

CODEX ARLEQUIN

Pour Warhammer 40,000 seconde édition
Supplément non officiel

Version 1.2

Traduit de l'Inquisiteur 18 et des Citadel Journals 17 et 19
par Attila, Bob le géologue, Keltarius, Patatovitch et Pestilus

Ces quelques pages rassemblent les éléments sur les arlequins issus principalement de l'Inquisiteur n°18 (la liste d'armée, les pouvoirs psychiques, ...) mais aussi du Citadel Journal 17 (un autre jeu de pouvoirs psychiques) et du Citadel Journal 19 (le dreadnought arlequin p14).

Notez que les pages sur les arlequins du Citadel Journal 17 comprenaient également la description et les règles d'une sorte de familier à canon laser (appelé *Benatai*) qui ne présente aucun intérêt à mes yeux. En revanche les maîtres mimes et les prophètes acolytes sont décrits de manière identique à la fois dans le CJ et Inquisiteur. Le prix des maîtres mimes diffère cependant (125pts au lieu de 96) .

Scribe Patatovitch

MODIFICATIONS PAR RAPPORT A LA LISTE ARLEQUIN OFFICIELLE DU CODEX ELДАР

- Ajout de combinaisons scellées et de protections oculaires, accessoires qui n'ont jamais été spécialement indiqués dans le codex eldar.
- Modification de la taille des escouades pour éviter les armées composée d'une seule escouade
- Modification du ratio personnage/escouade pour réduire la place prépondérante de personnages.
- Permettre les psykers au-dessous du NV4 et ajout de pouvoir psy spécifiques aux arlequins avec des règles pour gérer leur sélection tout cela dans le respect du background
- Permettre aux Bouffons tragiques de porter une variété d'armes lourdes tout en maintenant leur grande mobilité.
- Ajout de quelques équipements de combat fondés sur le background et les figurines actuelles.
- Clarification de grenades disponibles pour les lance-grenades dorsaux des personnages
- Ajout des mimes et des maîtres mimes en tant qu'infiltrateurs selon leur description du Compendium, mais avec une limite à leur nombre pour éviter qu'ils ne soient écrasants.
- Limitation à un solitaire par armée. Opportunité de le doter de pouvoirs psychiques (mais à un coût significatif)
- Ajout d'une section Appui (25% de la valeur en point de l'armée)
- Ajout des règles pour les dreadnoughts arlequin (combat rapproché seulement, pas d'arme à longue portée).
- Ajout des règles pour les motojets Vyper arlequins.
- Ajout des règles pour les véhicules récupérés (comme dans le Compendium)
- Ajout du marcheur de combat en tant que véhicule récupéré pour les bouffons tragiques
- Ajout de "l'Avatar du Dieu Moqueur" en tant que personnage spécial.

LES PROPHETES

Les prophètes sont les psykers du masque. Ils parcourent la Toile au nom du Dieu Moqueur, assurant la pérennité des légendes et des traditions eldars par leurs danses et leurs chants. Ce sont les seuls eldars qui ne suivent pas le culte de Khaine, le Dieu Brisé, mais sont sous la protection de Cergorach, le dieu arlequin habitant la Toile, caché, à l'abri de Slaanesh.

Les prophètes de l'ombre arlequins ne dépendent pas des runes et des rituels des archontes et des prophètes des vaisseaux-monde. Ils tirent directement leurs pouvoirs de leur dieu, acceptant tout ce qu'il veut bien leur donner. Parfois ils reçoivent des pouvoirs idéalement adaptés à la tâche qu'ils doivent accomplir et, d'autres fois, le dieu moqueur se joue d'eux et leur accorde des pouvoirs moins utiles. Quelque soit le résultat, les prophètes de l'ombre doivent composer avec ce qu'ils ont reçu. Par conséquent, ils sont des experts dans l'utilisation habile de leurs pouvoirs et sont donc des psykers astucieux et subtils.

LA FORMATION D'UN PROPHETE

Comme les eldars sont une race psychique, nombreux sont les arlequins qui ont développé une certaine capacité psychique, même si peu sont capables de les utiliser au combat. Ceux là sont entraînés par les prophètes de leur masque et sont connus en tant que prophètes acolytes. Les acolytes se battent aux côtés du masque, unissant leurs pouvoirs psychiques et leur armement en une combinaison mortelle sur le champ de bataille.

Une fois que l'acolyte atteint un certain niveau de maîtrise, les prophètes de l'ombre le retirent de la troupe. Ils voyagent dans les profondeurs de la toile, jusqu'à un endroit secret nommé le donjon de l'Ombre. Certains pensent que le Donjon est la Bibliothèque Interdite, d'autres qu'il s'agit du cœur mystique de la Toile, refuge du Dieu Moqueur, tandis que d'autres jurent qu'il ne s'agit rien de moins que du monde originel des eldars. De toute façon, cela restera pure spéculation, les prophètes de l'ombre n'en parleront jamais.

Dans le donjon de l'Ombre, l'acolyte est soumis à de terribles tests d'équilibre mental et de volonté. Ceux qui réussissent sortent du donjon en tant que prophètes de l'ombre, leurs pouvoirs considérablement accrus mais on ne revoit jamais ceux qui ont échoué. Peut-être servent-ils le Dieu Moqueur dans son sanctuaire, peut-être sont-ils simplement morts, personne ne sait.

LES PROPHETES ACOLYTES DANS LE JEU

Les pouvoirs des acolytes et des prophètes de l'ombre sont traités différemment de ceux des autres psykers. Leurs pouvoirs leur étant directement accordés par leur dieu, ils ne peuvent les choisir. Parfois, ils auront une bonne combinaison, parfois une mauvaise. Dans tous les cas, ils devront utiliser ce qu'ils obtiennent.

Les prophètes de l'ombre sont des personnages arlequins normaux et peuvent se déplacer d'une escouade à l'autre ou se battre indépendamment. Les acolytes ne sont pas des personnages indépendants. Comme les champions, ils sont rattachés à une escouade et doivent rester avec elle tout le temps. Un ou plusieurs acolytes peuvent ainsi servir de suite à un prophète de l'ombre qui sera considéré comme leur maître. Ces acolytes doivent rester avec leur prophète, bénéficiant de son Commandement pour les tests de moral. Si le prophète rejoint un autre escouade, sa suite d'acolytes rejoint aussi l'escouade. Si le prophète est tué avant de quitter l'escouade, les acolytes de sa suite doivent rester dans cette escouade en tant que membres à part entière, sauf si un autre prophète de l'ombre rejoint l'escouade, auquel cas, ils peuvent reformer une suite.

LES POUVOIRS PSYCHIQUES DES ARLEQUINS

Comme écrit précédemment, les prophètes arlequins sont traités différemment que leurs homologues Grands prophètes et archontes des vaisseaux-mondes. Parfois les mêmes capacités se manifestent chez ces êtres puissants, mais la majorité des pouvoirs des arlequins sont plus subtils : duperie, distraction, dissimulation, tromperie et ruse forment l'apanage des tactiques des arlequins. Les prophètes arlequins utilisent les pouvoirs arlequins en tant que discipline primaire, mais peuvent choisir les pouvoirs eldars comme discipline secondaire. Dans ce cas, ceux limités aux Grands prophètes ne peuvent être utilisés que par les Prophètes de l'ombre.

Comme ils tirent directement leurs pouvoirs de leur dieu, les acolytes et les prophètes de l'ombre ne peuvent pas choisir

exactement ceux qu'ils reçoivent. Lorsque les pouvoirs sont distribués, les arlequins ne peuvent pas rejeter un pouvoir pour en tirer un autre à la différence des autres psykers. Ils doivent conserver les pouvoirs qui leur ont été distribués, qu'ils aient été pioché dans le jeu des pouvoirs arlequins ou dans celui des eldars. L'unique exception est lorsqu'un acolyte pioche un pouvoir réservé à un prophète de l'ombre ou à un Grand prophète. Dans ce cas, le pouvoir est défaussé et l'acolyte pioche une autre carte. S'il ne reste que des pouvoirs de Grands prophètes ou de prophète de l'ombre, l'acolyte doit quand même piocher et conserver la carte même s'il ne peut pas l'utiliser.

Les pouvoirs psychiques des arlequins sont :

1 <i>Eclair arc en ciel</i>	2 <i>Toile d'ombre</i>
3 <i>Danse de mort</i>	4 <i>SBrume d'ombre</i>
5 <i>Hilarité divine</i>	6 <i>Ethéralité</i>
7 <i>Danse de l'ombre</i>	8 <i>Tisseur de rêves</i>

Les pouvoirs psychiques des arlequins représentent les différents styles de combat et la philosophie de ces guerriers-danseurs. Ces pouvoirs ne sont pas destructifs (exception faite de l'*Eclair arc en ciel*), mais consistent à améliorer la discrétion et les prouesses martiales des guerriers du masque. Les pouvoirs du Dieu Moqueur sont dupant et tout de finesse, ils forcent l'ennemi à se battre contre lui-même et à épuiser ses forces. Ces pouvoirs complètent les holo-combinaisons multicolores des arlequins. Tout comme le *dathedi* peut faire apparaître les guerriers arlequins dans le dos de leur son ennemi ou disparaître en une cascade des couleurs, les pouvoirs des Prophètes de l'ombre désorientent et leurrent leurs ennemis.

Certains solitaires ont aussi des pouvoirs psychiques et apprennent à les maîtriser en dehors du masque. Ils ont accès à la Bibliothèque Interdite et utilisent aussi bien les pouvoirs des jeux de l'Inquisition et de l'Adeptus que des piles des eldars et des arlequins. Les solitaires tirent leurs pouvoirs comme des psykers normaux (non-arlequins).

FORCES ARLEQUINS REVISEES

Les arlequins sont organisés en deux unités de base: la troupe et le masque. Le masque inclut plusieurs troupes ainsi que des personnages additionnels.

La liste suivante ne présente que les types d'arlequins créé par ce codex ou dont les compétences et les caractéristiques sont modifiées. Reportez-vous au codex eldar pour les autres.

GRANDS CHEFS DE CHOEUR

Chaque troupe peut être menée par un arlequin plus expérimenté appelé grand chef de chœur [Gifted Troupe Leaders en VO]. Lors d'une représentation, ces acteurs doués jouent le rôle des dieux eldars. A la bataille, ils utilisent occasionnellement des armes à longue portée ou des lance-grenades dorsaux, à des fins tactiques ou pour assurer un support à très courte portée.

Les leaders de certaines troupes portent aussi des fanions, terminés par un drapeau aux couleurs du masque. Ces derniers sont souvent laissés comme "carte de visite" après la destruction d'unités ou d'installations ennemies.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef de ch.	15	6	6	3	3	1	8	1	10

Règles spéciales :

Arlequin. Les grands chefs de chœur provoquent la *peur*, peuvent se désengager d'un combat et se déplacer en formation dispersée.

MIMES

Les mimes (*distaur* en eldar) sont sous le commandement direct du maître mime. Lors des représentations, les mimes tiennent des rôles mystiques ou démoniaques, n'utilisant que gestes et mouvements. Même dans la vie de tous les jours, les mimes parlent très rarement, communiquant entre eux par un langage des signes, le *lambruith*.

Il est courant que les mimes devancent les arlequins pour annoncer leur arrivée. Les mimes apparaissent dans un vaisseau-monde ou ailleurs, sans que personne n'ait compris quand et comment ils sont arrivés. Cette capacité est utilisée au combat pour préparer des pièges et des embuscades, provoquant la confusion dans les rangs ennemis. Des histoires de commandants ennemis trouvant soudain une carte de visite des arlequins dans leur centre de commandement sont légions. Ceci illustre les actions entreprises par les mimes pour saper le moral de l'ennemi. L'infiltration et l'assassinat sont leurs spécialités. Les mimes préfèrent le noir et le blanc, rehaussés d'une couleur éclatante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mimes	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Règles spéciales :

Arlequin. Les mimes provoquent la *peur*, peuvent se désengager d'un combat et se déplacer en formation dispersée.

Infiltration. Les mimes doivent être déployés sur le champ de bataille selon la règle d'infiltration telle que décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

MAITRES MIMES

Les mimes qui font preuve d'un talent et d'une discrétion exceptionnels peuvent éventuellement devenir les maîtres mimes de leur masque. Le maître mime (*athistaur* en eldar) commande et coordonne les mimes de son masque et conseille le Grand arlequin sur toutes les questions d'espionnage, d'infiltration et de politique. Il/elle est souvent requis pour mettre en œuvre des opérations spécifiques à haut risque ou nécessitant de nombreux talents, agissant à souhait en tant qu'espion, saboteur ou assassin. Les renseignements réunis par les maîtres mimes se sont révélées inestimable pour d'innombrables forces eldars, et leur capacité à surgir de nulle part, dans des zones supposées sûres, a changé le cours de nombreuses batailles. En représentation, les maîtres mimes profitent de leurs considérables talents pour jouer le rôle mystique ou démoniaque le plus important et le plus exigeant. Les maîtres entraînent les mimes du masque et repèrent les arlequins suffisamment talentueux pour le devenir.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maît. mime	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Règles spéciales :

Arlequin. Les maîtres mimes causent la *peur* et peuvent se désengager d'un combat. En tant que personnages indépendants, ils ne sont pas affectés par les règles sur les formations dispersées, sauf s'ils rejoignent une escouade.

Infiltration. Les maîtres mimes doivent être déployés sur le champ de bataille selon la règle d'infiltration telle que décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

PROPHETES ACOLYTES

Les prophètes acolytes (*esdainn* en eldar) sont des psykers spécialisés. Tandis que d'autres personnages peuvent avoir ou pas des pouvoirs psychiques, les prophètes contribuent surtout aux capacités psychiques d'une force arlequin. Les prophètes acolytes ne sont pas encore devenus assez puissants pour être conduits au donjon de l'Ombre et devenir prophètes de l'ombre. En représentation, les prophètes prennent le rôle des Parques et améliorent leur performance en utilisant leurs pouvoirs psychiques et les hallucinogènes programmés des lanceurs de mini-grenades *creidann*. Au combat, ces armes sont utilisées comme des lanceurs de grenades conventionnels, projetant un motif explosif pour couvrir l'avance des arlequins au corps à corps. De nombreux prophètes préfèrent des masques présentant un regard vide reflétant le visage de leur dernier adversaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Acolyte	15	5	5	3	4	1	8	1	10
Champion	15	6	6	4	4	2	8	1	10

Règles spéciales :

Arlequin. Les maîtres mimes causent la *peur*, peuvent se désengager d'un combat et peuvent utiliser la règle de formation dispersée telle que décrite pour les arlequins.

Non indépendant. Un acolyte doit toujours combattre, qu'il

fasse partie d'une troupe de choristes ou de l'escorte d'un prophète de l'ombre.

Pouvoirs Psychiques. Les prophètes acolytes ont un niveau de maîtrise de 1. Les champions prophètes acolytes ont un niveau de maîtrise de 2. Les pouvoirs arlequins sont leur discipline primaire mais ils peuvent utiliser n'importe lequel des pouvoirs runiques eldars, sauf ceux réservés aux Grands prophètes en discipline secondaire.

PROPHETES DE L'OMBRE

Les prophètes de l'ombre sont les plus puissants psykers du masque, ayant triomphé des épreuves rituelles du donjon des ombres. Les prophètes de l'ombre jouent un rôle de conseiller auprès du Grand arlequin. Ils parlent rarement à qui que ce soit d'autre, étant trop absorbés à déterminer le bon chemin pour la troupe. Sur le champ de bataille, ils se basent sur leurs visions pour déterminer l'importance stratégique des objectifs et conseillent le Grand arlequin. Ils assurent la couverture du masque avec leurs lance-grenades dorsaux et leurs pouvoirs psychiques. Leurs masques ne sont souvent qu'un miroir poli sans traits.

High warlock (*athesdan* en eldar) est le titre qui échoue au prophète de l'ombre qui commande tous les psykers du masque. Le ou la prophète portant ce titre a été choisi pour sa compréhension tactique des psykers, son leadership et sa capacité à utiliser ses pouvoirs au combat. Lors des représentations, il dirige et coordonne les effets pyrotechniques et contrôle l'émission des gaz hallucinogènes des autres prophètes de l'ombre. Il ou elle peut aussi servir de narrateur ou de conteur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prophète	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Règles spéciales :

Arlequin. Les prophètes de l'ombre provoquent la *peur* et peuvent se désengager d'un corps à corps.

En tant que personnages indépendants, ils ne sont pas affectés par les règles sur les formations dispersées, sauf s'ils rejoignent une escouade.

Pouvoirs psychiques. Les prophètes de l'ombre ont un niveau de maîtrise de 4.

Les pouvoirs arlequins sont leur discipline primaire mais ils peuvent utiliser n'importe lequel des pouvoirs runiques eldars, même ceux réservés aux Grands prophètes en discipline secondaire.

SOLITAIRES

Utilisez la description du solitaire du codex eldar avec les ajouts suivants :

Pouvoirs psychiques. Les solitaires sont parfois des psykers et ont de larges opportunités d'étudier (Bibliothèque Interdite) et peuvent donc utiliser les pouvoirs arlequins en discipline primaire et les pouvoirs de l'Inquisition, de l'Adeptus ainsi que des eldars en discipline secondaire. Les solitaires peuvent avoir n'importe quels pouvoirs des eldars ou des arlequins, exceptés ceux réservés aux grands prophètes et aux prophètes de l'ombre.

Résistance psychique. Quel que soit le niveau psychique du solitaire, chaque fois qu'il est la cible d'un pouvoir psy (incluant les attaques démoniaques), le solitaire est toujours considéré comme ayant une maîtrise de 4. Cela n'affecte pas sa capacité à annuler un pouvoir. Grâce à son entraînement, un solitaire n'est affecté par les attaques démoniaques que sur un 6 sur 1D6 seulement (comme les bizarboyz orks).

VEHICULES CAPTURES

Les masques arlequins sont réputés pour leur débrouillardise sur le champ de bataille. Lors de conflits qui s'éternisent, ils capturent souvent des véhicules de transport ou se les procurent auprès des troupes en déroute. Ils les peignent alors aux couleurs du masque et choisissent des membres d'équipage. Ils ignoreront les véhicules sans capacité des transport qui n'ont que peu d'utilité à leurs yeux. Les arlequins ne sont pas très bon mécaniciens et donc les véhicules récupérés sont rapidement délabrés et donc sujets aux règles de *défaillances techniques*.

VYPERS ARLEQUINS

La vyper arlequin est une vyper eldar offerte au masque comme récompense pour un service rendu par la troupe. Les arlequins sont habitués à l'entretien des moto-jets, donc les vipers arlequin ne sont pas sujettes aux *défaillances techniques*. Les vipers sont peintes aux couleurs du masque et portent souvent un holochamp pour augmenter la confusion de leurs adversaires.

MARCHEURS DE BOUFFON TRAGIQUE

Les marcheurs de combat des bouffons tragiques appartiennent à une catégorie particulière de véhicules capturés. Les bouffons tragiques sont les seuls arlequins ayant une affinité avec les armes à longue portée. Le masque trouve parfois un marcheur de combat dont le pilote a été tué, abandonné sur le champ de bataille. A cette occasion, un bouffon tragique peut difficilement résister à la tentation d'une telle puissance de feu. Il remplace l'une des armes du marcheur par son canon shuriken.

Malheureusement, le marcheur de combat est souvent en mauvais état et mal entretenu par le masque qui n'a que peu d'expérience avec ce type de véhicule. C'est pourquoi il tombe facilement en panne et est abandonné rapidement (voir règles de *défaillances techniques*).

DREADNOUGHTS ARLEQUINS

Le dreadnought arlequin est une coque de dreadnought eldar qui a été offerte au masque de passage sur un vaisseau-monde, sur un monde exodite ou encore au sein d'une flotte pirate, pour un service remarquable. Le masque transfère la pierre-esprit d'un héros défunt dans le circuit d'infinité du dreadnought. Les dreadnoughts arlequins diffèrent de leurs homologues des vaisseaux-mondes par le fait que les âmes, qui les dirigent, préfèrent le combat rapproché et y excellent tout comme lors leur vie organique. Lors de la Danse, le dreadnought arlequin intervient pour accentuer certaines parties de la représentation devant des publics important, ou bien en tant que support pour les effets pyrotechniques ou hallucinogènes.

EQUIPEMENT ARLEQUIN

HOLOCHAMP

Les arlequins maîtrisent parfaitement la technologie des holochamps (*dathedi* en eldar) et l'utilisent souvent sur des véhicules.

Les holochamps, adaptés sur les véhicules (marcheur de combat et dreadnought), ont les mêmes effets au corps à corps que les holo-champs portés par les fantassins ; en revanche, les véhicules ne pouvant pas se cacher, ils ne tirent pas avantage de l'holochamp pour se dissimuler. Si le champ est monté sur un autre véhicule, seul le modificateur pour toucher est considéré.

COMBINAISON HERMETIQUE

Les arlequins ne portent pas d'armure à proprement parler, mais ils ont parfois besoin d'une protection adaptée à certains environnements hostiles. Les arlequins portent des combinaisons étanches moulantes dans de telles conditions. Celles-ci n'interfèrent pas avec d'autres équipements et capacités, mais protègent les arlequins des gaz, des toxines et des virus.

MASQUE ARLEQUINS

Tous les arlequins portent des masques faciaux appelés masques rictus. Ces masques enregistrent et montrent en boucle des visages d'ennemis tués par le porteur et peuvent même simuler la mort de l'adversaire actuel, ce qui est très déconcertant.

Ces horribles images provoquent la *peur* chez les ennemis engagés au corps à corps avec les arlequins. Les masques sont aussi dotés de filtres qui protègent le porteur des lumières intenses des champs convecteur et des grenades à photons (comme toutes les armures eldars).

LANCE-GRENADES DORSAL

Le lance-grenades dorsal (*creidann* en eldar) est monté sur un harnais léger qui s'adapte parfaitement aux épaules de son porteur. Ce harnais est chargé de grenades qui sont tirées pardessus les épaules du guerrier. Des sirènes sont fixées sur les grenades et émettent un bruit perçant durant leur ascension et un sinistre sifflement lorsqu'elles retombent sur leur cible.

Le *creidann* est une exception aux règles normales de tir car on peut l'utiliser en plus d'une autre arme, permettant ainsi de tirer deux fois durant la phase de tir (une fois avec le lance-grenades et une autre avec une autre arme). Il diffère des lance-grenades classiques par le fait qu'il a deux tubes lanceurs qui peuvent être chargés de deux types de grenades différents.

La combinaison la plus courante est grenades antichar et frag. Les types de grenades autorisés sont détaillés dans la liste d'armée. Le lance-grenades disposent de suffisamment de munitions pour toute la bataille. Seules les grenades préalablement chargées peuvent être utilisées par le lanceur, le type de grenades ne peut pas changer en cours de jeu.

CARTES D'EQUIPEMENT SPECIFIQUES AUX ARLEQUINS

GRIFFE DE FORCE

15pts

Psykers arlequins seulement

Les griffes de force sont des armes arlequins uniques qui conduisent l'énergie psychique à travers une matrice cristalline. A la fin de la phase psychique, une carte Force non-utilisée peut être stockée dans la griffe au lieu d'être défaussée. La carte stockée peut être extrait de l'arme et utilisé au corps d'une des phases psychiques suivantes. Au corps à corps, la griffe augmente la force du porteur d'un nombre égal à son niveau psychique et blesse automatiquement les démons sans sauvegarde possible. Le porteur peut aussi dépenser la carte stockée pour augmenter la puissance de ces coups en corps à corps. Chaque carte Force dépensée augmente la Force de +2 et la sauvegarde d'armure de -2. La griffe peut être utilisée pour parer et cause 1D3 blessures.

COMBINAISON D'OS

8pts

Bouffons tragiques seulement

Les costumes d'os sont portés par les Bouffons tragiques. Ils sont sensés être fait à partir des restes de leur prédécesseur. Il incorpore une viseur dans le masque en forme de crane. Il fournit une sauvegarde d'armure modifiable de 4+ sur 1D6 mais n'encombre pas son porteur et se cumule sans problème avec son holochamp et un champ de protection éventuel. Vous pouvez prendre plusieurs fois cette carte d'équipement.

CAPE DE CONFUSION

16pts

Arlequins seulement

La cape contient un mini-projecteur holographique qui projette de fausses images du porteur. Cette cape embrouille l'esprit des ennemis lui tirant dessus et le combattant au corps à corps. Au tir, l'arlequin est seulement touché sur 4,5 ou 6 sur 1D6. Autrement, l'adversaire n'a pas visé le *véritable* arlequin. Au corps à corps, les bonus pour les attaquants multiples sont ignorés.

RUNES DU DESTIN

20pts

Prophètes de l'Ombre seulement, une seule utilisation

Ces runes spécialisées sont utilisées par les prophètes de l'Ombre arlequin pour leur permettre des prédictions plus précises et d'affecter l'écheveau complexe des fils du destin. Cela permet au joueur arlequin de choisir le résultat de l'un des dés qu'il jette, **une fois par partie**. Ce peut être un jet pour toucher, un jet pour blessure, un nombre de blessure, une pénétration d'armure, l'effet d'une arme, un jet en rapport à un pouvoir psychique, une annulation, une sauvegarde d'armure ou de champ, un dé de tir soutenu, un dé d'artillerie ou de dispersion, le jet de flux Warp, de test sur ou sous une caractéristique ou encore l'effet d'une carte de stratégie.

NEURODISRUPTEUR

12pts

Arlequins seulement

Le neurodistructeur est une arme cristalline étrange utilisée par les arlequins eldars. Toute créature frappée par le rayon que l'arme émet est immédiatement affectée par la stupidité. Au début de chaque tour suivant, la figurine affectée doit faire un test de Commandement normal. Si le test échoue, les effets continuent. Dans le cas contraire, tous les effets disparaissent.

Portée		Pour toucher		F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-15	15-30	+2		-	-	-	-	CC, règles

COIFFE DE PREDICTION

20pts

Prophètes de l'Ombre seulement

Cette rune est incrustée dans une coiffe portée comme une coiffe psychique (on ne peut porter les deux en même temps). Cela permet un joueur arlequin de prendre une carte Warp de plus après que les cartes d'une phase psychique aient été distribuées. Il doit en revanche défausser immédiatement une des cartes Warp qu'il vient de tirer.

LISTE D'ARMEE DES ARLEQUINS

VALEUR STRATEGIQUE : 4

DEPLOIEMENT : Aucune particularité, les mimes peuvent s'infiltrer.

REGLES SPECIALES DES ARLEQUINS

Peur

Tous les arlequins provoquent la *peur* grâce à leurs masques.

Formation dispersée

Tous les arlequins peuvent adopter une formation dispersée.

Saut acrobatique

Les arlequins peuvent se désengager d'un corps à corps au début leur phase de mouvement sans pénalité. Il ne peut cependant sauter d'un combat à l'autre.

LISTE D'EQUIPEMENT DES ARLEQUINS

CHAMP DE PROTECTION

pts

Un par figurine, réservés aux personnages

Champ réfracteur	6
Champ convecteur	14
Champ téléporteur	24

ESQUIVES

Au lieu d'utiliser un champ de protection, certains arlequins sont entraînés à esquiver les menaces. Ces esquives ne peuvent être combiné avec une autre sauvegarde non modifiable et ne s'appliquent pas lorsque la figurine conduit ou est à embarqué sur ou dans un véhicule.

Esquive 5+	6
Esquive 4+	14
Esquive 3+	24

ARMES D'ASSAUT

Aucune restriction.

Pistolet laser	1
Epée tronçonneuse	2
Pistolet shuriken	3
Pistolet à plasma	5
Epée énergétique	6
Hache énergétique	7
Lance-flammes léger	7
Lance-toile	7
Baiser d'arlequin	10
Gantelet énergétique	10
Pistolet à aiguilles	10

ARMES SPECIALES

pts

Une par figurine.

Fusil laser	2
Catapulte shuriken	5
Fuseur	8
Lance-plasma	8
Lance-flammes	9

GRENADES

Aucune restriction. Réservés aux personnages. Ils sont supposés en avoir assez pour toute la durée de la bataille.

Aveuglantes	2
A fragmentation	2
Hallucinogènes	2
A photon	2
Antichars	3
Plasma	3
A fusion	5

SELECTION DE L'ARMEE

Personnages/Escouades : Les limitations pour les personnages sont indiquées ci-dessous.
Appui : 25%

PERSONNAGES

GRAND ARLEQUIN.....95pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un Grand arlequin tous les dix choristes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gd arlequin	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection, esquives, armes d'assaut, armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.
 Il peut être équipé d'une combinaison hermétique pour +1pt.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

0-1 SOLITAIRE.....108pts

Vous ne pouvez avoir un solitaire que si vous avez au moins dix choristes.

Un solitaire ne peut jamais intégrer une escouade encore moins en prendre le commandement.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Solitaire	15	8	8	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection, esquives, armes d'assaut, armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.
 Il peut être équipé d'une combinaison hermétique pour +1pt.
 Il peut être psyker de niveau 1 à 3 pour 30pts par niveau.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, saut acrobatique, éventuellement psyker (Arlequin, Eldar, Inquisition, Adeptus).

0-1 MAITRE MIME.....96pts

Vous ne pouvez avoir un maître que si vous avez une troupe de mimes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maît. mime	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection, esquives, armes d'assaut*, et *grenades* de la liste d'équipement.
 Il peut être équipé d'une combinaison hermétique pour +1pt.

Règles spéciales : Infiltration, provoque la *peur*, saut acrobatique.

PROPHETE L'OMBRE.....194pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un prophète de l'ombre tous les dix choristes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prophète	15	7	7	4	4	3	9	3	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 3 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection, esquives, armes spéciales, armes d'assaut* et *grenades* de la liste d'équipement.
 Il peut être équipé d'une combinaison hermétique pour +1pt.

Il peut avoir un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. pour 10pts et peut remplacer un ou deux de ces types par des grenades aveuglantes, photoniques ou hallucinogènes gratuitement.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique, psyker NV4 (Arlequin, eldar)

ACOLYTES

Acolyte (psyker NV1).....76pts

Champion acolyte (psyker NV2).....120pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un acolyte tous les dix choristes. Les acolytes doivent être attachés soit à une escouade soit à un prophète de l'ombre qu'il ne peuvent quitter de la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Acolyte	15	5	5	3	4	1	8	1	10
Champion	15	6	6	4	4	2	8	1	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection, esquives, armes spéciales, armes d'assaut* et *grenades* de la liste d'équipement.

Il peut être équipé d'une combinaison hermétique pour +1pt.

Il peut avoir un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. pour 10pts et peut remplacer un ou deux de ces types par des grenades aveuglantes, photoniques ou hallucinogènes gratuitement.

S'il rejoint une bande d'arlequin à motojet, il peut en piloter une, armée de catapultes shuriken jumelées pour +20pts.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique, psyker (Arlequin, eldar)

BOUFFON TRAGIQUE.....80pts

Vous pouvez inclure jusqu'à un bouffon tragique tous les dix choristes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bouffon	15	6	6	4	4	2	8	2	10

Armes Une des armes suivantes :
 - canon shuriken hurleur +20pts
 - pique de feu +40pts
 - lance thermique +25pts
 - trilaser +25pts
 - motojet avec canon shuriken hurleur +25pts

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à 2 cartes d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection*, *esquives*, *armes d'assaut* et *grenades* de la liste d'équipement.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

MOTOJET.....+20pts

Le coût d'une motojet est ajouté à celui du personnage.

Armes Les motojets sont équipées de catapultes shuriken jumelées et d'un viseur (+1 pour toucher).

Options Une motojet peut remplacer son armement standard par un canon shuriken hurleur pour un surcoût de +5pts par modèle.
 Les personnages peuvent adapter un holochamp pour 15pts sur leur motojet. Ce champ fonctionne exactement comme pour un fantassin (-1 pour toucher, test de Commandement au corps à corps ou malus de -1 en CC pour toucher et lancer des attaques).

GRAND CHEF DE CHOEUR.....+10pts

Le chef d'une troupe de choristes peut devenir grand chef de chœur. Vous pouvez inclure dans votre armée jusqu'à un grand chef de chœur tous les dix choristes quel que soit le nombre de troupes (mais pas plus d'un par troupe).

En tant que champion, il ne peut quitter sa troupe durant la bataille.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef de ch.	15	6	6	3	3	1	8	1	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Jusqu'à une carte d'équipement. Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections *champs de protection*, *esquives*, *armes d'assaut*, *armes spéciales* et *grenades* de la liste d'équipement.

Il peut être équipé d'un combinaison hermétique pour +1pt.

Il peut avoir un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. pour 10pts et peut remplacer un ou deux de ces types par des grenades aveuglantes, photoniques ou hallucinogènes gratuitement.

Règles spéciales : Provoque la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

ESCOUADES**TROUPE DE CHORISTES.....25pts/fig.**

La troupe se compose de 5 à 10 choristes. L'un d'entre eux est le chef de la troupe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arlequin	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans la section *armes d'assaut* de la liste d'équipement. Il n'est pas nécessaire que toutes les figurines soient armées de la même façon.

Toutes les figurines de l'escouade peuvent avoir des grenades.

La totalité de l'escouade peut recevoir des champs réfracteurs OU une esquive à 5+ pour 6pts/fig et/ou une combinaison hermétique (+1pt).

Le chef de la troupe peut avoir une *arme spéciale* et un lance-grenades dorsal avec des grenades antichars et à frag. (+10pts).

Toutes les figurines peuvent avoir une motojet avec des catapultes shurikens jumelés pour 20pts/fig. Un motojet sur trois peut remplacer ces catapultes par un canon shuriken (+5pts)

Règles spéciales : Provoquent la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

0-1 TROUPE DE MIMES.....30pts/fig;

La troupe se compose de 3 à 5 mimes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arlequin	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Armes Aucune

Armure Armure holographique

Equipement Toutes les figurines peuvent choisir de l'équipement dans la section *armes d'assaut* de la liste d'équipement. Il n'est pas nécessaire que toutes les figurines soient armées de la même façon.

Toutes les figurines peuvent avoir des grenades à fragmentation (+2pts/fig), antichar (+3pts/fig) et aveuglantes (+2pts/fig).

La totalité de l'escouade peut recevoir des champs réfracteurs OU une esquive à 5+ pour 6pts/fig et/ou une combinaison hermétique (+1pt).

Règles spéciales : Infiltration, provoquent la *peur*, formation dispersée, saut acrobatique.

APPUI

ALLIES

Les arlequins n'ont jamais d'alliés.

Mais comme les armées arlequins sont généralement de petite taille. Dans la plus part des cas, les arlequins combattent aux côtés d'armées eldars alliées plus nombreuses, de plus, en certaines occasions, on les a vus s'allier avec des inquisiteurs ou des Chevaliers gris. Les arlequins ont souvent des objectifs communs avec ces agents impériaux éclairés.

DREADNOUGHT ARLEQUIN.....180pts

Votre armée peut inclure un dreadnought arlequin par tranche de 1500 points.

Utilisez la même fiche de véhicule que pour le dreadnought eldar, en remplaçant ces caractéristiques et les options d'armes par celles ci-dessous.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dreadnought arlequin	20	7	6	5	7	3	10

Armement Deux bras avec gantelets énergétiques avec lance-flammes ou catapultes shuriken avec viseur.

Options Un lance-grenades (à frag. et antichars) peut être adapté sur chaque bras pour + 10 points chacun. Les grenades à frag et/ou antichar peuvent être remplacées gratuitement par les grenades suivantes: aveuglantes, photoniques ou hallucinogènes.

Le dreadnought peut améliorer un des doigts d'un seul gantelet en baiser d'arlequin pour 10 points.

Le dreadnought peut recevoir un holochamp *daethedi* pour 20 points (-1 pour toucher le dreadnought, test de commandement au corps à corps ou -1 en CC).

Le dreadnought peut recevoir un masque géant d'arlequin pour 5pts, ce qui provoque la *peur*.

Spécial Les dreadnoughts arlequin sont aussi agiles que les autres arlequins. Ils peuvent utiliser cette agilité pour se désengager de n'importe quel corps à corps (à la fin de la phase) sans aucune pénalité.

VEHICULES CAPTURES.....selon type

Le masque arlequin peut acquérir des véhicules de transport de n'importe quelle armée à l'exception de ceux des orks. De tels véhicules coûtent 125% du prix normal.

Ils ne peuvent pas choisir de cartes de véhicules, n'ont pas de viseur et sont sujets aux règles de *défaillances techniques* (cf ci-dessous).

L'équipage normal décrit dans la fiche de véhicule est remplacé par des arlequins standards avec des holochamps mais pas d'arme.

L'équipage arlequin ne compte pas dans le total de figurines qu'une armée peut inclure.

Tout équipement à usage unique (comme les auto-lanceurs) ne peut être utilisé sur les véhicules récupérés (ils ont été utilisés avant l'abandon du véhicule).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arlequin	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Equipage L'équipage est composé de choristes qui peuvent être équipés comme décrit dans la section escouade.

VYPER ARLEQUIN.....80pts

L'équipage est composé de deux arlequins et la vyper est équipée de catapultes shuriken jumelées ainsi que d'une arme lourde choisie parmi les options ci dessous.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arlequin	15	5	5	3	3	1	7	1	10

Equipage L'équipage est composé de deux choristes qui peuvent être équipés comme décrit dans la section escouade.

Armement La vyper est équipée de catapultes shuriken jumelées et d'un viseur (+1 pour toucher).

Options La vyper peut remplacer les deux catapultes shuriken jumelées par un canon shuriken hurleur pour +5pts.

La vyper est équipée d'une arme lourde additionnelle montée en tourelle (avec viseur). L'arme lourde est choisie parmi les armes suivantes:

Canon shuriken hurleur +30pts

Lance-plasma lourd +40pts

Canon laser +45pts

Rayonneur laser +45pts

Un holochamp peut être adapté sur la vyper pour un surcoût de 20 points.

Ce champ fonctionne exactement comme la carte d'équipement de véhicule "holochamp".

Les vyper arlequin ne peuvent avoir d'autres cartes d'équipement de véhicule supplémentaire.

MARCHEUR DE COMBAT.....120pts

Votre armée peut inclure autant de marcheurs de combat qu'il y a de bouffons tragiques dans votre armée, en respectant les limitations de la section personnage.

Utilisez le même fiche de véhicule que pour le marcheur de combat eldar, en remplaçant les caractéristiques par celles ci-dessus et les options d'armes par celles ci-dessous.

Le coût indiqué (120pts) comprend le marcheur avec un canon shuriken hurleur et le pilote bouffon tragique. Vous devez y ajouter une seconde arme lourde ainsi que l'équipement éventuel du Bouffon tragique.

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Marcheur de combat	20	6	6	5	4	3	10

Equipage Le marcheur de combat est piloté par un bouffon tragique tiré de la liste de la section personnages équipé d'un canon shuriken hurleur (monté sur le marcheur).

Il peut choisir de l'équipement additionnel dans les sections équipement des *champs*, *armes d'assaut* et *grenades*, MAIS il ne peut pas prendre de carte d'équipement.

Remarquez que ces marcheurs de combat n'ont

pas de champ énergétique mais un holochamp.

Ce champ fonctionne exactement comme une holochamp personnelle (-1 pour toucher, test de Commandement au corps à corps ou -1 en CC). Un champ porté par le Bouffon tragique ne le protège que lui. Notez qu'un champ téléporteur l'éjectera du véhicule dès que solliciter.

Le marcheur de combat ne peut pas choisir de cartes d'équipement de véhicule.

Armement

Le marcheur de combat est équipé du canon shuriken hurleur du bouffon tragique qui le pilote ainsi que d'une des armes listées ci-dessous.

Spécial

Aucune de ces armes ne peut être équipée d'un viseur.

Lance-missiles (antichar et frag) +30pts

Lance-plasma lourd +40pts

Canon laser +45pts

Rayonneur laser +45pts

Les marcheurs de combat sont sujets aux règles de "*défaillances techniques*". Si le véhicule tombe en panne et que le pilote survit, il peut poursuivre le combat à pied avec ses armes personnelles. Si le canon shuriken hurleur est toujours intact, il peut le récupérer au lieu de se déplacer. Au corps à corps, on utilise la force du marcheur de combat quelque soient les armes portées par le pilote.

LES DEFAILLANCES TECHNIQUES

Les défaillances techniques affectent les marcheurs de combat de Bouffon tragique et les véhicules capturés.

Le joueur arlequin doit lancer 1D6 par véhicule au début de son tour et ce à chaque tour de jeu. Si un 1 est obtenu, un incident est arrivé au véhicule concerné, lancer 1D6 :

1 Panne d'énergie ou panne moteur temporaire : Le véhicule peut se déplacer ou tirer avec ses armes mais pas les deux. S'il se déplaçait déjà en vitesse de combat ou plus rapidement, le joueur doit choisir de continuer à se déplacer ou bien de tirer et de se déplacer hors contrôle à ce tour.

2 Panne de moteur temporaire: Le véhicule ne peut pas se déplacer ce tour-ci. S'il se déplaçait déjà en vitesse de combat ou plus rapidement, le véhicule sera hors de contrôle à ce tour.

3 Panne d'énergie temporaire : Le véhicule ne peut pas alimenter ses armes ces armes à ce tour et ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse réduite. Si le véhicule se déplaçait à grande vitesse, il sera hors de contrôle à ce tour.

4 Panne mineure permanente : Lancer un dé sur la table de localisation des dommages puis sur la table des dommages du véhicule. Retrancher 2 au jet sur la table des dommages (le résultat minimum est 1).

5 Panne permanente : Lancer un dé sur la table de localisation des dommages puis sur la table des dommages du véhicule. Retrancher 1 au jet sur la table des dommages (le résultat minimum est 1).

6 Panne permanente grave : Lancer un dé sur la table de localisation des dommages puis sur la table des dommages du véhicule.

PERSONNAGE SPECIAL

AVATAR DU DIEU MOQUEUR.....270pts

Occasionnellement, le Dieu Moqueur envoie une partie de lui même hors de la Toile sous la forme d'un avatar. L'avatar du dieu moqueur reste camouflé, vivant chez les eldars, pendant des années, bluffant tous ceux qui ne voit en lui qu'un membre de la troupe, un mime, etc.

Le Dieu Moqueur choisit de révéler son Avatar lorsqu'il est temps de mettre en œuvre une des tactiques perverses qui sont sa marque.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Avatar	20	8	8	5	6	6	10	5	10
Armes	Lorsque l'Avatar du Dieu Moqueur est révélé, il abandonne les armes de son déguisement et dégaine ses propres armes : deux épées de Vault !								
Armure	Aucune, esquive à 3+ sur 1D6 (cf ci-dessous)								

REGLES SPECIALES

Valeur stratégique. Si l'Avatar du Dieu Moqueur n'est pas déguisé au début de la bataille, il est automatiquement le commandant de l'armée et a une valeur stratégique de 4. L'Avatar du Dieu Moqueur est normalement incognito, un autre Grand Arlequin doit être désigné comme commandant. Il commandera l'armée jusqu'à ce que l'Avatar se révèle.

Hyper-agile. L'Avatar du Dieu Moqueur est extrêmement agile et peut virtuellement esquiver n'importe quelle attaque. L'Avatar esquivera toute attaque sur un 3+ sur 1D6. Ce jet n'est pas modifiable. Si l'attaque esquivée utilise un gabarit, déplacez l'Avatar au bord de ce gabarit.

De plus, l'Avatar du Dieu Moqueur est si agile qu'il peut ignorer les obstacles de moins de 5cm de haut lorsque qu'il danse et tourbillonne sur le champ de bataille.

Psychologie et commandement. Le Dieu Moqueur n'est aucunement affecté par la psychologie et réussira automatiquement tous les tests basés sur le commandement. Il ne peut jamais être démoralisé et n'a jamais à passer un test de moral.

L'Avatar ne compte pas comme un "être vivant", mais il reste vulnérable aux attaques psychiques ne nécessitant pas de test de commandement.

Limitations. L'Avatar du Dieu Moqueur ne peut pas rejoindre un ost eldar incluant déjà l'Avatar de Khaine.

Aura scintillante. Le Dieu Moqueur est nimbé en permanence d'une aura scintillante.

Cette aura est similaire aux combinaisons *Daethedi* utilisées par les arlequins pour désorienter et perturber leurs ennemis. L'aura scintillante de l'Avatar est bien plus efficace pour aveugler que les holochamps des arlequins.

L'aura fonctionne comme une holo-combinaison, mais affiche en plus, lorsqu'il se déplace, de multiples images du dieu moqueur, provoquant un malus de -2 pour le toucher, en plus de tous les autres modificateurs (couverts, etc.).

Ces doubles de lui le protègent aussi au corps à corps. Ses adversaires ne reçoivent pas de dé supplémentaire bonus au corps à corps s'ils sont plus de deux à l'attaquer.

De plus, chaque adversaire doit lancer 3D6 lorsqu'il est engagé au corps à corps avec l'avatar; si le résultat est supérieur à leur commandement, il souffre d'un malus de -1 à la CC. Ce test est à refaire à chaque nouvelle phase de corps à corps.

Déguisement. Si l'Avatar du Dieu Moqueur est sélectionné dans une armée arlequin, il peut commencer la partie déguisé en n'importe laquelle des figurines de l'armée (même un personnage) et utilise ses caractéristiques et capacités. Le joueur Arlequin peut révéler l'avatar quand il le souhaite en remplaçant la figurine déguisée par celle appropriée.

A noter que l'avatar du dieu moqueur est automatiquement révélé s'il subit une blessure lorsqu'il est déguisé. Utilisez l'Endurance et la sauvegarde de la figurine arlequin sous laquelle se dissimule l'avatar pour déterminer les blessures. Les blessures subies de cette façon sont décomptées au dieu moqueur un fois qu'il est révélé. Si le coup qui le révèle lui fait subir plus de 6 blessures ou plus, l'avatar est perdu.

Le Manipulateur. Le Dieu Moqueur est un parangon de ruse et de fourberie.

Une fois qu'il a été révélé, il peut ignorer la règle normale de charge (charger la cible la plus proche) et charger à travers (ou en sautant par dessus) une escouade ou un personnage pour atteindre une autre unité ou personnage, et ce tant que la distance de charge est respectée.

Comme il est instable et toujours changeant, il bénéficie toujours d'une parade de plus que son adversaire au corps à corps. Si son adversaire a deux parades, un autre bras portant un épée apparaîtra pour parer et ainsi de suite. Il n'y a aucune explication pour cela, cela arrive, c'est tout.

Arlequin. L'avatar provoque la *peur* et peut se désengager d'un corps à corps.

Invulnérabilité spéciale. Même s'il n'est pas techniquement un démon, l'avatar du dieu moqueur contient un germe de divinité et bénéficie des mêmes invulnérabilités que les démons (cf codex du Chaos). Ce qui le rend vulnérable aux armes de force et aux pouvoirs psy visant les démons.

Les épées de Vault

Les épées de Vault ont été forgées par Vault lui même pour Kaela Mensha Khaine, le Dieu à la Main Sanglante. Mais elles ont été volées par le Dieu Moqueur avant d'être offertes à Khaine. Quand le Dieu Moqueur envoie un fragment de lui dans le monde matériel, il ajoute une portion du pouvoir des épées.

Les lames de Vault sont deux minces épées parcourues de l'ancien pouvoir des dieux eldars. Tout comme les autres armes utilisant ce type d'énergie, les Lames de Vault blessent automatiquement psykers et démons et annulent les auras démoniaques. L'Avatar du Dieu Moqueur peut lancer ces deux lames lors de la phase de tir (elles reviennent automatiquement dans ses mains).

Portée	Pour toucher	F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte Longue	Courte Longue					
0-20	20-40	-	-	7	D3	-4 7+D3+D6 CC, règles

LES POUVOIRS PSYCHIQUES ARLEQUINS

Deux jeux de pouvoirs arlequins vous sont proposer ici : celui de l'Inquisiteur 18 (1) et celui du Citadel Journal 17 (2). Ils n'ont aucun rapport entre eux et ils ont tous les deux leur intérêt. Avant de jouer les pouvoirs arlequins choisissez deux que vous voulez jouer. Il n'est pas possible de mélanger les deux tables. Imprimez ces cartes sur des feuilles cartonnées.

Force 1 Portée 60cm

ECLAIR ARC-EN-CIEL

Le prophète arlequin jette un éclair arc en ciel sur une cible visible à portée.

L'éclair frappe instantanément et ne peut être esquivé, mais les sauvegardes d'armures s'appliquent. La cible subit une touche de Force 5 causant D2 blessures (lancez un D6 1-3=1, 4-6=2).

Force 1 Portée 90cm

TOILE D'OMBRE

Le prophète arlequin vise une figurine spécifique ou une escouade et crée un labyrinthe illusoire autour d'eux comme la toile mouvante utilisée par les eldars. L'escouade ou le personnage cible doit réussir un jet de commandement sur 2D6. Si le test est raté, la cible se déplace aléatoirement de D6 x2,5cm lors du tour suivant. La ou les victimes ne peuvent rien faire d'autres que se déplacer aléatoirement jusqu'à ce que le pouvoir soit annulé, volontairement arrêté par le prophète ou que celui-ci soit tué. Ils ne peuvent pas tirer tant qu'ils sont affectés et ne se battent au corps à corps que si leur mouvement aléatoire les amènent au contact socle à socle avec une figurine ennemie.

Force 3 Portée 30cm

DANSE DE MORT

Le prophète en appelle à ses pouvoirs pour commencer la danse de mort. Tous les arlequins dans un rayon de 30cm autour du prophète peuvent entrer dans la danse, ce qui double leurs attaques. De plus, tous les tests de peur dus à la charge des arlequins se font avec un modificateur de -2. Tant qu'ils sont sous l'influence de la danse, les arlequins sont complètement immunisés à la psychologie et réussissent tous les jets de Commandement automatiquement. La danse de mort reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit annulée, que le prophète y mette fin ou qu'il soit tué.

Prophète de l'Ombre seulement

Force 1

BRUME D'OMBRE

Le prophète arlequin invoque une brume d'ombre qui s'étend 20cm autour de lui dans toutes les directions. Toutes les figurines dans la brume, amies ou ennemies, sont engluées et reçoivent un modificateur pour toucher à -1, en plus de tous modificateurs pour les combinaisons holographiques, les couverts, la vitesse, etc. Les senseurs et les scanners n'aident pas à voir à travers la brume. Tous les tirs entrant, sortant ou traversant la brume sont soumis à ce modificateur.

Force 2

Portée 60cm

HILARITÉ DIVINE

Le prophète arlequin déchaîne l'humour du dieu moqueur sur une figurine ou une escouade dans les 60 cm. La ou les victimes doivent réussir un jet inférieur à leur Commandement avec 2D6 ou être submergées par le pouvoir. Elles commenceront alors à rire de façon incontrôlable alors que l'humour envahit leur cerveau. Placez cette carte à côté des figurines affectées. Elles ne peuvent ni tirer ni se déplacer et ne lancent aucun dé au corps à corps car ils sont bien trop occupés à rire. L'hilarité dure jusqu'à ce que le prophète soit tué, que le pouvoir soit annulé ou arrêté par le psyker.

Force 2

ETHÉRALITÉ

Le prophète de l'ombre utilise ses pouvoirs pour devenir immatériel, uni avec les ombres. Dans cet état, il peut passer à travers les objets matériels sans pénalité et ne peut être blessé par les armes normales. Les armes psychiques telles que les épées de force peuvent néanmoins toujours le blesser tant qu'il est dans cet état le prophète ne peut pas attaquer, même avec une arme de force, ni utiliser de pouvoirs. Ce pouvoir reste actif jusqu'au début du prochain tour du prophète.

Force 2

Portée 20cm

DANSE DE L'OMBRE

Le prophète ou un personnage ou une escouade arlequin à moins de 20 cm du prophète peut être rendue presque invisible. Les figurines affectées sont considérées comme cachées quel que soit le couvert, leur mouvement ou leurs tirs et règles habituelles pour la détection s'appliquent.

Les figurines cachées ne peuvent être que repérées jamais détectées. La danse de l'ombre reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit annulée, que le prophète soit tué ou qu'il y mette fin.

Force 1-3

Portée 90cm

TISSEUR DE RÊVES

Le prophète atteint les esprits de ses ennemis à travers le champ de bataille et joue avec leurs sens. Le pouvoir a une aire d'effet de 2,5 cm pour une carte Force, 4cm pour deux et 5cm pour trois. Toutes les figurines sous le gabarit deviennent convaincues qu'elles sont cernées de forces sombres et sinistres. Des voix emplissent leurs esprits, chuchotant avertissements et menaces. Chaque figurine affectée voit soudainement ses camarades comme des ennemis et ouvre le feu. Chaque figurine tire sur une figurine aléatoire de leur escouade dans sa panique. Faites les jets pour les blessures et les sauvegardes d'armures normalement. Les figurines visées perdent leur état d'alerte et ne seront plus cachées si elles l'étaient.

POUVOIRS ARLEQUINS

1

Force 1 Portée : 30cm

**DON DE LILEATH :
L'IMPETUOSITE DE LA
JEUNESSE**

Le psyker peut déplacer une figurine à 30cm jusqu'à 2D6 x 2.5cm dans n'importe quelle direction même si, ce faisant, elle sort des 30cm. Ce mouvement n'a pas d'incidence sur le mouvement standard de la figurine. Il peut être considéré comme une charge à la phase de corps à corps suivante.

Force 1 Portée : 30cm

**DON DE KHAINE :
LE RENFORCEMENT**

En lançant ce pouvoir, le psyker peut augmenter l'Endurance d'une figurine donnée d'un D6 points tant que le pouvoir reste en jeu. L'Endurance ne peut excéder 10.

Force 2 Portée : 60cm

**VENGEANCE DE
KHAINE : LA FRAPPE**

Lorsque ce pouvoir est lancé avec succès, jetez 1D6 pour déterminer le nombre d'attaques infligées à la cible. Sur les véhicules, les attaques peuvent être combinées pour créer un unique coup plus puissant. Notez que le pouvoir peut avoir des effets variables. La cible doit être choisie avant que le D6 ne soit lancé.

D6	Nbre d'attaques	Force	Svg.	Pénétration de blindage	
				Chacune	Combinée
1	1	8	-6	8+D6	8+D6
2-3	2	7	-4	7+D6	8+2D6
4-5	3	6	-2	6+D6	8+3D6
6	4	5	-1	5+D6	8+4D6

Force 1 Portée : 30cm

DON DE VAUL : L'EPEE

Le psyker peut maintenant tirer deux fois avec un pistolet ou une arme de base. Cela n'inclut pas les lance-toiles des araignées spectrales et les baisers d'arlequins.

Force 1 Portée : 60cm

**VENGEANCE DE VAUL :
L'ENCLUME**

Le prophète peut augmenter la force d'une figurine à portée d'un D6 points tant que cette carte est en jeu.

Force 2 Portée : 30cm

**DON DU DIEU
MOQUEUR :**

LE RENFORCEMENT

Ce don permet d'augmenter les PV d'une figurine d'un D6 aussi longtemps que la carte est en jeu. Notez que les blessures subies doivent d'abord être défalquées les PV accordés par ce don. Lorsque le pouvoir est annulé/dissipé, tous les PV perdus sont ignorés sauf s'ils excèdent ceux accordés par le résultat du D6.

Force 2 Portée : 30cm

**VENGEANCE DU DIEU
MOQUEUR :**

LA MORT CURATRICE

La figurine sur qui est lancé ce pouvoir tombe par terre de stupeur et perd 1D2 PV par tour jusqu'à ce que mort s'en suive ou que le pouvoir soit dissipé. Toutes les blessures sont réelles et l'annulation du pouvoir ne guérit pas la figurine.

Ce jeu ne comprend que sept cartes.

**POUVOIRS
ARLEQUINS
2**

VARIANTE DU DREADNOUGHT ARLEQUIN

Le Citadel Journal 19 propose une autre version du dreadnought arlequin, moins orientée corps à corps. Cette variante est tout aussi valable que celle proposée dans la liste d'armée.

DREADNOUGHT ARLEQUIN.....180pts

	M	CC	CT	F	I	A	Cd
Dreadnought arlequin	20	6	6	5	6	3	10

Facteur d'éperonnage : Force : 6 ; sauvegarde : -3 ; dommages : D8

Armes : Deux bras dotés de gantelets énergétiques. Un des bras peut être modifié pour être doté d'une des armes suivantes avec un viseur :

Canon à distorsion	+25pts
Canon laser	+30pts
Lance-missiles (à frag. et antichars)	+30pts
Lance-plasma lourd	+30pts
Rayonneur laser	+30pts
Psycanon	+35pts

Au lieu de remplacer le bras, l'arme peut être fixée au dessus de l'épaule avec un arc de tir de 90° vers l'avant pour un surcoût de +15points.

Cri psychique : Le dreadnought arlequin exsude un cri psychique constant qui se manifeste violemment dans les esprits de ceux qui s'approchent trop près. Le dreadnought cause la *terreur* comme décrit dans le livre de règles.

Spécial : Pour +25pts, le dreadnought arlequin peut devenir un psyker de niveau 1 dont les pouvoirs sont tirés du paquet des pouvoirs arlequins. Il ne peut choisir les cartes qui sont spécifiques aux prophètes de l'Ombre. Ils ne peuvent utiliser que les cartes Force et pas les cartes d'annulation ou les événements spéciaux (comme Attaque démoniaque, Force ultime, etc.). Cela n'affecte pas les capacités du psycanon, s'il en est équipé.

PSYCANON

Le psycanon arlequin est une arme eldar unique qui ressemble quelque peu à son homologue impérial. Il canalise l'énergie du Warp en un rayon destructeur. La portée et la puissance du canon durant un tour dépend du niveau des flux du warp tiré lors de la phase psychique précédente.

Flux du warp	Portée (cm)		Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Pén.	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
0-4	0-20	20-40	-	-1	4	1	-1	4+D6	
5-8	0-30	30-60	-	-	5	D3	-2	D3+D6+5	Gab. 2,5cm
9-12	0-40	40-90	+1	-	6	D4	-3	D4+D6+6	Gab. 4cm
13+	0-40	40-120	+1	+1	8	D6	-5	8+2D6	Gab. 5cm

Tables de dommages

Le dreadnought arlequin utilise la même table que le dreadnought eldar standard avec les règles additionnelles lorsque sont déterminés les effets des dégâts à la tête.

- D6**
- + Le cri psychique du dreadnought est perdu, il ne cause plus la terreur.
 - + Si le dreadnought est équipé d'un psycanon, le flux du warp doit être divisé par deux (arrondi au supérieur) avant de déterminer les effets du canon.
 - 3-6 Pas d'effets additionnels

MODELISME

Le dreadnought arlequin de la photo a été fait à partir d'un dreadnought eldar normal dont la tête a été remplacée par le capot d'une vieille motojet arlequins en plomb. Le psycanon résulte de l'assemblage d'un canon à plasma eldar et d'une lance psychique des titans eldar à Epic.

