

Version 3.0

# ELDARS VANISSE AUX MONDES



*Par Heavygear*

# SOMMAIRE

<b>HISTOIRE: LA MALEDICTION DES ELDARS</b>	Page 03
<b>REGLES SPECIALES</b>	Page 05
Commandement, mouvement	Page 05
Pions Impact, champs de gravité et holochamps	Page 05
Armement Eldar Vaisseaux Mondes	Page 06
Touches critiques Eldar Vaisseaux Mondes	Page 07
Navires fantômes	Page 08
Les Eldars des Vaisseaux Mondes et les errants	Page 10
<b>VAISSEAUX ELDARS VAISSEAUX MONDES</b>	Page 11
<b>LISTES DE FLOTTE</b>	Page 23
<b>REGLES DE CAMPAGNE</b>	Page 27
<b>ANNEXE 1: Vaisseaux légendaires</b>	Page 31
<b>ANNEXE 2: Vaisseau Monde Iyanden</b>	Page 45
<b>ANNEXE 3: Scenarios</b>	Page 50

# HISTOIRE: LA MALEDICTION DES ELDARS

Si les corsaires Eldars sont un danger pour les vaisseaux marchands, ils ne constituent que très rarement une menace pour les flottes de guerre impériales. Cependant, on ne peut pas en dire autant des dizaines d'appareils qui protègent les vaisseaux-mondes Eldars. Chacune de ces flottes de guerre est une force de combat mortelle pouvant ravager un sous-secteur entier.

## Les Vaisseaux-mondes

Les vaisseaux-mondes sont des véhicules spatiaux d'une taille incommensurable. Il ne s'agit pas simplement d'immenses vaisseaux mères entourés d'escorteurs plus petits, ni même de vastes cités, comme les vastes forts spatiaux de l'Imperium, mais plutôt de gigantesques mondes mobiles accompagnés d'imposantes armadas, qui pourraient défendre un système ou un sous-secteur entier. Des flottes de guerre sont regroupées autour des points clés de chaque vaisseau-monde, tandis que des appareils plus petits patrouillent en permanence le long de sa surface.

Protégés par ce flot incessant de vaisseaux, les Eldars vivent sous des dômes cristallins qui les séparent du vide interstellaire. Depuis la déchéance de leur race et la chute de leur empire, les Eldars qui souhaitent perpétuer leur mode de vie ancestral le font à bord de ces vaisseaux mondes, poursuivant leur course millénaire à travers la galaxie. Leur voyage est à la fois une fuite en avant et une quête sans fin ni véritable but, car la race Eldar est au bord de l'extinction, et même l'exode de leurs gigantesques vaisseaux-mondes ne pourra empêcher cela.

## La Toile

Avec de tels astronefs à leur disposition, il paraît surprenant que les Eldars aient besoin de quelque flotte de guerre que ce soit, mais considérer les vaisseaux mondes comme des vaisseaux spatiaux est une erreur. Ils sont certes mobiles, mais leurs dimensions mêmes les rendent trop peu manœuvrables pour un combat spatial. Ainsi, les osts des vaisseaux-mondes doivent être acheminés sur les champs de bataille lointains par les flottes Eldars qui passent par l'antique réseau appelé la Toile.

La Toile est une relique de l'ère où les Eldars régnaient sur les étoiles. À cette époque, les gigantesques navires marchands Eldars, qui servirent de base aux vaisseaux mondes, parcouraient la galaxie en passant par des tunnels Warp formant un réseau complexe, reliés à l'espace réel par des portails que les Eldars établirent dans tous les systèmes de la galaxie.

Grâce à la Toile, les Eldars pouvaient se déplacer en toute sécurité d'un point de l'espace à l'autre et ils utilisent encore ce canal lorsque leurs armées partent en guerre.

Cependant, la Toile n'est pas parfaite, car la naissance de Slaanesh, la Grande Ennemie, a rendu son utilisation dangereuse pour les Eldars. De nombreux portails ont dû en effet être scellés pour empêcher les forces du Chaos de se déverser du Warp, et les millénaires de luttes incessantes que les Eldars ont traversé depuis la Chute ont peu à peu réduit les dimensions de la Toile.

## Les Vaisseaux-mondes en Guerre

Un Eldar peut parfaitement traverser la Toile à pied et quitter son vaisseau-monde pour surgir d'un portail sur quelque lointaine planète. Néanmoins, ces portails sont généralement trop petits pour laisser passer une armée entière et ils ne sont utilisés que par les Rangers, les Arlequins et d'autres nomades Eldars.

Occasionnellement, la destinée des Eldars les conduit à combattre sur un monde déconnecté de la Toile par la tragédie qui a frappé leur race. Un ost Eldar peut être déployé grâce à de vastes escadrons d'appareils d'attaque, comme les Vampire et assimilés, qui peuvent acheminer rapidement de grandes quantités de troupes et de matériel au moyen de la Toile. Lorsque l'intervention d'une vaste force est requise, les antigrav et les appareils atmosphériques ne suffisent pas et c'est alors que les flottes de guerre Eldars entrent en jeu.

Les osts de guerre embarquent à bord des navires de la flotte qui quittent ensuite leur vaisseau-monde par la Toile. Les docks des vaisseaux-mondes ne sont pas seulement des ports d'attache pour leurs flottes, mais de gigantesques portails Warp ouvrant sur la Toile. Les vaisseaux spatiaux peuvent ainsi regagner l'univers matériel grâce aux énormes portails Eldars, des points d'accès si immenses qu'une flotte entière peut les utiliser.

Ces voyages peuvent amener les flottes Eldars directement en orbite autour de leur destination, ou bien ils émergent à quelque distance de leur objectif mais dans tous les cas, la vitesse des vaisseaux Eldars leur permet d'atteindre leur cible très rapidement. En effet, les flottes Eldar utilisent la Toile pour lancer des attaques surprises, quittant le Warp pour frapper l'ennemi au moment où ce dernier s'y attend le moins.

# HISTOIRE: LA MALEDICTION DES ELDARS

Lorsque les Eldars attaquent un monde, les vaisseaux quittent le Warp et prennent position autour de leur objectif aussi vite que possible. Les appareils les plus lourds possèdent leurs propres portails, grâce auxquels les troupes peuvent se déployer au sol pendant que les vaisseaux fournissent un soutien orbital et des bases de ravitaillement pour leurs chasseurs. Si le monde attaqué ne possède pas de portail Warp opérationnel, les Eldars envoient des vagues de transports Vampire, de bombardiers Phoenix et de chasseurs Nightwing pour annihiler promptement les défenses ennemies et interdire toute riposte.

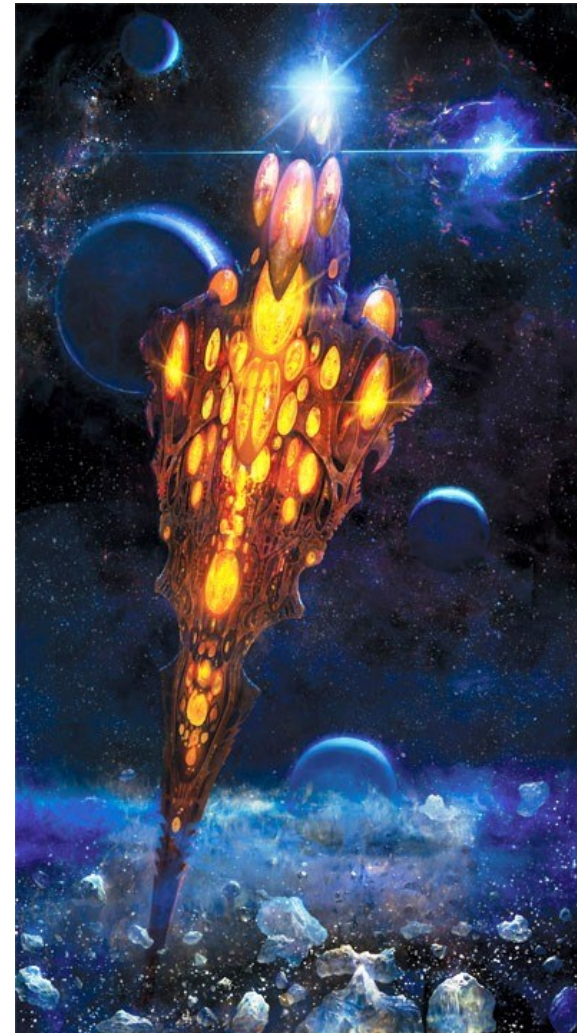
Les portails Warp permettent également de faciliter les trajets d'un vaisseau-monde. Alors que les Prophètes établissent son itinéraire au moyen de leurs divinations, des petits groupes de Shadowhunters explorent la Toile, traquant les éventuelles menaces pour sécuriser la route choisie. Ainsi, les patrouilles ou les flottes ennemies qui pourraient compromettre la sécurité d'un vaisseau-monde seront prises pour cibles par les puissants vaisseaux de guerre Eldars bien avant de déceler la présence d'un vaisseau-monde.

## Les Flottes de Guerre Eldars

En raison de ses imposantes dimensions, un vaisseau monde possède plusieurs flottes de guerre, stationnées à des points précis de la structure de l'immense navire alors qu'il traverse l'espace. Chaque flotte comprend de dix à vingt appareils placés sous l'autorité d'un amiral, inévitablement conseillé par les Prophètes du vaisseau monde. L'équipage d'un vaisseau est formé des Eldars qui ont choisi la Voie du Marin, symbolisé par l'oiseau au plumage bleu et blanc qui guidait les navires dans les mythes Eldars. Au sein de cette voie, les Timoniers et les Voyageurs sont des spécialistes permettant aux Eldars de naviguer à travers la Toile avec une maîtrise inégalée.

Les patrouilles de Shadowhunters ne dépendent pas des flottes de guerre, et se déplacent en toute liberté autour du vaisseau-monde. Les équipages de ces petits vaisseaux sont souvent des Gardiens qui ont abandonné la Voie du Marin. La taille compacte et l'agilité de ces escorteurs leur permet de se rapprocher un peu plus du vaisseau-monde que ne le pourraient des navires plus imposants. Les Shadowhunters mettent cette caractéristique à profit pour protéger le vaisseau-monde des astéroïdes et des débris spatiaux pris dans leur champ gravitationnel en détruisant ces intrus avant qu'ils n'endommagent la délicate structure en moelle spectrale du vaisseau-monde.

On peut fréquemment voir des Shadowhunters s'amuser à poursuivre les chasseurs qui patrouillent dans les environs immédiats d'un vaisseau-monde, qu'ils pourchassent avec une précision impensable pour des escorteurs. En cas de nécessité, de petits groupes de Shadowhunters abandonnent leur rôle habituel pour rejoindre les plus gros navires qui défendent le vaisseau-monde.



# RÈGLES SPÉCIALES DES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

Les règles suivantes incluent la FaQ 2007 mais pas la FaQ 2010

## COMMANDEMENT DES ELDARS

Tous les vaisseaux Eldars ajoutent +1 à la valeur de Commandement générée par le tableau page 10, ce qui leur donne un Commandement allant de 7 à 10.

## MOUVEMENT DES ELDARS

En raison de leur mode de propulsion unique, les Eldars ne peuvent pas utiliser les ordres spéciaux suivant : *En Avant Toute*, *Rétrofusées*, *Virage Serré*. Notez que puisqu'ils ne peuvent pas utiliser l'ordre spécial *En Avant Toute*, ils ne peuvent pas éperonner d'autres vaisseaux.

Les règles suivantes s'appliquent aux vaisseaux Eldars et remplacent les règles habituelles de mouvement, les points n'étant pas spécifiquement modifiés s'appliquent normalement aux Eldars. Les vaisseaux Eldars se déplacent durant leur phase de mouvement et durant leur phase de tir autonome. Notez qu'ils ne peuvent se déplacer que durant leur propre phase de tir autonome et non celle de l'adversaire.

Avant de bouger, un vaisseau Eldar peut effectuer un virage, dans n'importe quelle direction. Il ne peut le faire qu'avant de bouger et devra garder la même orientation jusqu'au début de son mouvement suivant. Sous l'ordre spécial « Verrouillage », un navire Eldar ne peut pas effectuer de virage durant ses DEUX phases de mouvements.

La vitesse à laquelle un vaisseau Eldar peut se déplacer est déterminée une fois qu'il a effectué son virage et dépend de son orientation par rapport à la direction du soleil. Tous les vaisseaux Eldars disposent de trois valeurs de Vitesse (par exemple 10/20/30). La première est utilisée si le soleil est dans l'arc de tir frontal du vaisseau, la deuxième s'il est dans son arc de tir arrière et la troisième s'il est dans son arc de tir bâbord ou tribord. Si la direction du soleil est entre deux angles de tirs, le joueur Eldar peut choisir quelle valeur il utilisera.

Les vaisseaux Eldars n'ont pas de distance de mouvement minimum, ils peuvent parcourir entre 0 cm et la valeur de Vitesse maximum permise par l'orientation du soleil. Après leur virage initial, ils se déplacent en ligne droite et ne peuvent pas effectuer de virages supplémentaires.



*Un escorteur de classe Hellebore a une vitesse de 10/20/30. Au début de son mouvement, il pivote comme indiqué, de sorte que le soleil soit dans son arc de tir gauche. L'escorteur peut donc se déplacer jusqu'à 30cm en ligne droite.*

Comme il a été dit plus haut, un vaisseau Eldar peut bouger deux fois au cours de son tour. Le second mouvement s'effectue durant la phase de tir autonome, après que les projectiles autonomes ont bougé, mais est autrement traité comme un mouvement Eldar ordinaire.

Un navire Eldar désirant aborder un navire adverse peut le faire durant n'importe laquelle de ses phases de mouvement, mais il ne peut pas tirer ou lancer d'autonomes s'il décide de le faire. S'il décide d'aborder durant la phase de mouvement, il ne peut plus effectuer son second mouvement.

## PIONS IMPACT ET CHAMPS DE GRAVITÉ

Les Eldars sont affectés par les Pions Impact de la même manière que n'importe quel vaisseau dénué de boucliers : ils subissent un Point de Dommage sur un résultat de 6 sur 1D6 et réduisent leur vitesse de 5 cm pour ce tour-ci. Les champs de gravité permettent aux Eldars d'incliner leur déplacement habituellement droit en fonction de la courbe de la planète, et d'effectuer un virage en direction de celle-ci à la fin de leur mouvement (puisque'ils peuvent tourner comme ils le désirent au début de leur mouvement, ils ne gagnent pas de bénéfice supplémentaire à ce moment-là).

## HOLO-CHAMPS

Contre les attaques qui utilisent le Tableau de Canonage, les holo-champs infligent un décalage d'une colonne sur la droite, en plus des décalages habituels dus à la portée ou aux Pions Impact et cela ne peut modifier les jets au-delà de la dernière colonne du tableau. Contre TOUTES les armes basées sur la FORCE, les tirs de canon Nova, les attaques d'autonomes et tous types de frappe éclair, éperonnage et abordage, chaque touche est déterminée normalement, mais le joueur Eldar a le droit de tenter un jet de sauvegarde grâce à ses holo-champs (voir table ci-après).

# RÈGLES SPÉCIALES DES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

D6	RESULTATS
1	Touché ! Le vaisseau subit 1 Point de Dommage
2-6	Raté ! Placez un Pion Impact en contact avec le vaisseau.

Quand l'Eldar tente sa sauvegarde contre les dégâts (excepté les armes utilisant la table de canonage), Les holo-champs ne testent qu'une fois contre chaque attaque réussie, que ce soit un tir d'artillerie, une touche d'autonome, etc. En d'autres mots, il ne teste qu'une fois contre un éperonnage, une fois contre un tir de canon Nova et une fois contre chaque touche infligée par une attaque d'ordonnance, frappe éclair, etc. Les holo-champs ne protègent pas des touches dues à la traversée de Pions Impact, aux phénomènes célestes ou de toute attaque ayant une aire d'effet comme: l'explosion d'un vaisseau, le sépulcre ou le générateur d'influx stellaire Nécron, les marques de Slaneesh etc.

Le joueur Eldar doit annoncer s'il se met sous l'ordre spécial « Alerte Impact » avant de lancer ses sauvegardes d'Holo-champs.

## ARMEMENT DES ELDARS

Les vaisseaux Eldars ont accès aux trois types d'armement décrits ci-dessous :

### Pulsars

Les pulsars projettent une rafale de tirs laser très puissants. Ils sont traités comme des pièces d'artillerie navale ordinaires et touchent toujours sur 4+ quelle que soit la valeur de Blindage de leur cible. Toutefois, pour chaque touche réussie, le pulsar a le droit de tirer à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il rate ou qu'il ait obtenu un maximum de trois touches.

Un pulsar Eldar sous l'ordre « Verrouillage », relance CHAQUE jet raté jusqu'à ce que les trois touches soient atteintes ou qu'un nouveau raté soit obtenu.

### Batteries d'Armes

Les batteries Eldars sont composées d'armes à courte portée capables de libérer un véritable déluge de feu sur l'ennemi. Elles emploient des systèmes de visée extrêmement perfectionnés qui les rendent très précises, quelle que soit la portée. Pour représenter ceci, les batteries d'armes Eldars comptent toujours leur cible comme étant De Face sur le Tableau de Canonage, quelle que soit son orientation réelle. En dehors de cette exception, toutes les règles habituelles des batteries d'armes s'appliquent.

### Torpilles

Les torpilles des Eldars utilisent un système de brouillage sophistiqué qui les rend pratiquement indétectables jusqu'à ce qu'elles frappent. Pour représenter ceci, les tourelles défensives ne touchent les torpilles Eldars que sur 6, au lieu du 4+ habituel. De plus, les senseurs perfectionnés des torpilles Eldars permettent de relancer les jets pour touches ratés d'une salve de torpille.

### Lances Fantômes

Bien que les plus gros vaisseaux utilisent les puissants pulsars, les réserves d'énergie requises pour actionner ces armes les rendent impossibles à monter sur les Shadowhunters. Au lieu de cela, les petits appareils Eldars sont armés des lances fantômes, versions moins puissantes de la même arme et sont l'équivalent des modèles équipant les navires d'avant la chute. Les lances fantômes comptent à tous les points de vue comme des pièces d'artillerie navales ordinaires (pas de touches multiples).

### Équipes d'Abordage de Guerriers Aspects

Contrairement aux pirates Eldars, qui comptent sur les mêmes vauriens qui constituent leurs équipages pour mener les raids et les actions d'abordage, les flottes des vaisseaux mondes disposent souvent de guerriers aspects en tant que combattants embarqués. Nombre d'entre eux emploient en effet des techniques de combat parfaitement adaptées aux téléportations ou aux frappes éclair, et attaquent souvent les vaisseaux ennemis de cette façon. Certains navires Eldars sont autorisés à prendre comme combattants embarqués des guerriers aspects choisis dans la liste de flotte. Les vaisseaux dotés de Combattants Embarqués Guerriers Aspects ajoutent +2 à leurs jets de dés pour résoudre un abordage, ou +1 à leurs jets de dés quand ils lancent une frappe éclair (c'est-à-dire une téléportation, les Eldars n'ayant accès ni aux torpilles, ni aux vaisseaux d'abordage).



# RÈGLES SPÉCIALES DES ELDARS DES VAISSEAUX-MONDES

## TOUCHES CRITIQUES SUR LES ELDARS

Les vaisseaux Eldars subissent une touche critique sur un résultat de 4+ au lieu du 6 habituel. Jetez 2D6 et consultez le résultat sur le tableau suivant, et non sur le Tableau des Touches Critiques habituel.

2D6	DEGATS	RESULTAT
2	+0	<b>Circuit d'Infinité endommagé:</b> Le circuit d'infinité du vaisseau, qui facilite les transmissions internes et assiste l'équipage dans ses manœuvres, a subi des dégâts. Le Commandement du vaisseau est réduit de -1 jusqu'à ce que les dégâts soient réparés.
3	+0	<b>Armement de Quille Endommagé:</b> L'armement de quille n'est plus alimenté et ne peut pas tirer avant d'être réparé.
4	+0	<b>Armement de Proue Endommagé:</b> L'armement de proue est sévèrement atteint et ne peut pas tirer avant d'être réparé.
5	+0	<b>Haubans Endommagés:</b> Le système permettant au vaisseau de modifier sa voilure et d'exécuter des manœuvres serrées est mis hors circuit. Le vaisseau ne peut plus tourner que jusqu'à 90° tant que cela n'est pas réparé.
6	+0	<b>Voile Endommagée:</b> La voile principale du vaisseau est criblée de tirs, réduisant la quantité d'énergie qu'elle peut emmagasiner. Réduisez les valeurs de vitesse du vaisseau de 5cm jusqu'à réparation.
7	+1	<b>Coque Endommagée:</b> La coque souffre sévèrement de la touche et se fissure, l'équipage ne doit pas brusquer le vaisseau car trop de pression pourrait aggraver les dommages. Jusqu'à ce que les dégâts soient réparés, jetez 1D6 chaque fois que le vaisseau effectue un virage de plus de 45°. Sur un 1, il subit un Point de Dommage
8	+0	<b>Voile Déchirée:</b> Les cellules solaires de la voile principale sont réduites en lambeaux. Le vaisseau ne peut plus bouger pendant la phase de tir autonome tant que les dégâts ne sont pas réparés.
9	+1	<b>Circuit d'Infinité Détruit:</b> La fragile matrice cristalline du circuit d'infinité explose. Le Cd du vaisseau est réduit de -3. Ce dégât ne peut pas être réparé.
10	+0	<b>Générateur d'Holo-champs Détruit:</b> Le générateur d'holo-champ est endommagé. Le vaisseau n'est plus protégé par ses holo-champs. Ce dégât ne peut pas être réparé
11	+D3	<b>Brèche dans la Coque:</b> Une énorme déchirure cause un carnage chez l'équipage.
12	+D6	<b>Effondrement des Cloisons:</b> Les poutrelles se tordent, des compartiments entiers sont broyés dans un bruit atroce. Priez pour que le vaisseau tienne le coup!

Note: Si un navire subit des touches critiques multiples dans la même localisation, tous doivent être réparés pour que le système redevienne opérationnel. Si un résultat de touche critique ne peut être appliqué ou si le résultat affecte une localisation ne pouvant être réparée, appliquez le résultat suivant dans la table (exemple pour un nouveau résultat Générateur d'Holo-champs détruit appliquez Brèche dans la coque).



# NAVIRES FANTÔMES.....Coût Variable

Les Navires Fantômes sont les vaisseaux spatiaux qui, à cause de la lente agonie de la race Eldar, sont quasiment abandonnés en raison du manque d'équipage. Les Prophètes incorporent à ces vaisseaux des pierres-esprits, reliquaires sacrés portant les âmes des Eldars ayant déjà perdu la lutte pour la survie. Iyanden suite à la guerre contre les Tyranides en est la plus grande utilisatrice. Il arrive que des Navires Fantômes soient entièrement dénués d'équipage vivant, ou que les pierres-esprits qui les habitent soient celles des anciens pilotes, navigateurs et canonniers, qui continuent à guider et protéger les leurs par-delà les frontières de la mort. Parfois, un Navire Fantôme portera les pierres esprits d'Eldars incroyablement anciens, témoins de la Chute, à qui l'on refuse le repos éternel en raison des épreuves que doit traverser leur peuple. Pour les rares êtres vivants qui se trouvent à bord des Navires Fantômes, la présence de ces êtres est aussi intimidante qu'exaltante.

Ces pierres-esprits apportent la conscience à la moelle spectrale dont sont faits les vaisseaux Eldars, matériau certes vivant mais dénué de raison, en un curieux amalgame du vivant, de l'inanimé et de l'immortel. Les pierres-esprits permettent aux Navires Fantômes de fonctionner avec des équipages incroyablement réduits ce qui, associé à la moelle spectrale vivante, les rend exceptionnellement résistants. Plus difficiles à détruire que les frêles corps des vivants, les pensées immatérielles peuvent passer d'une veine transitoire à l'autre. Les esprits ont une totale liberté à l'intérieur du squelette de moelle spectrale, car ils peuvent rediriger les fonctions du vaisseau vers n'importe quel point en cas de défaillance d'un système donné. Mais s'appuyer ainsi sur les pierres-esprits ne se fait pas sans difficulté pour les Eldars de Iyanden. En effet, les esprits sont souvent anciens et ont le tempérament d'âmes qui devraient être au repos depuis longtemps déjà, semblant enjôleurs et espiègles, distants et peu coopératifs si on les laisse simplement errer dans le réseau d'infinité, loin de l'influence des Prophètes Eldars qui dirigent leurs actions.

Pour fonctionner, un Navire Fantôme doit être commandé par un Spirite, un puissant psyker eldar qui a choisi de consacrer ses pouvoirs à communiquer avec les morts. Les Spirités sont des êtres sinistres et solitaires, qui doivent parfois rester longtemps seuls à bord des Navires Fantômes dont ils ont la charge, avec pour seule compagnie les âmes des morts.

## JOUER DES NAVIRES FANTÔMES

Les Navires Fantômes ne sont pas une classe particulière de vaisseau, mais tout simplement les appareils essentiellement contrôlés par des pierres-esprits et n'ayant qu'un équipage vivant réduit, voire inexistant. Les Eldars répugnent à utiliser de tels vaisseaux, car ils doivent déranger les esprits des morts et les forcer à se battre une fois de plus pour leur peuple. C'est la raison pour laquelle ces vaisseaux sont appelés Navires Fantômes, car ce sont des entités puissantes qui se situent à la frontière entre la vie et la mort et représentent une force que les Eldars ne doivent utiliser que dans les pires circonstances. Le massacre de la population résultant de l'invasion Tyranide a cependant rendu les Navires Fantômes indispensables à Iyanden et les flottes du vaisseau-monde en comportent plus que les Eldars ne le souhaiteraient.

N'importe quel vaisseau d'une flotte de Iyanden peut être converti en Navire Fantôme. Les Navires Fantômes sont soumis aux règles spéciales suivantes :

**Commandement :** Les Navires Fantômes utilisent le Cd normal des Eldars.

**Ordres Spéciaux :** Les Navires Fantômes peuvent exécuter des Ordres Spéciaux de la même façon que les autres vaisseaux, mais il y a toujours un risque que la nature même de leurs équipages spectraux détourne leur attention de la bataille en cours. Si un Navire Fantôme rate son jet de Commandement pour un Ordre Spécial, il ne peut pas exécuter cet Ordre Spécial et ne peut en plus rien faire du tout ce tour-ci. Si l'échec est la conséquence d'un test pour une Alerte Impact, le Navire Fantôme ne pourra rien faire lors de son tour suivant au lieu de ce tour-ci. Lorsque vous ratez le test de Commandement d'un Navire Fantôme, vous ne pouvez plus faire de tests de Cd pour les autres Navires Fantômes lors de ce tour. Vous pouvez néanmoins continuer à donner des Ordres Spéciaux aux vaisseaux normaux de la flotte (jusqu'à ce que vous ratiez le test de Commandement de l'un d'entre eux, bien entendu).





# NAVIRES FANTÔMES.....Coût Variable

**Immortel** : Un Navire Fantôme n'a pas besoin des systèmes délicats qui garantissent la survie d'un équipage vivant, et la facilité avec laquelle les esprits parcourent les veines de moelle spectrale du vaisseau signifie que même gravement endommagé, celui-ci demeure opérationnel. Ainsi, les Navires Fantômes sont plus robustes que les vaisseaux classiques Eldars et ne subissent un dommage critique que sur un résultat de 6 (et non 4, 5 ou 6 comme c'est normalement le cas pour les vaisseaux Eldars).

**Sans Équipage** : Les Navires Fantômes sont pilotés par les esprits des guerriers Eldars défunts, leurs équipages sont donc réduits ou inexistant. Pour cette raison:

- Les Navires Fantômes ne peuvent pas avoir de d'équipes d'abordage de guerriers aspects.

- Les Navires Fantômes ne peuvent pas avoir de ponts de lancement.
- Les Navires Fantômes ne peuvent pas effectuer d'abordages ou de frappes éclair d'aucune sorte.
- Un ennemi abordant un Navire Fantôme a un modificateur d'abordage de +1 en sus des autres modificateurs.
- Les ennemis effectuant des frappes éclair contre un Navire Fantôme ajoutent +1 au résultat de leur jet de dé.
- Les Navires Fantômes ne jettent que la moitié des dés normaux pour le contrôle de dégâts pendant la phase de fin du tour (avant de diviser à nouveau le nombre de dés par deux en raison des Pions Impact si c'est le cas).



# LES ELDARS DES VAISSEAUX MONDES ET LES ERRANTS

Les Eldars sont une race incroyablement ancienne et ils régnaient jadis sur une vaste portion de la galaxie. Puis vint la Chute, quand les Eldars, consumés par leur propre décadence, furent presque annihilés. Les rares survivants furent dispersés dans les étoiles à bord de leurs vaisseaux-mondes, des vaisseaux spatiaux aussi grands que des planètes, qui constituent depuis le dernier refuge de la race Eldar. Il est impossible de dire avec certitude combien il existe de vaisseaux-mondes. Ils furent bâtis en toute hâte il y a des millénaires de cela pour échapper à un grave péril. Le trouble et la confusion la plus totale régnaient en maître dans les moments qui précéderent la Chute, toute forme de gouvernement avait disparu depuis longtemps, et seules les décisions héroïques de quelques visionnaires permirent la construction des vaisseaux-mondes.

## La Voie de l'Eldar

Conscient que la satisfaction égoïste de leurs désirs et de leurs caprices avait amené la ruine de leur race, les Eldars des vaisseaux-mondes ont développé un système pour contrôler leurs instincts. Chaque Eldar choisit une discipline qu'il se met en devoir de maîtriser, ce qui peut prendre des années, voire plusieurs vies d'homme. Chaque discipline est appelée voie, et chaque voie apporte son lot de choix et de spécialisations. Par exemple, la Voie du Guerrier comprend de nombreux aspects et même si tous permettent aux Eldars de maîtriser l'art de la guerre, chaque aspect guerrier enseigne des techniques de combat particulières. Il existe d'autres voies, comme celle des Chanteurs de Moelle, les ingénieurs psychiques des vaisseaux-mondes qui sculptent la moelle spectrale et les autres matériaux psychoplastiques qu'emploient les Eldars. Il existe une myriade de voies, certaines plus favorisées que d'autres, chacune proposant un véritable mode de vie.

## Les Errants et la Voie

Il arrive que les contraintes de la Voie de l'Eldar soient insupportables même pour un Eldar, qui quittera alors son vaisseau-monde pour devenir un Errant. De nombreux Eldars vivent pendant des années, voire des siècles, en tant qu'Errants avant de reprendre la Voie de l'Eldar. Les Errants doivent supporter le terrible fardeau de la conscience exacerbée de leur race sans la protection de la Voie de l'Eldar et, livrés à eux-mêmes, ils sont très vulnérables. Seul un Eldar au caractère bien trempé peut espérer survivre longtemps à la condition d'Errant. Après des années d'aventures et de voyages dans les immensités de l'espace au sein des flottes pirates, la plupart des Eldars regagnent leur vaisseau-monde d'origine.

Les pirates Eldars sont des Errants qui ont abandonné la vie disciplinée et relativement ordonnée à bord de leur vaisseau-monde pour rejoindre une bande de féroces pirates. Comme tous les Errants, certains d'entre eux finissent par retrouver la Voie de l'Eldar, et conservent parfois des liens avec leur vaisseau-monde d'origine. Cependant, l'attitude apparemment capricieuse et impulsive des Errants s'accorde mal avec la vie soigneusement réglée des Eldars des vaisseaux-mondes, de sorte que les Grands Prophètes n'aiment guère voir leur peuple se mêler aux fantasques et dangereux Errants.

## Combiner les Flottes des Vaisseaux-mondes et des Corsaires

Les alliances formelles entre les flottes obéissant aux Prophètes des vaisseaux-mondes et celles des corsaires sont relativement rares, mais pas impossibles. Néanmoins, une telle alliance ne se concrétisera généralement que si un chef respecté est présent, à même de satisfaire le besoin de prudence des Prophètes et de prouver sa puissance aux pirates, plus agressifs. De tels chefs, comme le légendaire Yriel, sont rares, mais les flottes qu'ils commandent sont invariablement puissantes. D'ordinaire, les flottes des Eldars des vaisseaux-mondes ne peuvent pas utiliser les règles de réserve pour choisir des vaisseaux des flottes corsaires (et inversement). Pour utiliser une flotte Eldar mixte, vous devez d'abord choisir une liste de flotte Eldar particulière. Au lieu des options de Commandant de Flotte normales de cette liste, vous devez ensuite choisir un Héros Eldar (voir ci-dessous). Un Héros Eldar permet à votre flotte de prendre des vaisseaux de "l'autre" liste Eldar, soit des vaisseaux corsaires si votre flotte est issue des vaisseaux-mondes, et des vaisseaux des vaisseaux-mondes si vous jouez une flotte corsaire).

## COMMANDANT DE FLOTTE

### Héros Eldar

*Votre flotte peut être commandée par un Héros Eldar, qui remplace alors votre commandant de flotte normal.*

Héros Eldar (Cd 10).....150pts

Vous pouvez acheter des relances pour votre Héros Eldar en payant le coût indiqué ci-dessous :

Une relance.....50 pts

Deux relances .....75 pts

Trois relances.....100 pts

VAISSEAUX ELDARS VAISSEAUX MONDES



## Destroyer de classe SHADOWHUNTER.....40 Pts

Les Shadowhunters sont les plus petits vaisseaux employés par les Vaisseaux Mondes. Ils opèrent en vastes groupes qui patrouillent en permanence à faible distance de la surface du vaisseau-monde alors que celui-ci traverse l'espace. Ces meutes de Shadowhunters protègent les abords du vaisseau-monde, escortant les navires alliés regagnant les docks ou tournant autour de sa structure à une allure effrayante pour repousser tout assaillant, allant là où les vaisseaux plus gros ne sauraient se risquer. En raison de leur rôle défensif, les Shadowhunters ont un rayon d'action limité, car ils sont conçus pour repousser un assaillant qui parviendrait à s'approcher du vaisseau-monde. L'armement et les réserves d'énergie sont proportionnellement compacts, faisant du Shadowhunter l'un des escorteurs les plus légers et maniables de la galaxie, même selon les standards Eldars. En fait, les Shadowhunters sont si maniables que les appareils d'attaque ennemis ont du mal à les semer. Au cours de l'invasion tyrannique de Iyanden, les Shadowhunters formaient la dernière ligne de défense du vaisseau-monde, tandis que les vaisseaux plus gros éliminaient les tyranides dans les profondeurs de l'espace. Les éléments survivants de ces vagues d'assaut devenaient des cibles faciles pour les Shadowhunters lorsqu'ils se rapprochaient du vaisseau-monde. Cependant, lorsque les Tyranides fondirent en force sur Iyanden, la flotte Eldar fut submergée, ce qui poussa les Shadowhunters à se replier pour rejoindre les croiseurs et se livrer à des contre-attaques désespérées dans l'espace.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur/1	15/20/30cm	Spécial	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme pour chaque Shadowhunter de la flotte					
Lance Fantôme de proue		30 cm	1	Avant	
Batteries de proue		30 cm	3	Avant	

**Règles Spéciales:** Les Shadowhunters sont si agiles qu'ils peuvent aisément poursuivre les vaisseaux d'attaque, harcelant les appareils plus petits comme aucun autre escorteur ne peut le faire.

- Lorsque des Shadowhunters font un tir direct sur des armes autonomes, ils touchent toujours sur 4+ (au lieu du 6+ normal). Le nombre de dés à jeter est tout de même calculé normalement (les pièces d'artillerie navale lancent un dé par point de Force, les batteries d'armes utilisent le tableau de canonage).
- **FAQ 2010 (Remplace la règle ci-avant):** Quand ils arrivent en contact avec un appareil de débarquement, ils peuvent relancer une sauvegarde d'holo-champ ratée (Le 2ème résultat s'applique toujours en cas de relance). Cette sauvegarde ne fonctionne que contre les appareils de débarquements, les autonomes qui se comportent comme des chasseurs continuent à être ignorés normalement. En raison de leur très petite taille et équipage, les Shadowhunters ne peuvent effectuer d'abordage. Un navire qui aborde avec succès ou une frappe éclair réussie contre un Shadowhunter gagnent un modificateur de +1 à son jet de dé en plus de tout autre modificateur.
- **BGF.FR (Remplace les règles ci-avant):** Lorsque des Shadowhunters font un tir direct sur des armes autonomes, ils touchent toujours sur 4+ (au lieu du 6+ normal). Le nombre de dés à jeter est tout de même calculé normalement (les pièces d'artillerie navale lancent un dé par point de Force, les batteries d'armes utilisent le tableau de canonage). En raison de leur très petite taille et équipage, les Shadowhunters ne peuvent effectuer d'abordage. Un navire qui aborde avec succès ou une frappe éclair réussie contre un Shadowhunter gagnent un modificateur de +1 à son jet de dé en plus de tout autre modificateur.

## Frégate de classe WRAITHSCORPION.....60/55\* Pts

La frégate Wraithscorpion est un modèle apparu ou retrouvé récemment. Les premiers rapports de l'Adeptus Astartes ou elle figure datent d'après l'attaque Tyranide sur Iyanden.

Elle palie au manque de puissance de feu en protection rapprochée observé lors de ces attaques. L'efficacité des autres escorteurs n'est pas remise en cause, mais la Frégate Wraithscorpion leur est une addition bienvenue.

Pour répondre à son manque d'équipages, Iyanden a adapté cette frégate et l'a doté de pierre esprits supplémentaires pour être pilotée par un équipage restreint. Ceci n'enlève rien à ses capacités opérationnelles ou de combat, mais ôte toute possibilité d'abordage d'un navire ennemi et pose de gros problèmes de défense en cas d'abordage par un vaisseau ennemi. On retrouve aussi cette variante avec équipage restreint chez d'autres vaisseaux mondes, toutefois en bien plus petits nombres.

Le Wraithscorpion est un modèle peu commun apparu très récemment, son comportement n'a été observé que très rarement par l'Adeptus Astartes lors de rencontres fugaces avec des flottes avancées. On suppose qu'elle n'est déployé en nombre significatifs qu'auprès des Vaisseaux Mondes. Certains suggèrent qu'il s'agit d'un design retrouvé suite à la réapparition des Vaisseaux Mondes Mymeara et Altansar, d'autres qu'il s'agit d'une variante lourde des escorteurs shadowhunters d'Iyanden conçue suite à l'invasion Tyranide.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur/1	15/20/30cm	Spécial	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une configuration pour chaque Wraithscorpion de la flotte					
Pulsars de proue		30 cm	1	Avant	
Batteries de proue		30 cm	2	Avant	
Ou					
Torpilles de proue		30 cm	2	Avant	
Batteries de proue		30 cm	2	Avant	

### Règles Spéciales:

- Le cout est de 60pts en règles standards et de 55pts en FAQ 2010.
- Equipage Restreint: Pour -5pts, le Wraithscorpion peut être doté d'un équipage restreint et de pierres esprit supplémentaires, il ne peut plus lancer d'action d'abordage. Toute action d'abordage ou de frappe éclair contre lui bénéficie d'un bonus de +1 en plus de tout autre modificateur. (Cette option est obligatoire pour toute flotte Iyanden).

## Croiseur Léger de classe GHOSTHUNTER (Adapté de Spacefleet) .....90 Pts

Le croiseur léger Ghosthunter date du temps d'avant la chute ou il faisait office d'escorteur en raison de sa vitesse. Il est dorénavant remplacé dans ce rôle par l'escorteur Shadowhunter. On trouve encore quelques uns de ces modèles dans les flottes de réserves des Vaisseaux Mondes ou en protection de mondes Exodites. Certaines flottes Corsaires Eldars en possèdent parfois un ou deux exemplaires.

De part sa structure légère même pour un croiseur léger, il pourrait être considéré plus comme un escorteur lourd qu'un croiseur. Comme les vaisseaux des Corsaires Eldars, il ne présente pas de variantes d'armement. Sauf quand il est rencontré dans les rares flottes Corsaires ou Exodites en possédant, les Ghosthunters sont des navires fantômes non plus dirigés par des équipages Eldars, mais par les pierres esprit de leurs ancêtres.

En raison de leur fragilité, ces navires fantômes ne sont déployés qu'en dernier recours et en défense des Vaisseaux Mondes Eldars afin de préserver les esprits de leurs ancêtres.

La dernière rencontre avec ce type de vaisseau date de 789M41 dans le Segmentum Obscurus ou une patrouille impériale a eu un contact furtif avec deux de ces vaisseaux dans le système d'Avignor. La patrouille rapporte qu'ils auraient pu appartenir au Vaisseau Monde Lugganath.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger/2	15/20/30cm	Spécial	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Lance Fantôme de proue		30 cm	1	Avant	
Torpilles de quille		30 cm	4	Avant	

### Règles spéciales:

- Pour +10pts le Ghosthunter peut échanger sa Lance contre un Pulsar à 30cm.
- 0-2 Ghosthunter peuvent être pris comme choix de croiseur dans une liste de flotte Corsaires Eldars.

## Croiseur Léger de classe WARPHUNTER (Adapté de Spacefleet) .....115 Pts

Alors que les plus grandes terreurs qui n'aient jamais menacé la galaxie sont sur le point de frapper, l'antique race des Eldars se prépare de nouveau à faire face. Amoindrie technologiquement depuis la chute, nombre de vaisseaux mondes font appels à leurs plus anciens chantiers navals pour remettre en service et améliorer des classes désuètes depuis des millénaires et en produire quelques nouvelles unités. Le Warphunter est issu du Ghosthunter et ressemble trait pour trait à l'ancien modèle. Son armement a été amélioré, son blindage et sa structure ont été renforcées au détriment d'une légère perte de vitesse par rapport au modèle initial.

Les premiers rapports concernant l'apparition de ce nouveau modèle datent de 994M41. Ils apparaissent dans les flottes du Vaisseau Monde Iyanden après l'attaque de la flotte ruche Kraken. L'Astronomicum estime que ces vaisseaux sont des Ghosthunters remis à niveau. Toutefois, de nouvelles unités sont produites en plus des navires remis à niveau. Ce modèle a aussi été repéré dans les flottes d'autres vaisseaux mondes depuis.

Les Vaisseaux d'Iyanden devant fonctionner avec un équipage minimum et ne disposant donc pas de troupes de défense, une partie de l'espace restant a été utilisée pour mettre en place des systèmes de sécurité internes afin de protéger les équipages contre les abordages ennemis. Comme ces systèmes reposent lourdement sur l'ajout de pierres esprit supplémentaires et l'ajout d'équipes de guerriers fantômes en défense, sauf dans les cas désespérés, ce n'est pas un choix souvent retenu par les autres vaisseaux mondes.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger/4	10/20/30cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme de proue pour chaque Warphunter de la flotte					
Pulsars		30 cm	1	Avant	
Batteries		30 cm	4	Avant	
Choisissez une arme de quille pour chaque Warphunter de la flotte					
Torpilles		30 cm	4	Avant	
Batteries		30 cm	4	Avant	

### Règles spéciales:

- Systèmes de sécurité améliorés et équipage minimum: Pour +5pts, le Warphunter peut être doté d'un équipage minimum et de systèmes de sécurité améliorés, il ne peut plus lancer d'action d'abordage ni de frappe éclair et ne peut pas recevoir de Commandant de flotte, Grand Prophète ou d'équipe d'abordage de Guerriers Aspects. Toute action d'abordage contre lui subit un malus de -2 en plus de tout autre modificateur. Toute frappe éclair contre lui subit un malus de -1 en plus de tout autre modificateur (Cette option est obligatoire pour toute flotte Iyanden).

## Croiseur Léger de classe WRAITHSHIP (Adapté de Spacefleet) .....145 Pts

Le croiseur Léger Wraithship date du temps d'avant la chute ou il faisait office de Croiseur. Il est dorénavant remplacé dans ce rôle par le Spectre. On trouve encore quelques uns de ces modèles dans les flottes de réserves des Vaisseaux Mondes ou en protection de mondes Exodites. Certaines flottes Corsaires Eldars en possèdent parfois un exemplaire.

Bien que moins puissant que ses homologues plus récents, ce croiseur léger reste dangereux et peut être confondu aisément avec sa version récente introduite suite à la guerre gothique et aux incursions Tyranides. Comme les vaisseaux des Corsaires Eldars, ce croiseur léger ne présente pas de variantes d'armement. La plupart du temps, ils n'ont plus d'équipages et sont des navires fantômes.

La dernière rencontre avec ce type de vaisseau date de 799M41 dans le Segmentum Tempestus ou la flotte de l'Impérium a fait fuir un de ces vaisseaux dans le système d'Ophelia IV. On pense qu'il appartenait à une des flottes du Vaisseau Monde Biel Tan.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger/4	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de Proue		30 cm	8	Avant	
Torpilles de quille		30 cm	4	Avant	

### Règles spéciales:

- 0-1 Wraithship peut être pris comme choix de croiseur dans une liste de flotte Corsaires Eldars.



## Croiseur Léger de classe BANSHEE (Adapté de Spacefleet).....150 Pts

Depuis la chute la race des Eldars n'a cessé de décliner et n'est aujourd'hui que le pâle reflet de ce qu'elle fut culturellement et technologiquement. Amoindrie technologiquement depuis la chute, nombre de vaisseaux mondes font appels à leurs plus anciens chantiers navals pour remettre en service et améliorer des classes désuètes depuis des millénaires et en produire quelques nouvelles unités. Le Banshee est issu de la remise à niveau des Wraithships. Sa silhouette ressemble trait pour trait à l'ancien modèle, mais son armement a été amélioré pour venir au niveau de celui des navires des flottes Vaisseaux Mondes. De même, ses moteurs ont été gonflés pour regagner la vitesse attendue d'un croiseur Léger.

Les premiers rapports concernant le Banshee datent de 995M41 au sein des flottes du Vaisseau Monde Iyanden après l'attaque de la flotte ruche Kraken. L'Astronomicum estime que ces vaisseaux sont pour la plupart des Wraithships modifiés remis en service pour palier aux pertes. Depuis, cette estimation s'est révélée fautive car ils ont aussi été signalés dans les flottes d'autres Vaisseaux Mondes.

Les Vaisseaux d'Iyanden devant fonctionner avec un équipage minimum et ne disposant donc pas de troupes de défense, une partie de l'espace restant a été utilisée pour mettre en place des systèmes de sécurité internes afin de protéger les équipages contre les abordages ennemis.



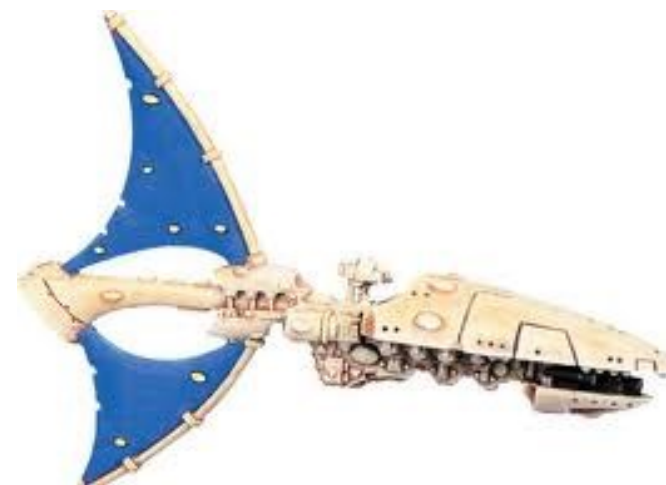
TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur Léger/4	10/20/30cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme de proue pour chaque Banshee de la flotte					
Pulsars		30 cm	2	Avant	
Batteries		30 cm	8	Avant	
Choisissez une arme de quille pour chaque Banshee de la flotte					
Torpilles		30 cm	4	Avant	
Batteries		30 cm	4	Avant	

### Règles spéciales:

- Systèmes de sécurité améliorés et équipage minimum: Pour +5pts, le Banshee peut être doté d'un équipage minimum et de systèmes de sécurité améliorés, il ne peut plus lancer d'action d'abordage et ne peut plus recevoir de Commandant de flotte, Grand Prophète ou d'équipe d'abordage de Guerriers Aspects. Toute action d'abordage contre lui subit un malus de -2 en plus de tout autre modificateur. Toute frappe éclair contre lui subit un malus de -1 en plus de tout autre modificateur (Cette option est obligatoire pour toute flotte Iyanden).

## Croiseur de classe SPECTRE.....160 Pts

Les Spectres sont faits à partir de moelle spectrale, un matériau tiré de l'énergie brute du Warp, changée en matière solide par les artisans psychiques appelés chanteurs de moelle. La moelle spectrale forme la superstructure du vaisseau, autour de laquelle sont disposés les autres éléments. La moelle spectrale sert aussi de canal pour l'énergie psychique, ce qui facilite les communications, améliore l'acheminement de l'énergie et permet au vaisseau d'agir comme un énorme organisme vivant. Le cœur de moelle spectrale d'un vaisseau est entouré d'une structure que les chanteurs de moelle font littéralement pousser pour lui donner la forme souhaitée. Ces Eldars utilisent leurs pouvoirs psychomorphiques pour sculpter des cloisons, des murs, des sols et des conduits qui constituent une véritable coquille autour du cœur de moelle spectrale, formant ainsi la coque et les compartiments majeurs du vaisseau. La plupart des systèmes du navire sont directement connectés au cœur de moelle spectrale, d'où ils tirent leur énergie et grâce à quoi ils sont contrôlés. En raison des techniques d'ingénierie psychique uniques des Eldars, l'énergie psychique parcourt en permanence leurs vaisseaux spatiaux, le cœur de moelle spectrale fournissant un canal grâce auquel l'équipage peut contrôler les fonctions mécaniques de l'appareil. Ainsi, les pilotes Eldars, en parfaite osmose avec leur vaisseau, ajustent constamment l'orientation de ses voiles pour exploiter au maximum l'énergie des vents solaires. C'est également la source de l'élégance et de l'agilité légendaires du Spectre, dont le vol s'apparente à celui d'un oiseau. Leurs pilotes sentent littéralement le souffle des vents solaires sur les voiles du vaisseau, ils perçoivent le fléchissement de ses structures, les tensions et les mouvements de son squelette de moelle spectrale. Semblable à un épervier s'élevant sur les courants thermiques ou plongeant pour s'emparer de sa proie, un Spectre peut pivoter instantanément, décrire des cercles et fondre sur les vaisseaux ennemis.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme de proue pour chaque Spectre de la flotte					
Pulsars		30 cm	2	Avant	
Batteries		30 cm	8	Avant	
Choisissez une arme de quille chaque Spectre de la flotte					
Torpillés		30 cm	4	Avant	
Ponts de lancement		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	2	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

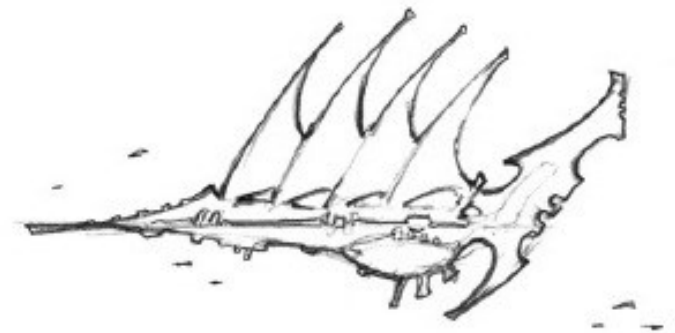
### Règles spéciales:

- Le Spectre est un croiseur avec un armement de croiseur Léger il ne peut pas être équipé d'appareils de débarquement Vampires Raiders.

## Croiseur de classe NAIAD (Adapté Codex V4) .....205 Pts

Le Croiseur Naiad date du temps d'avant la chute ou il faisait office de Croiseur Lourd. Il est dorénavant remplacé dans ce rôle par le Croiseur Dragon. Il n'existe pas refonte/adaptation de ce modèle, ni de chantiers capable d'en produire de nouveaux. Ses plans ont été perdus lors de la chute et avec l'avènement de la classe Dragon, nul Vaisseau Monde Eldar ne voit actuellement un intérêt à le reproduire. Il n'en reste que quelques exemplaires ayant survécu à la chute et la majorité sont désormais des vaisseaux fantômes. C'était un des modèles précurseurs du pulsar et de l'armement modulaire (sur le concept duquel les vaisseaux Eldars Noirs ont évolué par la suite). Il offre un choix d'armement et des tubes lance torpilles en armement fixe.

Le rapport le plus récent de l'Astronomicum faisant allusion à un croiseur de type Naiad date de la treizième croisade noire d'Abbadon. Une unité patrouillant peut après la fin de la guerre filma et nota la position des restes d'un croiseur de ce type. Le vaisseau de l'Adeptus Mechanicus qui fut dépêché plus tard aux coordonnées notées n'a jamais retrouvé l'épave.



TYPE/PS		VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6		10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	4+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR
Choisissez une arme de proue pour chaque Naiad de la flotte						
Pulsars		30 cm	3	Avant		
Batteries		30 cm	14	Avant		
Chaque Naiad de la flotte possède						
Torpilles de quille		30 cm	6	Avant		

## Croiseur de classe DRAGON .....260 Pts

Le terme “Dragon” désigne une classe de croiseurs des Vaisseaux Mondes Eldars. Il ne se rapporte à aucun armement ou configuration particuliers, mais regroupe plutôt des appareils suivant les mêmes principes, conçus pour les mêmes missions de base.

Au sein de cette catégorie, les vaisseaux sont regroupés en fonction de configurations ou de combinaisons d’armes communes, sous un nom systématiquement dérivé de “Dragon”. Ainsi les Dragons pilotés en majeure partie, voire intégralement, par des pierres-esprits sont appelés Dragons Fantômes, tandis que les vaisseaux les plus lourds, conçus pour opérer loin du vaisseau-monde sur de longues périodes sont appelés Void Dragons. Les types de Dragons peuvent grandement varier, que ce soit par le nombre de leurs voiles, par leur armement ou même par leur taille. Il ne faut toutefois pas les confondre avec le Void Dragon qui est en fait l’évolution lourde de ce croiseur.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme de proue pour chaque Dragon de la flotte					
Pulsars		30 cm	3	Avant	
Batteries		30 cm	16/14**	Avant	
Choisissez une arme de quille pour chaque Dragon de la flotte					
Torpilles		30 cm	6/8**	Avant	
Ponts de lancement		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Pour +10 points, un Dragon équipé de ponts de lancement peut être doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.
- \*\* Caractéristiques FAQ 2010.

## Grand Croiseur de classe VOID DRAGON (Adapté FaQ 2010 et Rogue Trader).....310 Pts

L'Adeptus Astartes estime que le Void Dragon est l'évolution du croiseur Dragon en grand croiseur et date d'avant les guerres gothiques. On note deux silhouettes caractéristiques de celui-ci, une mono-queue avec voile unique ressemblant à s'y méprendre à la classe Dragon si on ne prête pas attention à son double kiosque et la deuxième est une version multi-coques dont le représentant le plus connu est le Flames of Asuryan.

Le premier Vaisseau Monde à employer des Void Dragons fut néanmoins Saim-Hann qui au vu de ses capacités de combat lui donna le nom de sa rune de Vaisseau Monde suite à une bataille contre une flotte Wahaag Ork.

Les caractéristiques les plus notables le différenciant des croiseurs de type Dragon sont un armement avec des arcs étendus et une structure renforcée. En fin de guerre gothique, certains Void Dragons voient aussi une augmentation de la portée d'une partie de leur armement de proue par l'utilisation des mêmes technologies que celles utilisées par les Void Stalkers.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une configuration d'arme pour chaque Void Dragon de la flotte					
Pulsars de quille		30 cm	1	Avant / Droite	
Pulsars de quille		30 cm	1	Avant / Gauche	
Batteries de proue		30 cm	14	Avant	
Ou					
Pulsars de proue		30 cm	3	Avant	
Batteries de quille		30 cm	10	Avant / Gauche / Droite	
Choisissez une arme additionnelle pour chaque Void Dragon de la flotte					
Torpilles de quille		30 cm	8	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	4	-	

\*\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Pour +10 points, un Void Dragon équipé de ponts de lancement peut être doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25cm.
- Pour +30 points le Void Dragon peut étendre la portée de ses Pulsars de Proue ou Batteries d'armes de Proue de 30 à 45cm.

## Cuirassé de classe STELLAR PHOENIX (Adapté Warprift 30).....385 Pts

Le plus grand navire Eldar en dehors des vaisseaux mondes eux-mêmes, les navires de classe Stellar Phoenix ont une forte symbolique au sein d'une flotte. Cette classe est nommée en l'honneur des seigneurs Phénix, à leur image, ils peuvent dévaster un adversaire en une attaque. Le design de cette classe souligne une endurance et une puissance de feu rarement observée chez les Eldars. Toutefois chez les Eldars des Vaisseaux Mondes, la vitesse est le complément indissociable de la puissance de feu. C'est une classe rare et les Vaisseaux Mondes en possèdent rarement plus de quelques exemplaires. Bien que plus puissants et résistants que le Dragon et le Void Dragon, la classe Stellar Phoenix est légèrement plus lente que ceux-ci. De ce fait, ils sont rarement observés loin de leur Vaisseau Monde et toujours au sein d'une flotte conséquente.

Depuis la fin de guerre Gothique et l'attaque Tyranide sur le Vaisseau Monde Iyanden, leur armement de proue est souvent amélioré avec des armes longue portée ceci pour compenser leur lenteur relative. Le Void Stalker est l'évolution du Stellar Phoenix adaptée aux besoins et aux ressources des Corsaires Eldars en fin de guerre gothique .



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé/10	10/15/20cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une configuration d'arme pour chaque Stellar Phoenix de la flotte					
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Droite	
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Gauche	
Batteries de proue		30 cm	16	Avant	
Ou					
Pulsars de proue		30 cm	3	Avant	
Batteries de quille		30 cm	10	Avant / Droite	
Batteries de quille		30 cm	10	Avant / Gauche	
Choisissez une arme additionnelle pour chaque Stellar Phoenix de la flotte					
Torpilles de quille		30 cm	8	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Pour +10 points, un Stellar Phoenix équipé de ponts de lancement peut être doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.
- Pour +30 points le Stellar Phoenix peut étendre la portée de ses Pulsars de Proue ou Batteries d'armes de Proue de 30 à 45cm.

# LISTES DE FLOTTE



## LISTE DE FLOTTE DE RECONNAISSANCE VAISSEAUX MONDES

Les flottes de reconnaissance Vaisseaux Mondes jouent souvent le rôle d'avant-garde ou d'éclaireurs sur le chemin de leur Vaisseau Monde. Elles sont de petite taille et comportent rarement plus de quelques croiseurs.

### COMMANDANT DE FLOTTE

#### 0-1 Amiral

Votre flotte peut inclure un Amiral Eldar, qui doit être affecté à un vaisseau, dont il remplacera la valeur de Cd par la sienne. Si la valeur en points de la flotte dépasse 750 points, elle doit être commandée par un Amiral.

Amiral Eldar (Cd 9).....75 pts  
L'Amiral peut acheter des relances de Commandant de Flotte au coût indiqué ci-dessous :

Une relance.....25 pts  
Deux relances.....75 pts  
Si un Vaisseau de Légende est présent, sauf si les règles spéciales le permettent, l'Amiral ne peut être positionné dessus.

#### 0-1 Grands Prophètes

Votre flotte peut inclure un Grands Prophète. Il doit être affecté à un vaisseau et accorde une relance utilisable par son vaisseau ou un vaisseau du même escadron ou un escadron d'escorteurs dans un rayon de 15 cm.

Grands Prophète .....+30 pts

#### Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects

Le Vaisseau Amiral et celui du Grand Prophète peuvent avoir des équipes d'abordage de guerriers aspects (cf. règles spéciales p.6).

Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects .....+20 pts

### VAISSEAUX DE LIGNE

#### Vaisseaux de Légende

Sauf règle spéciale ou scénario, une flotte de reconnaissance ne peut pas inclure de Vaisseau de Légende.

#### Cuirassé

Une flotte de Reconnaissance ne peut pas inclure de Cuirassés.

#### Croiseurs

Si votre flotte est commandée par un Amiral, vous pouvez prendre un Dragon en guise de vaisseau amiral. Celui-ci n'est pas soumis aux limitations de flotte.

Votre flotte peut inclure un croiseur de type différent par tranche de quatre Spectres ou croiseurs Légers. Le nombre de Void Dragon ne peut être supérieur au nombre de Dragons.

0-1 Void Dragon .....310 pts

0-1 Dragon .....260 pts

Sauf scénario ou campagne une flotte de reconnaissance ne peut inclure de croiseur de type Naiad.

Votre flotte peut inclure jusqu'à 12 Spectres ou croiseurs légers.

Spectre .....160 pts

Banshee.....150 pts

Warphunter.....115 pts

#### Navires Fantômes

Sauf scénario, campagne ou règle spéciale, une flotte de reconnaissance ne peut inclure de Navire Fantôme.

### Escorteurs

Votre flotte peut inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez.

Escorteurs de classe Shadowhunter.....40 pts  
Sauf scénario ou campagne une flotte de reconnaissance ne peut inclure de frégate Wraithscorpion.



### RESERVES ET RENFORTS

Les flottes de reconnaissances suivent les règles décrites dans Armada p.9. Les Eldars Vaisseaux Mondes font parfois appel aux Corsaires Eldar présents dans le secteur pour les aider. Pour illustrer ce fait, jusqu'à la moitié des unités de réserve peuvent être choisies dans la liste de Corsaires Eldar du Secteur Gothique (Blue Book p.134). Le choix des unités reste sujet aux restrictions des listes concernées.



# LISTE DE FLOTTE VAISSEAUX MONDES

## COMMANDANT DE FLOTTE

Cette liste de flotte est l'archétype des flottes Eldars Vaisseaux Mondes.

### 0-1 Amiral

Votre flotte peut inclure un Amiral Eldar, qui doit être affecté à un vaisseau, dont il remplacera la valeur de Cd par la sienne. Si la valeur en points de la flotte dépasse 750 points, elle doit être commandée par un Amiral.

Amiral Eldar (Cd 9).....75 pts

Amiral Suprême Eldar (Cd 10).....100 pts

L'Amiral peut acheter une relance de Commandant de Flotte au coût indiqué ci-dessous :

Une relance.....25 pts

Si un Vaisseau de Légende est présent, sauf si les règles spéciales le permettent, l'Amiral ne peut être positionné dessus.

### 0-3 Grands Prophètes

Votre flotte peut inclure jusqu'à trois Grands Prophètes. Chacun doit être affecté à un vaisseau et accorde une relance utilisable par son vaisseau ou un vaisseau du même escadron ou un escadron d'escorteurs dans un rayon de 15 cm.

Grand Prophète .....+30 pts

### Équipes d'Abordage de Guerriers Aspects

N'importe quel nombre de vaisseaux de ligne peut avoir des équipes d'abordage de guerriers aspects. (cf. règles spéciales p.6).

Equipe d'Abordage de Guerriers Aspects .....+20 pts

## VAISSEAUX DE LIGNE

### 0-1 Vaisseau de Légende

Sauf règles spéciales ou scénario, leur nombre est limité à 1 et ils doivent respecter les autres limites de flotte.

### Cuirassé

Un cuirassé par tranche complète de 1000 points avec un maximum de 2.

0-2 Stellar Phoenix.....385 pts

### Croiseurs

Si votre flotte est commandée par un Amiral, vous pouvez prendre un Void Dragon ou un Dragon en guise de vaisseau amiral. A l'exception de la limitation Vaisseau de Légende, ce vaisseau n'est pas soumis aux autres limitations de flotte.

Votre flotte peut inclure un croiseur de type différent par tranche de deux Spectres ou croiseurs Légers présents dans la flotte. Le nombre de Void Dragon ne peut être supérieur au nombre de Dragons.

Void Dragon .....310 pts

Dragon .....260 pts

Votre flotte peut inclure autant de Spectres ou croiseurs légers que vous le voulez.

Spectre .....160 pts

Banshee.....150 pts

Warphunter.....115 pts

### Navires Fantômes

N'importe quel vaisseau de ligne de la flotte peut être transformé en Navire Fantôme. Un tel vaisseau ne peut pas inclure de Grand Prophète ni de guerriers aspects.

Navire Fantôme .....gratuit

## ESCORTEURS

### Escorteurs

Votre flotte peut inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez.

Escorteurs de classe Shadowhunter.....40 pts

Votre flotte peut inclure des frégates Wraithscorpion dans un escadron (mixte ou non) maximum, et ceci si au moins un escadron d'escorteurs Shadowhunter est déjà présent votre flotte. Le nombre de frégates Wraithscorpion ne peut être supérieur au nombre de Shadowhunters.

0-6 Frégates de classe Wraithscorpion ..... 60 pts



## RESERVES ET RENFORTS

Les flottes Vaisseaux Mondes suivent les règles décrites dans Armada p.9. Ce sont des flottes de guerre qui ne font généralement pas appel aux Corsaires Eldar. Dans le cadre d'une campagne vous pouvez toutefois décider d'inclure ceux-ci dans les réserves. Dans ce cas, à l'exception des cuirassés, jusqu'à la moitié des unités de réserve peuvent être choisies dans la liste de Corsaires Eldar de fin de Guerre Gothique (Armada p.58). Le choix des unités reste sujet aux restrictions des listes concernées.

# LISTE DE FLOTTE DE DEFENSE VAISSEAUX MONDES

La flotte de défense ne peut être utilisée que dans les scénarios comportant un objectif vital à défendre pour les Eldars (Ressource vitale, Station spatiale, Sanctuaire Eldar, Planète Exodite, Vaisseau Monde). Ces flottes font généralement appel à toute unité disponible aux alentours.

## COMMANDANT DE FLOTTE

### 0-1 Amiral

Votre flotte peut inclure un Amiral Eldar, qui doit être affecté à un vaisseau, dont il remplacera la valeur de Cd par la sienne. Si la valeur en points de la flotte dépasse 750 points, elle doit être commandée par un Amiral.

Amiral Eldar (Cd 9).....75 pts  
Amiral Suprême Eldar (Cd 10).....100 pts  
L'Amiral peut acheter une relance de Commandant de Flotte au coût indiqué ci-dessous :

Une relance.....25 pts  
Si un Vaisseau de Légende est présent, sauf si les règles spéciales le permettent, l'Amiral ne peut être positionné dessus.

### 0-3 Grands Prophètes

Votre flotte peut inclure jusqu'à trois Grands Prophètes. Chacun doit être affecté à un vaisseau et accorde une relance utilisable par son vaisseau ou un vaisseau du même escadron ou un escadron d'escorteurs dans un rayon de 15 cm.

Grand Prophète .....+30 pts

### Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects

N'importe quel nombre de vaisseaux de ligne peut avoir des équipes d'abordage de guerriers aspects (cf. règles spéciales p.6).

Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects .....+20 pts

## VAISSEAUX DE LIGNE

### 0-1 Vaisseau de Légende

Sauf règles spéciales ou scénario, leur nombre est limité à 1 et ils doivent respecter les autres limites de flotte.

### Cuirassé

Un cuirassé par tranche complète de 1000 points.

Stellar Phoenix .....385 pts

### Croiseurs

Si votre flotte est commandée par un Amiral, vous pouvez prendre un Void Dragon ou un Dragon en guise de vaisseau amiral. A l'exception de la limitation Vaisseau de Légende, ce vaisseau n'est pas soumis aux autres limitations de flotte.

Votre flotte peut inclure un croiseur de type différent par Spectre ou croiseur léger présent dans la flotte. Le nombre de Void Dragon ne peut être supérieur au nombre de Dragons

Void Dragon .....310 pts  
Dragon .....260 pts  
0-4 Naiad.....205 pts

Votre flotte peut inclure autant de Spectres ou croiseurs légers que vous le voulez.

Spectre .....160 pts  
Banshee.....150 pts  
Wraithship.....145 pts  
Warphunter.....115 pts  
Ghosthunter .....90 pts

Le nombre total de Wraithships et de Ghosthunters ne peut être supérieur au total des autres croiseurs Légers (Rappel: le Spectre n'est pas un croiseur Léger).

Hors scénario, au moins la moitié (arrondie au supérieur) des Naiads, Ghosthunters et Wraithships de la flotte de défense, doivent obligatoirement être des Navires Fantômes.

### Navires Fantômes

N'importe quel vaisseau de ligne de la flotte peut être transformé en Navire Fantôme. Un tel vaisseau ne peut pas inclure de Grand Prophète ni de guerriers aspects.

Navire Fantôme .....gratuit

## ESCORTEURS

### Escorteurs

Votre flotte peut inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez.

Escorteurs de classe Shadowhunter.....40 pts

Votre flotte peut inclure une frégate Wraithscorpion par escorteur Shadowhunter présent votre flotte.

Frégates de classe Wraithscorpion .....60 pts

## RESERVES ET RENFORTS

Les flottes de Défense font appel à toute unité Eldar disponible à proximité, il est donc plus difficile de constituer une réserve.

Pour illustrer ce fait, les règles de sélection des réserves sont modifiées par: pour chaque tranche complète de 4 Cuirassés, croiseurs ou escorteurs choisis dans la liste de flotte vous pouvez prendre un navire du même type. Ces unités peuvent être choisies indifféremment dans les listes Flotte de Défense Vaisseaux Mondes ou Corsaires Eldar Fin de Guerre Gothique (Armada p.58), le choix des unités reste sujet aux restrictions de chacune de ces listes.

SUPPLEMENT POUR LES REGLES DE CAMPAGNE



## TABLES DE COMPETENCES ELDARS VAISSEAUX MONDES

<b>D6</b>	<i>Pendant la durée d'une campagne l'équipage d'un vaisseau gagne de l'expérience. Expérience que seul le fait de servir ensemble en temps de guerre peut forger. Lancez un D6 sur la table suivante :</i>
<b>1</b>	<b>Canonniers experts:</b> L'équipe d'artilleurs est parmi les meilleures de tout le secteur, capable de délivrer un tir de barrage dévastateur. Quand le vaisseau tente un ordre de <i>verrouillage</i> , vous pouvez lancer 3D6 et retirer le résultat le plus élevé avant de le comparer à la valeur de commandement de votre vaisseau.
<b>2</b>	<b>Prophète:</b> Un devin de renom accompagne le vaisseau, révélant les futurs possibles au commandant du vaisseau. Ce vaisseau peut toujours tenter un ordre spécial, même si un autre vaisseau ou escadron dans la flotte a raté son test de commandement ce tour-ci.
<b>3</b>	<b>Pilotes d'élite:</b> Même les pilotes de bombardiers assignés à ce vaisseau comptent plusieurs AS parmi leurs équipages. Les bombardiers lancés par ce vaisseau peuvent survivre à une interception par des chasseurs ennemis en utilisant la même sauvegarde 4+ (appareil résistant) que les chasseurs Eldar. Comme ce ne sont pas des chasseurs, ils continuent à ignorer les autres autonomes normalement. Les chasseurs de ce vaisseau bougent toujours avant les appareils d'attaque ennemis. Relancez ce résultat si votre vaisseau ne transporte pas d'appareils d'attaque.
<b>4</b>	<b>Positions de Combat:</b> Les guerriers Aspects ou même les redoutés Arlequins ont été incités à rejoindre votre vaisseau. Votre vaisseau peut relancer le jet lors d'un abordage. Le deuxième lancé est toujours appliqué (même s'il est inférieur au premier). Ce bonus peut être combiné avec une unité d'abordage d'élite.
<b>5</b>	<b>Équipage discipliné:</b> Chaque fois que ce vaisseau teste contre son commandement ou tente d'effectuer un ordre spécial, vous pouvez lancer 3D6 et retirer le plus grand résultat avant de le comparer à la valeur de commandement de votre vaisseau.
<b>6</b>	<b>Equipe de commandement d'élite:</b> Une fois par bataille, ce vaisseau réussit automatiquement un test de commandement, il n'y a pas besoin de jet de dés. Ceci peut être utilisé même si un autre vaisseau ou escadron a raté son test de commandement ce tour-ci.

*Ces tables sont prévues pour être utilisées par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Eldar Vaisseaux Mondes*

## Tables de modification de vaisseau Eldar Vaisseaux Mondes

D6	MODIFICATION DES MOTEURS
1	<b>Moteurs du Dragon Céleste :</b> Les réacteurs de manœuvre standards ont été améliorés, permettant des virages à couper le souffle. Ce vaisseau peut faire un virage de 90° en fin de mouvement au lieu de tourner en début de mouvement comme le prévoient normalement les règles.
2	<b>Champ Polarisé:</b> Une bulle d'énergie de faible intensité entoure le vaisseau, écartant les débris du vaisseau. Il ne subit pas de dégâts en traversant les pions impacts et ignore tous les effets des éruptions solaires.
3	<b>Virages Erratiques:</b> Un système complexe de gouvernails de flux de particules et d'impulseurs à gravitons sont insérés dans le vaisseau, lui permettant d'effectuer des manœuvres d'évasion radicales. Le vaisseau gagne une sauvegarde 6+ contre tous les dégâts qu'il reçoit, ceci sans requérir de test de commandement. Ceci ne compte pas comme étant sous l'ordre spécial <i>Alerte Impact</i> . Le vaisseau ne peut utiliser cette sauvegarde quand le vaisseau est déjà sous l'ordre <i>Alerte Impact</i> et ne peut tenter l'ordre <i>Alerte Impact</i> contre un tir ou un événement, si cette sauvegarde vient d'être utilisée sans succès.
4	<b>Voiles du Phénix:</b> Des matériaux hyper efficaces d'une très grande pureté ont été utilisés pour remplacer les voiles initiales, ajoutez +5cm de vitesse à toutes les bandes de vitesses du vaisseau.
5	<b>Gréements Lunaires Arachnéens :</b> Un chanteur de moelle à passé de longues heures à ajuster les mécanismes de contrôle du navire. Au lieu de changer son orientation vers n'importe quelle direction en début de mouvement, ce navire peut choisir de tourner de 45° à n'importe quel moment de son déplacement.
6	<b>Amplificateurs de Flux d'énergie:</b> Un réajustement total des empennages captant les flux énergétiques, donne au capitaine plus de contrôle sur son vaisseau. Si le vaisseau fait face au soleil, il compte comme ayant le soleil à l'arrière. Si il a le soleil à l'arrière, il compte comme ayant le soleil de coté.

*Ces tables sont prévues pour être utilisées par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Eldar Vaisseaux Mondes*

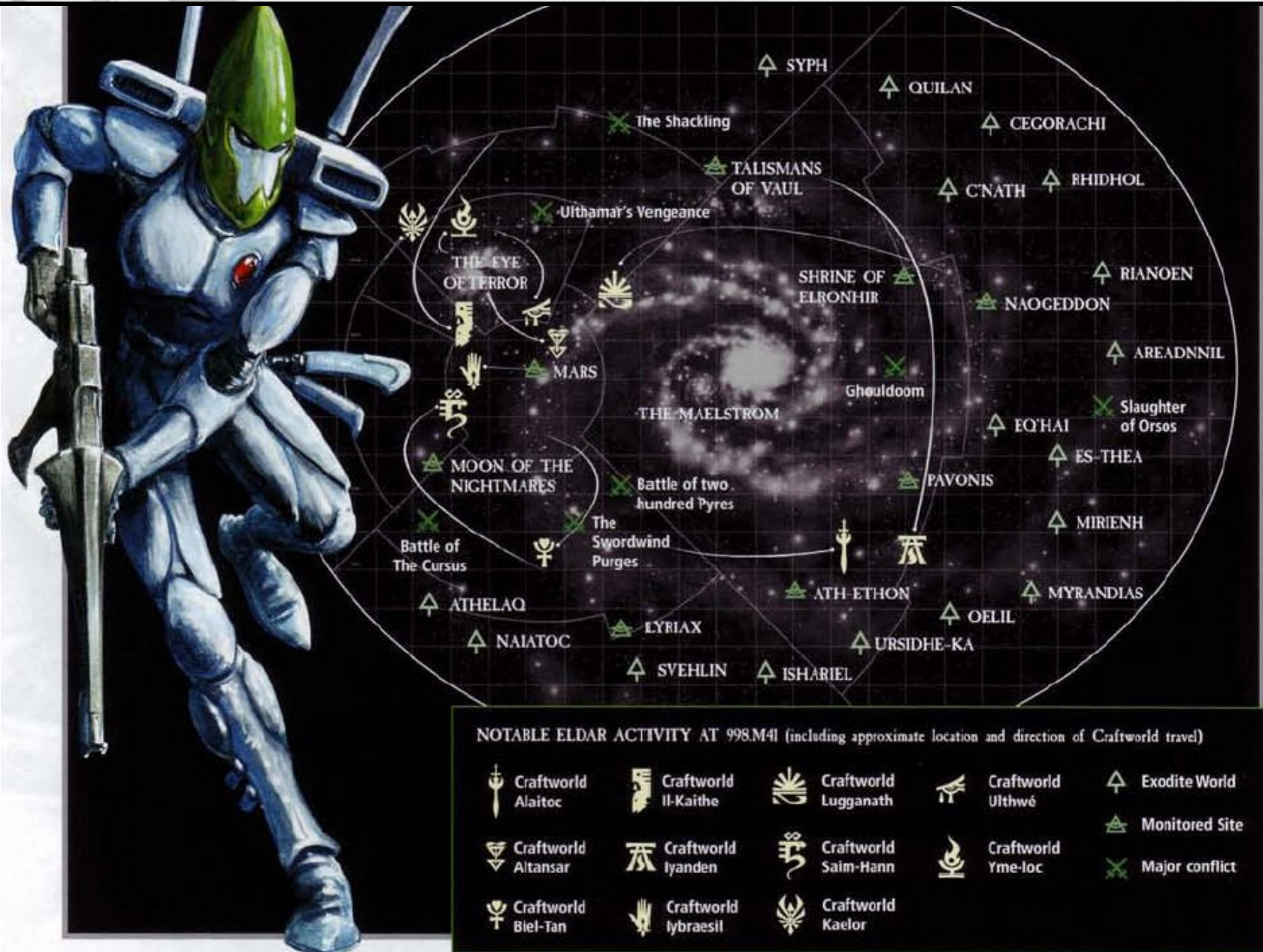
## Tables de modification de vaisseau Eldar Vaisseaux Mondes

D6	MODIFICATION DE VAISSEAU
1	<p><b>Réseau de Cristal:</b> Une colonie conséquente d'araignées de cristal s'est établie sur la coque augmentant considérablement les chances de survie du vaisseau. Si ce vaisseau n'a pas de dégâts critiques, lancer un nombre de D6 égal au nombre de points de structure (PS) lui restant. Le vaisseau regagne 1 PS pour l'obtention d'au moins un 6. Pas plus d'un PS ne peut être regagné de cette manière par tour, ceci quel que soit le nombre de 6 obtenus.</p>
2	<p><b>Chanteur de Moelle:</b> Un révérend chanteur de moelle a rejoint l'équipage du vaisseau. Ce vaisseau subit des critiques sur 5+ au lieu des 4+ habituels.</p>
3	<p><b>Masque du dieu Moqueur:</b> Des amortisseurs psychiques spéciaux et des brouilleurs multi-spectres camouflent les intentions de l'équipage. Les adversaires ne gagnent pas le bonus de +1 en commandement si ce navire est sous ordre spécial.</p>
4	<p><b>Pierre Esprit Gestalt :</b> Le vaisseau est extrêmement ancien même pour des standards Eldars et son esprit à littéralement des éons d'expérience. Ce vaisseau ignore toute pénalité aux tests de commandement, comme les pions d'impact, marques du Chaos, ...</p>
5	<p><b>Champ de négation:</b> Un Holo-champ amélioré couplé à un blindage mimétique rend ce vaisseau quasiment impossible à cibler. Décaler d'une colonne supplémentaire vers la droite toute arme utilisant la table de canonage. (Aucun modificateur supplémentaire n'est accordé si l'on est déjà sur la dernière colonne de la table)</p>
6	<p><b>Pureté structurelle:</b> Les supports en moelle spectrale du cœur du vaisseau sont remplacés par un fluide dissipant les dommages le long de la coque. Le vaisseau gagne un PS, relancer pour les escorteurs.</p>

D6	MODIFICATION DE L'ARMEMENT
1	<p><b>Ergots:</b> La coque et les sas d'entrée du vaisseau sont bordés d'échardes défensives chargées d'énergie psychique. Les vaisseaux ennemis ou vaisseaux d'attaque tentant d'aborder le vaisseau ou de faire une frappe éclair subissent un modificateur de -2.</p>
2	<p><b>Charge de Distortion:</b> Le vaisseau a été équipé avec un système d'armes qui éjecte une charge dispersive d'énergie warp dans son sillage (utilisable une fois par partie). Cette Charge-D doit être placée lors de la phase d'autonomes, dans l'arc arrière du vaisseau. Une fois lancée cette charge se déplace de 10cm vers le plus proche vaisseau ennemi. Si elle arrive en contact avec la base d'un vaisseau, le vaisseau peut tenter de la détruire avec ses tourelles, touchant sur un 6. Si la charge-D n'est pas détruite, placer une faille warp au point d'impact de la taille d'un gabarit de canon Nova. Tout vaisseau touchant ce gabarit subit les effets d'une faille warp! Au début de chaque tour suivant du joueur Eldar, lancer un D6. Sur un jet de 6, la faille se referme et est retirée du jeu.</p>
3	<p><b>Systèmes de Visée Runiques (Relancer si le vaisseau n'a pas de pulsars ou lances fantômes):</b> Le contrôle de tir est relié par un système complexe de senseurs. Les vaisseaux équipés de lances fantômes ou de Pulsars peuvent relancer, à chaque tour, leur premier jet pour toucher raté.</p>
4	<p><b>Accélérateurs Gravifiques (Relancer si le vaisseau n'a pas de torpilles):</b> Une accélération supplémentaire est accordée aux torpilles lors du lancement. Lors de leur premier tour d'autonomie les torpilles reçoivent un bonus de vitesse de +10cm.</p>
5	<p><b>Pierres clarificatrices d'anomalies (Relancer si le vaisseau n'a pas de batteries):</b> Les senseurs du vaisseau sont capables de compenser les distorsions spatiales locales. Les pions d'impacts ne causent pas de déplacement de colonne quand le vaisseau tire ses batteries d'armes au travers.</p>
6	<p><b>Cristaux de Focalisation (Relancer si le vaisseau n'a pas de pulsars ou lances fantômes ou de batteries):</b> Des cristaux ultra rares et un réalignement délicat des mécanismes de tirs augmentent le ratio de transfert d'énergie des armes du vaisseau, augmentant significativement leur portée. Ajouter 15cm à la portée des Pulsars, lances fantômes ou des batteries du vaisseau (la portée de l'armement ne peut excéder 45cm).</p>

*Ces tables sont prévues pour être utilisées par tout vaisseau de ligne ou escadron d'escorteurs d'une flotte Eldar Vaisseaux Mondes.*

# VAISSEAUX LEGENDAIRES



# WRAITH OF ALAITOC .....465 Pts



De part sa taille, comme de par son histoire, le *Wraith of Alaitoc* est une légende parmi les flottes du Vaisseau Monde Alaitoc. Appartenant à la rare classe des cuirassés Stellar Phoenix Eldars, il s'est illustré lors de nombreuses batailles, de ce fait seul les commandants les plus héroïques ont l'honneur de le commander.

Les Eldars du vaisseau monde Alaitoc sont connus pour être d'excellents snipers et pour leur capacité d'évitement sur le terrain. Les bombardiers du *Wraith of Alaitoc* sont à cette image. La maîtrise et les capacités de leurs pilotes sont telles, quelles leur permettent de délivrer des attaques audacieuses et d'y survivre, là ou peu s'aventureraient.

Les unités de bombardiers du *Wraith of Alaitoc* sont de même connus pour avoir développer des tactiques avec bombardiers -torpilleurs en sus des techniques de bombardement standard.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé/10	10/15/20cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Droite	
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Gauche	
Batteries de proue		45 cm	16	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Bombardier Torpilleur: 20cm	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Wraith of Alaitoc* est un vaisseau de légende.
- Si ce vaisseau est présent et qu'un héros Vaisseaux Mondes est sélectionné comme amiral de flotte, il doit être placé à bord. Dans tous les autres cas, l'amiral de flotte ne peut être embarqué sur ce vaisseau.
- Comme partie de son coût, le *Wraith of Alaitoc* est doté d'escadrons de bombardiers torpilleurs (voir Règles Armada p 158).
- Les bombardiers lancés par le *Wraith of Alaitoc* peuvent survivre à une interception par des chasseurs ennemis en utilisant la même sauvegarde 4+ (appareil résistant) que les chasseurs Eldar. Comme ce ne sont pas des chasseurs, ils continuent à ignorer les autres autonomes normalement.



# MAUGAN RA'S SCYTHE .....275 Pts



Avant que Maugan Ra ne ramène le vaisseau monde Altansar dans le secteur gothique lors de la 13ème croisade noire d'Abbadon, le *Maugan Ra's Scythe* a longtemps patrouillé seul, en reconnaissance avancée, les confins de l'Œil de la Terreur. Pour y survivre, il a dû adapter un certain nombre de ses systèmes pour plus de furtivité et de défense. De ces systèmes, on notera surtout son formidable bouclier de négation combinant un blindage mimétique dont les capacités sont amplifiées par son Holo-champ et des défenses psychiques anti-intrusions démoniaques qui s'avèrent aussi très efficaces contre tout autres types d'intrus.

En termes offensifs, le *Maugan Ra's Scythe* a ses tubes lance torpilles modifiés pour permettre l'utilisation des torpilles vampires de leurs cousins Eldars Noirs.

Son équipage et ses escouades d'abordage ne semblent pas affectées par les marques du chaos, ont-ils développé une résistance de par leur séjour prolongé dans l'Œil de la terreur ou ont-ils trouvé un artefact les protégeant? Nul ne saurait le dire.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Champ de Négation	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de Proue		30 cm	14	Avant	
Torpilles de quille		30 cm	8	Avant	

### Règles spéciales:

- Le *Maugan Ra's Scythe* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Le *Maugan Ra's Scythe* possède un Champ de Négation (Holo-champ amélioré couplé à un blindage mimétique) qui le rend quasiment impossible à cibler. En plus des décalages habituels du à la portée et aux pions impacts, décaler de deux colonnes vers la droite toute arme utilisant la table de canonage. (Aucun modificateur n'est accordé si l'on est déjà sur la dernière colonne de la table). La coque et les sas d'entrée du vaisseau sont bordés d'échardes défensives chargées d'énergie psychique. Les vaisseaux ennemis ou vaisseaux d'attaque tentant d'aborder le vaisseau ou de faire une frappe éclair subissent un modificateur de -2.
- Le *Maugan Ra's Scythe* est placé en dernier sur le plateau de jeu quel que soit le joueur ayant gagné l'initiative.
- Après des millénaires passés dans l'œil de la terreur le *Maugan Ra's Scythe* s'est adapté à combattre le Chaos sous toutes ses formes, en conséquence les effets des marques du chaos ne s'appliquent pas contre lui : les unités de Khorne ne doublent pas leur valeur lors d'abordage, il ne subit pas les -2 en Cd de Slaanesh, Un vaisseau de Tzeench ne peut utiliser sa relance s'il l'attaque ou est attaqué par lui, Il peut aborder un vaisseau de Nurgle.
- Le *Maugan Ra's Scythe* peut utiliser les torpilles vampires Eldar Noir (Voir règles Armada p.55).

# BAHZHAKHAIN .....320 Pts



Le *Bahzhakhain* est devenu une légende rassurante au sein des flottes du Vaisseau Monde Biel Tan. Après la chute, ce grand croiseur de la classe Void Dragon fut initialement conçu pour intervenir en amenant des troupes de chocs pour défendre les mondes vierges et Exodites Eldars de toute incursion non désirée.

Avec le temps, ses escouades de chocs se sont perfectionnées dans les techniques d'abordage par téléportation ou par navettes d'assaut Vampire Raiders contre d'autres vaisseaux.

On ne sait si se sont les missions de protection des possessions Eldar ou les compétences des escouades d'assaut qui ont attirés initialement des guerriers Arlequins à son bord. Mais depuis maintenant plusieurs millénaires, un petit nombre de guerriers Arlequins réside en permanence à bord du *Bahzhakhain*.

Il n'est nul besoin de dire que sa présence dans une flotte est toujours appréciée des commandants Eldars ne bénéficiant pas de réelles capacités d'abordage lors des combats, notamment lors des combats contre des flottes Orks.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIER	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de proue		30 cm	3	Avant	
Batteries de quille		30 cm	10	Avant /Gauche/Droite	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Bahzhakhain* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Comme partie de son coût, le *Bahzhakhain* est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.
- Guerriers Arlequins: Cette unité possède les bonus d'une unité de Guerriers Aspects et peut relancer le dé d'abordage ou de frappe éclair. Le deuxième lancé est toujours appliqué (même s'il est inférieur au premier).

# HARAKTH RA .....

.....320 Pts

Peu de choses sont connues sur le Vaisseau Monde dont est originaire, le croiseur de classe Void Dragon, *Harakth Ra*. Ctho est un vaisseau monde légendaire qui a disparu il y a longtemps pour des raisons inconnues. L'*Harakth Ra* le recherche depuis si longtemps qu'il est devenu un vaisseau fantôme guidé par les pierres esprits de son ancien équipage et de son prophète. Les chants des pierres esprits des chanteurs de moelle résonnent en permanence à son bord le réparant et le maintenant en état. On ne sait comment avec le temps, le réseau entre les pierres esprits c'est transformé en conscience ne nécessitant plus la direction d'un prophète.

Les rapports sur les apparitions de ce vaisseau indiquent qu'il attaque les forces du Chaos ou les Nécrons à vue en poussant des hurlements psychiques de colère, ne se désengageant que s'il est très inférieur en puissance ou gravement endommagé. La légende dit aussi qu'il peut se joindre temporairement aux flottes d'autres Vaisseaux Mondes Eldars, voire même de Corsaires s'il estime leur quête conforme à la voie de l'Eldar.

*Extrait des rapports de l'Ordo Xenos: « ...Plusieurs Rogue Traders mentionnent avoir croisé un navire Eldar doté d'un visage géant sur sa coque. D'après certains, ce vaisseau serait même intervenu pour les aider lors d'attaques de leurs vaisseaux par des pillards du Chaos... »*



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de proue		30 cm	3	Avant	
Batterie d'armes de quille		30 cm	10	Avant / Gauche / Droite	
Torpillles de quille		30 cm	8	Avant	

l'Harakth Ra est un grand croiseur de type Void Dragon. Toutefois, comme il est très ancien et fait partie des tout premiers construits, il ne ressemble pas en silhouette à la classe de Void Dragon actuelle mais à la classe Dragon. Il suit les règles des vaisseaux fantômes sauf pour les points spéciaux ci-après:

### Règles spéciales remplaçant les points de règles standard des vaisseaux fantômes concernés:

- *L'Harakth Ra* est un vaisseau de légende.
- Commandement: *L'Harakth Ra* est un vaisseau fantôme conscient avec un commandement de 9.
- Ordres Spéciaux: En tant que navire conscient, il peut agir normalement s'il rate son test de commandement lors d'un ordre spécial. Il ne peut pas bénéficier des relances du commandant de flotte.
- Sans équipage: Il est autonome et conscient depuis si longtemps qu'il lance la totalité des dés pour le contrôle des dégâts au lieu de la moitié.

### Autres règles spéciales:

- Il est géré comme un choix de Dragon dans les listes de flottes mais ne peut être un vaisseau amiral ou recevoir un commandant à son bord.
- Il ne compte pas dans les limitations de flotte ou dans la limite des vaisseaux de légende si l'adversaire est Nécron ou Chaos.
- Il doit tenter de désengager s'il est désespéré, sauf contre le Chaos et les Nécrons ou il se bat jusqu'à la fin et rapporte 125 % de pts de victoire au lieu de 100% s'il est détruit.

# SPIRITS SONGS .....295 Pts



Il-Kaithe est un vaisseau monde qui navigue près de l'Œil de la terreur. Bien que Vaisseau monde mineur, il est renommé pour ses chanteurs de moelle qui seraient capables de pratiquer leur art au cœur même de la bataille. Il-Kaithe est en guerre permanente contre les forces du Chaos et consent à s'allier avec l'Imperium et même Commoragh pour le combattre.

A l'image de son monde, le *Spirits Songs* a été aperçu collaborant au sein de flottes de l'Imperium ou d'Eldars Noirs combattant contre le Chaos. C'est un croiseur de type Dragon qui embarque à son bord plusieurs chanteurs de moelle dont les compétences en combat ne sont plus à démontrer. Leur présence lui confère un net avantage par rapport à un vaisseau Eldar normal, sa résistance et sa capacité de réparation étant largement accrues. Les visions du devin qui accompagne son commandant de bord lui ont souvent permis de réagir alors que le reste de la flotte qu'il accompagnait ne le pouvait plus.

La compétence de ses chanteurs de moelle a permis depuis bien longtemps d'aligner ses cristaux et pierre esprits au sein de sa moelle spectrale, conférant à ses pulsars une portée étendue inaccessible aux autres navires de même classe.

C'est un des rares navires Eldar qui a immédiatement combattu avec la flotte d'Altansar lors de la 13ème croisade noire d'Abbadon.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de Proue		45 cm	3	Avant	
Torpilles de quille		30 cm	8	Avant	

### Règles spéciales:

- Le *Spirits Songs* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ou un grand prophète ne peuvent être positionnés sur ce vaisseau.
- Le *Spirits Songs* possède des chanteurs de moelle talentueux à son bord, ceux-ci l'ont amélioré et sont capables de réparer les avaries du vaisseau en combat. En conséquence, le *Spirits Songs* ne subit des critiques que sur 5+ au lieu des 4+ habituels et répare sur un 5 ou un 6 lors de la phase de contrôle des dégâts. De plus, ses chanteurs de moelle ont amélioré ses cristaux de focalisation augmentant le ratio de transfert d'énergie de ses pulsars, accroissant significativement leur portée qui passe à 45cm .
- Le *Spirits Songs* a de même à son bord, un devin de renom accompagne le vaisseau, révélant les futurs possibles au commandant du vaisseau. Le *Spirits Songs* peut toujours tenter un ordre spécial, même si un autre vaisseau ou escadron dans la flotte a raté son test de commandement ce tour-ci.
- Le *Spirits Songs* peut être sélectionné comme un croiseur standard par les listes de flottes de la Marine Impériale, Rogue Trader ou Eldar Noirs si celles-ci affrontent le Chaos. Dans ce cas, le *Spirits Songs* ne peut bénéficier des relances de l'Amiral de la flotte, ni faire partie d'un escadron ou combiner ses tirs avec les navires de ces flottes.

# MORAI-HEG WISH .....320 Pts



**Iybraesil** est un Vaisseau Monde avec une société largement matriarcale, il est localisé dans le quadrant ouest du Segmentum Obscurus. Ce Vaisseau Monde est renommé pour ses prophétesses et pour leur chasse des trésors cachés des Mondes de Crone. De cette quête, ils espèrent récupérer les pierres esprits et les armes de destruction qui permettront de changer la balance pour la survie de leur race.

Suivants de Morai-Heg, la déesse aveugle et décrépée des enfers Eldars, ils aspirent constamment à récupérer les secrets perdus des mondes de Crone; anciennes planètes d'où les Eldars sont originaires et résidant dorénavant dans l'œil de la terreur. Le *Morai-Heg Wish* est caractéristique de ces objectifs. Ce Croiseur de type Void Dragon, au long des années et de ses quêtes des trésors perdus des Eldars, a récupéré nombre d'artefacts. Au nombre de ces trésors, une pierre esprit Gesalt lui donnant une quasi conscience et lui permettant de répondre plus qu'efficacement aux ordres de son commandant.

Tout au long de ses quêtes, nombres d'autres artefacts ont été installés, le rendant ainsi lui aussi trésor au yeux de son Vaisseau Monde. De ce fait, son équipage cherche à le préserver à tout prix et rompt le combat en s'enfuyant si jamais il se retrouve dans une situation où il pourrait être détruit.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de quille		45 cm	1	Avant / Droite	
Pulsars de quille		45 cm	1	Avant / Gauche	
Batteries de proue		45 cm	14	Avant	
Torpilles de quille		30 cm	8	-	

### Règles spéciales:

- Le *Morai-Heg Wish* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau. Si des grands prophètes sont sélectionnés dans la liste de flotte, un de ceux-ci doit être affecté au *Morai-Heg Wish*. Le *Morai-Heg Wish* ne peut être sélectionné dans une flotte de moins de 1000pts.
- Le *Morai-Heg Wish* est équipé de cristaux de focalisation et de pierres clarificatrices d'anomalies. Ses armes ajoutent +15cm à leur portée (déjà inclus dans le profil) et Les pions d'impacts ne causent pas de déplacement de colonne quand le vaisseau tire ses batteries d'armes au travers.
- Le *Morai-Heg Wish* possède une Pierre Esprit Gestalt extrêmement ancienne même pour des standards Eldars et son esprit à littéralement des éons d'expérience. Ce vaisseau ignore toute pénalité aux tests de commandement, comme les pions d'impact, marques du Chaos,...
- Le *Morai-Heg Wish* est considéré comme un joyau des mondes Crone, car nombre d'artefacts et systèmes de l'âge d'or ont été installés dessus. Les Eldars chercheront à le protéger à tout prix. S'il est désarmé il doit tenter de se désengager. Le *Morai-Heg Wish* rapporte à l'adversaire 50% de son coût s'il se désengage, 100% de son cout s'il est désarmé et non désengagé à la fin du scénario, 150% s'il est détruit.

# KARANDRAS KISS .....

.....270 Pts



Comme son Vaisseau Monde Kaelor, on ne sait que peu de choses sur la mission initiale du *Karandras Kiss*. Les rapports de l'Adeptus Astartes du secteur Calixis l'ont longtemps classée comme unité appartenant aux flottes de reconnaissance de Kaelor. Ce croiseur de type Dragon s'est distingué plusieurs fois lors de rencontres avec des navires du Chaos.

Plus récemment par contre, il a été rapporté comme travaillant conjointement avec des flottes de Corsaires Eldars. On ne sait si son équipage a choisi une nouvelle voie ou s'il obéit à une vision des prophètes du vaisseau monde. Toujours est-il que sa présence a été notée lors de plusieurs raids contre des convois Impériaux ou de Rogue Traders transportant des artefacts à destination de l'Adeptus Mechanicus.

Dernièrement, les forces de l'Adeptus Astartes du secteur Calixis viennent de recevoir de l'Ordo Xenos l'ordre de le détruire à vue, sans avertissement préalable et s'assurer qu'aucun de ces xénos ne survive si elles venaient à le croiser.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champ	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de Proue		30 cm	4	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm	4	-	

### Règles spéciales:

- Le *Karandras Kiss* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ou un grand prophète ne peuvent être positionnés sur ce vaisseau.
- Le *Karandras Kiss* peut faire partie d'une flotte corsaire Eldar ou il compte comme un croiseur standard sans nécessiter la présence d'un héros .
- Contre le Chaos et l'Imperium (Imperial Navy, Adeptus Mechanicus, Inquisition, Space Marines et Rogue Traders) le *Karandras Kiss* peut choisir de relancer un et un seul jet de dé raté par tour, cela peut être un tir, un ordre spécial, une sauvegarde ou un abordage. Une fois la relance effectuée, il ne peut plus faire d'autre relance du tour et ne peut bénéficier des relances de l'amiral de flotte ou du grand prophète avant le tour suivant. Il rapporte 150 % de pts de victoire à l'adversaire Chaos ou Impérium au lieu de 100% s'il est détruit.
- Comme partie de son coût, le *Karandras Kiss* possède un point de pulsar de proue supplémentaire (déjà inclus dans le profil) et est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.
- Le *Karandras Kiss* peut effectuer des attaques téléportées à longue portée à 15cm au lieu des 10cm habituels.

# SHADE OF IRILLYTH.....290 Pts



Le Vaisseau Monde Mymeara a longtemps cru qu'il était le refuge des derniers Eldars. La récupération du seigneur Phénix Irillyth lui a permis de renouer contact avec ses frères. Le *Shade of Irillyth* est à l'image de son vaisseau monde et de son Seigneur Phénix.

Le *Shade of Irillyth* bénéficie des technologies Eldars les plus avancées mais surtout de technologies devenues rares pour les autres Vaisseaux Mondes depuis la chute, ceci surtout en ce qui concerne les cristaux et les pierres esprits. Sa vitesse sans pareil pour un croiseur l'a rendu légendaire parmi son peuple.

La pureté des cristaux utilisés pour ses armes lui confère une portée étendue inégalée sauf depuis la fin de la Guerre Gothique et uniquement chez les classes de navires les plus lourdes. Ce croiseur de type Dragon fut une des unités les plus craintes par la flotte de l'Imperium lors de la récupération du seigneur Phénix Irillyth par le Vaisseau Monde Mymeara. Durant ces batailles, il mit à mal plusieurs croiseurs de l'Impérium dont le croiseurs de bataille *Foi Indomptable* et *Glaive de L'Empire*, facilitant ainsi la dépose des troupes Eldars et le retrait de celles-ci en fin d'opération.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	20/25/25cm (10/20/25cm**)	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		45 cm (30cm**)	14	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Shade of Irillyth* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Le *Shade of Irillyth* est un navire ancien possédant des prismes et des cristaux issus de technologies oubliées à son bord, ceux-ci améliorent incroyablement ses performances en combat. Des cristaux de focalisation augmentant le ratio de transfert d'énergie de ses batteries, accroissant significativement leur portée qui passe à 45cm. De même, les cristaux des empennages captant les flux énergétiques sont beaucoup plus performants que la normale et donnent au capitaine plus de contrôle sur son vaisseau. Si le *Shade of Irillyth* fait face au soleil, il compte comme ayant le soleil à l'arrière. Si il a le soleil à l'arrière, il compte comme ayant le soleil de coté (Ces bonus sont déjà inclus dans la vitesse du profil).
- Si le *Shade of Irillyth* devient désarmé, il perd ses bonus et reprend les statistiques indexées de \*\*.
- Comme partie de son coût, le *Shade of Irillyth* est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25cm.

# CEGORACH LAUGH.....280 Pts



Le *Cegorach Laugh* est un croiseur de type Dragon et bien qu'initialement créé sur le Vaisseau Monde Lugganath, il apparaît comme un électron libre même aux yeux des Eldars.

On ne sait à quel moment de son histoire le *Cegorach Laugh* est devenu un havre récurrent des Arlequins. Ses actions sont devenues à l'image des guerriers du Dieu Moqueur, imprévisibles! Des brouilleurs psychiques à son bord augmentent d'autant plus cet aspect auprès des commandants ennemis.

Le *Cegorach Laugh* a un comportement proche de celui des Arlequins et on peut dès lors le retrouver accompagnant la flotte d'un autre Vaisseau Monde voire même une flotte Corsaires Eldar, sans raison apparente.

Il possède en permanence des escouades de guerriers Arlequins à son bord et s'est spécialisé dans tous les types d'abordages. La rumeur Eldar laisse entendre qu'une de ses missions serait de ramener tout écrit ne devant pas être lu sous la protection de la bibliothèque interdite.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIER	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		30cm	14	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Cegorach Laugh* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Pour +30pts le *Cegorach Laugh* ignore la limitation de liste de flotte sur les vaisseaux de légende des flottes Vaisseaux Mondes ou peut rejoindre une flotte Corsaires Eldar.
- Des amortisseurs psychiques spéciaux et des brouilleurs multi-spectres camouflent les intentions de l'équipage. Les adversaires ne gagnent pas le bonus de +1 en commandement si le *Cegorach Laugh* est sous ordre spécial.
- Comme partie de son coût, le *Cegorach Laugh* est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm. Le *Cegorach Laugh* transporte aussi une équipe d'abordage de guerriers Arlequins. Cette unité de guerriers Arlequins possède les bonus d'une unité de guerriers aspect et peut relancer le jet lors d'un abordage ou d'une frappe éclair. Le deuxième lancé est toujours appliqué (même s'il est inférieur au premier).
- Les Vampires Raiders lancés par ce vaisseau peuvent survivre à une interception par des chasseurs ennemis en utilisant la même sauvegarde 4+ (appareil résistant) que les chasseurs Eldar. Comme ce ne sont pas des chasseurs, ils continuent à ignorer les autres autonomes normalement.



# WILD SERPENT.....445 Pts



Au cours de la dernière décennie, le *Wild Serpent* est devenu un des vaisseaux les plus redoutés dans le secteur du Vaisseau Monde de Saim-Hann. Ce cuirassé de type Stellar Phoenix n'opère jamais seul et est presque toujours accompagné d'au moins deux croiseurs légers et d'un à deux escadrons d'escorteurs. En bataille, le *Wild Serpent* manœuvre avec une aisance rarement observée pour un vaisseau de cette taille. Cette manœuvrabilité et un arc de tir large lui permet de garder son ennemi à portée tandis qu'il reste lui hors de portée.

Qu'il frappe en cohésion avec le reste de la flotte ou seul sa puissance de feu est formidable, mais ce n'est pas ce qui a fait sa réputation sur ces dernières années. La précision et l'adresse des unités embarquées à bord du *Wild Serpent* n'est plus à démontrer et bien fou serait le commandant qui les prendrait pour quantité négligeable. Les équipages de chasseurs et de bombardiers à son bord font partie des élites du clan Saim-Hann et ont porté plus d'une fois la mort à un navire qui s'imaginait à l'abri d'aussi petites unités.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIER	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé/10	10/15/20cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de proue		45 cm	3	Avant	
Batterie d'armes de quille		30 cm	10	Avant / Gauche	
Batterie d'armes de quille		30 cm	10	Avant / Droite	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Wild Serpent* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Au lieu de changer son orientation vers n'importe quelle direction en début de mouvement, le *Wild Serpent*, peut choisir de tourner de 45° à n'importe quel moment de son déplacement.
- Les chasseurs de ce vaisseau se déplacent toujours avant les autonomes ennemis durant la phase de tir autonome.
- Les bombardiers lancés par ce vaisseau peuvent survivre à une interception par des chasseurs ennemis en utilisant la même sauvegarde 4+ (appareil résistant) que les chasseurs Eldar. Comme ce ne sont pas des chasseurs, ils continuent à ignorer les autres autonomes normalement.
- Comme partie de son coût, le *Wild Serpent* est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25cm.

# SHADOW POINT.....340 Pts



Ulthwe utilise rarement ses flottes, espérant toujours trouver une solution qui évite les pertes coûteuses des batailles. Mais à l'occasion quand une force de frappe décisive est nécessaire, elle y fait appel. Le *Shadow Point* est un croiseur de type Void Dragon commandé par prophète de renom et fait généralement partie de ces forces de frappe ou il tient le rôle de pivot. Les devins et le grand prophète utilisent le circuit d'infinité de son bord pour révéler l'avenir avec exactitude, aidant ainsi l'Amiral à coordonner la flotte avec une précision étonnante.

Dans ce dispositif, le *Shadow Point* est plus qu'une plateforme d'armement assurant un rôle stratégique dans un dispositif tactique. Ses devins et son grand prophète anticipent grandement l'avenir autorisant une action d'avance à la flotte dont il fait partie.

Lors de la treizième croisade noire d'Abbadon, Ulthwe se distingua pour les attaques décisives effectuées par ses forces de frappe. Toutefois, ce ne fut pas sans dégâts. Le *Shadow Point* visualisa la destruction de nombre d'éléments clés de la flotte du Chaos grâce aux actions combinées des Corsaires Eldars et de la Flotte d'Ulthwe, mais parfois au prix de nombreuses unités de leur côté. Avec les visions obtenues grâce au circuit d'infinité du *Shadow Point*, la flotte d'Ulthwe mena ses vaisseaux dans une campagne continue, passant d'une zone de combat à une autre et ne laissant que les épaves des vaisseaux du Chaos après son passage. Le *Shadow point* n'a jamais été observé en dehors de flotte de grande taille.



TYPE/PS		VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8		10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR
Pulsars de proue		30 cm		3		Avant
Batteries de quille		30 cm		12		Avant /Gauche/Droite
Torpilles de quille		30 cm		8		Avant

### Règles spéciales:

- Le *Shadow Point* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau. Comme le *Shadow Point* possède déjà un grand prophète, il ne peut pas être ajouté de prophètes supplémentaires.
- Le *Shadow point* ne peut pas être sélectionné dans une flotte de moins de 1000 pts.
- Quand le *Shadow point* est présent dans la flotte, le joueur Eldar décide toujours de qui joue en premier quel que soit le type de scénario.
- Comme partie de son coût, le *Shadow point* possède un commandement de 10, 2 points de batteries supplémentaires (déjà inclus dans le profil) , un grand prophète et une équipe d'abordage de guerriers aspect. Le grand prophète à bord du *Shadow point* ne rentre pas dans les limitations de flotte.

# VAUL'S HAMMER.....435 Pts



Le *Vaul's Hammer* est l'unique vaisseau de classe Stellar Phoenix connu à Yme-Loc, un 2ème aurait été aperçu au abords de ce vaisseau monde mais sans confirmation de son appartenance. Le *Vaul's Hammer* est le premier cuirassé Stellar Phoenix créé par Yme-Loc, dans ce contexte, il a bénéficié des meilleurs maîtres artisans, chanteurs de moelle et des matériaux les plus purs pour sa construction, ceci sans considération de coût ou de peine. Le résultat a dépassé les visions des prophètes d'Yme-Loc, en terme de structure le *Vaul's Hammer* est de loin bien plus résistant que prévu. Bien que le Vaisseau Monde d'Yme-Loc prévoie de construire d'autres cuirassés, la rareté de certains éléments utilisés lors de la construction du *Vaul's Hammer* fait qu'ils devront être remplacés par d'autres composants. Le *Vaul's Hammer* restera donc un exemplaire unique. Sa puissance de feu et sa résistance lui ont valu de se voir donner le nom de marteau du dieu forgeron Eldar Vaul.

L'Adeptus Astartes n'a qu'une seule trace du *Vaul's Hammer* rapportée par la frégate *Edit de L'empereur* seule rescapée de la force d'intervention punitive contre des pirates Eldars dans le secteur Koronus en 981.M41. D'après les enregistrements de l'*Edit de L'empereur*, Le *Vaul's Hammer* serait responsable de la pertes des croiseurs de classe Mars *Philosophie du Courage* et *Volonté Inflexible*.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé/12	10/15/20cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		45 cm	16	Avant	
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Gauche	
Pulsars de quille		30 cm	2	Avant / Droite	
Torpillés de quille		30 cm	8	-	

### Règles spéciales:

- Le *Vaul's Hammer* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau.
- Les maîtres artisans et chanteurs de moelle du vaisseau monde Yme-Loc ont réalisé leur chef d'œuvre en réalisant le *Vaul's Hammer*. La pureté structurelle du *Vaul's Hammer* est telle que qu'elle lui donne un bonus de +2PS (déjà inclus dans le profil) et qu'il ne subit des critiques que sur 5+ au lieu des 4+ habituels.
- Le *Vaul's Hammer* est également doté d'un champ polarisé, bulle d'énergie de faible intensité qui écarte les débris du vaisseau. Celui-ci ne subit pas de dégâts en traversant les pions impacts et ignore tous les effets des éruptions solaires.
- Le *Vaul's Hammer* est doté d'accélérateurs gravitiques, une accélération supplémentaire est accordée aux torpillés lors du lancement. Lors de leur premier tour d'auto-nome les torpillés reçoivent un bonus de vitesse de +10cm.

ANNEXE 2: VAISSEAU MONDE IYANDEN



# L'INVASION TYRANIDE DE 992.M41

Il y a des milliers d'années, la civilisation Eldar fut quasiment annihilée au cours d'une catastrophe causée par son propre hédonisme décadent. Les rares survivants firent leurs mondes à bord d'immenses engins spatiaux appelés vaisseaux-mondes. Iyanden était le plus grand et le plus peuplé d'entre eux. Il dérivait lentement dans l'espace, à l'écart des planètes habitées des autres races. Puis les Tyranides surgirent des profondeurs de l'espace intergalactique et Iyanden devint le théâtre de la première rencontre des Eldars avec les Tyranides, la menace universelle dont la progression à travers la galaxie a depuis ravagé des centaines de mondes humains.

Les premiers avertissements du terrible destin qui attendait les Eldars d'Iyanden furent rapportés par les Rangers du vaisseau-monde, des Eldars que leur instinct pousse à mener des vies d'aventuriers et d'explorateurs, et qui surveillent dans le plus grand secret les planètes et les races extraterrestres à proximité de leur vaisseau-monde d'origine. Les nouvelles que les Rangers apportaient étaient mauvaises : une immense flotte-ruche Tyranide se dirigeait droit sur Iyanden. Plus d'une dizaine de planètes impériales avaient déjà été consumées et, bien que l'Imperium lançât régulièrement de féroces contre-attaques partout où cela était possible, il faudrait des mois aux humains pour mobiliser une force de combat suffisamment puissante pour contrer les Tyranides. À ce moment-là, Iyanden ne serait qu'un champ de ruines.

Le Grand Prophète Kelmon, guide spirituel du vaisseau monde, convoqua tous les Eldars de Iyanden pour les avertir de l'attaque imminente. Chaque vaisseau-monde Eldar comprend une gigantesque salle, appelée le Dôme des Réponses, capable d'accueillir tous ses habitants. En temps de crise, les Eldars se retrouvent là afin que tous puissent connaître les périls qui menacent, de façon à ce que chacun puisse donner son opinion sur les actions à entreprendre. Et ce n'est qu'une fois que toutes les opinions ont été exprimées et qu'un consensus a été atteint que les Grands Prophètes du vaisseau-monde décident de ce qui doit être fait.

Le débat sur le traitement de cette nouvelle menace fut long et animé. Les Eldars les plus conservateurs recommandèrent l'isolement, en abritant le vaisseau-monde derrière un puissant bouclier psychique pour éviter tout contact avec les Tyranides. Les éléments les plus agressifs voulurent attaquer immédiatement les Tyranides, en envoyant la flotte pour les exterminer avant qu'ils n'atteignent Iyanden.

Cependant, ces propositions comportaient toutes deux des failles, car elles ne tenaient pas compte de la taille de la force ennemie.

Il fallut un discours enflammé du Ranger Irilith, qui avait vu la flotte-ruche Tyranide de près et comprenait la terrible menace qu'elle représentait. Pendant plus d'une heure, elle expliqua à tous ceux qui se trouvaient là que la flotte-ruche était trop importante pour que l'on puisse échapper à son regard, ou pour que les Eldars la détruisent seuls. Il faudrait les efforts combinés de tous les Eldars de Iyanden pour avoir une chance de repousser les Tyranides et même alors, la victoire n'était pas certaine.

Le silence se fit dans l'assemblée alors qu'Irilith terminait son discours. Il n'était nul besoin d'en dire plus, car tous saisissaient l'immensité de leur tâche.

Le Grand Prophète Kelmon se leva et ordonna que les Eldars préparent les défenses du vaisseau-monde. Tous les éléments de la flotte devaient être rappelés, et tous les Eldars devaient être mobilisés, qu'ils soient Gardiens, Archontes ou guerriers aspects. Kelmon ordonna également que l'on érige des fortifications dans le vaisseau-monde, car il ne faisait aucun doute que les tyranides en franchiraient les défenses extérieures. Une demande d'assistance devait être envoyée aux autres vaisseaux-mondes. L'Avatar, incarnation du dieu de la guerre eldar, devait être éveillé pour prendre part aux combats et toutes les pierres-esprits des anciens devaient être implantées dans les corps des Gardes Fantômes. Lorsqu'un eldar meurt, son esprit est emprisonné dans une gemme appelée pierre-esprit, elle-même enchâssée dans la structure même du vaisseau-monde afin de préserver sa conscience. Ainsi, chaque vaisseau-monde est un organisme vivant, contenant un fragment de la civilisation eldar. En mettant ainsi en danger les pierres-esprits, Kelmon savait qu'il risquait la destruction de la culture de Iyanden et de sa propre race. C'était un pari audacieux, mais Kelmon savait que les Gardes Fantômes pouvaient faire la différence dans le combat qui s'annonçait.

Les premiers essaims Tyranides attaquèrent Iyanden vingt jours plus tard. À ce moment, cela faisait une semaine que le vaisseau-monde était isolé par le blocus psychique Tyranide, qui rendait difficile l'envoi de tout renfort en provenance des autres vaisseaux-mondes. En dehors de quelques unités qui étaient parvenues à passer, les Eldars d'Iyanden allaient devoir se battre seuls. Néanmoins, les premiers éléments de la flotte-ruche Tyranide furent facilement éliminés par les vaisseaux Eldars. Ceux-ci étaient en effet plus rapides, plus manœuvrables et leurs armes avaient une plus longue portée que celles de leurs adversaires. Bataille après bataille, les appareils Eldars détruisaient les pesants bio-vaisseaux Tyranides tout en n'essuyant que des pertes minimes.

## L'INVASION TYRANIDE DE 992.M41

Pendant un moment, il semblait que la flotte pourrait à elle seule repousser l'invasion, car les vagues d'assaut successives étaient systématiquement détruites. Mais Kelmon n'était pas convaincu. Déjà, les forges du vaisseau-monde ne pouvaient remplacer les vaisseaux détruits lors des combats qui faisaient rage dans l'espace. La flotte Eldar était entraînée dans une guerre d'usure que les Tyranides gagneraient à coup sûr.

Comme pour confirmer les pires craintes de Kelmon, la vague d'assaut suivante fut deux fois plus importante que tout ce qu'avaient affronté les Eldars jusqu'alors. La flotte subit de lourdes pertes alors qu'elle tentait de repousser l'attaque et, pour la première fois, fut incapable d'empêcher l'ennemi d'atterrir sur le vaisseau-monde. Bien que cet assaut fût repoussé avant que des dégâts sérieux ne soient infligés, la flotte de guerre Eldar n'était plus en mesure de livrer des batailles à grande échelle. Cependant, l'espoir demeurait, surtout si cette vague d'assaut représentait la force principale de la flotte-ruche. Le moral des Eldars remonta lorsqu'ils virent que la vague d'assaut suivante était minuscule en comparaison de la précédente. La flotte, sérieusement affaiblie, ne put repousser tous les assaillants, mais les essaims qui atteignirent Iyanden furent aisément isolés et détruits. Pendant un bref moment, il semblait que les Eldars allaient vaincre.

Mais Iyanden fut frappée par deux attaques successives. Les pitoyables restes de la flotte firent de leur mieux pour repousser les envahisseurs, mais ils furent submergés par les vaisseaux extraterrestres et durent se replier, laissant Iyanden à la merci des hordes de Guerriers Tyranides, de Genestealers, de Gaunts et de Carnifex qui se déversaient dans le vaisseau-monde. Des affrontements violents éclatèrent, les deux camps se retrouvant bien souvent séparés par un simple corridor de moelle spectrale. Les Eldars parvenaient à retenir, voire à contrer les envahisseurs, mais la Forteresse des Larmes, le Temple d'Asuryan et, pire encore, les antiques Forêts du Silence tombèrent aux mains des Tyranides. Les Eldars contre-attaquèrent, l'Avatar entraînant les guerriers aspects et les Gardes Fantômes dans une véritable orgie de destruction, qui permit de reprendre les Forêts du Silence. On raconte que les guerriers Eldars versèrent des larmes de rage et de chagrin lorsqu'ils virent les dommages infligés aux dômes qui abritaient la forêt. Lentement mais sûrement, les Eldars parvinrent à prendre le dessus sur les Tyranides et les forcèrent à adopter une position défensive. Mais c'est alors que la troisième vague d'assaut arriva. C'était la plus importante qu'ils aient eu à affronter et alors qu'une horde d'organismes Tyranides apparaissait sur les scanners Eldars, Kelmon comprit qu'à moins d'un miracle, Iyanden était perdu...



Quelque cinquante ans avant l'attaque tyranide, le Haut Amiral Yriel commandait la flotte de Iyanden. Il était considéré comme un des plus grands tacticiens navals Eldars de tous les temps mais souffrait d'un orgueil sans limites. Lorsque son vaisseau-monde fut menacé par une flotte du Chaos issue de l'Oeil de la Terreur, Yriel lança une attaque préventive contre le navire amiral ennemi, laissant Iyanden sans protection. Il revint juste à temps pour arrêter une attaque suicide organisée par une flottille de raiders du Chaos, qui parvinrent néanmoins à endommager le vaisseau-monde. S'attendant à être loué et honoré pour cette victoire, Yriel fut courroucé d'apprendre qu'il aurait à se justifier pour son audace. Affirmant que ses victoires parlaient pour lui, il refusa de participer au débat, ne laissant à son vieil ami Kelmon d'autre choix que de nommer un autre Haut Amiral à sa place. Rongé par la colère, Yriel jura qu'il ne poserait plus jamais le pied sur Iyanden. Il quitta le vaisseau-monde avec une petite troupe de ses partisans pour former un groupe qui devint la plus importante flotte pirate Eldar de la galaxie.

Lorsqu'il entendit parler de l'attaque Tyranide sur Iyanden, Yriel tenta d'ignorer le terrible danger qui guettait son monde natal. Mais malgré son orgueil, malgré sa colère, il ne pouvait abandonner les siens alors qu'ils risquaient l'extinction. Après s'être frayé un chemin à travers le blocus psychique des Tyranides, Yriel arriva juste à temps pour secourir son peuple.

# L'INVASION TYRANIDE DE 992.M41 & REGLES SPECIALES

Comme surgis de nulle part, Yriel et ses corsaires se jetèrent sur les bio-vaisseaux Tyranides. Ils furent rapidement rejoints par les derniers éléments de la flotte d'Iyanden, et l'action combinée de ces forces permit d'éliminer les assaillants. Deux autres vagues d'assaut furent repoussées de la même façon.

Aucun vaisseau Tyranide n'atteignit Iyanden, mais la bataille coûta cher aux corsaires. Refusant de céder, les appareils Eldars survivants, quoique rudement éprouvés, se préparèrent à vendre chèrement leurs vies pour repousser la prochaine vague d'assaut. À bord du vaisseau-monde comme sur le pont des navires Eldars, des regards vigilants scrutaient les écrans des scanners longue portée, à la recherche du moindre signe d'une nouvelle attaque. Les minutes passèrent puis devinrent des heures et à leur grand soulagement les Eldars comprirent que l'attaque suivante ne viendrait jamais. La flotte-ruche était détruite !

Mais sur Iyanden, la guerre continuait. Les hordes Tyranides qui avaient mené des actions d'arrière-garde en attendant le reste de la flotte-ruche se battaient désormais comme les bêtes acculées qu'elles étaient et se jetaient avec férocité sur les Eldars.

Pris par surprise, les défenseurs vacillèrent, tentant désespérément de contenir la contre-attaque suicidaire des Tyranides, si bien que pendant un moment la victoire pourtant si proche sembla échapper aux Eldars. Mais, pour la seconde fois, Yriel et ses hommes vinrent au secours du vaisseau-monde. Débarquant de leurs vaisseaux spatiaux, les corsaires se joignirent aux défenseurs et mètre après mètre, ils repoussèrent les Tyranides. Une ultime charge menée par le Prince Tyranide fut annihilée par les efforts combinés de l'Avatar, d'Yriel et des Gardes Fantômes, qui pourchassèrent ensuite les éléments restant de l'envahisseur avant de les annihilier au cours d'engagements à sens unique. L'invasion d'Iyanden était terminée. Les Tyranides étaient vaincus.

Cependant, cette victoire avait un goût amer. Les Eldars avaient repoussé les envahisseurs, mais le prix à payer était énorme. Leur vaisseau-monde était en ruine, et quatre cinquièmes de ses habitants étaient morts ou gisaient, mourants, sous ses vastes dômes dévastés. Les puissantes flottes de guerre d'Iyanden n'étaient plus qu'un pâle reflet de leur gloire passée ; des dizaines de majestueux vaisseaux et leurs vaillants équipages dérivèrent dans le silence de l'espace.

Mais tout ceci pouvait être reconstruit, même si cela devait prendre des centaines de générations. En revanche, les âmes des Eldars dont les pierres-esprits avaient été détruites durant la bataille étaient perdues à jamais. Les pertes massives infligées à la population et aux Gardes Fantômes de Iyanden étaient un coup dur dont le vaisseau-monde ne se relèverait peut-être jamais.



## REGLES SPECIALES IYANDEN (BFG FR)

Une flotte Iyanden peut utiliser n'importe laquelle des listes de flotte disponibles. Mais, suite à l'invasion Tyranide de M.41, les navires des flottes Iyanden peuvent être organisés pour ou sont obligés de fonctionner avec équipage restreints et pierres esprits supplémentaires

Dans le cadre d'une flotte Iyanden, si les options équipage restreint ou systèmes de sécurité améliorés et équipage minimum sont présentes sur un choix de navire; **elles doivent être sélectionnées**. Sauf s'il s'agit d'un vaisseau de légende ou du navire amiral, si ces options ne sont pas présentes dans un choix de navire, le joueur Iyanden peut choisir de doter ce navire d'un équipage restreint.

Equipage Restreint: Pour -5pts, le navire peut être doté d'un équipage restreint et de pierres esprit supplémentaires, il ne peut plus lancer d'action d'abordage. Toute action d'abordage ou de frappe éclair contre lui bénéficie d'un bonus de +1 en plus de tout autre modificateur.

# FLAME OF ASURYAN .....320 Pts



Au cœur de Iyanden se trouve le Temple d'Asuryan. C'est là que les chefs les plus puissants et les plus sages de Iyanden se réunissent pour discuter de la guerre et c'est là que se rassemblent les armées du vaisseau-monde avant de partir au combat. Il n'est pas de lieu plus sacré ni mieux gardé dans tout le vaisseau-monde. Au centre de ce temple brûle en permanence la Flamme d'Asuryan, signe de ralliement et symbole d'espoir pour tous les Eldars du vaisseau-monde. On raconte que la Flamme d'Asuryan est le brasier grâce auquel les Eldars seront victorieux contre tous ceux qui s'en prendraient au vaisseau-monde, et l'on raconte que si la flamme venait à s'éteindre, la lumière de Iyanden disparaîtrait avec elle. Quand Yriel commandait la flotte de Iyanden, on pensait qu'il avait les faveurs d'Asuryan, si bien qu'il portait, entre autres, le titre de "Porteur de la Flamme" et que son vaisseau amiral fut rebaptisé *Flame of Asuryan*.

De la classe Void Dragon, le *Flame of Asuryan* est un vaisseau majestueux, même selon les standards des Eldars. Il présente trois grandes voiles, une courant le long de sa structure principale, et une sur chacun de ses supports extérieurs de flanc, qui comportent chacun un pulsar. À la tête de la flotte Eldar, Yriel remporta de nombreuses victoires grâce au *Flame of Asuryan*, et il n'envisagea même pas d'abandonner son vaisseau lorsqu'il fut déchu de son rang d'amiral. Au lieu de cela, il quitta Iyanden à bord du *Flame of Asuryan* avec ses plus fidèles partisans. Lorsque la flotte-ruche Kraken attaqua Iyanden, Yriel ne fit aucune tentative pour aider les siens, mais lorsque les Tyranides débarquèrent, menaçant le Temple d'Asuryan, il ne pouvait plus ignorer les appels de détresse de son peuple. À la tête d'une puissante flotte corsaire qu'il avait formée au fil des ans, il brisa la flotte Tyranide.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de quille		30 cm	1	Avant / Droite	
Pulsars de quille		30 cm	1	Avant / Gauche	
Batteries de proue		30 cm	16	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm* Vampire Raider: 25cm**	4	-	

\*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

### Règles spéciales:

- Le *Flame of Asuryan* est un vaisseau de légende.
- L'amiral de flotte ne peut être positionné sur ce vaisseau. La seule exception est si Yriel est sélectionné comme amiral de flotte. Dans ce cas, il doit obligatoirement être positionné dessus.
- Comme partie de son coût, le *Flame of Asuryan* est doté de 2 points de batterie supplémentaires (par rapport au Void Dragon standard) et transporte les membres les plus puissants des pirates d'Yriel, qui comptent comme une équipe d'abordage de guerriers aspects.
- \*\* FAQ 2010: Comme partie de son coût, le *Flame of Asuryan* est doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.



## HERO - PRINCE YRIEL, PORTEUR DE LA FLAMME AUTARQUE D'YANDEN.....150Pts



### PRINCE YRIEL, PORTEUR DE LA FLAMME AUTARQUE D'YANDEN

avant de devenir un des corsaires les plus redoutés de tout l'Impérium, il fut l'Autarque d'Iyanden, commandeur suprême de ses forces et de sa flotte de bataille. A la différence d'un Exarque, l'Autarque est un individu qui a la compétence de pouvoir s'écarter de la voie du guerrier, d'étudier d'autres disciplines et d'assumer des rôles de commandement.

Malgré ses capacités guerrières considérables et son intuition tactique, il se tourna vers la Voie du Spatial.

Le Prince Yriel dispose des armes les plus élaborées et possède l'accès à toutes les ressources militaires disponibles à bord du vaisseau-monde d' Iyanden.

Le prince Yriel est considéré comme un héros Eldar et permet de combiner les flottes Eldar Vaisseaux Mondes et Corsaires comme décrit p.10.

Prince Yriel.....150Pts

Son coût comprend une escouade de guerriers aspects, de plus son vaisseau est équipé d'escadrons de Raiders Vampire et pour finir il possède une relance. La deuxième et troisième relance peuvent être achetées au coût indiqué dans les règles spéciales p.10.

Deux relances .....75 pts

Trois relances.....100 pts

Le Prince Yriel doit être embarqué sur un vaisseau de classe Dragon ou Void Dragon possédant des ponts de lancement, quand bien même il commande une flotte corsaire.

Toute flotte commandée par le prince Yriel possède un ratio d'attaque de 4, même faisant partie de vaisseaux issus de vaisseaux-monde. S'il est présent, il doit embarquer sur le Flame Of Asuryan et dans ce cas son coût est ramené à 125 pts.



## ANNEXE 3: SCENARIO



## SCENARIO 1: LA BATAILLE DE DURIEL : UNE ALLIANCE IMPROBABLE 1/2

Ce scénario peut être joué par 2 joueurs ou plus.

La bataille de Duriel fut livrée par le vaisseau monde Iyanden aux restes de la flotte ruche Kraken en 778999.M41. Dans les séquelles de la bataille originelle avec la flotte ruche Kraken, les Farseers d'Iyanden avaient créé une tempête Warp pour arrêter l'avance Tyranide. Des centaines de Bio-vaisseaux avaient été pris dans cette tempête et les Eldars les avaient considérés comme détruits. Toutefois, ce n'était pas le cas, mais grâce aux prophéties de Taec Silvereye, Iyanden apprit que les restes de la flotte Kraken avaient réapparus dans le Materium. Pire, il semblait que les restes de cette flotte se dirigeaient vers la flotte ruche Leviathan, et les Eldars savaient que si les flottes venaient à fusionner, les résultats pourraient s'avérer catastrophiques. Les Eldars conjecturèrent d'arrêter la flotte Kraken une fois de plus, cette fois au monde de Duriel. Iyanden fut rapidement aidé dans ses efforts par Biel-Tan et plus surprenant par les Eldars Noirs de Commoragh.

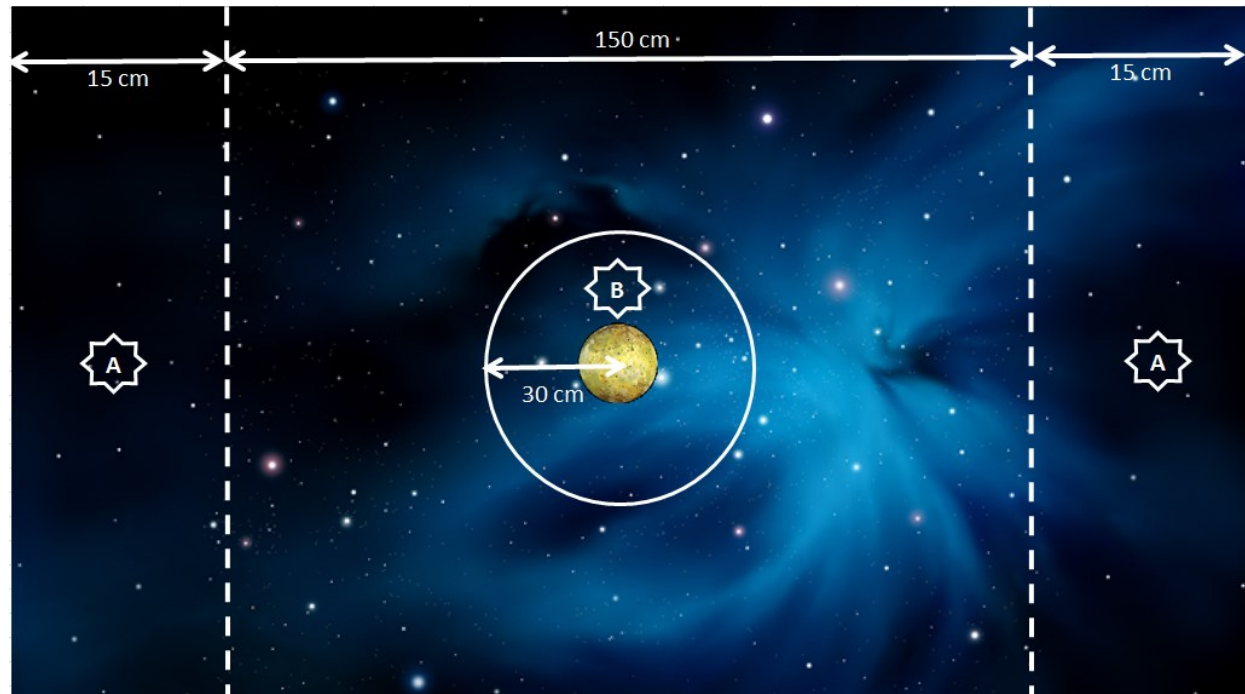
### FORCES EN PRESENCE

Les joueurs décident du nombre de points de la flotte d'Iyanden, puis:

- Force Biel Tan = Force Iyanden x 0,5 + Force Iyanden x 0,25 en réserves.
- Force Eldar Noir = Force Iyanden x 0,5 + Force Iyanden x 0,25 en réserves.
- Force Kraken = Force Iyanden x 3 + Force Iyanden x 1 en réserves
- Force Iyanden en réserves = Force Iyanden x 0,5

Le joueur Iyanden doit sélectionner la liste de flotte vaisseaux mondes respecter toutes les spécificités liées aux vaisseaux Iyanden.

Le joueur Biel Tan doit sélectionner la liste de flotte vaisseaux mondes.



Le joueur Eldar Noir peut sélectionner la liste de flotte qu'il désire dans Armada ou le supplément Eldar Noir de BFG. FR.

Le joueur Tyranide peut sélectionner la liste de flotte qu'il désire dans Armada ou le supplément Flotte Ruche Jormugandr de BFG. FR.

### CHAMP DE BATAILLE

Voir la carte pour les dimensions minimales.

### MISE EN PLACE

Les joueurs Eldars et Eldars Noirs se déploient dans les zones A. La force Kraken se déploie en zone B.

### PREMIER TOUR

Les joueurs Eldars et Eldar Noir jouent en premier.

### REGLES SPECIALES

Chaque joueur Eldar ou Eldar Noir possède des renforts égaux à la moitié de ses points de flotte. Ces renforts peuvent apparaître dans les zones A de la carte à partir du début du tour 3.

Le Joueur Tyranide fait entrer l'équivalent du quart de la valeur en points de la flotte Iyanden de départ sur la planète en B à la fin des tours 1, 2, 3 et 4.

## SCENARIO 1: LA BATAILLE DE DURIEL : UNE ALLIANCE IMPROBABLE 2/2

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce que les 2/3 de la force Kraken soit sortis de la carte ou que toutes les unités Tyranides été désengagée ou détruites.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- Tous les Tyranides ont été détruits (les joueurs Eldars et Eldar Noir gagnent +2 en renommée). Victoire écrasante des Eldars on peut tranquillement s'occuper de la Flotte Ruche Leviathan.
- Plus de 2/3 des Tyranides ont été détruits (les joueurs Eldars et Eldar Noir gagnent +1 en renommée). Victoire Majeure des Eldars, on peut se concentrer sur Leviathan et laisser quelques unités s'occuper des Tyranides qui se sont échapper.
- Plus de 50% et moins de 2/3 des Tyranides ont été détruits. Victoire Mineure des Eldars, Il va falloir s'occuper des Tyranides échappés avant de se concentrer sur la flotte ruche Leviathan.
- Plus de 1/3 et moins de 50% des Tyranides ont été détruits. Défaite mineure des Eldars, il faut détruire les restes de la flotte Kraken avant toute chose.
- Moins d'1/3 des Tyranides ont été détruits. Défaite majeure des Eldars, tout est à refaire et vite! (les joueurs Tyranides gagnent +1 en renommée)
- Moins d'1/3 des Tyranides ont été détruits et tous les Eldars ou Eldar Noir sont détruits. Défaite écrasante des Eldars, la galaxie est en péril! (les joueurs Tyranides gagnent +2 en renommée).



**Ce document n'est pas officiel, ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop, il a juste pour but d'offrir des règles maison aux joueurs francophones.**

**Certaines images peuvent ne pas être dans le domaine public et sans le savoir être utilisées sans autorisation, ceci sans intention de porter un préjudice quelconque. Elles seront enlevées sur demande de leur propriétaire légal.**

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, SEavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyranid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon SChakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Lemann Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.



**Réalisé et écrit par Heavygear  
Avec les commentaires de BFG.FR**

**Remerciements spéciaux à Winterman et Deadly Kafeine pour leur implication lors de la conception de ce supplément et leurs commentaires.**