

# COMPENDIUM ELDAR

Les conseils raffinés et de bon goût  
du Conseil des Prescients de la FRENCH WAAAGH

Voici un petit recueil de mes opinions sur les différents choix proposés par le codex eldar, agrémenté de deux listes optimisées en vue de tournois. Il va de soi que les commentaires ont été écrits dans l'optique d'une armée polyvalente et, sinon optimisée, du moins performante, ce qui peut expliquer des choix assez stricts et des jugements sévères de certaines unités.



### ***L'avatar***

Pour 80 pts, c'est donné..., ou presque. En effet, l'ensemble de ses caractéristiques, mis à part la sauvegarde, en font une brute : ainsi, son endurance de 6 le met à l'abri de la mort instantanée. Ses caractéristiques de combat, CC 10 et F 6, lui assurent de toucher quasiment tous ses adversaires sur 3+, et de le blesser à 2+. Contre les véhicules, sa FP est un atout pour les CàC, dans une armée où la majorité des piétons ne peut même pas faire de mal à l'arrière d'un blindé.

De plus, sa présence en mêlée permet de cumuler les bonus de résultat de combat, ce qui entraîne presque à coup sûr le gain de celui-ci. Et dans le cas contraire, l'ensemble des unités à 12 ps est de toutes façons sans peur.

Le problème vient donc de sa sauvegarde, qui, bien qu'invulnérable, n'est " que " de 5+. Autrement dit, avec 4 pts de vie, 12 blessures suffisent en théorie à l'éliminer, ce qui est gênant dans la mesure où il est sensible aux armes ou aux coups de force...3. Une salve de fusils laser peut ainsi suffire à l'éliminer.

De fait, il arrive rarement au contact, et son rôle est généralement, dans les armées " qui cognent ", de servir de paratonnerre aux seigneurs fantômes dans une farandole joyeuse que ne renierait pas Bézu.

Enfin, d'un point de vue fluffique, sa présence ne se justifie à mes yeux que dans des parties au-delà de 1500 pts.

### ***Le Grand Prophète***

Un des rares personnages du jeu à n'être pas limité en points d'équipement... mais en équipement tout court : 13 choix au total, dont plusieurs redondants, pas de quoi pavoiser. Pourtant, c'est un choix indispensable pour booster les capacités des différentes troupes de votre armée, et ce grâce aux pouvoirs psys.

Parmi les choses à ne pas oublier, son endurance moyenne (bien que supérieure à tous les autres guerriers eldars), son nombre d'attaques de base famélique pour un gros patron (une!), ce qui exclut de l'exposer au CàC, notamment parce qu'il ne dispose pas d'arme énergétique, et une sauvegarde à quitte ou double. L'accès à des armes utiles contre les véhicules au CàC, comme la lame sorcière, est donc un peu contradictoire avec sa relative fragilité. On pourra donc préférer lui octroyer une lance chantante, qui a les mêmes effets qu'une lame sorcière sur les véhicules, mais fonctionne comme un tir. Excepté dans le conseil des prescients, je ne vois aucune raison de l'envoyer au charbon. Il sera bien plus utile au milieu de ses troupes avec ses pouvoirs psys permettant donc d'accroître les capacités des autres unités, et dans ce sens les pouvoirs **Chance** et **Guide** trouvent seuls un intérêt face à toutes les armées. Le pouvoir **Tempête surnaturelle**

semble intéressant pour les unités compactes avec une faible sauvegarde, comme les gardes impériaux, les orks, ou les petites bêtes tyranides. En revanche, toutes ces troupes disposent de « bonus de Cd », sous la forme de radios, test de comptage ou proximité de créatures synapses, ce qui atténue un peu l'intérêt du test de blocage. Le pouvoir **Guerre mentale** enfin peut s'avérer utile contre des armées employant beaucoup d'unités composées de figurines à PV multiple, comme les tyranides, voire les taus, ou contre les gros patrons adverses, mais attention à la portée relativement courte (18 ps) de ce pouvoir.

Pour protéger le grand prophète des attaques warp, un casque fantôme me semble suffisant. Les autres équipements qui lui sont disponibles semblent un peu superflus, comme les très chères pierres-esprits qui permettent d'utiliser 2 pouvoirs par tour.

Pour le VM Saim-hann, il faut monter sur le prophète sur une Motojet pour que Guide et Chance soient efficaces. Pour plus de punch, on pourra lui donner deux pouvoirs et une Pierre-esprit, mais au final, le GP coûte cher avec ces améliorations.

A noter qu'il est obligatoire pour un Prophète de choisir au moins un pouvoir.

### **Les Archontes**

Attention : disponibles uniquement si vous disposez d'un grand prophète, bien qu'ils n'occupent pas de choix QG, et à raison de 5 archontes par grand prophète.

Ils sont très utiles car comme le prophète, ils améliorent les capacités des troupes qu'ils accompagnent, par exemple avec des gardiens pour les mettre virtuellement à couvert grâce à **dissimulation**.

Avec des Gardes fantômes :

Ils sont indispensables avec des gardes fantômes, ne serait-ce que pour éviter les tests de vue spirituelle. Ils peuvent être utilisés soit de façon défensive (**dissimulation**), soit offensive (**maîtrise**).

*Défensivement*, **dissimulation** leur donne une sauvegarde invulnérable, qui peut devenir relançable si un prophète leur donne **Chance**, ce qui est très pratique quand ils interviennent comme écran pour les seigneurs fantômes.

*Offensivement*, ils sont embarqués avec l'archonte dans un serpent pour aller à la chasse au gros blindé adverse. Au cas où des piétons seraient proches dudit véhicule, **maîtrise** passe leur CC et leur initiative à 5, ce qui permet d'avoir par garde fantôme en charge (car il vaut toujours mieux charger qu'être chargé) 2 attaques de F5 qui taperont le plus souvent en premier et sur 3+.

Avec des gardiens

Défensivement, toute escouade contenant une plate-forme se doit d'avoir son archonte avec **dissimulation**. Avec des servants de plate-formes de soutien, qui seront en général éloignées de l'ennemi, bravoure me semble plus utile que **dissimulation**, car ces unités seront probablement la cible de l'artillerie adverses, et auront à passer des tests de barrage.

Offensivement, si l'on peut dire, **maîtrise** pourra être utile à des gardiens de choc, mais on verra plus loin que l'utilité de ces derniers est loin d'être avérée. **Destructeur** peut aussi permettre d'apporter un lance-flammes lourd de plus, en combinaison avec 2 fusils thermiques par exemple. A éviter quand même du fait de la faible résistance des gardiens, au niveau de l'endurance comme de la sauvegarde.

# ELITE

## ***Les araignées spectrales***

Pour le malheur de nombreux amoureux de ces magnifiques figurines, elles se voient contraintes de rester prendre la poussière sur les étagères depuis le passage à la V3. En effet, elles sont trop chères en raison de leurs nombreux inconvénients. Leur arme, bien que de force 6, n'a pas de PA et surtout une portée ridicule, sans même parler de son type tir rapide, alors que les araignées sont faites pour bouger. Cela pourrait pourtant être un choix intéressant pour aller débusquer l'artillerie adverse si elles disposaient de la FeP, du fait de leur bonne sauvegarde (3+) et de leur générateur warp.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : ce sont les seules troupes à n'être affectées par aucun décor grâce au générateur. Vous pouvez donc tirer parti de cet avantage pour vous déplacer un maximum à couvert, et utiliser la capacité de se déplacer à nouveau après la phase de tir pour harceler l'ennemi, voire se placer en position de feu croisé.. Attention cependant, la probabilité de perdre un membre lors de ce saut est élevée.

## ***Les scorpions***

Le guerrier eldar ultime grâce à sa force 4, et son attaque automatique supplémentaire sous la forme des mandibules. Cela lui confère donc en permanence au moins 3 attaques de F4, qui certes autorisent les sauvegardes, mais frappent presque toujours en premier. Et l'exarque est là, avec son initiative de 6, pour s'occuper d'une figurine ennemie dangereuse (qui aurait une arme énergétique par exemple). Sa sauvegarde à 3+ prolonge grandement sa survie, et il constitue au final la meilleure unité d'assaut eldar. L'exarque se verra attribuer une pince qui servira quand il n'y a aucun risque, et notamment si l'attaque de mandibule à l8 a pu éliminer son adversaire direct, et toute l'escouade devra être transportée en serpent pour être déversée au plus près de l'ennemi. S'il reste des points à dépenser, l'ajout de grenades à plasma et P.E.M. pour la modique somme de +3pts par figurine peut s'avérer utile, notamment si on rencontre du véhicule en nombre. Certains joueurs prennent l'option d'infiltration, mais cela se révèle souvent une perte de points, ces troupes ne rentabilisant que rarement leur coût dans cette configuration.

## ***Les banshees***

Un choix difficile à faire. D'un côté, une arme énergétique, l'assurance de frapper en premier grâce au masque, la règle de course qui peut s'avérer utile (par exemple si le transport s'est écrasé un peu loin de l'ennemi). De l'autre, une force de 3, et une sauvegarde un peu légère (4+) qui la condamne face à de nombreuses armes, et notamment le whirlwind space marine. Face à du space marine ou de l'incube eldar noir, leur arme énergétique leur permet de soutenir la comparaison avec les scorpions en terme de statistique, mais la F3 devient un problème contre les autres races à la sauvegarde moins élevée, contre lesquelles la force de l'attaque sera plus importante que son caractère énergétique. En effet, moins de pertes impliquent plus de répliques des survivants, et la sauvegarde à 3+ des scorpions prend là toute son importance au cas où le CàC s'éternise.

Cette F3 est également rédhibitoire contre les véhicules, même par l'arrière, et l'exarque avec exécuteur aura toutes les peines à se rentabiliser, même si la combinaison de

l'exécuteur et du pouvoir **Acrobate** en fait un très bon assassin. En conclusion, c'est dommage, mais à éviter.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : vous devriez les diriger sur des unités déjà affaiblies par les tirs, afin de minimiser les risques de pains en retour. N'oubliez pas que, contrairement aux scorpions, elles peuvent courir, ce qui sera utile si l'adversaire retire ses figurines les plus proches et que vous êtes un peu court avec uniquement votre mouvement de charge. Cela dit, cela vous éloignera du transport, et vous empêchera peut-être de consolider dedans. Soyez prudent, donc.

### ***Les dragons de feu***

Il s'agit d'un bon choix comme groupe anti-blindé ou pour finir des unités entamées possédant une bonne armure, mais il s'agit un peu d'une arme à quille ou double. Si la cible n'est pas détruite, la réplique risque d'être sévère pour des figs avec E3 et Svg 4+, particulièrement s'il s'agit d'un transport, dont les passagers risquent de réclamer vengeance. A utiliser avec un soutien de type scorpions, et évidemment embarqués dans un transport. Cinq ou six embarqués dans un Falcon forment ainsi une très efficace unité de tueurs de chars. Les dragons ont aussi accès au serpent, ce qui libère la place pour un choix de soutien en lieu et place du Falcon.

### ***Les gardes fantômes***

Leurs capacités sont intéressantes : E5, canon fantôme destructeur, sans peur, bonne svg à 3+, un bon nombre d'avantages pour un coût en points pas si exorbitant que cela. La faible portée du canon fantôme n'est pas un problème s'ils sont embarqués dans un serpent, où un indispensable archonte (dispense des tests de vue spirituelle) avec **maîtrise** leur permettra, à I5, de tenir le choc d'un éventuel CàC.

L'autre emploi est en « protection » des seigneurs fantômes, puisque leur taille en fait les seules troupes susceptibles d'écranter ces derniers. En ce cas, on préférera donner **dissimulation** comme pouvoir d'archonte, qui, avec un prophète leur conférant **Chance** augmente grandement leur durée de vie.

## **TROUPES**

### ***Les rangers***

Très utiles pour tenir des ¼ de tables tout en remplissant à moindre frais des choix de troupes obligatoires, particulièrement dans les missions de tournoi, ils sont meilleurs dans ce rôle que 5 gardiens sans plate-forme. Cependant, cela implique d'en prendre le minimum, soit 3, ce qui les rend un peu fragiles sur la durée. La plus grande difficulté consiste à les amener dans de bonnes positions de tir sans les exposer, d'autant qu'ils seront totalement inefficaces contre du véhicule. A noter qu'il est préférable, pour toute escouade en général, mais pour eux en particulier, de veiller à ne pas les éparpiller au prétexte d'avoir de meilleurs angles de tir, sous peine de compromettre leurs maigres chances en cas de déviation de galette ou de biscuit. Leurs avantages s'expriment

pleinement dans des armées dont ils sont la troupe de base, comme les Rangers d'Alaitoc, mais allez savoir pourquoi, c'est une armée peu populaire chez les adversaires des eldars...

### ***Les gardiens de choc***

Il y a peu de bonnes façons de les utiliser. Une possibilité reste comme groupe de soutien à des dragons de feu, car ils coûteront moins chers que des scorpions, tout en ayant la possibilité de fournir du tir anti-personnel sous la forme de 2 lance-flammes, voire 3 si l'archonte est équipé de **destructeur** (équivalent en fait d'un lance-flammes lourd). Le pouvoir **maîtrise** permet également d'améliorer leurs capacités de CàC, mais ils restent fragiles du fait de leur faible endurance et de leur piètre sauvegarde. Certains joueurs avouent les utiliser comme première vague, en complément de... banshees. Tout un programme, intéressant mais à plutôt réserver aux parties à relief.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : l'accès au grenades anti-char peut en faire de bon casseurs de tanks, car cela ne dépend ni de leur CC propre, ni de leur force. Contre les troupes embarquées qui s'approcheraient de telles escouades à grand effectif (15+), ils peuvent bloquer les sorties des transports de troupe et de détruire le contenant et le contenu du même coup.

### ***Les gardiens défenseurs***

Ce sont en théorie les troupes de base de la majorité des vaisseaux-mondes, et ils devraient constituer d'un point de vue fluffique 90% de l'armée... En fait, ils permettent généralement de remplir les choix obligatoires tout en servant de « points de vie » aux plate-formes d'appui mobiles qu'ils accompagnent, car leur arme a une portée trop courte pour être vraiment intéressante. Leur bon Cd pour des troupes « basiques » allié à la présence d'un archonte avec **dissimulation** leur procurent une bonne espérance de vie. En résumé, ils servent d'appât et de PV à l'armée (avec dissimulation +/- chance), et plus particulièrement dans les missions à seuil de rupture.

### ***Les vengeurs***

C'est un gouffre à points pour une unité qui à coût égal sera avantageusement remplacée par des gardiens qui ont accès à des armes lourdes. Leur meilleure CT ne leur est d'aucune aide avec des armes de portée si courte, leur svg à 4+ étant trop faible pour qu'ils espèrent survivre suffisamment longtemps pour les utiliser.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : là, désolé, mais je ne peux rien pour vous !

# ATTAQUE RAPIDE

## ***Les motojets et lance de lumière***

Elles sont présentées ensemble car elles présentent beaucoup de (mauvaises) similitudes : elles coûtent beaucoup de points, notamment pour les équiper de canons shuriken au prix prohibitif, ont des armes de tir de très courte portée, et ont trop peu d'attaques pour pouvoir être employées au càc. Autrement dit, le rôle de harcèlement dans lequel on les verrait bien n'est pas utilisable.

Il est curieux qu'une motojet avec canon shuriken coûte plus cher qu'une vyper qui a une meilleure espérance de vie, la même CT tout en possédant les catapulte shuriken **en plus**. Quant à la possibilité de mettre une lance ardente dans une escouade de lances de lumière, cela monte la figurine à 95 pts... Poubelle.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : ...bon, d'accord, il faut aider les joueurs de Saim-Hann ! il existe d'après les joueurs de ce VM une seule « solution harcèlement » : des escadrons de trois Motojet dont une avec Canon shuriken les deux autres servant de PV.

Sinon, un escadron de six+Archonte à Motojet+Maîtrise +Nuadhu peut s'avérer un défi à la portée des joueurs aventureux. Cela en fait des bonnes troupes résistantes (save 3+) pour bloquer l'avancée de l'adversaire. Enfin, encore meilleurs au CàC, le Patriarce (3 A énergétiques) et ses Chevaliers (2 A) relancables lors de la charge. A réserver aux inconditionnels, quand même.

## ***Les escadrons de Vyper***

A utiliser par 1 dans une liste autre que saïm-hann, car en tant que véhicule découvert, elles sont la cible favorite des galettes adverses, et notamment l'artillerie, en raison de l'obligation de rester à distance de formation. De plus, ainsi séparées, elles peuvent toujours remplir des conditions de victoire dans les scénarios où il faut tenir le terrain. On préférera une arme à plusieurs coups, dans la mesure où la CT est moyenne, et plus particulièrement le canon stellaire, aussi efficace contre les véhicules légers que contre l'infanterie bien protégée, qui reste l'arme la plus polyvalente. Bannir le canon shuriken additionnel, qui prend des points alors qu'il aura rarement une utilité, dans la mesure où un antigrav DOIT se déplacer de plus de 6 ps lors de sa phase de mouvement, et bannir également tout équipement additionnel de façon générale (sauf p-ê dans le cas, là encore, de S-Hann). Certains joueurs téméraires pourront surprendre leurs adversaires en déplaçant leurs vipers ensemble de 6ps et en faisant tirer tous les Canons stellaires et Canons shuriken en même temps. Ce déluge de F6 (6 tirs par véhicule) peut avoir raison d'unités résistantes. Cependant, dans le VM Saim-Hann, le coût élevé des troupes de bases (motojets) exclut la dépense de points en équipement additionnel.

## ***Les Aigles Chasseurs***

Ils ont les mêmes défauts que les araignées spectrales : trop chers par rapport aux inconvénients. La F3 de leur arme, bien qu'assaut 2, la rend inefficace contre les véhicules, alors même que ces troupes disposent elles de la FeP, et le gabarit des grenades n'en justifie pas le coup. Potable à la rigueur contre des gardes impérieux, et encore. Une mauvaise pioche.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : L'exarque avec un Tricéphale+pistolet+Attaque soutenue est un cauchemard pour les unités genre Dévastator restées en retrait, en raison de son nombre élevé d'attaques énergétiques. Si les Aigles ne détruisent pas la menace, ils peuvent au moins l'empêcher de tirer. Mais n'oubliez pas que si vous les déployez en FeP, ils ne pourront pas charger dans le tour où ils atterrissent.

## SOUTIEN

### **Le Falcon**

C'est un antigrav qui possède 2 armes (dont une qu'il faut payer), autrement dit une de trop pour pouvoir tirer **et** bénéficier du profil bas. Par ailleurs, sa capacité de transport réduite en regard de celle du serpent lui feront préférer ce dernier, qui a l'avantage de posséder pour moins cher une arme jumelée ainsi qu'un champ de force. Seuls les D3 tirs de F8 PA2 peuvent être considérés ... si on veut changer ses habitudes. Difficile à rentabiliser.

### **Le Prisme de feu**

Un Falcon en pire : CT3, pas de transport, pour une arme dévastatrice... mais à un coup. Elle serait plus intéressante si elle possédait un bonus comme provoquer des tests de blocage ou alors un gros gabarit. Inrentabilisable.

**Si malgré tout vous voulez l'utiliser** : c'est le chasseur de tank par excellence, mais qui nécessite absolument la présence d'un GP avec Guide, par exemple sur motojet. L'ajout d'une **matrice de visée cristalline** sera un plus.

### **Le seigneur fantôme**

Incontournable dans une armée eldar, surtout si elle est faite pour gagner. Peut-être la meilleure figurine du jeu en rapport qualité-prix. Un profil de véhicule avec des capacités de piéton : il frappe à F10 à l'initiative au CàC, porte une arme lourde, peut être écranté, tient les ¼ de tables, est immunisé à la psychologie... Indispensable, même si le nombre d'exemplaires dans une armée reste un sujet de discussions sans fin.

*(NdR : C'est un vrai saloperie, une vraie honte, il ne devrait même pas exister)*

### **Le marcheur de combat**

Une très belle machine, qui a un seul inconvénient, mais de taille : son statut de véhicule découvert. Cela le rend dramatiquement vulnérable aux gabarits ennemis, contre lesquels son champ de force n'est d'aucun secours. Pourtant, la capacité de posséder jusqu'à 6 armes, comme 6 canons stellaires ou 6 rayonneurs laser, au sein de la même unité est une perspective alléchante, surtout si on y adjoint un prophète guideur. Hélas, le coût prohibitif d'une telle unité (100 pts le marcheur !) la réserve aux parties de + de 1500 pts, et si possible dans une armée où les choix de soutien ne sont pas pris par les seigneurs fantômes (ce qui ne laisse qu'Iyanden...).

**Si malgré tout vous voulez l'utiliser** : veillez à rester au maximum hors de portée des armes lourdes adverses bien sûr, mais aussi de toutes ces armes à F4 qui pullulent sur le

champ de bataille, et risquent de vous faire passer un sale quart d'heure. Du fait de la CT3, il faut absolument adjoindre un prophète avec **Guide**.

### ***Les batteries d'arme d'appui***

« *Pas d'indirect, liste suspecte !* » En V3, cette citation d'El Depredador doit tenir lieu de credo. Ecartons d'emblée le vibro-canon, qui nécessite une ligne de vue et doit être pris par 3 pour avoir une force raisonnable, alors qu'il n'a pas de PA, une portée moyenne et un coût largement supérieur aux 2 autres. Rajoutons qu'une telle unité n'est pas écrantable, puisque cela impliquerait de s'infliger des touches à chaque phase de tir.

**Le tisseur de ténèbres** est très intéressant : pour 45 pts, on a une pièce qui tient les ¼ de tables, qui tire à 48 ps sans LDV et sans CT, avec un petit gabarit de force 6, toujours utile contre les véhicules de blindage faible à moyen, découverts ou non, et le tir indirect adverse. En tant qu'arme de barrage, elle provoque des tests de pilonnage, et malgré l'absence de PA, c'est un excellent rapport qualité-prix en tant qu'indirect. Une valeur sûre.

**Le canon à distorsion** paraît redoutable, avec F10 et PA2 sous gabarit, mais sa portée est réduite : 24ps, ce qui le met à portée de l'ennemi, quand le tisseur peut lui, avec sa portée de 48 ps, être placé en fond de table. L'effet psychologique n'est pas à mésestimer, mais il faudra obtenir le déploiement (et une bonne planque) pour les placer près de l'ensemble de l'armée adverse, et avoir le premier tour pour éviter qu'ils ne disparaissent trop rapidement sans avoir pu causer des pertes. On préférera quand même le tisseur.

On peut faire accompagner la batterie d'un archonte avec **bravoure**, permettant la relance des tests de blocage immanquablement provoqués par l'indirect adverse. C'est un moindre mal, pendant ce temps là, les plus coûteux serpents et autres vipers sont plus tranquilles.

### ***Les Faucheurs noirs***

Tueurs de space marines par excellence, ils ne sont pratiquement bons qu'à ça : leur coût est élevé alors même qu'ils ont une sauvegarde quelconque, et qu'ils devront être plus ou moins exposés pour avoir une ligne de vue. Leur F5 sera limite voire inutile contre le blindage frontal de nombreux véhicules, et même 2 tirs par tour et par figurine seront difficilement rentabilisables contre d'autres armées. Ce manque de polyvalence les condamne : à éviter.

**Si malgré tout vous voulez les utiliser** : placez-les à couvert, et adjoignez-leur un prophète avec chance, pour les aidez à survivre à l'indirect adverse. Et restez le plus loin possible des autres armes à PA4 adverses.

## TRANSPORTS

Il n'en existe qu'un, mais c'est sûrement le meilleur du jeu. Entre son champ énergétique, son caractère antigrav couvert et son arme jumelée, le serpent combine presque tous les avantages sans avoir vraiment d'autre inconvénient qu'une seule trappe d'embarquement, située qui plus est sur l'arrière du véhicule. Il ne possède pas de poste de tir, ce qui n'est pas vraiment un problème, puisque la plupart du temps il transporte des troupes de CàC. C'est une vyper en mieux (ou en pire pour les adversaires), qu'on peut prendre pour quasiment tous les choix piétons de l'armée. Une référence.

# LISTES D'ARMEES ULTIMES

Deux listes commentées vous sont proposées ci-dessous. Il s'agit des listes que j'utilise habituellement quand les circonstances l'exigent (évolution dans un environnement « hostile », initiation brutale au Principe de St Jean, ...), et qui sont donc à réserver à cet effet si vous voulez conserver des partenaires de jeu, étant également entendu qu'une bonne liste entre les mains d'un joueur qui ne sait pas la manier sera aussi utile qu'une motojet avec canon shuriken dans une armée eldar. Ces 2 listes ont été élaborées à partir du codex Vaisseaux Mondes, et j'ajouterai au fur et à mesure les listes « ultimes » d'autres joueurs eldars pour leurs vaisseaux mondes respectifs. Les coûts en points indiqués ne sauraient engager la responsabilité de ma calculette, je vous invite donc à recompter par vos propres moyens intellectuels...Juste au cas où...

## LA LISTE BIEL-TAN

### QG

Grand prophète pistolet shuriken, arme de CàC, Chance, casque fantôme 69 pts

### TROUPE 1

7 scorpions dont un exarque avec pince 139

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### TROUPE 2

7 scorpions dont un exarque avec pince 139

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### TROUPE 3

5 dragons de feu dont un exarque 96

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### ELITE 1

5 gardes fantômes 175

Archonte avec dissimulation, pistolet shuriken et arme de CàC 33

### ELITE 2

Vyper avec canon stellaire 65

### ELITE 3

Vyper avec canon stellaire 65

### SOUTIEN1

Seigneur fantôme avec canon stellaire 120

### SOUTIEN2

Seigneur fantôme avec canon stellaire 120

### SOUTIEN3

Batterie de 2 tisseurs de ténèbres 90

1 Archonte avec pistolet shuriken et arme de CàC

Soit 1499 pts pour 38 figurines

L'avantage d'une armée Biel-Tan est que l'on peut prendre jusqu'à 9 choix d'Elite, puisque les guerriers aspects, normalement choisis dans cette catégorie, passent en Troupe. Attention cela dit, car les Vypers dans ce schéma deviennent justement de l'Elite. Au vu des commentaires précédents, on ne sera donc pas étonné d'y trouver des scorpions en nombre, et tous les choix eldars traditionnels également évoqués. L'utilisation en devient relativement évidente au vu de l'équipement de chacun.

Un premier bloc est composé des 2 seigneurs fantômes, écrantés par les 5 Gardes Fantômes (ce qui reste d'ailleurs la seule utilisation « piétonne » de ceux-ci), qui sont menés par un archonte qui les dissimule et un prophète qui les rend chanceux, ce qui leur permet de bénéficier d'une sauvegarde invulnérable et relançable à 5+. Ce petit groupe forme une unité paratonnerre connue sous le nom de Los Patatos Valdes, dont le but utopique est de franchir le plus vite possible la distance qui le sépare de l'ennemi. Son bon déploiement est donc primordial, au plus près de l'ennemi, surtout si on ne place pas en premier, car dans ce cas ils risquent de passer la partie à courir après l'ennemi. De ce fait, on préférera leur donner un canon stellaire, très rentable sur une CT4, ce qui leur confèrera au moins un rôle d'affaiblissement des unités adverses en attendant l'improbable CàC, plutôt qu'une lance ardente au caractère par trop aléatoire. Attention d'ailleurs à ne pas succomber forcément à cette tentation du CàC, pour éviter de se retrouver englué en mêlée avec par exemple un ennemi indémodalisable : le seigneur fantôme distribue certes des pains de F10 énergétiques, mais il est économe et en distribue peu...

Les escouades en serpent doivent absolument foncer sur l'ennemi. Là aussi, le déploiement est important, car ils seront une cible prioritaire, et il serait dommage que vos troupes d'assaut doivent franchir à pied le no man's land. C'est d'ailleurs une contrepartie non négligeable du passage en troupe de ces unités : vous devez les déployer avant les unités Elite de votre adversaire, et pouvez donc moins « réagir » à son placement. Aussi, il est sans doute préférable de sacrifier une première phase de tir pour pouvoir se déplacer à 24 ps, ainsi, même un tir d'artillerie ne provoquera que des dégâts superficiels, et si le transport est détruit, au moins vos troupes ne seront-elles pas trop éloignées de l'ennemi. Car quoi qu'il arrive, il faut bien se rappeler que des troupes d'assaut loin de l'ennemi et sans moyen de locomotion sont des troupes perdues. Les dragons sont relativement fragiles, aussi évitez de les laisser seuls. Une bonne combo est de les employer en soutien mutuel des scorpions, qui sauront les protéger d'un CàC risqué.

Les 2 Vypers serviront à harceler l'ennemi, grâce à leur caractère antigrav et la longue portée du canon stellaire. Il peut être judicieux de les employer ensemble (elles ne sont séparées sur le schéma d'armée que pour pouvoir remplir chacune des objectifs de mission). Leurs 6 tirs combinés de canon stellaire causeront entre 2 et 3 pertes à chaque phase de tir, mais veillez à les espacer suffisamment pour ne pas les perdre sous un même gabarit. Enfin, les tisseurs servent d'une part à attirer les tirs indirects adverses pour soulager vos antigrav, et d'autre part à harceler ce même tir indirect adverse. Ils peuvent également servir contre l'infanterie faiblement protégée (car il n'a pas de PA), ce

qui en outre pourra causer des tests de pilonnage. Pensez à les déployer correctement, pour minimiser les risques face à l'indirect. L'archonte leur a été adjoint pour augmenter leur nombre, mais il ne restait pas assez de points pour lui donner bravoure, ce qui est un vrai plus pour ce type d'unité (ce qui pourrait être fait en retirant l'exarque de l'escouade de dragons).

Variantes possibles : enlever les armes de soutien et augmenter la taille des escouades de scorpions à 9 pour un meilleur impact

## LA LISTE IYANDEN

### QG

Grand prophète Chance, casque fantôme 67 pts

### TROUPE 1

5 gardes fantômes 175

Archonte avec dissimulation 31

### TROUPE 2

5 gardes fantômes 175

Archonte avec maîtrise, pistolet shuriken, épée sorcière 42

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### TROUPE 3

Seigneur Fantôme avec canons stellaire 120

### TROUPE 4

Seigneur Fantôme avec canons stellaire 120

### ELITE 1

5 scorpions 80

Spirite avec maîtrise, pistolet shuriken, épée sorcière 50

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### ELITE 2

5 scorpions 80

Spirite avec maîtrise, pistolet shuriken, épée sorcière 50

Serpent avec lances ardentes jumelées 125

### ATTAQUE RAPIDE 1

Vyper avec canon stellaire 65

### ATTAQUE RAPIDE 2

Vyper avec canon stellaire 65

Soit 1495 pts pour 32 figurines

La liste Lyanden est une variante, en fait, de ma liste Biel-Tan car, à l'exception notable des spirites, elle pourrait tout aussi bien être choisie dans ce schéma d'armée. On passe virtuellement de 9 choix d'élite à une liste à 6 entrées élite et 6 entrées soutien. En effet, Gardes et seigneurs fantômes passent en Troupe, libérant les places de leurs catégories d'origine, ce qui est par ailleurs très intéressant au niveau de l'ordre de placement des catégories. Le premier groupe, Los Patatos Valdes, est le même. Pas la peine d'inclure un spirite, ça n'apporte pas d'avantage particulier dans le cadre de cette liste. Les spirites sont en revanche un plus pour les escouades d'assaut de scorpions, qui voient le nombre de leurs figurines diminuer pour une obscure raison de manque de points... Le spirite, avec maîtrise, commande l'escouade en tant que personnage indépendant. Il lui confère donc maîtrise, ce qui donne aux déjà zélés scorpions une initiative de 6 et une CC de 5, ce qui signifie qu'ils taperont quasiment à coup sûr en premier, et toucheront contre une majorité d'adversaires sur un 3+. Au cas où les choses tournent mal, le Cd de 10 est intéressant. Enfin, le spirite avec lame sorcière blessant sur 2+, il compense sur un plan statistique le nombre d'attaques supérieur de l'exarque, même si les attaques ne sont plus énergétiques. Ce qui n'est pas un problème contre les véhicules, puisque sa force est alors de 9.

Les dragons de feu disparaissent au profit d'un squad de Gardes fantômes beaucoup plus coûteux, mais également plus performants : plus endurants (E au lieu de 3), plus résistants (svg 3+), ils sont également capables de délivrer en charge 13 attaques de F5 à I5 et CC5, dont 3 de l'archonte qui blessent sur 2+ ou avec une F9 contre les blindés.

Le reste de l'armée est utilisé de la même façon, les tisseurs ayant disparu pour faire de la place aux spirites.

Variantes : enlever les spirites, remplacer par des exarques avec pince et rajouter un tisseur.

*Note : attention en tournoi car ces 2 listes, assez endurantes, ont des seuils de rupture assez bas, de 9 et 7 respectivement. On pourra donc préférer la liste Biel-Tan, sensiblement aussi performante et qui bénéficie de 6 figurines supplémentaires, si on accorde de l'importance à cet aspect.*

*De plus, ces listes sont assez offensives, mais peuvent aussi être utilisées en position plus attentiste contre des armées qui recherchent le CàC (tyranides, blood angels, black templars, space wolves...) ou dont l'armement est dévastateur à courte portée (nécron).*