

LISTE D'ARMEE DES PIRATES ELDARS

Pour Warhammer 40,000 2^{ème} édition

Tim DuPertuis, Inquisitor n°13

Traduction Patatovitch pour TARAN; merci à Wolfeyes

Le Codex Eldar décrit les personnages pirates eldars et un seul type d'escouade mais seulement en tant que partie d'une force eldar régulière.

Il n'y a pas moyen de bâtir une liste d'armée de pirates eldars complète avec un général, des psykers, de l'appui et des alliés. L'article suivant propose une liste d'armée pour les pirates eldars. Notez bien que ce n'est pas une liste d'armée officielle de Games Workshop et que si une liste officielle était éditée, elle différerait sans doute considérablement de celle-ci. [NdT : GW n'a jamais produit de liste d'armée pour les pirates eldars de la V2 par contre, il y en a une autre divisée entre les Citadel Journals 13 et 14.]

Dans un souci de rendre cette armée jouable et compatible avec le jeu, aucune nouvelle arme, carte d'équipement ou personnage spécial n'ont été ajoutés bien qu'il est certainement la place dans le système pour eux. Cette armée est aussi un bon moyen d'utiliser nombre de figurines eldars pas vraiment utilisables dans l'armée d'un vaisseau-monde.

Les pirates de la liste d'armée du Codex Eldar ont été utilisés comme point de départ auquel ont été ajoutés quelques idées venant de la liste d'armée des pirates eldars du supplément de la première édition de Warhammer 40,000 : Chapter Approved : Book of the Astronomican.

Ce dernier donne une liste d'armée de pirate eldar avec un historique et un ou deux personnages spéciaux.

ORGANISATION DES PIRATES

Le Rogue Trader décrit les pirates eldars comme « les pires éléments de leur race ; désaxés, lunatiques, sadiques et sérieusement perturbés ». Ajoutez-y un chef formidable et vous avez le début d'une flotte pirate.

Une flotte pirate est habituellement composée d'un certain nombre de vaisseaux menés par un Overlord avec son propre vaisseau et son propre équipage. Chaque vaisseau a son capitaine dirigeant un contingent d'autres officiers menant chacun de leur côté un 'aile' ou un 'cadre' de trois à cinq escouades pirates et leur appui.

Chaque chef de vaisseau et son équipage combattront comme une unité. Toutes les armées pirates devraient refléter cette organisation. Dans une petite partie, la force sera issue du vaisseau d'un Overlord (s'il est choisi) ou d'un unique capitaine ainsi la cohérence du contingent ne sera pas un problème. Dans des forces plus grandes, cependant, chaque capitaine pourra commander ses propres soldats comme une seule unité sans avoir à les disperser sur toute la table et les mélanger à ceux des autres capitaines. Nous n'avons pas fourni de règles spécifiques de cohésion à cause des exceptions possibles (les escouades de motojets, par exemple) mais je suggère de considérer les troupes de chaque capitaine comme un groupe cohérent et non comme des escouades quelconques.

LES PERSONNAGES PIRATES

Dans le Codex Eldar, toutes les escouades de pirates qui font une partie de l'armée eldar sont commandées par un personnage pirate qui ne peut pas quitter l'escouade. Cette règle ne s'applique pas aux armées pirates. Un Overlord, un capitaine, un porte-bannière et un musicien sont des personnages indépendants. Cependant, les champions pirates doivent toujours rester avec leur escouade.

EXARQUES, ARCHONTES ET PROPHETES RENEGATS

Les paisibles vaisseaux-mondes sont souvent trop tranquilles pour les Prophètes, les Archontes et les exarques enfermés dans leurs voies. Ces individus blasés quittent souvent leur vaisseau-monde et accompagnent les flottes pirates dans leurs ravages. Certains reviennent éventuellement vers la Voie de l'eldar, leur vaisseau-monde ou leurs temples pendant que d'autres passent leur vie comme pirates. (Si vous préférez que les Prophètes ne quittent jamais leur vaisseau monde, appelez les psykers pirates de niveau 4, Haut Archonte).

MUSICIENS

Les musiciens pirates ont été inclus à la liste d'armée. Les règles pour leurs disrupteurs soniques [qui aurait dû être publiées dans l'Inquisitor n°14, ne l'ont jamais été. Considérez cette arme comme un éclateur sonique de Noise Marines, NdT].

ESCOUADES SERPENT

Les escouades Serpent sont constituées des recrues récentes de la flotte pirate ; fatigués ou chassés des vaisseaux-mondes ou des colonies exodites. Ils ont quitté le confort et la sécurité relative de leur précédente existence pour une vie d'aventure. Certains suivent la voie de l'Errant et, s'ils survivent, ils pourront éventuellement retourner chez eux et rejoindre la société eldar civilisée. D'autres quittent la protection fragile des voies eldars et deviennent renégats. C'est une vie dangereuse car les pirates eldars affrontent les horreurs du Warp beaucoup plus intimement que les autres eldars lorsqu'ils naviguent à travers l'espace durant leurs longues années de piraterie. Dans cet univers plein de périls, les nouvelles recrues sont un peu moins confiantes et ont un Commandement plus bas que les gardiens normaux.

ESCOUADES VIPERE

Les membres des escouades Vipère sont les survivants des recrues des escouades Serpent qui ont affronté les périls du Warp, qui ont appris à se battre sans gravité lors des abordages et qui ont survécu des actions de nettoyage compartiment par compartiment. Les escouades Serpent et

Vipère sont le coeur de l'armée pirate. Une escouade Vipère est autorisée toutes les deux escouades Serpent.

ESCOUADES COBRA

Les membres coriaces et expérimentés des escouades Cobra sont les pirates les plus accomplis et sont équipés de leur butin. Les membres de ces escouades sont toujours à la recherche d'une occasion d'attirer l'oeil du Capitaine par un exploit audacieux et d'obtenir ainsi une position de commandement et de tous les avantages attendant comme des parts de butins plus importantes. Une escouade Cobra est autorisée pour chaque escouade Vipère. Cela signifie qu'il faut deux escouades Serpent et une escouade Vipère pour chaque escouade Cobra.

LES ESCOUADES DRAGON

Les recrues avec un entraînement aux armes lourdes sont versés dans les escouades Dragon ou comme servant de plate-forme pour fournir un appui aux autres escouades. Malheureusement, leur position de soutien, loin à l'arrière des autres escouades combattantes fait qu'ils sont les derniers pour le butin et ne reçoivent que de petites parts. Cela rend leur poste sont impopulaires et ces troupes sont impatientes de laisser leurs armes lourdes à des recrues plus récentes pour rejoindre les escouades Serpent.

LES ARMES D'APPUI

Les pirates elders ont moins de facilité à utiliser de l'appui lourd comme ils ont moins de raison de le faire. Ils préfèrent en effet les raids. La part d'appui de leur liste d'armée est limitée à 25%. Les pirates utilisent un plus vaste panel d'armes (capturées pour la plupart) que les armées des vaisseaux-mondes. Certaines sont portées à la main tandis que les plus lourdes sont montées sur des plate-formes antigrav. Les pirates adoptent aussi parfois la technique impériale de monter deux armes sur une même plate-forme (Tarentule) pour augmenter la puissance de feu. Ces armes sont de vraies armes jumelées qui ne peuvent tirer que sur une seule cible avec un seul jet pour toucher. Toutes les armes lourdes sont équipées de viseurs.

NOTES DE CONCEPTION

Les joueurs peuvent noter qu'il y a quelques curiosités dans cette liste d'armée. Vous trouverez là quelques explications.

Les personnages pirates de cette liste d'armée ont une carte d'équipement de plus que les personnages normaux de même niveau, notamment les exarques et les psykers.

La valeur en points des Tarentules est basée sur celles données dans le Codex Space Wolf combinées avec un prix des armes inférieurs dû à la CT de 4 (CT3 + viseur) des troupes. Equipage Serpent : 20pts, Tarentule :10pts et coût des armes : 10 points de plus qu'une arme unique de ce type.

COLLECTIONNER VOTRE ARMEE PIRATE

Cette liste est conçue pour permettre l'usage des anciennes figurines elders qui ne sont plus vraiment utilisable dans une armée de vaisseau-monde. De plus, de nombreuses autres figurines peuvent être utilisées dans l'armée pirate. [...]

En plus des vieilles figurines, les gardiens en plastique et métal font de bons points de départ pour les membres des escouades Serpent. Quelques schémas de peintures intéressants et quelques armes en plastiques sont tout ce qu'il faut. Il y a beaucoup de figurines d'Arlequins qui sont également utilisables, en particulier les figurines portant quelques pièces d'armures. Les figurines de guerriers Aspect comme des Vengeurs, des Scorpions, des Banshees ou des Dragons de feu peints étrangement peuvent représenter aussi bien les troupes que des personnages.

Il y a aussi quelques vieilles figurines fantastiques de haut elfes ou d'elfes noirs qui peuvent être utilisées pour donner à votre armée un aspect un peu archaïque. Les archontes ou les prophètes peuvent être utilisés tel quel pour représenter les psykers mais vous pouvez aussi employer des figurines de Warhammer Fantasy Battle pour donner un peu plus de caractère à vos pirates.

En plus des motojets elders normales, les figurines de motojets et motos impériales sont parfaites pour représenter l'équipement capturé de l'armée pirate, en particulier depuis qu'elle ne sont plus disponibles dans les listes d'armées impériales.

Les tarentules sont construites en utilisant les petites pièces qui fixent les armes lourdes sur les [anciens] dreadnoughts elders.

PEINTURE

Les pirates elders sont extrêmement individualistes et peignent et décoorent leur armure comme bon leur semble. Plus un pirate est expérimenté plus son « uniforme » paraît fantaisiste. Les pirates portent traditionnellement des soies et des satins flamboyants capturés au cours de leurs aventures. Insister sur les couleurs riches et flamboyantes est tout à fait approprié (un peu comme pour les arlequins mais sans les motifs). Pour des pirates moins expérimentés, les couleurs communes sont les verts sombres, les pourpres, les bleus, la couleur rouille et bien sûr le noir toujours populaire.

Les membres des escouades Serpent utilisent en général l'armure de leur armée précédente et n'ont pas le temps d'y faire des modifications importantes. Une escouade typique pourrait comprendre deux membres portant les couleurs du vaisseau-monde Iyanden, un venant de Biel-Tan et une paire d'exodites de colonies différentes, ce qui fait une escouade mélangée et très colorée.

[...]

LISTE D'EQUIPEMENT

Les tableaux suivants dressent la liste des équipements à la disposition des personnages et troupes pirates eldars et donnent leurs coûts. Toutes les limitations sur leur disponibilité sont indiqués sur les tableaux eux-mêmes. Notez que certains objets sont également disponibles par les cartes d'équipement, les eldars peuvent donc posséder des objets spéciaux plus facilement que les autres armées, c'est pourquoi ils ont des cartes d'équipement spéciales. Les objets suivants ne sont pas des cartes d'équipement et n'affectent pas la possibilité d'un personnage d'en posséder d'autres sous forme de cartes d'équipement.

ARMES D'ASSAUT

Ces armes peuvent être portées par les figurines indiquées dans la liste d'armée et chacune peut, si vous le désirez, en avoir un nombre illimité.

Epée tronçonneuse	2
Pistolet laser	1
Hache énergétique	7
Gantelet énergétique	10
Epée énergétique	6
Lance-flammes léger	7
Pistolet à aiguilles	10
Pistolet shuriken	3

ARMES SPECIALES

Ces armes peuvent être portées par les figurines indiquées dans la liste d'armée. Une figurine ne peut porter qu'une seule arme spéciale.

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

ARMES LOURDES

Les armes lourdes ne peuvent être portées que par les membres des escouades Dragon. Toutes les armes de cette liste sont fournies avec un viseur inclu dans leur coût.

Canon laser	35
Lance-missiles	35
Auto-canon	20
Bolter lourd	10

ARMURES

Les armures ne sont disponibles que pour les personnages et chaque personnage ne peut avoir qu'un seul type d'armure.

Champ réfracteur (Svg. 5+)	6
Champ convecteur (Svg. 4+)	14
Champ téléporteur (Svg. 3+)	24

GRENADES

Les grenades suivantes peuvent être portées par n'importe quel personnage de la liste d'armée. Elles ne sont pas disponibles aux autres troupes à moins que cela ne soit précisé dans leur liste d'équipement. Une figurine peut porter autant de ces grenades qu'elle le désire. Une figurine portant une ou plusieurs de ces catégories de grenades est supposé disposer de suffisamment de grenades pour toute la durée de la partie.

Grenades aveuglantes	2
Grenades à fragmentation	2
Grenades antichars	3
Grenades à fusion	5
Grenades à plasma	3
Grenades photonique	2

GRENADES DES ESCOUADES

Tous les membres d'une escouade doivent porter le type de grenades.

Toutes les escouades peuvent avoir des grenades à fragmentation (2 points par figurines) et/ou des grenades antichars (3 points par figurine). Les escouades Vipère et Cobra peuvent avoir des grenades photoniques (2 points par figurine) et les escouades Cobra peuvent avoir des grenades à plasma (3 points par figurine).

LISTE D'ARMEE DES PIRATES ELDARS

SELECTION DE L'ARMEE :

- Personnages : 50% Jusqu'à la moitié de la valeur totale de l'armée peut être sélectionnée dans la section *Personnages* de cette liste d'armée.
- Escouades : 25%+ Au moins un quart de la valeur totale de l'armée doit être sélectionnée dans la section *Escouades* de cette liste d'armée
- Appui : 25% Jusqu'au quart de la valeur totale de l'armée peut être sélectionnée dans la section *Appui* de cette liste d'armée.

PERSONNAGES

0-1 OVERLORD.....78 points

L'Overlord commande un flotte de vaisseau pirate et est craint par ses amis comme par ses ennemis.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Overlord	12,5	7	7	4	4	3	8	3	10

ARMES Pistolet laser
ARMURE Armure énergétique (svg 3+ sur 1D6)
EQUIPEMENT L'Overlord peut avoir jusqu'à 4 cartes d'équipement et peut prendre de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales et Grenades de la liste d'équipement.
STRATEGIE L'Overlord a une Valeur Stratégique de 4.

CAPITAINE PIRATE.....47 points

Chaque capitaine commande un vaisseau de la flotte pirate et mène son équipage au combat.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Capitaine	12,5	6	6	4	4	2	7	2	9

ARMES Pistolet laser
ARMURE Armure énergétique (svg 3+ sur 1D6)
EQUIPEMENT Les capitaines peuvent avoir jusqu'à 3 cartes d'équipement et peuvent prendre de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales et Grenades de la liste d'équipement.
STRATEGIE Si un capitaine mène les pirates, il a une Valeur Stratégique de 4.

0-1 PORTE-ETENDARD50 points

L'armée pirate peut une grande bannière. La grande bannière est portée par un pirates qui a été spécialement choisi pour sa bravoure.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Porte-ban.	12,5	5	5	4	3	1	7	1	8

ARMES Pistolet laser
ARMURE Armure énergétique (svg 3+ sur 1D6)
EQUIPEMENT Le porte-bannière peut avoir jusqu'à 2 cartes d'équipement et peut prendre de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

0-1 MUSICIEN PIRATE50 points

Le musicien produit des dissonances soniques et dirige une partie de ces sons vers l'ennemi.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Musicien	12,5	5	5	4	3	1	7	1	8

ARMES Pistolet laser et disrupteur sonique
ARMURE Armure énergétique (svg 3+ sur 1D6)
EQUIPEMENT Le musicien peut avoir jusqu'à 2 cartes d'équipement et peut prendre de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

CHAMPIONS PIRATES31 points

Toutes les escouades de pirates peuvent inclure un champion pour les mener. Le champion est considéré comme faisant parti de l'escouade ne peut pas la quitter pendant la bataille.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Champion	12,5	5	5	4	3	1	7	1	8

ARMES Pistolet laser
ARMURES Armure énergétique (svg 3+ sur 1D6)
EQUIPEMENT Le champion peut avoir jusqu'à 2 cartes d'équipement et peut prendre de l'équipement additionnel choisi dans les sections Armures, Armes d'assaut, Armes spéciales et Grenades de la liste d'équipement.

EXARQUE RENEGAT

L'armée des pirates eldars peut inclure un exarque renégat par tranche de 1000 points même incomplète. Choisissez vos exarques dans la liste d'armée du Codex Eldar. Les exarques renégats peuvent avoir jusqu'à 3 cartes d'équipement.

0-1 GRAND PROPHETE RENEGAT

L'armée des pirates eldars peut inclure un Grand Prophète renégat (ou Haut Archonte si vous préférez). Choisissez le dans la liste d'armée du Codex Eldar. Il peut avoir jusqu'à 3 cartes d'équipement.

ARCHONTES RENEGATS

L'armée des pirates eldars peut inclure un archonte renégat par tranche de 1000 points même incomplète. Choisissez vos archontes dans la liste d'armée du Codex Eldar. Ils peuvent avoir jusqu'à 3 cartes d'équipement.

ESCOUADES

ESCOUADE SERPENT9 pts par figurine

Votre armée peut inclure n'importe quel nombre d'escouades Serpent franchement recrutées.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serpent	12,5	3	3	3	3	1	4	1	7

ESCOUADE Une escouade se compose de 5 à 10 figurines.

ARMES Pistolet laser

ARMURE Armure composite (svg. 5+ sur 1D6)

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent avoir n'importe quelles armes d'assaut de la liste d'équipement. Toutes les figurines peuvent avoir un fusil laser pour 2 points ou une catapulte shuriken pour 5 points. Une figurine peut servir une arme spéciale. L'escouade entière peut avoir un type de grenades choisi dans la section Grenades.

ESCOUADE VIPERE.....16 pts par figurine

Votre armée peut inclure une escouade Vipère pour chaque paire d'escouade Serpent.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serpent	12,5	4	4	3	3	1	5	1	8

ESCOUADE Une escouade se compose de 5 à 7 figurines.

ARMES Pistolet laser

ARMURE Armure carapace (svg. 4+ sur 1D6)

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent avoir n'importe quelles armes d'assaut de la liste d'équipement. Toutes les figurines peuvent avoir un fusil laser pour 2 points ou une catapulte shuriken pour 5 points. Toutes les figurines peuvent avoir une arme spéciale de la liste d'équipement. L'escouade entière peut avoir jusqu'à deux types de grenades choisis dans la section Grenades.

ESCOUADE COBRA.....28 pts par figurine

Les escouades Cobra sont composées des pirates plus expérimentés et cruels, vétérans de nombreux raids et abordages. Votre armée peut inclure une escouade Cobra pour chaque escouade Vipère.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serpent	12,5	5	4	4	3	1	6	1	9

ESCOUADE Une escouade se compose de 5 à 7 figurines.

ARMES Pistolet laser

ARMURE Armure énergétique (svg. 3+ sur 1D6)

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent avoir n'importe quelles armes d'assaut de la liste d'équipement. Toutes les figurines peuvent avoir une catapulte shuriken pour 5 points par figurine. Toutes les figurines peuvent avoir une arme spéciale de la liste d'équipement. L'escouade entière peut recevoir deux types de grenades choisis

dans la section Grenades. L'escouade entière peut recevoir des réacteurs dorsaux pour 5 points par figurine.

ESCOUADE DRAGON.....9 pts par figurine

Votre armée peut inclure une escouade Dragon pour chaque escouade Serpent. Les escouades Dragon peuvent fournir l'appui de leurs armes lourdes à la bande pirate.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Dragon	12,5	3	3	3	3	1	4	1	7

ESCOUADE Une escouade se compose de 3 à 5 figurines.

ARMES Pistolet laser

ARMURE Armure composite (svg. 5+ sur 1D6)

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent avoir n'importe quelles armes d'assaut de la liste d'équipement. Chaque figurine peut avoir un fusil laser pour 2 points ou une catapulte shuriken pour 5 points.

Toutes les figurines peuvent avoir une arme lourde de la liste d'équipement.

ESCOUADE D'ECLAIREURS.....23pts par figurine

Votre armée peut inclure une escouade de scouts par tranche de 1000 points même incomplète.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Scout	12,5	3	3	3	3	1	4	1	8

ESCOUADE Une escouade se compose de 3 à 7 figurines.

ARMES Fusil à aiguilles et pistolet laser

ARMURE Armure composite (svg. 5+ sur 1D6)

EQUIPEMENT Toutes les figurines peuvent avoir n'importe quelles armes tirées de la section Arme d'assaut de la liste d'équipement. Une figurine peut porter une arme spéciale. L'escouade entière peut être pourvue de grenades à fragmentation, aveuglantes et/ou photoniques pour 2 points par figurine et par type de grenade. Les grenades antichars coûtent 3 points par figurine.

APPUI L'escouade entière peut être équipée de réacteurs dorsaux pour 5 points par figurine.

SPECIAL **Infiltration.** Les éclaireurs peuvent utiliser les règles d'infiltration décrites dans le livre de règles.

Formation dispersée. Les éclaireurs peuvent utiliser une formation dispersée comme décrite dans la section Escouade du livre de règles.

MOTOJETS

Toutes les escouades pirates (sauf les escouades Dragon) peuvent être montées sur motojets pour un surcoût de 20 points par figurine. Une motojet sur cinq peut être améliorée avec un unique canon shuriken (+10 points). La valeur des escouades de pirates sur motojets sont comptés dans la section *Escouade* de votre liste d'armée.

APPUI

ALLIES

Une armée de pirates eldars peut être l'alliée de n'importe qui à l'exception des forces du Chaos. Dans ce cas, les restrictions de l'armée ne s'appliquent pas.

Pour de petits contingents de pirates alliés à une armée eldar, utilisez les pirates du Codex Eldar et non cette liste.

Les pirates ne peuvent avoir pour alliés que d'autres pirates, des mercenaires et les Arlequins. Ces derniers ne le feront que si l'adversaire est le Chaos.

PLATE-FORME ANTIGRAV

Vous pouvez inclure jusqu'à une arme sur plate-forme pour chaque escouade pirate (escouade Dragon excepté). Le prix comprend également deux servants Serpent.

Plate-forme normale

Multifuseur	75pts
Auto-canon	45pts
Canon à distorsion	55pts
Lance-plasma lourd	55pts
Canon laser	60pts
Lance-missiles	60pts
Rayonneur laser	60pts
Canon shuriken	45pts
Vibro-canon	60pts

Plate-forme armes jumelées

(Tarentules)	
Auto-canons	55pts
Bolters lourds	50pts
Canons laser	70pts
Rayonneurs laser	70pts
Canons shurikens	60pts

AUTRES

Reportez-vous au Codex Eldar pour les coûts en points, les détails et les options des engins suivants :

DREADNOUGHT

MARCHEUR DE COMBAT

MOTOJET DE PERSONNAGE

VYPER

VEHICULES [Ndt]

A l'époque de cette liste d'armée, les eldars de Warhammer 40,000 n'avaient aucun des véhicules qui ont fait leur gloire à Epic et à compter de la fin de la V2.

Même si l'on peut logiquement penser que les pirates n'ont ni une logistique comparable à celle d'un vaisseau-monde ni l'usage de tanks spécialisés, autoriser des transports légers comme les deux versions du Falcon est un minimum.