Exodites, mêlant guerriers et chasseurs, allant à la guerre sous le commandement de leur Baron.

Cavalerie

Chevalier sur Dragon

Les chevaliers sur dragon sont des soldats entraînés au service d'un Baron. Au combat, ils montent la créature la plus commune et la plus facile à chevaucher car ils ne sont pas formés à d'autres montures. Les Chevaliers sur Dragon sont armés d'une Lance Laser et d'un Bouclier de Moëlle Spectrale.

Dragonnier

Les Dragonniers sont formés à partir des meilleurs soldats de la maisonnée du Baron. Ils sont employés le plus communément pour briser les lignes adverses, mais ils sont tout autant redoutables en tir avec leurs carabines à plasma pouvant percer les armures. Les Dragonniers sont armés d'une Lance Laser et d'un Bouclier de Moëlle Spectrale.

Chevalier sur Léthosaure

Les Léthosaures sont plus petits que les Dragons avec une peau semblable au caméléon. Ils sont montés par des éclaireurs qui ont besoin de se rapprocher de l'ennemi mais tout en évitant le contact direct.

Chevalier sur Ptérosaure

Les Ptérosaures sont les seules véritables créatures volantes dans la plupart des mondes Exodites. Les chevaliers sur Ptérosaure sont utilisés comme troupes de reconnaissance lorsque les autres éclaireurs sont gênés par le terrain. Leur principal rôle est de fondre sur l'ennemi et d'apporter leur support là où il est nécessaire. Ce sont des Anti-Grav et ils peuvent effectuer des Frappes en profondeur.

Pentasaure

Ces bêtes herbivores tiennent leur nom de l'ensemble de leurs cornes de leur tête lourdement caparaçonnée. En plus de leur carapace osseuse ils ont une peau très épaisse, une tolérance élevée à la douleur et un nombre surprenant d'organes internes redondés. Tous ces facteurs associés à un système nerveux lent les rendent presque insensibles aux dommages. Les Exodites montent un double laser Maelstrom sur leur dos et les utilisent comme l'équivalent d'un destructeur de chars.

Chevalier sur Raptor

Les Raptors sont des bipèdes insectivores extrêmement agiles, assez grands pour un cavalier mais d'une faible constitution. Ils sont les éclaireurs les plus communs des armées Exodites et sont aussi utilisésomme combattant dsu fait des leurs très bon rséflexes et leur tempérament vicieux.

Visionnaire

Les visionnaires Exodites ont les pouvoirs des esprits à leur disposition et sont parmi les psykers ayant le plus de potentiel de la galaxie. Comme leur race est en phase avec les énergies psychiques et respectueuse des esprits des morts ils sont craints par les autres Eldars. Les visionnaires portent une armure spirituelle modelée à partir de la moëlle spectrale du monde des esprits lui-même et leur procure une sauvegarde fixe de 6+. Ils peuvent utiliser un des pouvoirs psychiques suivants à chaque tour :

L'Exécuteur : Le visionnaire projette son esprit en dehors de son corps et lance une attaque contre ses ennemis. Désignez un socle ennemi dans les 50 cm (aucune Ligne de Vue n'est nécessaire) et effectuez immédiatement un tour de corps à corps contre lui. Il s'agit d'une attaque psychique éthérée avec un FA de +4. Les Sauvegardes psychiques doivent être effectuées avant la résolution du corps à corps. La victime du pouvoir compte comme ayant déjà affrontée un adversaire ce tour.

Chance : Le visionnaire regarde dans le futur proche pour prédire les attaques ennemies. Désignez une unité Eldar dans un rayon de 10 cm. Cette unité peut relancer toutes ses sauvegardes et tous ses jets pour toucher ratés jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut pas relancer ses dés de corps à corps.

Soins : Le Visionnaire peut essayer de soigner les corps blessés, il gagne la capacité Médecin jusqu'à la fin du tour.

Marcheurs

Marcheur de Reconnaissance

Les vaisseaux mondes utilisent les motojets pour procéder aux reconnaissances et aux attaques rapides. Les Exodites utilisent les marcheurs de reconnaissance, capables de résister aux tempêtes soudaines qui balaient les steppes verdoyantes et aussi de traverser les sous-bois denses. Ils sont plus légèrement armés que les marcheurs de guerre et n'ont pas leurs boucliers énergétiques protecteurs. Cela combiné avec leur vitesse les rendent idéaux des attaques éclair.

Véhicules

Vyper de Transport

Le Vyper de transport est une adaptation du Vyper créé pour les besoins des Exodites et qui imite le transport Vemon utilisé par les Arlequins. Le canon shuriken a été remplacé par un pont de transport ouvert, le transformant en un transport léger.

Dragon Serpent

Les Dragon Serpents sont une variante du Wave serpent qui a été achetée aux vaisseaux mondes. Leurs maintenance est très difficile dans les rudes conditions des mondes Exodites. Ils suivent les mêmes règles que les Wave Serpents.

Artillerie légère

Arme lourde sur Travois

Un Travois Exodite est une plateforme anti-grav tirée par un dragon. Il est utilisé dans un but unique : déployer rapidement l'arme, tirer puis se déplacer à nouveau.

Salamandre

La salamandre cracheuse de feu détient une grande importance dans le mythe Exodite, ayant beaucoup en commun avec les dragons traditionnel des légendes Eldars. Leurs souffles ont une énorme capacité de destruction, immolant les cibles imprudentes. Le souffle utilise le gabarit du canon Inferno, les unités affectées sont touchée sur 4+ et les couverts sont ignorés.

Chevaliers

Exo-Armure

Les Exo-armures sont utilisées par les Barons Exodites tout autant pour l'élevage des dragons que pour les joutes. L'Exo-armure entoure son porteur d'une structure de moëlle spectrale semblable à un dreadnought, bien qu'ils soient généralement plus élancés et plus grands que les seigneurs fantômes Eldars. Leur système d'arme principale est une version plus puissante du système de missile Eldar et est connu sous le nom de Faucheur. Le Faucheur peut être tiré de deux manières différentes : sur une cible unique ou contre des cibles multiples. S'il concentre son tir sur une seule cible, il provoque D3 touches, chacune avec MdS -2. S'il tire sur des cibles multiples, il faut placer le gabarit de barrage à portée et en ligne de vue. Les socles sous le gabarit sont touchés sur 4+ avec un -2 MdS. Bien que cette arme ait la possibilité d'effectuer un tir de barrage, les fléchettes hypersoniques ne peuvent pas endommager les bâtiments. Les Exo-armures transportent un bouclier de moëlle spectrale.

Super-lourd

Mégadon

Les Mégadons sont d'énormes reptiles omnivores. Les Exodites utilisent cette espèce à cause de leur relative intelligence. Le Mégadon répond à des ordres simples provenant du conducteur sur le palanquin situé sur le dos de la créature. L'application militaire de telles bêtes est évidente, au combat ils font d'excellentes plateformes d'armes lourdes mobiles combinant une artillerie longue portée et une capacité de corps à corps terrifiante. Le problème avec les Mégadon est qu'ils sont juste des animaux et s'ils sont gravement blessés ils n'obéissent plus toujours au conducteur. Le canon psychique utilise le gabarit du canon Inferno, les unités affectées doivent effectuer un jet de moral ou être détruites.

Soif de sang : Un Mégadon est rendu fou par l'odeur de sang et les sons de la bataille. Lancez 1D6 à chaque phase d'ordre, sur un 1 il doit recevoir un ordre de charge et doit charger l'ennemi le plus proche.

Carnosaure

Il est le plus féroce de tous les Dragons chevauchés par les Exodites. Le Carnosaure peut atteindre 10 mètres de haut et est un spectacle terrifiant à voir. C'est un prédateur, il traque sa proie et la tue sans pitié. La bête marche sur ses puissantes pattes postérieures et utilise sa longue queue pour son équilibre, ce qui signifie qu'il peut se déplacer à une vitesse étonnante pour sa taille. Le Carnosaure a une grande tête reptilienne et ses longues dents sont assez aiguisées pour déchirer facilement chair et os. Ils sont utilisés pour provoquer la terreur dans les rangs ennemis, montés par deux braves guerriers ils chargent en causant le carnage et provoquant de terribles destructions.

Soif de sang : Un Carnosaure est rendu fou par l'odeur de sang et les sons de la bataille. Lancez 1D6 à chaque phase d'ordre, sur un 1 il doit recevoir un ordre de charge et doit charger l'ennemi le plus proche.

Arlequins

Les Arlequins sont des adeptes de Cergorach, le grand Arlequin. Leurs troupes sont formées de toutes les races des Eldars et voyagent à travers la toile allant des vaisseaux mondes aux mondes Exodites en passant par les caches secrètes des Eldars noirs. Eux seuls ont une connaissance complète de la Toile et de ses chemins ainsi que la position de la Grande Bibliothèque profondément enfouie dans la Toile. Pour cette raison ils sont les gardiens du terrible secret de la Chute et de la vraie nature du Chaos. Les Arlequins sont des troubadours guerriers qui confectionnent des masques et d'impressionnantes tenues de Mimes, créant ainsi des spectacles acrobatiques contant d'étranges histoires de la mythologie Eldar. Ils revêtent des Holo-combinaisons exotiques qui sont capable de changer à la fois de forme et de motifs. Ils ne montrent jamais leurs vrais visages et les cachent sous leurs masques, censés être le reflet du pire cauchemar de celui qui pose le regard sur eux.

Tous les Arlequins doivent entreprendre un test mystérieux, connu sous le nom de Rituel. Il est effectué pour les libérer du Grand Ennemi, c'est pourquoi les Arlequins n'ont pas peur de la mort et n'ont pas besoin de pierre Esprit. Grâce à cette capacité les Arlequins peuvent aussi se déplacer à travers la Toile à volonté sans avoir à subir l'altération de leurs esprits qui affecte les autres Eldars trop longtemps exposés au Warp.

Règles Spéciales

Bénédiciton : Au corps à corps, les Arlequins reçoivent la bénédiction du Dieu Moqueur. Pour représenter cela tout socle d'infanterie peut relancer ses dés de corps à corps et s'il est engagé dans un corps à corps multiple il peut les relancer à tous les combats.

Chasseur de démons : Les Arlequins haïssent le Chaos et tout particulièrement Slaanesh pour son rôle dans la Chute et sont donc immunisés au Moral et à tous ses effets dus à des troupes et des créatures du Chaos.

Holo-Combinaison : Plutôt que d'avoir une armure conçue pour absorber les coups et les blessures, les Arlequins se reposent sur des Holo-combinaisons sophistiquées qui désorientent l'ennemi. Cela se traduit par la capacité dur à cibler, et tout tir direct subit une pénalité de -1 pour toucher. Ce bonus ne s'applique pas si l'unité est sous un couvert ou contre les armes ignorant les couverts. L'Holo-combinaison est aussi inefficace contre les pouvoir psychiques éthérés.

Unités Spéciales

Grand Arlequin

Les Grands Arlequins, aussi connu sous le nom d'avatar du dieu moqueur, sont les leaders d'une troupe d'Arlequins. Durant un Masque, le Grand Arlequin joue le rôle du Dieu Moqueur lui-même. Certains Grands Arlequins s'habillent de longs manteaux pour indiquer leur rang et portent des bâtons légers qui se déploient en un drapeau représentant l'emblème de leurs troupes. Ceux-ci sont généralement laissés comme 'carte de visite' sur le champ de bataille.

Tous les grands Arlequins doivent choisir un des masques suivant à porter pour la bataille.

Masque d'Effroi : Le masque d'effroi contient un détecteur psychique qui perçoit les pires peurs de l'ennemi du porteur et les décuple en les faisant fuir de terreur. Toutes unités ennemies dans un rayon de 10 cm ont un malus de -1 au Moral. Cette capacité n'affecte pas les IA.

Masque de Peur : Ce masque intègre un générateur holographique qui projette des visages monstrueux et démoniaques, intensifiés par un champ psychique courte portée augmentant la sensibilité à la peur et au désespoir. Le Grand Arlequin cause donc la Peur.

Masque de Terreur : Le masque de terreur projette une aura de mort, insinuant un sentiment quasi incontrôlable de préservation de soi aux unités proches. Au début de la phase d'Ordre, choisissez un détachement ennemi dans les 10 cm du Grand Arlequin. Ce détachement doit réussir un test de Moral sous peine de ne pas pouvoir recevoir d'ordre pour ce tour. Cette capacité n'affecte pas les IA.

Bouffon Tragique

Les Bouffons Tragiques sont les spécialistes des armes lourdes des troupes Arlequins, capables de porter une grande variété d'armes exotiques et meurtrières. Toutefois les bouffons tragiques sont tout aussi compétents au corps à corps que les autres Arlequins et plus d'un ennemi les ayant chargés ont été déchiquetés pour leur ignorance. Lorsque les Arlequins font une représentation, les bouffons tragiques jouent le rôle de la mort, faisant des acrobaties périlleuses et risquées. Ils ont des masques

en forme de crânes et sont connus par les autres Eldars pour leur ironie et leur sens de l'humour morbide.

Munitions bio-explosive : Ces shurikens spécialement modifiés contiennent un poison violent qui surcharge la circulation sanguine, causant un éclatement violent des vaisseaux sanguins. Les cibles tuées par ces munitions explosent ! Placez un gabarit de barrage sur la cible tuée : les unités sous le gabarit sont touchées sur 5+ à MdS 0. Les munitions Bio-explosive infligent D3 blessures contre les créatures ayant plusieurs points de vie. Les figurines avec Régénération explosent durant la phase finale si elles échouent leur jet de Régénération.

Arlequin sur Motojet

Les Arlequins les plus extravagants vont à la guerre sur des motojets très finement décorées. Parés de fanions et d'ornement au symbole du Dieu Moqueur, ils sont les plus somptueux et colorés d'une troupe Arlequin.

Mime

Les Mimes jouent les rôles mystiques et démoniaques en utilisant uniquement le mouvement et la gestuelle. Même dans la vie de tous les jours, les Mimes parlent rarement, communiquant entre eux par Lambruith, leur système de langage des signes. Il est de coutume pour les mimes de devancer le Masque pour annoncer son arrivée. Fréquemment ils apparaissent simplement sur un vaisseau monde ou autre part sans que personne ne sache comment et quand ils sont arrivés. Cette compétence est aussi utilisée à la guerre. Un exemple de tactique visant à saper le moral ennemi est, pour les commandants adverses, l'apparition soudaine et inexpliquée d'une 'carte de visite' dans leur centre de commandement.

Venom

Beaucoup de passages dans la Toile ne peuvent être traversés par de grands véhicules et c'est pourquoi les Arlequins utilisent les Vemons. C'est une version modifiée du Vyper utilisé par les vaisseaux mondes mais incorporant un pont de transport à la place de l'arme.

Prophète de l'Ombre

Les Prophètes de l'Ombre sont des psykers vitaux pour le Masque, jouant le rôle de conteurs ou plus souvent le rôle de la Destinée. Ils sont de puissants psykers et leurs capacités sont aussi grandes que celles des prophètes des vaisseaux mondes même si leurs capacités ne sont pas prophétiques. Ils utilisent leurs pouvoirs empathiques et télépathiques semer la confusion et désorienter leurs ennemis, plaçant littéralement de fausses images contradictoires dans leurs esprits.

Un Pophète de l'oObre peut utiliser un des pouvoirs suivants chaque tour :

Désorientation : Le Prophète de l'Ombre s'introduit dans l'esprit de l'ennemi, le désorientant avec des messages psychiques. Lors de la phase de Mouvement, choisissez un détachement ennemi d'Infanterie ou de Cavalerie dans un rayon de 25 cm et en Ligne de Vue. Si ce détachement échoue son test de Moral, le joueur Eldar peut l'activer et le déplacer, en respectant son ordre. Ceci compte comme une activation du joueur Eldar, mais le détachement confus appartient toujours à l'armée ennemie. C'est un pouvoir psychique éthéré.

Confusion : Des ondulations de la réalité autour du Prophète de l'Ombre repoussent ses ennemis loin de lui. Tous les socles d'Infanterie, de Cavalerie et de Marcheurs en contact avec le Prophète doivent réussir un jet de sauvegarde ou être repoussés de D6 cm dans une direction aléatoire. Les socles déplacés cette façon ne peuvent plus rien faire jusqu'à la fin du tour.

Voile de larmes : Le Prophète de l'Ombre utilise ses pouvoirs pour dissimuler ses compagnons des pensée de l'adversaire, leurs yeux peuvent les voir mais leur esprit ne peut les appréhender. Choisissez un détachement d'Infanterie Arlequin à 50 cm et en Ligne de Vue. Il gagne une sauvegarde fixe de 4+ jusqu'à la fin du tour.

Solitaire

Les Solitaires errent dans la Toile à la recherche d'eldars qu'ils croient pouvoir survivre au rituel sacré des Arlequins et les incorporer dans leur ordre. Il est dit que les plus anciens et les plus puissants des Solitaires deviennent les gardiens redoutables de la Grande Bibliothèque. Des rumeurs disent que les Solitaires vivent incognito parmi les autres Eldars et ceux qui les ont rencontrés réalisent bien des années plus tard qu'ils ont rencontré le Deu mMqueur lui-même. Le neuro-distrupteur porté par un solitaire utilise le petit gabarit de flammes, les figurines sous le gabarit doivent réussir un test de Moral ou être détruites.

Champ Domino : Un champ Domino crée un champ de disruption encore plus complexe que celui des Holo-combinaisons des autres Arlequins, distordant l'image du porteur en un nuage d'éclats aveuglant multicolore. Le porteur d'une telle armure obtient une sauvegarde de 4+ invulnérable fonctionnant de la même façon qu'une Holo-combinaison et applicable aussi bien au tir qu'au corps-à-corps.

Unités Spéciales

Chanteur de Moëlle Spectrale

La Voie de l'Artiste est suivie par des peintres, des musiciens et des acteurs. Parmi ceux-ci quelques-uns peuvent exercer leurs capacités psychiques sur la Moëlle Spectrale, le matériau plastico-psychique présent dans tous les artefacts Eldars et qui compose l'ossature des vaisseaux-mondes. Les performances des Chanteurs de Moëlle permettent de faire grandir, de soigner et de donner la forme désirée à la moëlle spectrale. Ils ont les capacités QG et Mécanicien.

Exarque

Tous les Eldars ne parviennent pas à dépasser la Voie du Guerrier. Certains sont incapables de résister à l'attrait passionné de la bataille et développent une inextinguible soif de sang. Ils sont piégés dans le rôle qu'ils ont choisis, incapables d'échapper à l'Aspect du Dieu de la Guerre qu'ils représentent. Les Exarques provoquent un mélange troublant de crainte et de dégoût. Ce sont des unités de Commandement, QG et Elites.

Règle optionnelle: dans les règles d'origine de Space Marines, vous deviez acheter au moins deux cartes de Guerriers Aspects pour chaque carte d'Exarques que vous preniez. Cette règle était écrite sur les cartes d'armée mais pas dans le livre de règles aussi était-elle souvent ignorée.

Observateur Avancé

Bien que les armées Eldars n'utilisent pas autant de tirs d'artillerie indirect que les armées impériales, elles utilisent parfois des observateurs avancés spéciaux pour guider les tirs des Doomweavers ou de barrage orbitaux.

Grand Prophète

Les Grands Prophètes sont de puissants psykers dont les prodigieux pouvoirs leur permettent de voyager dans les différents futurs possibles entremêlés et de prédire les actions devant être entreprises. Avec leur perception aiguë du temps, ils vivent dans un présent incluant les contours flous des proches passés et futurs. Ce sont des unités QG, de Commandement et des Psykers pouvant utiliser un des pouvoirs éthérés suivant à chaque tour :

Rafale psychique : Le Grand Prophète projette une rafale de pure énergie psychique. Choisissez une cible jusqu'à 25 cm et en Ligne de Vue. Elle est détruite sur 4+ sans sauvegarde. Un titan/prétorien fait un jet de dommage à la tête ou au pont.

Précognition : Un détachement Eldar dans un rayon de 10 cm peut modifier son ordre d'un cran selon le schéma suivant : Charge <-> Avance <-> Tir appuyé. Un ordre de Charge ne peut pas devenir un ordre de Tir appuyé et réciproquement.

Confusion : Le Grand Prophète peut essayer de changer l'ordre d'un détachement ennemi dans les 50 cm. Jetez 1D6 auquel vous ajoutez le score de moral de la cible (0 pour une unité qui ne fait jamais de test de moral). Sur 6+, l'ordre peut être modifié d'un cran comme ci-dessus.

Pouvoir optionnel de Grand Prophète (en remplacement de Précognition)

Guide : *Un détachement d'infanterie Eldar dans les 25 cm gagne +1 pour toucher pour ce tour.*

Arlequin

Il s'agit d'un petit groupe de disciples du Grand Arlequin, ils vouent une haine féroce au Chaos et en particulier à Slaanesh. Au corps à corps, les Arlequins peuvent relancer leurs dés de combat une fois par adversaire (dans le cadre de combats multiples, ils peuvent relancer les dés une fois pour chaque adversaire distinct). S'ils affrontent le Chaos, ils sont immunisés au Moral et à tous les pouvoirs basés sur le moral.

Maître Mime

Les Maîtres Mimes sont la réponse eldar aux assassins impériaux dans leurs actions clandestines. Déguisé avec l'uniforme ennemi, le Maître Mime envoie de fausses informations et de faux ordres, perturbant son malheureux adversaire jusqu'à ce qu'il parvienne à le débusquer.

Les Maîtres Mimes sont une carte Spéciale mais ne sont pas déployés sur le champ de bataille. Au lieu de ça, la carte est utilisée une fois par partie remplissant son rôle puis n'est plus utilisable. Comme l'unité ne peut pas être détruite, elle rapporte ses points de victoire dès qu'elle est jouée. Elle ne rapporte par contre aucun point de victoire si le joueur Eldar ne l'utilise pas. Jouez cette carte sur un détachement ennemi lors de la phase d'Ordre. Le détachement ciblé perd automatiquement son ordre (sauf un ordre de Retraite) et ne peut plus en recevoir d'autre lors des tours suivants tant qu'il n'aura pas démasqué le Maitre Mime. Pour ce faire, le détachement effectue un test de Moral lors de chaque phase finale. Dès qu'il le réussit, le Maitre Mime est découvert et l'unité peut à nouveau recevoir des ordres au tour suivant. Le Maitre Mime ne peut pas être joué contre des unités QG, Démoniaques, IA, Robotiques ou Tyranides.

La carte de Maître Mime est unique sauf si l'ennemi est le Chaos dans ce cas, la limite est de 25% de l'armée.

Exemple : lors de la phase d'Ordre vous jouez votre Maître Mine sur un détachement de Space Marines Devastators. Les Devastators, déstabilisés par les messages contradictoires, perdent l'ordre qu'ils avaient reçu pour ce tour. Ils ne pourront pas se déplacer ce tour-ci et tireront lors du segment de tir en mouvement. Ils resteront dans cet état jusqu'à ce qu'ils fassent la lumière sur tout ceci en réussissant un test de moral.

Scout

Ce sont des Eldars dédiés à la Voie du Danger hésitant entre leur amour pour leur vaisseau-monde et les gloires plus importantes qu'ils peuvent obtenir dans l'Univers. Beaucoup acceptent les missions de leurs Grands Prophètes leur permettant de continuer de servir leur peuple tout en foulant la Voie des Exilés. Il y aurait de nombreuses tâches qui ne pourraient pas être accomplies sans l'existence des Scouts : ils étudient les mondes aliens, recherchent des portails Warp perdus ou cachés, explorent des mondes vierges et visitent des mondes inhabités. La principale mission des scouts est d'observer et d'attendre, rapportant toute source de danger au vaisseau-monde. Les scouts se rendent fréquemment sur les vaisseaux-mondes et les mondes Exodites car en tant qu'Exilés ils ne restent jamais longtemps au même endroit. Cependant dès que la nécessité l'exige les Scouts retournent à leur vaisseau-monde pour le défendre. Ils sont facilement reconnaissables à leur apparence de grands voyageurs, marqués par les intempéries. Leur principale marque de distinction est leur long manteau Caméléon souvent portés de façon à pouvoir se déplacer librement tout en tirant avec leurs longs fusils. Ils ont les capacités Infiltration, Camouflé et Sniper.

Spirite

Le recours d'Iyanden aux Gardes et Seigneurs Fantômes a donné lieu à une augmentation du nombre de psykers spécialisés dans l'extraction des âmes des Eldars depuis le Circuit Infini. Ces psykers nécromantiques sont appelés Spirites et peuvent communiquer avec l'âme des morts grâce aux Pierres-Esprit psycho-cristallines. Les Spirites ont des capacités mentales comparables aux Grands Prophètes et agissent comme un nœud psychique pour les esprits qui ont été éveillés. Ils peuvent utiliser un de ces trois pouvoirs psychiques par tour :

Rafale psychique : Le Spirite projette une rafale de pure énergie psychique. Choisissez une cible jusqu'à 25 cm et en Ligne de vue. Elle est détruite sur 4+ sans sauvegarde. Un titan / prétorien est touché à la tête ou au pont. C'est un pouvoir psychique éthéré.

Nœud Psychique : Tous les esprits Eldars (Gardes et Seigneurs Fantômes, guerriers fantômes) à 25 cm sont considérés comme étant à 10 cm d'un Eldar vivant et peuvent donc recevoir des ordres normalement.

Confusion : Le Spirite peut essayer de changer l'ordre d'un détachement ennemi non déplacé dans les 50 cm. Jetez 1D6 auquel vous ajoutez le score de moral de la cible (0 pour une unité qui ne fait jamais de test de moral). Sur 6+, l'ordre peut être modifié d'un cran selon le schéma suivant : Charge <-> Avance <-> Tir appuyé. Un ordre de Charge ne peut pas devenir un ordre de Tir appuyé. C'est un pouvoir psychique éthéré.

Archonte

Ils sont les principaux psykers d'une armée Eldar. Comme les Guerriers Aspects les Archontes sont totalement submergés par leur nature guerrière lorsqu'ils revêtent leur armure, jetant des tourbillons d'énergie psychique contre leurs ennemis tout en arpentant le champ de bataille. Leurs pouvoirs psychiques leur permettent de prédire partiellement l'avenir, de prévoir les actions de l'ennemi et de prévenir les Eldars à proximité. Leur armure runique leur confère une sauvegarde fixe de 6+ et ils ont les capacités Unité de Commandement et QG.

Tous les détachements Eldars dans un rayon de 10 cm d'un Archonte ne reçoivent pas d'ordre durant la phase d'Ordre. A la place, ils peuvent attendre le dernier moment pour agir et recevoir un ordre. Durant la phase de Mouvement, le joueur Eldar peut activer un détachement en plaçant un ordre devant lui et en le déplaçant. L'ordre reste et le détachement tirera lors du segment de combat approprié. Ce pouvoir ne fonctionne que pour les Eldars vivants, et pas pour ceux qui suivent la règle Pierre-Esprit. Un Archonte peut aussi utiliser un des pouvoirs suivants à chaque tour, en plus de son tir :

Rafale psychique : L'Archonte projette une rafale de pure énergie psychique. Choisissez une cible jusqu'à 25 cm et en ligne de vue. Elle est détruite sur 4+ sans sauvegarde. Un titan / prétorien est touché à la tête ou au pont. Il s'agit d'un pouvoir psychique éthéré.

Blocage mental : L'Archonte envoie un éclair d'énergie psychique qui entoure la cible et l'immobilise. Choisissez une figurine dans les 75 cm et en ligne de vue. Sur 4+, elle est paralysée et ne peut plus ni bouger ni tirer, mais les jets de réparation (y compris de boucliers) peuvent être effectués. La figurine n'a plus à respecter les règles de cohérence de formation et le reste de son détachement peut se déplacer librement. Si la cible est attaquée au corps à corps, elle ne peut pas jeter de dés et n'a que son FA pour se défendre. La figurine reste paralysée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de 4+ pendant une phase finale. L'Archonte doit rester concentré et ne peut rien faire d'autre s'il veut maintenir ce pouvoir actif lors des tours suivants. Il s'agit d'un pouvoir psychique éthéré aussi les sauvegardes psychiques s'appliquent.

Tempête : L'Archonte invoque une tempête d'énergie psychique qu'il fait tourbillonner au-dessus de sa tête. Il l'envoie ensuite sur le champ de bataille pour disloquer les formations ennemies les propulsant aux alentours. Placez le gabarit de tempête (6 cm) dans un rayon de 50 cm et en ligne de vue. Toutes les figurines sous le

gabarit sont repoussées sur un de ses bord, déterminé aléatoirement, et ne peuvent plus rien faire pour ce tour (mais le reste de leur détachement peut agir normalement). La tempête bloque les lignes de vue, et rien ne peut voir, tirer ou se déplacer à travers elle, mais les barrages d'artillerie peuvent être tirés indirectement par-dessus. Le gabarit de tempête est retiré au début de la phase finale. Contre les titans / prétoriens, la tempête est moins efficace. Elle détruit un bouclier, ou s'il n'y en a aucun d'actif, inflige une touche sur la partie la plus basse du titan / prétorien avec -2 MdS. Les titans / prétoriens peuvent voir et se déplacer à travers la tempête.

Infanterie

Faucheur Noir

Les Faucheurs Noirs sont les Guerriers Aspects les plus sinistres et les plus mortels, représentant le Dieu de la Guerre comme le Destructeur, leur sombre tenue aux crânes incrustés incarnant la mort comme la faucheuse d'âmes. Ils sont les Guerriers Aspects les plus lourdement équipés, leur armure étant faite de plaques épaisses interconnectées et leurs dispositifs de ciblage sensitifs leur permettent de suivre facilement des cibles se déplaçant rapidement. Ils ont les capacités Elite et Tir réflexe.

Vengeur

Les Vengeurs cultivent l'Aspect du Dieu de la Guerre comme l'incarnation d'un noble guerrier impitoyable avec ses ennemis et d'une dévotion sans faille envers son peuple. Ils sont tactiquement les plus flexibles et donc les Guerriers Aspects les plus répandus avec les plus grands sanctuaires parmi la plupart des vaisseaux-mondes. Ils sont aussi appelés Chevaliers de la Colère ou Esprits Vengeurs. Les Vengeurs sont équipés de catapultes shurikens meurtrières, l'arme qui caractérise le mieux les Eldars en guerre. Pour représenter leur capacité de tir écrasante, ils disposent de trois dés d'attaque. Le premier touche sur 4+, le deuxième sur 5+ et le troisième sur 6+. Les Vengeurs ont la capacité Elite.

Dragon de Feu

Les Dragons de Feu sont basés sur les dragons reptiliens du mythe Eldar, une incarnation de la destruction et de la dévastation. Les Dragons de Feu sont experts en tirs à courte portée où leurs fuseurs et leurs bombes à fusion peuvent détruire à peu près n'importe quel adversaire que ce soit un véhicule ou une fortification, faisant fi de leurs blindages. Le fuseurs ignorent les couverts et ils sont élites.

Gardien

Les Gardiens sont les piliers de l'armée Eldars. Bien que moins puissant que les Guerriers Aspect ils sont polyvalents et ajoutent un nombre de guerriers appréciable dans une Ost de guerre Eldar. Tous les Eldars sont entrainés à l'art de la guerre et sont appelés pour fournir un soutien en temps de guerre. Les gardiens sont constitués principalement de volontaires.

Gardien Lourd

Certains Eldars ont reçu un entrainement supplémentaire pour leur permettre de les rendre efficaces aux tirs de canon laser portatif. Ces troupes sont utilisées pour maintenir à distance les véhicules et les troupes de support adverses.

Banshee

Les Banshees sont rapides, portent des armures légères et sont des troupes de corps à corps extrêmement mobiles. Ils tiennent leurs noms de légendes, la Banshee est le héraut de la mort et peut drainer une âme de sa pierre d'esprit par son cri. Ce hurlement est imité par les masques des Banshee qui contiennent un amplificateur psychique intensifiant le cri de guerre et augmentant sa tonalité jusqu'à devenir un cri perçant. Ceux qui y sont exposé souffrent d'une paralysie quasi-totale, leur système nerveux central étant saturé par l'incroyable niveau d'énergie psychique. Toute unité chargée par une Banshee est détruite si le joueur Eldar obtient 5+ sur un dé, ce dé est lancé avant la résolution du corps à corps. Cette attaque ne fonctionne que contre l'Infanterie, la Cavalerie et l'Artillerie Légère non robotique n'ayant pas de sauvegarde fixe. Les Banshees sont des unités d'Elite.

Scorpion

Les Scorpions sont les plus puissants au corps à corps des guerriers aspects. Ils sont armés avec une épée tronçonneuse et un pistolet shuriken. Les mandibules incurvées de leur casque contiennent une arme spéciale appelée Mandi-blasters ou le coup du scorpion. Ces armes ont une très courte portée et sont activées par un relai psychique incorporé au casque. Elle tire un flux de fines aiguilles métalliques droit sur la cible. Ces aiguilles ne peuvent faire de dommages seules mais elles font office de support pour une explosion d'énergie laser qui vaporise le métal en plasma dans la cible. Ces armes permettent aux scorpions de jeter 3D6 au corps à corps au lieu de 2D6. Malheureusement ils n'ont pas le pouvoir de pénétration nécessaire pour être efficace contre les cibles blindées. Ainsi, les Scorpions n'obtiennent leur bonus que de contre l'Infanterie, la Cavalerie ou l'Artillerie Légère non robotique n'ayant pas de sauvegarde fixe. Contre les autres unités, ils ne lancent que 1D6 au corps à corps. Ils sont Elites.

Aigle Chasseur

Ces guerriers Aspects, connus aussi sous le nom d'Ailes de Tonnerre ou de Raptors sur certains vaisseaux mondes, revêtent un harnais ailé leur permettant de voler dans les airs, en faisant les plus rapides et mobiles de tous les guerriers Eldars. Lorsqu'ils volent leurs ailes vibrent avec une telle vitesse qu'ils émettent un bruit aigu caractéristique. Les Aigles Chasseurs peuvent effectuer des Frappes en profondeur, sont Durs à cibler, Elite et sont considérés comme ayant un Réacteur Dorsal.

Araignée Spectrale

Les Araignées Spectrales sont nommées en référence à de petites créatures présentes sur les vaisseaux mondes, vivant dans la Moëlle Spectrale. Elles peuvent se déplacer dans tout le vaisseau monde à travers la Moëlle Spectrale, fusionnant leur corps dans le Circuit Infini et se matérialisant à une nouvelle position. Les araignées sont des traqueurs infatigables des intrusions psychiques dans la moelle et sont attirées en grand nombre en présence d'une entité psychique invasive. Les Araignées Spectrales épousent la doctrine de la défense agressive en utilisant des générateurs Warp pour faire de courts sauts, ils peuvent ainsi disparaître et réapparaître quelques mètres plus loin, leur permettant de faire des attaques soudaines et inattendues de leurs adversaires. Ils sont Elites.

Les Araignées Spectrales bougent et combattent en même temps. Le mouvement dans leur profil représente le mouvement maximal, une charge ne double pas leur mouvement mais permet d'entrer au corps à corps. Si le socle bouge de plus de 15 cm, il se peut qu'il se perde dans le Warp, jetez un D6, sur un 1 le socle est détruit.

Les Araignées Spectrales tirent à la volée, interrompant leur mouvement pour tirer et finir ensuite leur mouvement. Leurs armes sont de mortels Tisse-morts. Ces armes utilisent le petit gabarit de flammes. Tout ce qui est au moins à moitié recouvert par le gabarit est touché sur 3+ avec 0 MdS. Du fait que les Araignées Spectrales sont petites et qu'elles disparaissent et réapparaissent sans cesse, elles ont une sauvegarde non modifiable de 5+ et ne peuvent être bloquées au corps à corps.

Garde Fantôme

Ce sont des corps artificiels qui ont un esprit d'un Eldar mort implanté en eux. Ils suivent la règle Pierre-Esprit.

Cavalerie

Motojet

Les moteurs anti-grav combinent une haute vélocité avec une incroyable manœuvrabilité, rendant les motojets idéales pour lancer des attaques rapides, harcelant l'ennemi. Ellels traquent leurs adversaires, les ralentissant pendant que le reste de l'armée sécurise les objectifs.

Vyper

Les Vypers sont des plates-formes d'armement rapides, capables d'attaques dévastatrices même à haute vitesse. Bien que n'étant pas lourdement blindées, leur capacité de manœuvrer rapidement à travers les airs leurs procurent une armure aussi solide que n'importe quel blindage.

Lance de Lumière

Les Lances de Lumière sont une des formes les plus rares et des plus spécialisées des guerriers aspects, incarnant la lance de Khæla Mensha Khaine qui frappe tellle la foudre et peut tuer d'un unique coup. Ces guerriers spécialisés dans la guerre de mouvement chevauchent leurs rapides motojets. Les figurines chargées par des Lances de Lumières subissent une touche sur 5+ avec MdS 0 avant la résolution du corps à corps. Si la cible est tuée, les Lances de Lumière doivent tout de même s'arrêter et ne peuvent pas engager une autre figurine. Elles sont Elites.

Marcheurs

Marcheur de Combat

Les Marcheurs de Combat sont humanoïdes avec de puissantes et longues jambes. Ils contiennent un unique pilote qui manœuvre la machine par des senseurs attaché à ses bras et ses jambes, enveloppé d'un champ d'énergie protecteur. C'est un moyen de transport idéal sur terrain raides et difficile, leurs jambes ayant toute l'agilité de membres vivant. Le Marcheur de Combat est souvent utilisé en terrain accidenté en tant qu'éclaireur. Ses deux armes loures lui confèrent aussi une grande puissance de feu pour sa taille, mais il manque d'une armure qui lui permettrait de combattre au front.

Seigneur Fantôme

S'élevant au-dessus de ses ennemis, le Seigneur Fantôme est contrôlé par l'essence de l'un des guerriers les plus puissants du vaisseau monde. Seuls les plus dignes sont installés dans une telle carapace blindée. Ces machines fonctionnent avec une Pierre Esprit, sont équipées d'armes lourdes et jouent un rôle d'anti-véhicule.

Véhicules

Prisme de Feu

Les Eldars sont une race très avancée dont la technologie déconcerte et étonne souvent les observateurs humains, les Prismes de feu en sont un exemple typique. Le canon prisme utilise l'énergie Warp sous la forme d'un rayon mortel avec une capacité de pénétration extrême. C'est une attaque psychique physique.

Ces canons peuvent également tirer sur un autre Prisme de feu pour augmenter sa puissance. Le second Prisme de feu est touché sur 3+, et une touche indique que le tir a été transféré avec succès. Un Prisme de feu ainsi touché peut tirer immédiatement, même pendant la phase de Tir appuyé s'il avait un ordre d'Avance. Il n'y a pas de limite au nombre de touche qui peuvent être transférées de cette façon. Quand le dernier Prime de feu de la chaine tire sur un ennemi, il cause une touche plus toutes celles qui ont été transférées et la cible doit réussir autant de sauvegardes que de touches subies. Les tirs ainsi transférés ne peuvent pas être conservés pour les tours suivants. Une fois qu'il a tiré ainsi, un Prime de feu ne peut plus ni tirer ni bouger jusqu'à la fin du tour. C'est un Anti-Grav et il a Pénétration +1.

Falcon

C'est le char principal d'une armée Eldar. Dans les légendes Eldars, durant la guerre au paradis c'est Falcon, le consort du grand faucon, qui récupéra l'épée mythique Anaris et la donna au héros Eldar Eldanesh pour continuer la bataille avec Khaine. C'est ce principe qui est à la base du design du char anti-grav Falcon. Avec son armement puissant et sa capacité à transporter de petites escouades de guerriers, le Falcon est conçu pour amener les troupes au combat et extraire les guerriers des lieux où la résistance est trop forte. Les Falcons sont anti-grav.

Firestorm AA

Le Firestorm est une batterie anti-aérienne montée sur une plate-forme anti-grav. Bien qu'il soit un anti-grav et donc capable d'effectuer des attaques surprises, le Firestorm ne peut pas faire d'attaque surprise contre des Volants.

Pérégrine

Le Pérégrine est une variante du Falcon réduisant l'espace dédié aux troupes lui permettant d'avoir des armes supplémentaires. Sa coque a subi une refonte, une tourelle a été ajoutée pour le laser principal et un rayonneur laser a été ajouté. Toute carte spéciale qui contient un Falcon de commandement peut l'améliorer en un Pérégrine de commandement. Cette option ne requiert pas de carte spéciale, c'est une augmentation. Comme les autres véhicules, les Pérégrines ont augmenté de façon significative les systèmes de visée, les radars et les systèmes de communication pour permettre aux commandants d'exercer leurs fonctions au mieux sur le champ de bataille. Jusqu'à maintenant le nombre de Pérégrines reste relativement faible même si leurs apparitions augmentent en fréquence.

Wave Serpent

Le Wave Serpent est un transport de troupes spécial qui utilise une barrière Warp pour garantir un transport sûr pour ses passagers. Placez le gabarit spécial de vague devant le Wave serpent. Cette vague est impénétrable à toutes les attaques et il est impossible de se déplacer à travers elle ou d'engager le Wave Serpent de face. Cependant, les figurines ennemies en position surélevée, qui peuvent donc voir par-dessus le gabarit, peuvent tirer sur le Wave serpent (ce qui inclut les barrages indirects et les attaques surprises). Les troupes équipées de réacteurs dorsaux peuvent l'engager au corps à corps normalement.

Le gabarit se déplace avec le véhicule et n'affecte pas le terrain. Toutes les autres

figurines touchées par le gabarit pendant le déplacement du Wave Serpent sont repoussées sur ses bords et ne peuvent plus rien faire jusqu'à la fin du tour. Si la vague touche un bâtiment, celui-ci doit réussir sa sauvegarde ou être détruit. Les figurines dans un bâtiment ne sont pas affectées par la vague, mais le seront par la destruction du dit bâtiment.

Le Wave Serpent peut aussi servir de démineur. Lorsqu''il se déplace, son bouclier fait exploser les mines sans que ni le véhicule ni son équipage ne soient affectés, nettoyant le terrain pour les troupes le suivant. La vague ne peut remplir cette fonction que lorsqu'elle se déplace avec le véhicule et pas si elle est projetée.

La vague peut également être projetée en avant au lieu de servir de bouclier. Elle est tirée au début de la phase d'Ordre, avant que les ordres ne soient placés. Déplacez le gabarit de 2D6 x 10 cm, avec les mêmes effets que si le Wave Serpent se déplaçait. De plus, toutes les figurines qui sont repoussées sur les bords du gabarit subissent en plus une touche sur 4+ avec MdS -2. Retirez la vague après ce déplacement, elle ne réapparaitra devant le Wave Serpent qu'au début du prochain tour.

Une figurine avec des boucliers en perd un. Sinon, elle subit une touche dans sa localisation la plus basse (jambe ou chenille par exemple) avec MdS -2. Les titans et les prétoriens ne sont pas repoussés par la vague. Les véhicules qui sont repoussés dans un terrain infranchissable sont déplacés jusqu'au bord de l'élément de terrain et ne subissent pas de dommage supplémentaire. Aucune figurine ne peut être affectée plusieurs fois par la même vague.

Le Wave serpent peut transporter deux socles d'infanterie. Quand il transporte des troupes le Wave serpent doit maintenir la cohérence comme s'il faisait partie de l'unité d'infanterie, de la même façon qu'un autre véhicule. Le point de rupture, les tests de moral et les points de victoires sont tout de même calculés séparément.

Artillerie Légère

Lance Brillante

C'est un canon laser monté sur une plateforme anti-grav qui est utilisé comme destructeur de véhicule.

Vibro-Canon

C'est une version plus compacte du canon Tremor monté sur les titans placé sur une plateforme anti-grav pour plus de mobilité. Quand un Vibro-Canon tire, tracez une ligne imaginaire depuis le canon jusqu'à sa cible (une ligne de 2 cm de large). Tous les bâtiments sur la ligne sont détruits s'ils ratent une sauvegarde avec un MdS de -3. La cible du tir est touchée sur 5+ tandis que toutes les figurines sur la trajectoire sont touchées sur 6+. Si un seul Vibro-Canon touche sa cible, le MdS est de 0. Il est de -1 pour deux Vibro-Canons et de -2 pour trois, le maximum. Plusieurs détachements ne peuvent pas combiner leurs tirs de cette façon.

Un tir de Vibro-Canon ignore les boucliers et touche toujours un titan/prétorien sur sa zone la plus basse (jambe ou chenille par exemple).

Artillerie Lourde

Doomweaver

C'est un type d'artillerie étrange qui est utilisée par les Eldars pour non seulement détruire leurs adversaires mais aussi pour bloquer l'accès à certaines zones, les recouvrant de toiles en mono-filament. Le Doomweaver ne peut pas effectuer d'attaque surprise.

Chaque figurine tire un gabarit hexagonal spécial. Prenez le premier gabarit et placez-le n'importe où sur le champ de bataille, avec la face numérotée visible et le chiffre 1 orienté à l'opposé du Doomweaver (soit en Ligne de vue, soit en tir indirect). Ce gabarit dévie toujours de 2D6 cm, même en cas de tir direct. Les deux autres gabarits sont placés en contact avec le premier, sur les côtés déterminés par le jet de deux D6 (en cas de double, le troisième gabarit est perdu). Tous les gabarits sont placés avec la face numérotée visible.

Les figurines qui ont des boucliers actifs et/ou une Sauvegarde de 1+ ne sont pas affectées par le gabarit de toile. Toutes les autres figurines sont détruites sur 4+ sans sauvegarde. Les figurines qui survivent sont déplacées sur les bords de la zone couverte par la toile. Si elles avaient un ordre de Tir appuyé, elles le perdent et ne pourront tirer que

pendant la phase de Tir en Mouvement (à moins qu'elles n'aient déjà tiré bien sûr).

Un titan/prétorien est touché sur une localisation déterminée aléatoirement, qui subit des dégâts maximaux. Si la zone touchée a une Sauvegarde de 1+, aucun dommage n'est causé. Les figurines se trouvant dans des bâtiments sont touchés sur 4+.

La zone couverte de toile est un terrain infranchissable, sauf pour les figurines ayant des boucliers ou une Sauvegarde de 1+ (dans la localisation la plus basse le cas échéant).

Il faut 2 tours à la toile au sol pour se désagréger. Lors de la phase finale, retournez tous les gabarits dont les numéros sont visibles, et retirés tous ceux où ils sont masqués. Cependant, tous les gabarits qui sont sur des bâtiments ou des zones de terrains significatives restent en place jusqu'à la fin de la partie, les rendant infranchissables.

Unicorn

Frapper rapidement au cœur des rangs ennemis est l'essence même de l'art de la guerre Eldar. C'est à cette fin que l'Unicorn a été créé comme réponse directe à la lenteur du Vibro-Canon. L'Unicorn est une version modifiée d'un Falcon avec un Vibro-Canon monté sur son axe principal.

Quand un Unicorn tire, tracez une ligne imaginaire depuis le canon jusqu'à sa cible (une ligne de 2 cm de large). Il peut effectuer un tir indirect. Tous les bâtiments sur la ligne sont détruits s'ils ratent une Sauvegarde avec un MdS de 0. La cible du tir est touchée sur 5+ tandis que toutes les figurines sur la trajectoire sont touchées sur 6+. Si un seul Unicorn touche sa cible, le MdS est de 0 et il est de -1 si les deux Unicorns touchent. Un tir d'Unicorns ignore les boucliers et touche toujours un titan/prétorien sur sa zone la plus basse (jambe ou chenille par exemple).

Warp Hunter

Cette arme est une version légère du canon à distorsion monté sur le Titan fantôme. Placez un gabarit de barrage dans la Ligne de Vue du Warp Hunter et à portée, et déviez le une première fois de 2D6 cm. Si vous obtenez une flèche, effectuez une nouvelle déviation de 2D6 cm.

Toutes les figurines sous le gabarit peuvent être aspirées par la brèche ouverte dans le Warp. Jetez le dé de déviation pour chaque figurine et sur un Hit elle est aspirée dans le Warp et retirée du jeu. Si une flèche est obtenue, la figurine est déplacée dans cette direction d'1D6 cm et ne plus rien faire pour le reste du tour.

Les bâtiments sous le gabarit doivent réussir leur sauvegarde ou être détruits. Les figurines avec des boucliers en perdent 1 et sont déplacées d'1D6 cm dans une direction aléatoire. Les titans/prétoriens sans boucliers sont touchés sur une localisation déterminée aléatoirement sans sauvegarde.

Règle Optionnelle : variantes du Warp Hunter (en choisir une)

Plus précis: Le gabarit du Warp hunter ne dévie qu'une seule fois.

Plus simple: Le gabarit ne dévie qu'une fois de 3D6 cm. Si vous obtenez Hit sur le dé de déviation, relancez-le, seul un second Hit indique qu'il n'y a pas de déviation.

Effets du Warp différents: Le gabarit dévie normalement lors du premier tour, mais reste en jeu. Lors de la prochaine phase de Mouvement obligatoire, il dévie à nouveau de 2D6 cm et est retiré lors de la phase finale.

Artillerie Hors Champs

Elle peut représenter des batteries d'armes longue portée déployées à bonne distance de la zone de combat tout comme des tirs d'artillerie venus de vaisseaux en orbite.

L'Artillerie Hors-champ a un coût en points de victoire et non en points. De plus, seul un Observateur Avancé peut y faire appel. Voyez les règles générales pour plus de détails.

L'artillerie Eldar emploie une technologie très différente de celle de l'Imperium ou de ses alliés, préférant des armes à énergie ou des toiles en mono-filament aux projectiles explosifs.

Un Barrage de laser Pulsar est similaire à l'arme de titan du même nom. Il peut ne viser qu'une seule cible qui subit alors 1D3 touches, ou une large zone, utilisant le gabarit de barrage et pouvant toucher toutes les figurines recouvertes. Il n'endommage pas les bâtiments. Un tir de laser Pulsar rapporte 2 PV à l'adversaire.

Une Bombe de toile largue les mêmes nuages de toile qu'un Doomweaver, mais sous la forme d'une capsule qui ne s'ouvre qu'au dernier moment pour libérer son contenu mortel, couvrant une plus grande zone que le tir d'un Doomweaver. La Bombe reçoit 6 gabarits de toile supplémentaires, qui sont placés tout autour du gabarit de toile principale. Elle suit à part ça toutes les règles du Doomweaver. Une Bombe de toile rapporte 2 PV à l'adversaire.

Volants

Nightwing

Ce sont les chasseurs de l'armée Eldar, ils sont également armés de missile de barrage pour un rôle de support quand c'est nécessaire.

Bombardier Phoenix

C'est un bombardier blindé avec un système d'armement sonique avancé et des bombes à plasma meurtrières. Ses canons soniques ignorent les couverts. Il peut larguer deux bombes au plasma n'importe quand durant son déplacement. Les deux gabarits n'ont pas à se toucher et peuvent être largués indépendamment à deux endroits différents.

Transport de Troupe Vampyre

Ce vaisseau élégant transporte des escouades d'assaut au cœur des positions ennemies. Il a aussi une puissante de feu à courte portée conséquente pour soutenir les troupes débarquées. Le Vampyre peut transporter 6 socles.

Chevaliers

Fire Knight

Ce sont des chevaliers bipèdes avec deux bras et diverses armes.

Bright Warrior

Ces chevaliers ressemblent à de grands chevaux avec un torse humanoïdes au lieu de la tête.

Towering Knight

Ce sont de grands chevaliers bipèdes avec quatre bras, deux pour les armes à longues portées et deux pour le corps à corps.

Superlourds

Cobra

Le Cobra est le premier des deux nouveaux chars anti-grav super-lourds que les Eldars ont développés. Armé d'un canon à distorsion il est utilisé comme anti-titan par les forces Eldars. Le Cobra est un Anti-grav.

Son Canon à Distorsion peut ouvrir un portail Warp dans les rangs ennemis, capable de détruire les cibles les plus lourdement blindées. Placez un gabarit de barrage à portée et en Ligne de Vue et déviez le de 2D6 cm. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées sur 3+ sans aucun jet de sauvegarde. Contre un titan/prétorien, déterminez la zone touchée normalement et jetez pour les dommages sans sauvegarde et avec Pénétration +3. Cependant, cette arme ne peut pas ouvrir un portail Warp stable sur une cible protégée par des boucliers, toute figurine ayant au moins un bouclier actif est immunisée aux tirs du Canon à Distorsion. Le canon détruit les bâtiments qui ratent leur jet de sauvegarde.

Scorpion

C'est le second des derniers nés Eldars, armé avec un laser pulsar à haute cadence de tir. Le Scorpion est un Anti-grav. Le Laser pulsar est une arme laser très sophistiquée à haute cadence de tir, un brillant exemple de l'excellence Eldar dans ce domaine. Il peut être utilisé de deux façons différentes :

Il peut effectuer un tir concentré, tirant une rafale sur une cible unique, touchant sur 3+ et infligeant D3 touches avec un MdS de -2. Ce mode de tir peut endommager les bâtiments.

Il peut sinon faire un tir large, placez alors le gabarit de barrage à portée et en Ligne de Vue, tout ce qui est sous le gabarit est touché sur 3+ avec MdS 0. Bien que cette arme utilise un gabarit de barrage, ce n'est pas de l'artillerie.

Storm Serpent

Ce char anti-grav incarne la rapidité de l'art de la guerre Eldar car il peut créer un portail Warp stable permettant aux unités eldars un accès rapide aux points névralgiques du champ de bataille mais aussi d'effectuer une retraite stratégique au besoin. Contrairement aux autres véhicules super lourd Eldar le Storm Serpent a un Holo-champ à la place de l'arme principale.

Portail fantôme : Si le Storm Serpent reçoit un ordre de Tir appuyé, le Storm Serpent peut être activé pendant la phase de Mouvement pour projeter un portail Warp dans sa Ligne de Vue et jusqu'à 75 cm. Placez un marqueur pour repérer la localisation du portail. Une fois que le portail est ouvert, les unités Eldars d'Infanterie, de Cavalerie ou de Marcheurs peuvent soit entrer dans le portail Warp soit dans le Storm Serpent, en perdant normalement 5 cm de mouvement comme pour embarquer dans un transport. Retirez l'unité de la table et donnez-lui son ordre pour le prochain tour. Lors de la phase de mouvement obligatoire du tour suivant, l'unité en transit réapparait à l'autre extrémité du portail, en déviant de 2D6 cm du point de sortie (l'unité en transit reste donc un tour hors de la table).

Le Storm Serpent doit conserver un ordre de Tir appuyé tant qu'il y a des unités en transit, et s'il est détruit, toutes les unités en transit sont perdues dans le Warp et comptent comme détruites également. Le Portail Warp ne peut pas non plus être repositionné tant qu'il y a des unités en transit.

Tempest

Ce superlourd est un Anti-grav massif et puissamment armé, transportant un canon laser longue portée de type Tempest.

Void Spinner

A première vue il peut apparaître comme ur grand cousin du Doomweaver, cependant la ressemblance s'arrête là. Le Void Spinner tire ur barrage de bactéries concentrées et de parasites de moëlle spectrale qui dévorent tout sur la zone d'impact Bien que le gabarit de barrage est utilisé ce n'est pas une artillerie et ne peux pas tirer de façon indirecte ou endommager des bâtiments.

Il existe trois classes principales de titans. Les deux premières, les titans Fantôme et Archonte, peuvent être équipés d'armes variées selon leur rôle sur le champ de bataille et sont achetés en suivant les règles d'achat des titans indiquées dans le livre de règles. La troisième classe, le titan Revenant, a un armement fixe et donc un prix fixe lui aussi. Tous les titans Eldar sont Agiles.

Titan Fantôme

Le titan Fantôme, ou Finnadan, est le type de titan le plus courant dans les armées Eldars. Comme son nom le suggère, le Fantôme est rapide et agile, incarnant la philosophie militaire Eldar qui préfère la vitesse et la mobilité à un blindage imposant. Comme tous les véhicules eldars, le Fantôme est conçu autant pour être une œuvre d'art qu'une machine de guerre, et comparé aux titans Impériaux massifs, il est grâcieux et peut sembler fragile. Cette apparence est cependant trompeuse, car le Fantôme est solidement construit et peut supporter au moins autant de dégâts qu'un Warlord. Les titans Fantômes peuvent porter deux systèmes d'armes en plus des deux montées sur les ailes.

Titan Archonte

Un titan Archonte contient les esprits de puissants prophètes Eldars au sein de sa Moëlle Spectrale. La combinaison de la force psychique des esprits, concentrée et amplifiée par la structure de moëlle spectrale est phénoménale, de loin supérieure aux pouvoirs des vivants. Ce potentiel psychique, combiné à l'agilité des titans eldars et à leur armement sophistiqué fait du titan Archonte le summum de la réussite Eldar dans le domaine de l'ingénierie psychique. Le titan Archonte peut transporter deux armes en plus des deux armes montées sur leurs ailes.

De plus il suit les règles suivantes :

1) Ses attaques de corps à corps comptent comme des attaques psychiques éthérées (Il tue les démons majeurs instantanément).

2) Il ne reçoit pas d'ordre mais décide de l'ordre qu'il suit au moment de son activation.

3) Il a une sauvegarde psychique fixe de 3+.

4) Il peut utiliser un des pouvoirs psychiques suivant une fois par tour :

Malédiction : Choisissez une cible dans les 50 cm et en Ligne de Vue. Les tirs contre cette cible touchent au minimum sur 3+. Au corps à corps, la cible voit son FA divisé par 2. C'est un pouvoir psychique éthéré, les sauvegardes psychiques (y compris celle donnée par des boucliers) peuvent être relancées à chaque tour. Le pouvoir reste actif tant que le titan Archonte n'en utilise pas un autre.

Prescience : Tous les ennemis tirant sur le titan ont un malus de -1 pour toucher. Au corps à corps, les titans et véhicules ennemis jettent un dé de moins. Si le titan Archonte est immobilisé, il ne peut pas utiliser ce pouvoir.

Cri Mental : Toutes les figurines ennemies dans un rayon de 25 cm doivent réussir un test de Moral ou recevoir un ordre de retraite. Un jet de 1 est toujours un échec. Toutes les unités amies dans un rayon de 25 cm peuvent immédiatement tenter de se rallier si elles ont un ordre de Retraite.

Titan de reconnaissance Revenant

Les titans Revenants sont des titans de reconnaissance achetés par paire. Ils sont indépendants et n'ont pas à respecter les règles de cohérence. Les Revenants sont protégés par un Holo-Champ, et sont armés de deux Lasers pulsar, identiques à ceux qui équipent les tanks superlourds Scorpions. Ils sont Durs à cibler quand ils ont un ordre de Charge.

Un titan Revenant est aussi équipé de propulseurs. Quand il les utilise, il peut se déplacer en faisant des bonds, ignorant les pénalités du terrain. Pour utiliser ses propulseurs, un Revenant doit avoir un ordre de Charge. Chaque bond ne peut pas excéder 15 cm, un Revenant avec un ordre de charge peut donc effectuer jusqu'à 4 bonds de 15 cm ou toutes autres combinaisons qui n'excèdent pas son mouvement total de 60 cm. La hauteur maximum d'un bond est de 5 cm, mais le Revenant peut sauter plus haut en sacrifiant du mouvement. Pour chaque tranche de 2 cm utilisée pour prendre de la hauteur, la hauteur du bond augmente de 1 cm. Un Revenant utilisant ses propulseurs ne peut pas atterrir dans un terrain infranchissable lors de ses bonds.

Canon à Distorsion

Cette arme destructrice peut ouvrir un portail Warp dans les rangs ennemis, capable de détruire les cibles les plus lourdement blindées. Bien que très imprécis, ses effets dévastateurs le rendent populaires auprès des pilotes de titan Eldars. Placez un gabarit de barrage à portée et en ligne de vue et déviez le de 2D6 cm, pour représenter la difficulté d'ouvrir un portail Warp avec précision. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées sur 3+ sans aucun jet de sauvegarde. Contre un titan/prétorien, déterminez la zone touchée normalement et jetez pour les dommages sans sauvegarde et avec Pénétration +3. Cependant, cette arme ne peut pas ouvrir un portail Warp stable sur une cible protégée par des boucliers, toute figurine ayant au moins un bouclier actif est immunisée aux tirs du Canon à Distorsion. Il détruit les bâtiments qui ratent leur jet de sauvegarde.

Aile Vent de Feu

Ce canon d'aile Anti-aérien est similaire aux canons du tank Firestorm et fournit une protection au titan contre les attaques aériennes.

Lance Thermique

Cette arme fonctionne sur le principe d'accélération électromagnétique d'un projectile à haute énergie qui a le même pouvoir de destruction qu'une arme à plasma mais de façon plus contrôlée, évitant ainsi de drainer l'énergie du titan. Due à sa nature l'énergie se dissipe à longue portée en même temps qu'elle perd sa cohérence, c'est pourquoi elle est mortelle à courte distance.

Poing de Combat

Cette arme est similaire à son équivalent impérial, mais incorpore aussi une batterie de canons shurikens. Le Poing de Combat ne peut pas être utilisé à la fois au tir et au corps à corps pendant le même tour. Un titan armé d'un Poing de Combat qui gagne un corps à corps peut faire une attaque de saisie au lieu d'un jet de dégât normal.

Pour faire une attaque de saisie, le joueur choisi une zone sur la fiche de localisation de son adversaire et jette 1D6+1, tandis que l'adversaire jette 1D6. Si le titan effectuant la saisie a le plus haut résultat, la zone choisie subit des dégâts maximum. En cas de match nul, la cible parvient à se dégager et subit des dégâts normaux. Si l'adversaire remporte le duel, il se libère et ne subit aucun dégât.

De plus, un titan armé d'un Poing de Combat en contact avec un bâtiment peut le frapper en plus de ses attaques normales. Le bâtiment est touché automatiquement et doit réussir une sauvegarde avec MdS -4 ou être détruit.

Lance Psychique

Cette arme est le résultat de la maitrise qu'ont les Eldars de la technologie psychique. La Lance Psychique concentre les énergies mentales de puissants archontes (dont les Pierres-Esprits sont implantées dans le titan) en un rayon capable de détruire les cibles les plus lourdement blindées.

Placez un gabarit de barrage à portée et en ligne de vue. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées sur 5+ et détruites sans sauvegarde. Les titans/prétoriens sont touchés à la tête/au pont. Il s'agit d'une attaque psychique éthérée qui ignore les boucliers de tout type. Néanmoins, les sauvegardes psychiques s'appliquent normalement. Les robots et autres figurines sans esprits sont immunisés à cette arme.

Un titan Archonte qui utilise cette arme touche sur 4+ au lieu de 5+.

Canon Pulsar

Le Canon Pulsar est une version plus puissante des Lasers Pulsar qui équipent les titans Revenants ou les tanks Scorpions. Il s'agit d'une arme laser à tir rapide très sophistiquée, parfait exemple de l'excellence technologique eldar.

Le Canon Pulsar peut être utilisé de deux façons différentes :

Il peut faire un tir concentré, tirant une rafale sur une seule cible, touchant sur 2+ et infligeant D6 touche avec MdS -2. Ce mode de tir peut endommager les bâtiments.

Il peut sinon faire un tir large, placez alors le gabarit de barrage à portée et en ligne de vue. Tout ce qui est sous le gabarit est touché sur 2+ avec 0 MdS. Bien que cette arme utilise un gabarit de barrage, ce n'est pas de l'artillerie.

Canon Tremor

Il s'agit d'une version plus puissante du Vibro-canon utilisé par l'infanterie Eldar. Cette version est si puissante qu'elle équivaut à toute une batterie de sa version légère. Le Canon Tremor émet un puissant rayon électromagnétique qui déchiquette la structure moléculaire de sa cible. Dirigé contre le sol, le rayon creuse un large sillon, détruisant tout sur son passage pour finalement désintégrer la zone visée.

Quand un Canon Tremor tire, tracez une ligne imaginaire depuis le titan jusqu'à sa cible (une ligne de 2 cm de large). La cible du tir est touchée sur 3+ avec MdS -2 tandis que toutes les figurines sur la trajectoire sont touchées sur 5+ avec MdS -2. Tous les bâtiments sur la ligne sont détruits s'ils ratent une sauvegarde avec MdS -6. Due à la nature de l'arme se propageant dans le sol cette arme ignore les boucliers de tout type. Si la cible est un titan ou un prétorien, la touche se situe toujours sur la zone la plus basse (jambe ou chenille par exemple). Un titan armé avec deux Canons Tremor peut croiser les rayons. Les figurines sur la trajectoire sont touchées comme ci-dessus, mais la cible du tir, (là où les rayons se croisent), est touchée automatiquement.

Armes d'aile

Les ailes d'un titan accueillent le mécanisme de son Holo-Champ. Elles incorporent aussi des armes secondaires, telle que des lance-missiles ou des canons lasers.

Règle optionnelle : barrages combinés

Si un titan est équipé de deux Ailes Lance-missiles, il peut combiner les barrages des deux ailes comme s'il s'agissait d'un détachement d'artillerie.

Coût des armes

Localisation	Arme	Coût
Bras	Canon à Distorsion	75
	Lance Thermique	50
	Poing de Combat	50
	Lance Psychique	75
	Canon Pulsar	150
	Canon Tremor	85
Anti-Aérien	Aile Vent de Feu	45
Aile	Aile Lance-missiles	25
	Aile Canon Laser	75

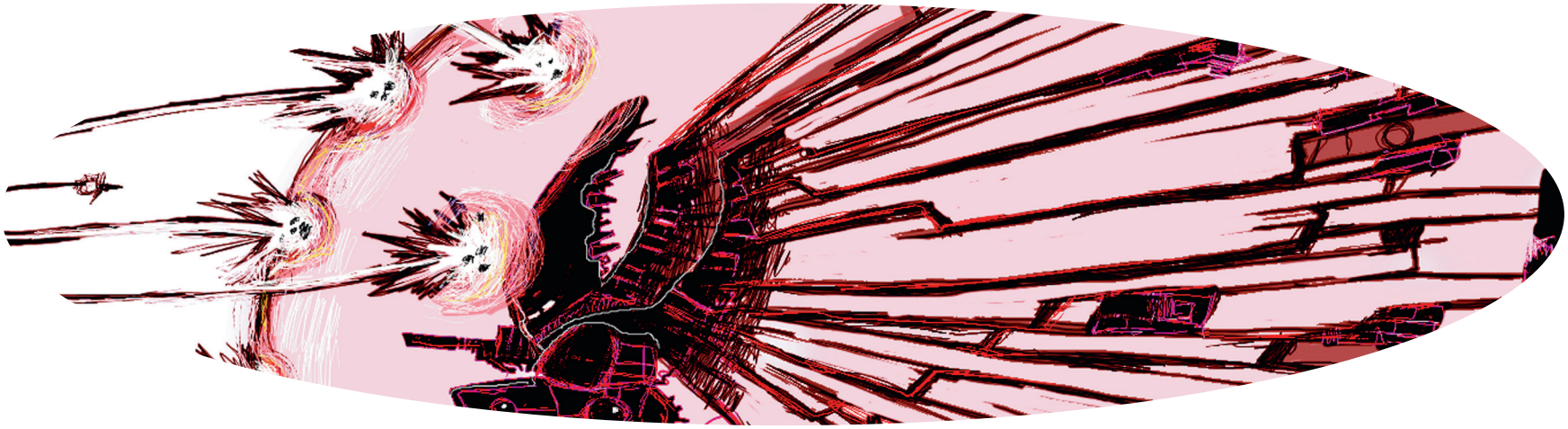


Tableau des armes

Arme	Portée	Nombre de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Canon à Distorsion	75 cm	Gabarit	3+	Non	Dévie toujours, Détruit les bâtiments
Aile Vent de Feu	100 cm	1	4+	-2	AA
Lance Thermique	0-25 cm 26-50 cm 50-75 cm	1 1 1	2+ 3+ 4+	-5 -3 -1	Pénétration +5 Pénétration +3 Pénétration +1
Poing de Combat	50 cm	4	4+	-1	Tir ou Corps à Corps, Détruit les bâtiments
Lance Psychique	50 cm	Gabarit	5+	Non	Gabarit de barrage, Attaque psy éthérée
Canon Pulsar (Choisir un mode de tir)	100 cm	1 10 PB	2+ 2+	-2 0	D6 touches, Endommage les bâtiments
Laser à impulsion (Choisir un mode de tir)	75 cm	1 8 PB	3+ 3+	-2 0	D3 tirs, Endommage les bâtiments
Canon Tremor	100 cm	Spécial	3+/5+	-2/-6	Détruit les bâtiments
Aile Canon Laser	75 cm	2	3+	-2	
Aile Lance-missiles	100 cm	4 PB	5+	0	

Fiche de localisation du Titan Fantôme

Arme	Localisation	Portée	Nombre de dés	Pour toucher	MdS	Notes
	Bras gauche					
	Bras droit					
	Aile gauche					
	Aile droite					

Mouv.	FA	Boucliers		Réparation	Notes
20 cm	+12	Holo-Champ (sauv. fixe, les barrages l'ignorent)		4+	Agile : nombre de virages illimité durant le mouvement
		Ordre	Sauvegarde		
		Tir Appuyé	4+		
		Avance	3+		
		Charge	2+		

Avant

	Aile 3+		Aile 3+	
	Arme Aile 2+	Tête 1+	Arme Aile 2+	
	Arme 2+	Jambe 2+	Arme 2+	
Arme 2+	Jambe 2+		Jambe 2+	Arme 2+
	Jambe 1+		Jambe 1+	
	Jambe 1+		Jambe 1+	

Côté

Aile 3+		
Aile 3+	Arme Aile 2+	Tête 1+
	Arme 2+	Arme 2+
	Jambe 2+	
	Jambe 1+	
	Jambe 1+	

Arrière

	Aile 3+		Aile 3+	
	Aile 3+	Tête 2+	Aile 3+	
	Arme 2+	Réacteur 3+	Arme 2+	
Arme 2+	Jambe 2+		Jambe 2+	Arme 2+
	Jambe 1+		Jambe 1+	
	Jambe 1+		Jambe 1+	

Tête	
1-2	FA divisé par deux. Le titan ne peut bouger / tirer que s'il obtient 4+ sur un D6 jusqu'à réparation.
3	FA divisé par deux jusqu'à la fin de la partie.
4	Comme sur 1-2, mais ne peut pas être réparé.
5-6	La tête explose et le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Toutes les figurines de taille 3 ou moins sous le point de chute du titan sont détruites.

Réacteur	
1-2	Réacteur endommagé. Le Titan ne peut pas bouger, tirer ou faire d'autres réparations tant que le réacteur n'est pas réparé.
3-4	Réacteur hors de contrôle. Si le réacteur n'est pas réparé en phase finale il explose comme décrit en 5-6.
5-6	Le réacteur explose ! Le titan est retiré de la partie. Tout véhicule ou socle à moins de 3D6 cm est automatiquement touché et doit réussir une sauvegarde non modifiée ou être détruit.

Arme	
1-2	Arme endommagée et inutilisable jusqu'à sa réparation.
3-4	Arme détruite.
5	Arme arrachée. Elle tombe à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Les figurines sous le point de chute de l'arme doivent réussir une Sauvegarde avec MdS 0.
6	Comme en 5. De plus, il y a un retour de flamme. Jetez un D6: Sur 1-2, dégâts sur l'aile, sur 3-4, dégâts sur le réacteur, sur 5-6, dégâts sur la tête.

Jambe	
1-2	Jambe endommagée. Le mouvement est divisé par deux et le titan ne peut pas entrer en terrain difficile.
3-4	Jambe très endommagée. Jetez un D6 à chaque phase finale et retranchez 2 si le titan était en Charge et 1 s'il était en Avance. Sur un score de 0 ou moins, le titan est détruit comme en 6.
5	Jambe détruite et le titan est bloqué. Il ne peut plus bouger ou tourner pour le reste de la partie.
6	Jambe arrachée. Le titan s'écrase sur le sol et est détruit. Déterminez au hasard dans quelle direction il s'écrase. Tout véhicule ou socle sous la chute du titan est détruit.

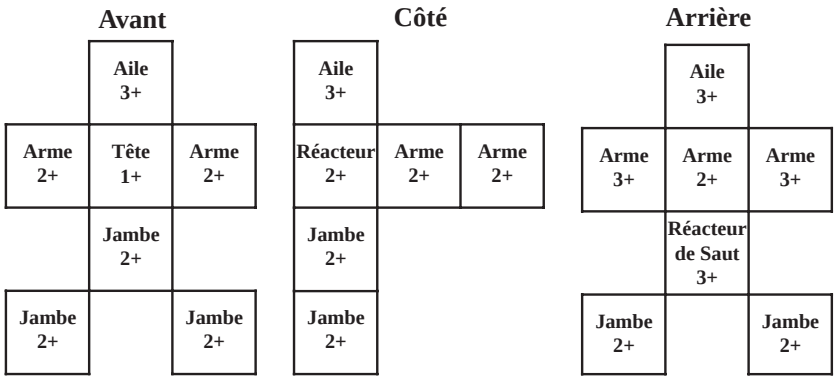
Aile	
1-3	Aile endommagée. L'Holo-Champ ne fonctionne pas jusqu'à sa réparation.
4-6	Aile détruite. L'Holo-Champ ne fonctionne plus jusqu'à la fin de la partie.

Arme-Aile	
1-3	Jet de dommage sur l'aile
4-6	Jet de dommage sur l'arme

Fiche de localisation du Titan Revenant

Arme	Portée	Nombre de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Laser à Pulsion x2	75 cm	1	3+	-2	D3 touches, Endommage Bâtiments
(choisir un mode de tir)		8 PB	3+	0	
Lance-Missiles	100 cm	4 PB	5+	0	
Rayonneur Laser	25 cm	3	5+	0	

Mouv.	FA	Boucliers		Réparation	Notes
30 cm	+7	Holo-Champ (sauv. fixe, les barrages l'ignorent)		4+	Agile : nombre de virages illimité durant le mouvement. Dur à Cibler en Charge. En Charge, le titan peut effectuer des sauts au dessus du terrain jusqu'à 15 cm de long et 5 cm de haut. Il ne peut pas atterrir sur un terrain impossible.
		Ordre	Sauvegarde		
		Tir Appuyé	5+		
		Avance	4+		
		Charge	3+		



Tête	
1-2	FA divisé par deux. Le titan ne peut bouger/tirer que s'il obtient 4+ sur un D6 jusqu'à réparation.
3	FA divisé par deux jusqu'à la fin de la partie.
4	Comme sur 1-2, mais ne peut pas être réparé.
5-6	La tête explose et le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Toutes les figurines de taille 3 ou moins sous le point de chute du titan sont détruites.

Arme	
1-2	Arme endommagée et inutilisable jusqu'à sa réparation.
3-4	Arme détruite.
5	Arme arrachée. Elle tombe à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Les figurines sous le point de chute de l'arme doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0.
6	Comme en 5. De plus, il y a un retour de flamme. Jetez un D6: Sur 1-2, dégâts sur l'aile, sur 3-4, dégâts sur le réacteur, sur 5-6, dégâts sur la tête.

Aile	
1-3	Aile endommagée. L'Holo-Champ ne fonctionne pas jusqu'à sa réparation.
4-6	Aile détruite. L'Holo-Champ ne fonctionne plus jusqu'à la fin de la partie.

Réacteur	
1-2	Réacteur endommagé. Le titan ne peut ni bouger ni tirer, ni réparer d'autres dégâts tant que le réacteur n'est pas réparé.
3-4	Réacteur coupé. S'il n'est pas réparé lors de la phase finale de ce tour, il explose comme en 5-6 ci-dessous.
5-6	Explosion du réacteur. Le titan est retiré du jeu. Toutes les figurines sur 3D6 cm sont touchées automatiquement et doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0.

Jambe	
1-2	Jambe endommagée. Mvt divisé par deux et le titan ne peut pas entrer dans un terrain difficile ni utiliser ses propulseurs.
3-4	Jambe sérieusement endommagée. Jetez un D6 durant la phase finale, ôtez 2 au résultat si le titan avait un ordre de Charge ou 1 s'il avait un ordre d'Avance. Si le résultat est 0 ou moins, la jambe est arrachée comme en 6.
5	Jambe détruite. Le titan ne peut plus ni bouger ni tourner jusqu'à la fin de la partie.
6	Jambe arrachée. Le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Tous les véhicules ou socles sous le point de chute du titan sont détruites.

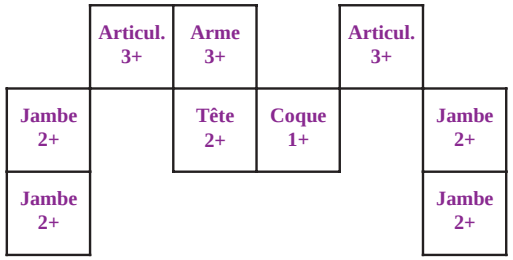
Réacteur de Saut	
1-2	Endommagé. Inutilisable jusqu'à réparation.
3-4	Les propulseurs sont déréglés par le coup, projetant le titan à 2D6 cm dans une direction aléatoire. S'il atterrit dans un terrain difficile/infranchissable, il est détruit.
5-6	Les propulseurs explosent. Le titan est projeté comme en 3-4, et jetez un dé sur le tableau du réacteur.

Fiche de localisation du Shadow Spinner

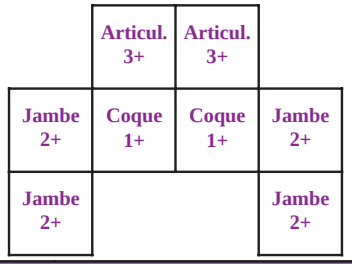
Arme	Portée	Nombre de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Lance-toiles	LdV	Gabarit	4+	Non	Règles spéciales
Lance de ténèbres	75 cm	2	4+	-2	
Désintégrateur	75 cm	1	5+	-2	

Mouv.	FA	Boucliers		Réparation	Notes
35 cm	+6	Bouclier d'Ombre (sauv. fixe, les barrages l'ignorent)		4+	Agile : nombre de virages illimité durant le mouvement Dur à cible en Charge
		Ordre	Sauvegarde		
		Tir Appuyé	4+		
		Avance	3+		
		Charge	2+		

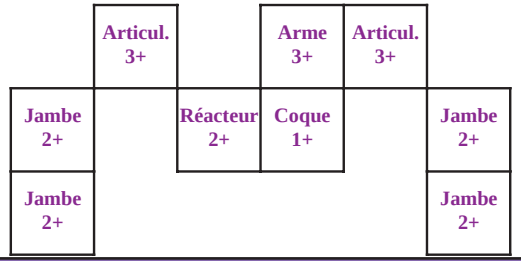
Avant



Côté



Arrière



	Tête
1-2	FA divisé par deux. Le titan ne peut bouger/tirer que s'il obtient 4+ sur un D6 jusqu'à réparation.
3	FA divisé par deux jusqu'à la fin de la partie.
4	Comme sur 1-2, mais ne peut pas être réparé.
5-6	La tête explose et le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Tous les véhicules et socles sous le point de chute du titan sont détruits.

	Réacteur
1-2	Réacteur endommagé. Le titan ne peut ni bouger ni tirer, ni réparer d'autres dégâts tant que le réacteur n'est pas réparé.
3-4	Réacteur coupé. S'il n'est pas réparé lors de la phase finale de ce tour, il explose comme en 5-6 ci-dessous.
5-6	Explosion du réacteur. Le titan est retiré du jeu. Toutes les figurines sur 3D6 cm sont touchées automatiquement et doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0.

	Arme
1-2	Une arme déterminée aléatoirement est endommagée et inutilisable jusqu'à sa réparation.
3-4	Une arme déterminée aléatoirement est détruite.
5	Une arme déterminée aléatoirement est arrachée. Elle tombe à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Les figurines sous le point de chute de l'arme doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0.
6	Comme en 5. De plus, il y a un retour de flamme. Jetez un D6: Sur 1-2, dégâts sur la coque, sur 3-4, dégâts sur le réacteur, sur 5-6, dégâts sur la tête.

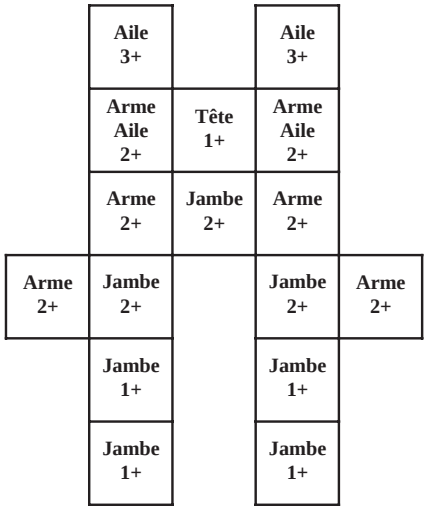
	Jambe
1-2	Jambe endommagée. Mouvement divisé par deux et le titan ne peut pas entrer dans un terrain difficile.
3-4	Jambe très endommagée. Jetez un D6 durant la phase finale, ôtez 2 au résultat si le titan était en Charge ou 1 en 'Avance. Si le résultat est 0 ou moins, la jambe est arrachée comme en 6.
5	Jambe détruite. Le titan ne peut plus ni bouger ni tourner jusqu'à la fin de la partie.
6	Jambe arrachée. Le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Tous les véhicules et socles sous le point de chute du titan sont détruits.

	Coque
1-2	Le Bouclier d'ombre est inopérant jusqu'à sa réparation.
3-4	Le Bouclier d'ombre est détruit jusqu'à la fin de la partie.
5	Le Bouclier d'ombre risque d'exploser et doit être désactivé. Jetez un D6 pendant la phase finale: sur 5+ il est désactivé à temps, sinon, il explose comme en 6.
6	Le Bouclier d'ombre explose. Le titan est détruit mais reste debout. Toutes les figurines sur 3D6 cm sont touchées automatiquement et doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0.

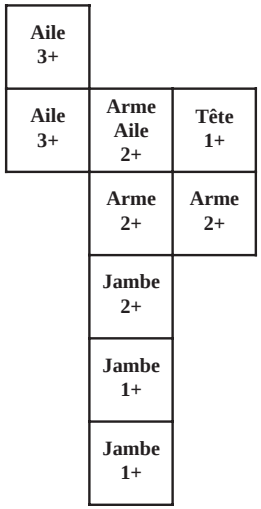
	Articulation
1-2	Endommagé. Mouvement divisé par deux, le titan ne peut pas entrer dans un terrain difficile.
3-4	Sérieusement endommagé. Même effet que pour 3-4 sur la Jambe.
5	Jambe détruite. Le titan ne peut plus ni bouger ni tourner jusqu'à la fin de la partie. La Sauvegarde du Bouclier d'ombre est réduite à 5+.
6	Jambe arrachée. Le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Tous les véhicules et les socles sous le point de chute du titan sont détruits.

Fiche de localisation du Titan Archonte

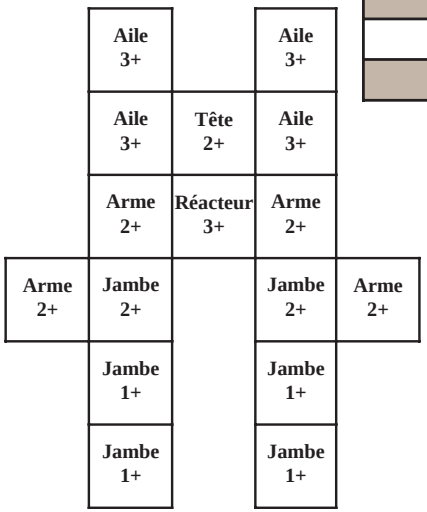
Avant



Côté



Arrière



Arme	Localisation	Portée	Nombre de dés	Pour toucher	MdS	Notes
	Bras gauche					
	Bras droit					
	Aile gauche					
	Aile droite					

Mouv.	FA	Boucliers		Réparation	Notes
20 cm	+12	Holo-Champ (sauv. fixe, les barrages l'ignorent)		4+	Agile : nombre de virages illimité durant le mouvement Ses attaques de corps à corps sont des attaques psychiques éthérées. Ordre décidé lors de son activation. Il a une sauvegarde psychique fixe de 3+. Il peut utiliser un des trois pouvoirs psychiques ci-dessous par tour :
		Ordre	Sauvegarde		
		Tir Appuyé	4+		
		Avance	3+		
		Charge	2+		

Malédiction : les tirs contre une cible (à 50 cm et en LdV) touchent au minimum sur 3+. Au corps à corps, la cible voit son FA divisé par 2. Pouvoir psychique éthéré, les sauvegardes psychiques peuvent être relancées à chaque tour. Le pouvoir reste actif tant que le titan Archonte n'en utilise pas un autre.
Prescience : le titan est Dur à Cibler. Au corps à corps, les figurines de classe véhicule ou supérieure jettent un dé de moins. Si le titan Archonte est immobilisé, il ne peut pas utiliser ce pouvoir.
Cri Mental : Toutes les figurines ennemies dans un rayon de 25 cm doivent réussir un test de Moral ou recevoir un ordre de retraite. Un jet de 1 est toujours un échec. Toutes les unités amies dans un rayon de 25 cm peuvent immédiatement tenter de se rallier si elles ont elles-même un ordre de Retraite.

	Tête		Réacteur
1-2	FA divisé par deux. Le titan ne peut bouger / tirer que s'il obtient 4+ sur un D6 jusqu'à réparation.	1-2	Réacteur endommagé. Le Titan ne peut pas bouger, tirer ou faire d'autres réparations tant que le réacteur n'est pas réparé.
3	FA divisé par deux jusqu'à la fin de la partie.	3-4	Réacteur hors de contrôle. Si le réacteur n'est pas réparé en phase finale il explose comme décrit en 5-6.
4	Comme sur 1-2, mais ne peut pas être réparé.	5-6	Le réacteur explose ! Le titan est retiré de la partie. Tout véhicule ou socle à moins de 3D6 cm est automatiquement touché et doit réussir une sauvegarde non modifiée ou être détruit.
5-6	La tête explose et le titan s'écrase au sol dans une direction aléatoire. Toutes les figurines de taille 3 ou moins sous le point de chute du titan sont détruites.		
	Arme		**Jambe**
1-2	Arme endommagée et inutilisable jusqu'à sa réparation.	1-2	Jambe endommagée. Le mouvement est divisé par deux et le titan ne peut pas entrer en terrain difficile.
3-4	Arme détruite.	3-4	Jambe très endommagée. Jetez un D6 à chaque phase finale et retranchez 2 si le titan était en Charge et 1 s'il était en Avance. Sur un score de 0 ou moins, le titan est détruit comme en 6.
5	Arme arrachée. Elle tombe à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Les figurines sous le point de chute de l'arme doivent réussir une Sauvegarde avec MdS 0.	5	Jambe détruite et le titan est bloqué. Il ne peut plus bouger ou tourner pour le reste de la partie.
6	Comme en 5. De plus, il y a un retour de flamme. Jetez un D6: Sur 1-2, dégâts sur l'aile, sur 3-4, dégâts sur le réacteur, sur 5-6, dégâts sur la tête.	6	Jambe arrachée. Le titan s'écrase sur le sol et est détruit. Déterminez au hasard dans quelle direction il s'écrase. Tout véhicule ou socle sous la chute du titan est détruit.
	Aile		**Arme-Aile**
1-3	Aile endommagée. L'Holo-Champ ne fonctionne pas jusqu'à sa réparation.	1-3	Jet de dommage sur l'aile
4-6	Aile détruite. L'Holo-Champ ne fonctionne plus jusqu'à la fin de la partie.	4-6	Jet de dommage sur l'arme

Cartes de l'armée Eldar

Cartes de compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Ost de Gardiens	3 détachements de Gardiens	9	3	5	450
Ost de Défenseurs	3 détachements de Défenseurs	14	3	9	850
Ost de Motojets	2 détachements de Motojets 1 détachement de Vypers	8	3	6	550
Ost Fantôme	1 Archonte 1 détachement de Gardes Fantômes 2 détachements de Dreadnoughts	Archonte	-	5	500
Ost de Falcons	3 détachements de Falcons	5	3	5	450
Ost de Tempests	2 détachements de Tempests	3	3	10	1000
Cartes Spéciales	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Archonte	1 socle d'Archonte et 1 Falcon de commandement	Socle	-	1	125
Chanteur de Moelle Spectrale *	1 Chanteur de Moelle Spectrale et 1 Falcon de commandement	Socle	3	1	125
Exarques	4 socles d'Exarques	2	-	4	400
Grand Prophète *	1 socle de Grand Prophète et 1 Falcon de commandement	Socle	-	2	150
Maître Mime (Unique) *	1 carte de Maître Mime	-	-	1	50
Observateur Avancé *	1 socle d'Observateur Avancé et 1 Falcon de commandement	Socle	-	2	150
Scouts	4 socles de Scouts	2	2	1	100
Troupe d'Arlequins	4 socles d'Arlequins	2	2	2	150
Amélioration : Peregrine *	Remplace 1 Falcon par 1 Peregrine	-	-	-	+25
Titans					
Titan Archonte	1 châssis de Titan Archonte	Figurine	-	variable	400
Titan Fantôme	1 châssis de Titan Fantôme	Figurine	-	variable	300
Escadron de Titans Fantômes *	3 châssis de Titans Fantômes	Chacun	-	variable	900
Titans Revenants *	2 Titans Revenants	Chacun	-	3	500
Cartes de support	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Infanterie					
Gardiens	6 socles de Gardiens	3	3	2	150
Défenseurs	6 socles de Gardiens et 3 Falcons	5	3	3	300
Gardes Fantômes	4 socles de Gardes Fantômes	4	-	1	100
Guerriers Aspects					
Aigles Chasseurs	4 socles d'Aigles Chasseurs	2	2	2	150
Araignées Spectrales *	4 socles d'Araignées Spectrales	2	2	2	150
Banshees	4 socles de Banshees	2	2	2	150
Dragons de Feu	4 socles de Dragons de Feu	2	2	1	100
Faucheurs Noirs	4 socles de Faucheurs Noirs	2	2	3	250
Scorpions	4 socles de Scorpions	2	2	2	150
Vengeurs	4 socles de Vengeurs	2	2	1	125
Lances de Lumière *	4 socles de Lances de Lumière	2	2	2	200
Cavalerie					
Détachement de Motojets	5 socles de Motojets	3	3	2	200
Détachement de Vypers	5 socles de Vypers	3	3	3	250
Marcheurs					
Détachement de Dreadnoughts	4 Dreadnoughts	4	-	2	200
Détachement de Marcheurs	3 Marcheurs de Combat	2	3	2	150
Véhicules					
Deathstalker (Prisme de feu)	1 Deathstalker	Figurine	3	1	50
Détachement de Falcons	3 Falcons	2	3	2	150
Firestorm AA	1 Firestorm	Figurine	3	2	150
Détachement de Peregrines *	3 Peregrines	2	3	2	200
Détachement de Wave Serpents	2 Wave Serpents	1	3	2	150
Artillerie Légère					
Batterie de Canons Laser	3 Canons Laser Anti-grav	2	3	1	100
Batterie de Vibro-canons	3 Vibro-canons	2	3	1	100
Artillerie Lourde					
Batterie de Doomweavers	2 Doomweavers	1	3	2	150
Batterie d'Unicorns *	2 Unicorns	1	3	2	150
Batterie de Warp Hunters	2 Warp Hunters	1	3	2	200
Barrage Pulsar *	1 tir de Barrage Pulsar	-	-	-	2 PV
Bombe de Toile *	1 tir de Bombe de Toile	-	-	-	2 PV
Chevaliers					
Détachement de Bright Warriors *	3 Bright Warriors de n'importe quel type	2	2	3	300

Détachement de Fire Knights*	3 Fire Knights de n'importe quel type	2	2	3	250
Détachement de Towering Knights *	3 Towering Knights de n'importe quel type	2	2	4	350
Volants					
Escadon de Nightwings	3 Nightwings	2	3	3	300
Bombardier Phoenix	1 Phoenix	Figurine	3	3	300
Transport Vampyre	1 Vampyre	Figurine	3	1	100
Superlourds					
Cobra *	1 Cobra	Figurine	3	3	250
Scorpion *	1 Scorpion	Figurine	3	3	250
Storm Serpent *	1 Storm Serpent	Figurine	3	3	300
Détachement de Tempests	3 Tempests	2	3	6	550
Void Spinner *	1 Void Spinner	Figurine	3	2	200

** Unités optionnelles nécessitant l'accord de l'adversaire.*

Listes Codex des Vaisseaux Mondes

Tout Vaisseau-Monde	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Avatar Eldar	1 Avatar	Figurine	-	2	Gratuit
Vaisseau Monde Alaitoc					
Carte de support					
Scouts d'Alaitoc	4 socles de Scouts	2	2	1	100
Vaisseau Monde Biel-Tan					
Carte de Compagnie					
Ost Phénix	3 détachements de Guerriers Aspects 3 Seigneurs Phénix	8	1	2+	200+
Vaisseau Monde Iyanden					
Carte de Compagnie					
Ost de Guerriers Fantômes d'Iyanden	1 Archonte 2 détachements de Gardes Fantômes 2 détachements de Dreadnoughts	Archonte	-	5	500
Carte Spéciale					
Spirite	1 socle de Spirite et un Falcon de Commandement	Socle	-	1	100
Vaisseau Monde de Saim-Hann					
Carte de Compagnie					
Ost Wild Riders (Unique)	3 détachements de Motojets 2 détachements de Vypers	13	3	8	750
Cartes Spéciales					
Grand Prophète sur Motojet	1 socle de Grand Prophète sur Motojet	Figurine	-	2	150
Archonte sur Motojet	1 socle d'Archonte sur Motojet	Figurine	-	1	125
Carte de Support					
Titans Revenants	2 Titans Revenants	Chacun	-	3	500
Vaisseau Monde Ulthwe					
Carte de Compagnie					
Ost de Gardes Noirs d'Ulthwe	4 détachements de Gardiens	12	3	5	450
Carte de Support					
Détachement de Gardiens Tempêtes	4 socles de Gardiens Lourds	2	3	2	200

Cartes d'armée du Masque Arlequin

Carte de Compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Masque d'Arlequins	1 socle de Grand Arlequin et un Venom de commandement 3 détachements d'Arlequins 1 détachement de Bouffons Tragiques	9	2	7	650
Cartes Spéciales					
Prophète de l'Ombre	1 socle de Prophète de l'Ombre et un Venom de Commandement	Figurine	1	2	150
Solitaire	1 socle de Solitaire	Figurine	-	2	150
Cartes de Support					
1 détachement d'Arlequins	4 socles d'Arlequins	2	2	2	150
1 détachement de Bouffons Tragiques	4 socles de Bouffons Tragiques	2	2	2	250
1 détachement de Mimes	4 socles de Mimes	2	3	1	125
Maitre Mime	1 carte de Maitre Mime	-	-	1	50
1 détachement d'Arlequins sur Motojets	5 socles d'Arlequins sur Motojets	3	2	3	250
1 détachement de Venoms	4 Venoms	2	3	2	150

Cartes d'armée Eldars Noirs

Carte de Compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Point de Victoire	Coût
Cabale de Raiders	1 socle de Sybarite, 1 socle d'Incubes et 1 Raider de Commandement 3 détachements de Guerriers Cabalites	15	3	9	900
Culte de Cerastes	1 socle d'Hékatrix, 1 socle de Cérastes et 1 Raider de commandement 3 détachements de Cérastes 1 meute de Bêtes du Warp	14	3	8	800
Culte de Gorgones	1 socle de Tourmenteur, 5 socles de Gorgones et 1 Raider de commandement 1 batterie de Talos	8	3	6	600
Cabale de Reavers	3 escadrons de Reavers	9	3	6	600
Cabale de Ravageurs	3 escadrons de Ravageurs	5	3	7	650
Cartes de Commandement (1 obligatoire)	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Voïvode	1 socle de Voïvode, 1 socle d'Incubes et 1 Barge de Combat	Voïvode	1	1	100
Succube	1 socle de Succube, 1 socle de Cérastes et 1 Barge de Combat	Succube	1	1	100
Cartes Spéciales	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Incubes	6 socles d'Incubes	6	1	2	150
Titan Tisseur d'Ombres	1 Titan Tisseur d'Ombres	Figurine	-	2	200
Escadron de Titans Tisseurs d'Ombres	2 Titans Tisseur d'Ombres	Figurine	-	2x2	400
Portail Warp	1 Portail Warp	-	-	+3	+300
Cartes de Support	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Drogues de combat	Acheté pour 1 détachement	-	-	-	+50
Détachement de Guerriers Cabalites	6 socles de Guerriers Cabalites et 3 Raiders	5	3	3	300
Détachement de Cérastes	6 socles de Cérastes	3	3	3	200
Détachement de Mandragores	6 socles de Mandragores	3	3	3	200
Détachement de Fléaux	6 socles de Fléaux	3	3	3	300
Meute de Bêtes du Warp	1 socle de Belluaire et 5 socles de Bêtes du Warp	3	3	3	200
Détachement d'Hellions	6 socles de Hellions	3	3	3	250
Escadron de Reavers	6 socles de Motojets Reavers	3	3	3	250
Batterie de Talos	6 Talos	3	-	3	300

Escadron de Raiders	3 Raiders	2	3	2	150
Batterie de Raiders Hurleurs	3 Raiders Hurleurs	2	3	2	225
Batterie de Raiders Négriers	3 Raiders Négriers	2	3	2	225
Escadron de Ravageurs	3 Ravageurs	2	3	2	225
Raider Nocturne	1 Raider Nocturne	Figurine	3	2	150
Bombardier Phoenix	1 Phoenix	Figurine	3	3	300
Escadron de Ravens	3 Ravens	2	3	3	275
Razorwing	1 Razorwing	Figurine	3	2	200
Transport d'assaut Spectre	1 Spectre	Figurine	3	2	150
Missile Raptor	1 tir de Missile Raptor	-	-	-	2 PV
Bombe de Toile	1 tir de Bombe de Toile	-	-	-	2 PV

Cartes d'armée des Chevaliers Eldars

Cartes de Compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Ost de Chevaliers Eldars	1 détachement de Fire Knights 1 détachement de Bright Warriors 1 détachement de Towering Knights	5	2	8	800
Grande Ost de Défenseurs	3 détachements de Gardiens Défenseurs	14	3	9	850
Ost de Motojets	2 escadrons de Motojets 1 escadron de Vypers	8	3	6	550
Cartes Spéciales	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Baron (Chevalier)	1 Baron dans un Towering Destroyer	Figurine	-	2	200
Archonte	1 socle d'Archonte et son Falcon	Archonte	-	1	125
Détachement de Scouts	4 socles de Scouts	2	2	1	100
Troupe d'Arlequins	4 socles d'Arlequins	2	2	2	150
Cartes de Support	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Détachement de Gardiens	6 socles de Gardiens	3	3	2	150
Détachement de Défenseurs	6 socles de Gardiens et 3 Falcons	5	3	3	300
Escadron de Motojets	5 socles de Motojets	3	3	2	200
Escadron de Vypers	5 socles de Vypers	3	3	3	250
Escadron de Marcheurs de Combat	3 Marcheurs de Combat	2	3	2	150
Firestorm AA	1 Firestorm	Figurine	3	2	150
Détachement de Falcons	3 Falcons	2	3	2	150
Batterie de Canons Laser	3 Canons Laser Anti-grav	2	3	1	100
Détachement de Bright Warriors*	3 Bright Warriors de n'importe quel type	2	2	3	300
Détachement de Fire Knights*	3 Fire Knights de n'importe quel type	2	2	3	250
Détachement de Towering Knights*	3 Towering Knights de n'importe quel type	2	2	4	350

Cartes d'armée Exodites

Cartes de Compagnie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Points de Victoire	Coût
Ost de Défenseurs	3 détachements de Fusiliers	9	3	5	450
Ost de Guerre	3 détachements de Guerriers Exodites	9	3	4	350
Ost de Dragons	3 détachements de Chevaliers sur Dragons	8	3	6	600
Ost de Pentasaures	3 détachements de Pentasaures	5	3	6	550
Ost d'Eclaireurs	1 escadron de Chevaliers sur Léthosaures 2 escadrons de Chevaliers sur Raptors	8	3	5	500
Ost de Marcheurs	2 escadrons de Marcheur de Combat 2 escadrons de Marcheurs de Reconnaissance	6	3	4	400
Cartes Spéciales	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Baron (Exodite)	1 socle de Baron et 2 socles de Dragonniers	Baron	1	1	100
Visionnaire	1 socle de Visionnaire	Figurine	1	2	175
Mégadon	1 Mégadon	Figurine	2	3	300
Escadron d'Exo-Armures	3 Exo-Armures	2	2	3	300
Escadron de Dragons Serpents	3 Dragons Serpents	2	3	2	225
Cartes de Support	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Moral**	**Points de Victoire**	**Coût**
Détachement de Fusiliers	6 socles de Fusiliers	3	3	2	150
Détachement de Guerriers	6 socles de Guerriers Exodites	3	3	1	125
Détachement de Scouts	4 socles de Scouts	2	2	1	100
Escadron de Chevaliers sur Dragons	5 socles de Chevaliers sur Dragons	3	3	2	200
Escadron de Chevaliers sur Léthosaures	5 socles de Chevaliers sur Léthosaures	3	3	2	200
Escadron de Chevaliers sur Raptors	5 socles de Chevaliers sur Raptors	3	3	2	175
Escadron de Chevaliers sur Ptérosaures	5 socles de Chevaliers sur Ptérosaures	3	3	2	200
Escadron de Pentasaures	3 Pentasaures	2	3	2	200
Escadron de Dragonniers	5 socles de Dragonniers	3	2	3	250
Escadron de Marcheurs de Reconnaissance	3 Marcheurs de Reconnaissance	2	3	1	100
Escadron de Marcheurs de Combat	3 Marcheurs de Combat	2	3	2	150
Escadron de Vypers	6 Vypers de Transport	3	3	2	175
Travois de Lance Ardente	1 Travois avec Lance ardente	Figurine	3	1	50
Batterie de Lance-missiles	3 Travois avec Lance-missile	2	3	1	125
Batterie de Canons Stellaires	3 Travois avec Canon stellaire	2	3	1	125
Escadron de Salamandres	3 Salamandres	2	3	2	150
Carnosaure	1 Carnosaure	Figurine	2	2	200

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
				Infanterie (1)					
Aigle Chasseur	25 cm	-	+2	Lasblaster	25 cm	1	5+	0	Elite, Frappe en Profondeur, Réacteurs Dorsaux, Dur à Cibler
Araignée Spectrale	30 cm	5+f	+2	Tisse-mort	Gab.	Gab.	3+	0	Elite, Tir en mouvement, Impossible à bloquer, Risque lors du Mvt
Archonte	10 cm	6+f	+2	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Unité de Commandement, QG, Psyker
Arlequin	10 cm	-	+6	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Relance au Corps à Corps, Immunité au Moral vs le Chaos
Banshee	10 cm	-	+6	Epée Energétique	25 cm	1	5+	0	Elite, Cri
Bouffon Tragique	10 cm	-	+3	Canon hurleur	50 cm	2	4+	-1	Arlequin, Munitions explosives
Chanteur de Moëlle	10 cm	-	+1	Pistolet laser	25 cm	1	5+	0	QG, Mécanicien
Dragon de Feu	10 cm	-	+2	Fusil Thermique	25 cm	1	4+	-2	Elite, Ignore les Couverts
Exarque	20 cm	5+f	+8	Artefacts Sacrés	75 cm	2	3+	-1	Unité de Commandement, QG, Elite
Faucheur Noir	10 cm	5+	+1	Lance-missiles	75 cm	2	4+	-1	Elite, Tir Reflexe
Fusilier	10 cm	-	0	Carabine à éclats	50 cm	1	5+	0	
Garde Fantôme	10 cm	5+	+2	Canon Fantôme	50 cm	1	5+	-2	Pierre-Esprit
Gardien	10 cm	-	0	Catapulte Shuriken	50 cm	1	5+	0	
Gardien Lourd	10 cm	-	0	Lance Ardente	75 cm	2	5+	-1	
Grand Arlequin	10 cm	-	+8	Baiser d'Arlequin	25 cm	1	4+	-2	Arlequin, Unité de Commandement, QG, Elite, Masque
Grand Prophète	10 cm	6+f	+3	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Unité de Commandement, QG, Psyker
Guerrier Exodite	10 cm	-	+1	Epée & pistolets	25 cm	1	5+	0	
Maitre Mime	-	-	-	-	-	-	-	-	Confusion, Règles spéciales
Mime	10 cm	-	+3	Pistolet et épée	25 cm	1	5+	0	Arlequin, Frappe en profondeur
Observateur Avancé	10 cm	-	0	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	QG, Camouflage, Règles spéciales
Prophète de l'Ombre	10 cm	-	0	Pistolet laser	25 cm	1	5+	0	Arlequin, QG, Psyker
Ranger d'Alaitoc	10 cm	6+f	+1	Long Fusil	50 cm	1	4+	0	Infiltration, Sniper, Camouflage, Déploiement spécial
Scorpion	10 cm	-	+6	Mandibules	25 cm	1	5+	0	Elite, 3D6 au Corps à Corps vs Classe 1 & 2, 1D6 vs Classe 3+
Scout	10 cm	6+f	+1	Long Fusil	50 cm	1	4+	0	Infiltration, Sniper, Camouflage
Seigneur Phénix	Comme les Guerriers Aspect appropriés sauf le FA (+8)								Unité de Commandement, QG
Solitaire	15 cm	4+f	+10	Disrupteur neural	Gab.	Gab.	Spécial	Non	Arlequin, QG, Elite, Svg au CàC, Petit gab. de flamme, Règles spéciales
Spirite	10 cm	6+f	+2	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Unité de Commandement, QG, Psyker
Vengeur	10 cm	-	+2	Catapulte Shuriken	50 cm	3	4/5/6+	0	Elite
				Cavalerie (2)					
Archonte sur Motojet	35 cm	6+f	+2	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Unité de Commandement, QG, Psyker, Anti-Grav
Arlequin sur Motojet	35 cm	-	+5	Catapulte shuriken	15 cm	1	5+	0	Arlequin, Anti-grav
Baron (Exodite)	20 cm	4+/6+f	+6	Pistolet laser	25 cm	2	5+	0	Unité de Commandement, QG, Elite, Lance laser, Bouclier de Moëlle Spectrale

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Chevalier sur Raptors	25 cm	-	+3	Epée et pistolet	25 cm	1	5+	0	Infiltration
Chevaliers sur Dragons	20 cm	6+f	+3	Carabine à éclats	50 cm	1	5+	0	Lance laser, Bouclier de Moëlle Spectrale
Chevaliers sur Léthosaures	25 cm	-	+1	Carabine-plasma	35 cm	1	4+	-1	Infiltration, Attaque éclaire
Chevaliers sur Ptérosaures	30 cm	-	+1	Carabine à éclats	50 cm	1	5+	0	Anti-Grav, Frappe en profondeur
Dragonniers	20 cm	5+/6+f	+4	Carabine-plasma	35 cm	1	4+	-1	Elite, Lance laser, Bouclier de Moëlle Spectrale
Grand Prophète sur Motojet	35 cm	6+f	+3	Pistolet Shuriken	25 cm	1	5+	0	Commandement, QG, Psyker, Anti-Grav
Lance de Lumière	35 cm	6+	+5	Catapulte Shuriken	15 cm	1	5+	0	Anti-Grav, Elite, Lance laser (Touche sur 5+ avec MdS 0 av. CàC)
Motojets	35 cm	-	+3	Catapulte Shuriken	15 cm	1	5+	0	Anti-Grav
Pentasaure	15 cm	3+	+6	Laser Maelstrom	75 cm	2	4+	-2	DR(2)
Visionnaire	20 cm	6+f	+4	Pistolet et épée	25 cm	1	5+	0	Commandement, QG, Psyker
Vyper	35 cm	6+	+2	Canon Shuriken Catapulte Shuriken	25 cm 15 cm	2 1	5+ 5+	-1 0	Anti-Grav
Marcheurs (2)									
Dreadnought (Seigneur Fantôme)	10 cm	5+	+4	Lance Ardente Canon Shuriken	75 cm 25 cm	1 2	5+ 5+	-2 0	Pierre-Esprit
Marcheur de Combat	25 cm	6+	+1	Lance Ardente Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	1 3	5+ 5+	-2 0	
Marcheur de Reconnaissance	30 cm	-	+1	Rayonneur Laser	25 cm	3	5+	0	Holo-champ
Véhicules (3)									
Deathstalker (Prisme de feu)	25 cm	3+	+1	Canon à Prisme	75 cm	1	3+	-2	Pénétration +1, Anti-Grav, Tir Combiné, Attaque psy. physique
Dragon Serpent	25 cm	3+	+1	Onde du Warp	2D6x10	Gab.	4+	Spé.	Anti-Grav, Transport 2, Règles spéciales
Falcon	25 cm	3+	+1	Lance Ardente	75 cm	1	4+	-2	Anti-Grav, Transport 2
Firestorm AA	25 cm	3+	+1	Batterie Laser	100 cm	3	4+	-2	Anti-Grav, AA, Pas d'Attaque Surprise si AA
Peregrine	25 cm	3+	+2	Lance Ardente* Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	1 3	4+ 5+	-2 0	* Tourelle Anti-Grav, DR(1), Transport 1
Venom	35 cm	6+	+1	Catapulte Shuriken	15 cm	1	5+	0	Arlequin, Anti-grav, Transport 1, Toit ouvert, Holo-champ
Vyper de Transport	35 cm	6+	+1	Catapulte Shuriken	15 cm	1	5+	0	Anti-grav, Transport 1, Toit ouvert
Wave Serpent	25 cm	3+	+1	Onde du Warp	2D6x10	Gab.	4+	Spé.	Anti-Grav, Transport 2, Règles spéciales
Artillerie Légère (1)									
Canon Laser Anti-Grav	10 cm	-	-3	Lance Ardente	75 cm	1	4+	-2	
Salamandre	15 cm	6+	+1	Souffle de feu	Gab.	Gab.	4+	0	Grand gabarit de flamme, Ignore les couverts
Travois avec Canon stellaire	15 cm	-	-3	Canon stellaire	75 cm	2	5+	-1	Tir en mouvement, * Anti-aérien
Travois avec Lance ardente	15 cm	-	-3	Lance ardente	75 cm	1	4+	-2	Tir en mouvement
Travois avec Lance-missiles	15 cm	-	-3	Lance-missiles	100 cm	3 PB	Var.	0	Tir en mouvement
Vibro-Canon	10 cm	-	-3	Vibro-Canon	75 cm	Ligne	Var.	Var.	Règles spéciales
Artillerie Lourde (3)									
Doomweaver	25 cm	3+	+1	Nuées de Toile	Spé.	Spé	4+	Non	Règles spéciales

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Unicorn	25 cm	3+	+2	Vibro-canon	75 cm	Ligne	Var.	Var.	Anti-Grav, Règless spéciales
Warp Hunter	25 cm	3+	+1	Canon du Warp	75 cm	Spé.	Var.	Non	Anti-Grav, Règles spéciales
Barrage de Laser Pulsar	-	-	-	Barrage Orbital	Spé.	1	2+	-2	Coûte 2 PV, Règles spéciales
Bombe de Toile	-	-	-	Barrage Orbital	Spé.	Spé.	4+	Non	Coûte 2 PV, 7 Gabarits, Règles spéciales
Chevaliers (4)									
Avatar	15 cm	2+f	+10	Mort Hurlante	15 cm	1	2+	-3	Unité de Commandement, Peur, Sans Peur, Dur à Cibler, Pas d'Ordres, Règles Spéciales
Baron (Chevalier)	25 cm	2+	+9	Laser Maelstrom Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	2 3	4+ 5+	-2 0	Unité de Commandement, QG, Holo-champ, Lance psychique
Bright Stalker	25 cm	4+	+3	Laser Maelstrom Canon Laser	75 cm 50 cm	2 1	4+ 5+	-2 -1	Holo-champ, Lance psychique
Bright Stallion	25 cm	4+	+3	Laser Maelstrom Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	2 3	4+ 5+	-2 0	Holo-champ, Lance psychique
Exo-armure	20 cm	3+/6+f	+4	Faucheur Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	Spé. 3	4+ 5+	-2 0	Holo-champ, Bouclier de Moëlle Spectrale
Fire Gale	20 cm	3+	+2	Laser Maelstrom Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	2 3	4+ 5+	-2 0	Holo-champ, Lance psychique
Fire Reaper	20 cm	3+	+3	Canon Laser	50 cm	3	5+	-1	Holo-champ, Lance psychique
Fire Storm	20 cm	3+	+10	Missiles Lance-shurikens	100 cm 25 cm	4 PB 2	Var. 6+	-2 0	Holo-champ, Lance psychique
Towering Destroyer	25 cm	2+	+5	Laser Maelstrom Rayonneur Laser	75 cm 25 cm	2 3	4+ 5+	-2 0	Holo-champ, Lance psychique
Towering Fury	25 cm	2+	+5	Laser Maelstrom Canon Laser	75 cm 50 cm	2 1	4+ 5+	-2 -1	Holo-champ, Lance psychique
Superlourds (4)									
Carnosaure	20 cm	1+	+12	Canon stellaire	75 cm	2	5+	-1	Soif de sang, DR(2)
Cobra	20 cm	1+	+5	Canon à Distorsion Canon Shuriken	75 cm 25 cm	Gab. 2	3+ 5+	Non -1	Anti-Grav, DR(3), Règles spéciales
Mégadon	10 cm	1+	+8	Lance ardente Canon stellaire Canon psychique	75 cm 75 cm Gab.	1 4 Gab.	4+ 5+ Spécial	-2 -1 Non	Soif de sang, DR(6)
Scorpion	20 cm	1+	+5	Pulsar x 2 Canon Shuriken	75 cm 25 cm	Var. 2	Var. 5+	Var. -1	Anti-Grav, DR(3), Règles spéciales
Storm Serpent	20 cm	1+	+3	Canon Shuriken	25 cm	4	5+	-1	Anti-Grav, DR(3), Holo-champ, Portail Warp
Tempest	25 cm	1+	+4	Laser Tempest* Canon Shuriken	100 cm 25 cm	2 2	4+ 5+	-3 -1	* Tourelle Anti-Grav, DR(1)
Void Spinner	20 cm	1+	+3	Void Spinner Canon Shuriken	100 cm 25 cm	8 PB 2	3+ 5+	-3 -1	Anti-Grav, DR(3)
Volants (3)									
Nightwing	100 cm	3+	+4	Lance Ardente Catapulte Shuriken Missiles	75 cm 25 cm 50 cm	1 4 4 PB	4+ 5+ 5+	-2 0 0	Volant

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Phoenix	75 cm	3+	+2	Canon Sonique* Catapulte Shuriken Bombes Plasma	75 cm 50 cm Spé.	2 4 8 PB	4+ 5+ 3+	-3 0 -3	* Ignore les Couverts Volant Largue 2 Barrages durant son Mouvement
Vampyre	100 cm	4+	0	Catapulte Shuriken Missiles	25 cm 25 cm	6 4 PB	5+ 5+	-1 -1	Volant, Transport 6
Titans									
Titan Fantôme	25 cm	Fiche	+12	Acheter 2 armes et 2 ailes					Agile, Holo-Champ
Titan Revenant	30 cm	Fiche	+7	Laser à Pulsion x 2 Lance Missiles Rayonneur Laser	75 cm 100 cm 25 cm	Var. 4 PB 3	Var. 5+ 5+	-2 0 0	Agile, Holo-Champ, Dur à Cibler en Charge, Propulseurs, Règles spéciales
Titan Archonte	20 cm	Fiche	+12	Acheter 2 armes et 2 ailes					Agile, Holo-Champ, Sauvegarde psychique 3+, Pouvoirs psychiques, Règle spéciales

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
				Infanterie (1)					
Belluaire	15 cm	-	+3	Pistolet & fouet	25 cm	1	5+	0	QG, Elite, Triple Mvt en Charge
Cérastes	10 cm	-	+3	Pistolet & épée	25 cm	1	5+	0	Esquive
Fléaux	15 cm	-	0	Canon Eclateur	75 cm	2	5+	0	Réacteurs dorsaux
Gorgones	10 cm	6+f	+3	Griffes	-	-	-	-	Stupide, Peur
Guerriers Cabalites	10 cm	-	0	Fusil Eclateur	50 cm	1	5+	0	
Hékatrix	10 cm	-	+5	Empaleur	35 cm	2	5+	-1	QG, Elite, Esquive
Incubes	10 cm	6+	+4	Klaives	25 cm	1	5+	0	Elite, Esquive
Mandragores	10 cm	6+f	+2	Pistolet & épée	25 cm	1	5+	0	Infiltration, Camouflage
Succube	10 cm	5+f	+7	Epée-hydres	35 cm	2	5+	-2	Unité de Commandement, QG, Elite, Bouclier d'ombre, Esquive
Sybarite	10 cm	-	+5	Disloqueur	35 cm	2	5+	-1	QG, Elite, Ignore les couverts
Tourmenteur	10 cm	-	+4	Naja	Gab.	Gab.	4+	-1	Elite, QG, Spécial
Voïvode	10 cm	5+f	+7	Neurocide	35 cm	2	5+	-2	Unité de Commandement, QG, Elite, Bouclier d'ombre, Ignore les couverts
				Cavalerie (2)					
Bêtes du Warp	25 cm	-	+4	Griffes	-	-	-	-	Triple Mouvement en Charge
Hellions	25 cm	6+f	+2	Vouges	50 cm	1	5+	0	Anti-grav
Reavers	35 cm	-	+3	Fusils Eclateurs	15 cm	1	4+	-1	Anti-grav
				Marcheurs (2)					
Talos	10 cm	4+	+5	Dard	50 cm	D6	5+	-1	Anti-grav, IA, Tir à 360°
				Véhicules (3)					
Barge de Combat	30 cm	4+	+4	Lance de ténèbres Désintégrateur	75 cm 50 cm	1 2	4+ 5+	-2 -1	Bouclier d'ombre, Anti-grav, Toit ouvrant, Transport 2
Raider	30 cm	5+	0	Lance de ténèbres	75 cm	1	4+	-2	Anti-grav, Toit ouvrant, Transport 2
Raider Hurleur	30 cm	5+	0	Tornade d'éclats	75 cm	3	4+	-1	Anti-Grav, AA
Raider Négrier	30 cm	5+	+1	Lance-filet	LdV	Spé.	4+	Non	Anti-Grav
Raider Nocturne	30 cm	5+	+2	Canon Nocturne* Désintégrateurs	100 cm 75 cm	1 2	3+ 5+	-4 -2	Anti-grav, Bouclier d'ombre, * Pénétration +3
Ravageur	30 cm	4+	+2	Lance de ténèbres Désintégrateur	75 cm 50 cm	1 2	4+ 5+	-2 -1	Anti-grav
				Artillerie Lourde (3)					
Bombe de Toile	-	-	-	Barrage Orbital	Spé.	Spé.	4+	Non	Coûte 2 PV, 7 Gabarits, Règles spéciales
Missiles Raptor	-	-	-	Barrage Orbital	Spé.	8 PB	3+	-3	Coûte 2 PV, Détruit les bâtiments

Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb de dés	Pour toucher	MdS	Notes
Volants (3)									
Phoenix	75 cm	3+	+2	Canon Sonique* Fusils Eclateurs Bombes Plasma	75 cm 50 cm Spé.	2 4 8 PB	4+ 5+ 3+	-3 0 -3	* Ignore les Couverts Volant Largue 2 Barrages durant son Mouvement
Raven	115 cm	5+	+5	Lance de ténèbres Canon Eclateur	25 cm 25 cm	2 2	4+ 5+	-2 0	Volant, Bouclier d'Ombre
Razorwing	90 cm	5+	+2	Lance de ténèbres Canon Eclateur Missiles tourment	25 cm 25 cm LdV	2 2 4 PB	4+ 5+ 5+	-2 -1 Spé.	Volant, Bouclier d'Ombre
Spectre	100 cm	4+	+1	Canon Eclateur Missiles	25 cm 25 cm	6 4 PB	5+ 5+	-1 -1	Volant, Bouclier d'Ombre, Transport 6
Titan (5)									
Tisseur d'Ombres	35 cm	Fiche	+6	Lance-toiles Lance de ténèbres Désintégrateur	LdV 75 cm 75 cm	Gab. 2 1	4+ 4+ 5+	Non -2 -2	Agile, Dur à cibler en Charge, Bouclier d'Ombre, Règles spéciales