

CODESQUE

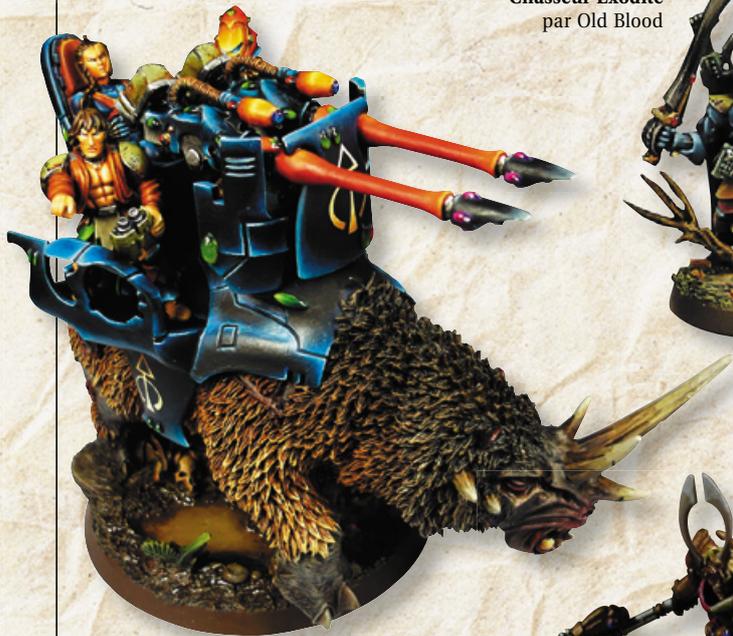
# Exodites

CERTIFIÉ  
FRENCH  
WAAAGH



Ce document n'est pas officiel et n'est pas approuvé par Games Workshop Limited.

# EAVY WAAAGH

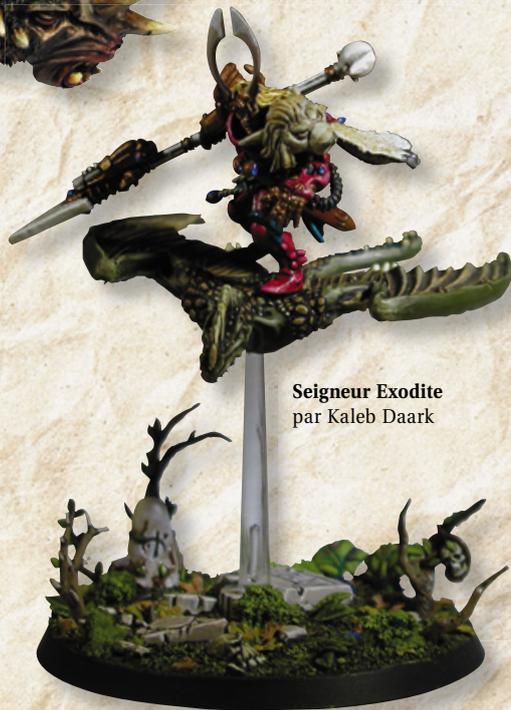


**Tempête de Feu**  
par Old Blood

**Chasseur Exodite**  
par Old Blood



**Seigneur Fantôme Poisson**  
par Allan Carrasco



**Seigneur Exodite**  
par Kaleb Daark

**Chasseur Exodite**  
par Kaleb Daark



**Carnni-Arlequin**  
par Papyrus



**Traqueur Exodite**  
par Kaleb Daark



**Banshee Poisson**  
par Allan Carrasco

**Totem Fantôme**  
par Papyrus





Le fluff Exodite VF se trouve principalement dans les Codex Eldar V2, V3 (très léger) et V4. On en trouve également un bref passage dans une nouvelle Eldar Noir sur le site de GW France.

Voici, ci-dessous, un bref résumé du fluff Exodite pour connaître les caractéristiques principales de cette armée.

Les Exodites sont les descendants des premiers colons Eldars qui avait pressenti la Chute. Ils se sont établis sur des planètes terraformées par leur peuple durant l'apogée de leur civilisation. Les Exodites ayant rompu avec la vie hédoniste de la société Eldar pré-Chute, ils se sont adaptés à leur nouvel environnement, renouant avec un mode de vie plus pragmatique mais également plus rustique. Les Exodites furent contraints de travailler pour garantir leur survie et ne pas reproduire le désastre du passé. Leur activité principale est l'élevage de bétail constitué de troupeaux de dociles dinosaures qu'ils élèvent en premier lieu pour leur viande. Les Exodites savent également exploiter les ressources naturelles végétales et minérales pour leur fournir les matériaux courants. Les Exodites n'hésitent pas à faire du commerce avec les vaisseaux mondes connus, les flottes pirates Eldars, parfois des navigateurs humains et pour certaines communautés peu regardantes avec leur sombres cousins Eldars noirs.

Les communautés d'Exodites s'étant établies sur des mondes créés par les Eldars, ceux-ci présentent de nombreuses similitudes comme des espèces de grands végétariens adaptées à l'élevage et de grandes étendues boisées. Afin d'éviter de revivre les erreurs de leurs aïeux, les Exodites s'adaptèrent à leur environnement et non l'inverse. Ils ont, au fil du temps, fait en sorte de faire corps avec leur monde afin de devenir un maillon de son écosystème. Ils ont poussé cette symbiose jusqu'à abriter les esprits de leurs morts dans leur monde. Ils ont créé une sorte de circuit d'infinité similaire aux vaisseaux mondes pour libérer l'esprit des morts et se préserver de la Grande Ennemie. Tout comme leurs cousins des vaisseaux mondes ils peuvent communiquer sous certaines conditions avec l'esprit de leur monde et le protégeront jusqu'au bout en cas d'attaque. En revanche ils ne demandent jamais à d'anciens héros de s'enchâsser dans des enveloppes artificielles, laissant aux vivants la tâche de protéger leurs morts.

A cause de cette relation privilégiée, ils défendent farouchement toute intrusion jusqu'à l'élimination pure et simple des indésirables. Bien que les communautés soient clairsemées sur la surface de la planète, les Exodites sont capables de rassembler rapidement de grandes Osts pour expulser tout visiteur. Pour les Exodites, l'étranger non Eldar n'a pas sa place sur un de leur monde, la notion de partage avec d'autres races n'est pas envisageable. Pour cette raison, des conflits permanents existent avec l'Impérium, celui-ci revendiquant le droit de s'étendre au nom de son Empereur. Néanmoins, lors de l'invasion dans un système ou un sous-secteur d'un ennemi commun comme une Waaagh Orks ou une intrusion Tyranide, les Exodites n'hésitent pas à s'allier aux humains pour contrer la menace. Lorsque la situation l'exige, les Exodites n'hésitent pas à demander assistance aux vaisseaux mondes alliés ou bien à leur prêter main forte. Certaines communautés particulièrement belliqueuses ou intéressées, participent également aux raids Eldars noirs en échange de matériel, de denrées ou de protection.

Mais la préservation de leur monde, leur mode de vie et leur race reste la priorité pour tout Exodite. Les Exodites aspirent à la reconquête de la galaxie et à la domination de la race Eldar et encouragent à chaque occasion leurs cousins à rejoindre leur communauté pour refonder les bases du nouvel empire Eldar.



# 2 façons de jouer les Exodites



*Le count-as à base de Codex existants (Eldar ou Tyranide) ou la liste d'armée dédiée décrite dans les pages suivantes.*

## COUNT-AS SIMPLE à base du CODEX ELДАР

L'objectif est d'utiliser tel quel le Codex Eldar tout en limitant l'utilisation de certaines unités et armement. Les travaux de modélisme et de peinture seront très succincts.

**QG :** pas d'Avatar ni Eldrad. Grand Prophète, Archontes, Autarque et Yriel autorisés. 0-1 Seigneur Phoenix.

**Troupes :** 0-1 Gardiens sur motojet, pas d'autre limitation.

**Elite :** pas de Gardes fantômes, 0-1 Dragons de Feu **ou** Scorpions, pas d'autre limitation.

**Attaque rapide :** 0-1 Escadron de Vyper, 0-1 Lances de lumière **ou** Araignées Spectrales, pas d'autre limitation.

**Soutien :** pas de Seigneur Fantôme, 0-1 Batterie d'arme de soutien (une seule arme), 0-1 Falcon **ou** Prisme de feu, 0-1 Faucheurs Noirs, pas d'autre limitation.

**Transport assigné :** pas de Serpent.

## COUNT-AS PLUS SUBLIL à base du CODEX TYRANIDE

L'objectif est d'utiliser tel quel le Codex Tyranide tout en limitant l'utilisation de certaines unités et armement. Les travaux de modélisme demanderont l'utilisation de plusieurs gammes (Elfes Noirs et Hommes Lézards). La peinture devra être adaptée à l'iconographie Exodite (difficile ensuite de recycler les figurines dans une armée tyty).

**QG :** Prince Tyranide (base de carnosure Hommes Lézards), Guerriers Tyranides avec saut (base chevaucheurs de sang-froid Elfes Noirs).

**Troupes :** Gaunts avec carapace renforcée et arme symbiote **de tir** (base de gardiens Eldars), Nuées de voraces (base de nuées de la jungle).

**Elite :** Guerriers Tyranides avec saut (base chevaucheurs de sang-froid Elfes Noirs).

**Attaque rapide :** Rodeurs (base de chevaucheurs de sang-froid Hommes Lézards ou Elfes Noirs ancienne version), Guerriers Tyranides avec ailes (base de téradons Hommes Lézards).

**Soutien :** Carnifex (base de stégadon Hommes Lézards), Zoanthrope (base d'archonte ou grand prophète Eldar).



# Liste d'armée Exodite

## Alliés

Il est possible d'allier aux Exodites les Eldars des Vaisseaux Mondes ou les Eldars Noirs mais jamais les 2 en même temps. Il est donc impossible d'avoir dans la même armée des Exodites, des Eldars des Vaisseaux Mondes et des Eldars Noirs.

Pour prendre des alliés, un choix de QG et 2 choix de Troupes devront obligatoirement être occupés par des unités issues du Codex ou de la liste de base. Les unités suivantes peuvent être recrutées en fonction de l'armée de base.

## Eldars des Vaisseaux Mondes dans une armée Exodite

- 0-1 **Grand prophète** (s'il n'y a pas de Prescient dans l'armée)
- 0-2 **Gardiens**
- 0-1 **Vengeurs**
- 0-1 **Gardiens sur motojet**
- 0-1 **Scorpions ou Banshees**
- 0-1 **Vyper** (1 seul véhicule)

## Eldars Noirs dans une armée Exodite

- 0-1 **Voïvode** (pas céraсте)
- 0-2 **Guerriers**
- 0-1 **Escouade Raider**
- 0-1 **Mandragores** (si un Voïvode est présent dans l'armée)
- 0-1 **Fléaux**

## Arsenal

- **Ailes** : permet à la figurine de se déplacer (phase de mouvement, d'assaut et retraite) comme de l'*infanterie autoportée*.
- **Amulette Exodus** : confère une Sauvegarde Invulnérable de 5+.
- **Arme énergétique**
- **Arme de corps à corps**
- **Arme de corps à corps de dreadnought**
- **Grenades à plasma**
- **Lame sorcière** : voir livre de règles de W40K V5.
- **Bouclier de force**
- **Bouclier miroitant**
- **Canon stellaire**
- **Exécuteur**,
- **Grenades disruptrices**
- **Holo-champ**
- **Lance ardente**
- **Lance laser**
- **Lance stellaire**
- **Laser à impulsion**
- **Lastblaster**
- **Long fusil Eldar**
- **Pistolet à fusion**
- **Pistolet shuriken**
- **Rayonneur laser** : voir Codex Edar.
- **Défenses, cornes et dents** : aucun bonus.
- **Pistolet laser** : voir Codex Garde Impériale, Chasseurs de Démon ou Chasseurs de Sorcières.

• **Surf-volant** : le type des figurines montées sur surf-volant devient *motojet Eldar* (mais ne bénéficient pas du bonus de +1 en E ni de la Svg. à 3+). Les figurines montées sur surf-volant peuvent être placées en *Réserve* et rentrer en jeu en utilisant la règle *Frappe en profondeur*. Ces figurines peuvent charger lors du tour où elles frappent en profondeur.

• **Vélosaure** : le type des figurines montées sur vélosaure devient *bête* et gagnent un bonus de +1 en Endurance.

## Règle spéciale Exodite

La règle spéciale Exodite regroupe les règles spéciales universelles suivantes :

- **Course**
- **Discretion**
- **Mouvement à couvert**
- **Obstiné**

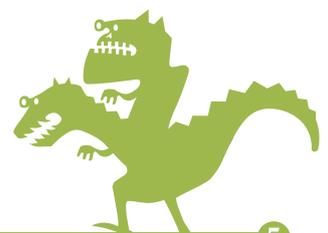


## Exodites dans une armée Eldar des Vaisseaux Mondes

- 0-1 **Prescient** (s'il n'y a pas de Grand Prophète dans l'armée)
- 0-1 **Garde pure** (si un Prescient est présent dans l'armée)
- 0-2 **Chasseurs**
- 0-1 **Sidhes**
- 0-1 **Chevaucheurs de vélosaure**
- 0-1 **Coursiers des nuages**

## Exodites dans une armée Eldar noir

- 0-1 **Baron**
- 0-1 **Garde pure** (si un Baron est présent dans l'armée)
- 0-2 **Chasseurs**
- 0-1 **Dragons**
- 0-1 **Chevaucheurs de Vélosaure**
- 0-1 **Coursiers des Nuages**
- 0-1 **Marcheur de guerre** (1 seul véhicule)



## 1 BARON EXODITE

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Baron Exodite	70	6	5	3	3	3	6	3	9	3+/4+

Les barons sont les chefs des communautés Exodites. Ils ont la responsabilité de mener au combat les parentés de leur communauté pour défendre leur peuple.

### Composition :

- 1 Baron Exodite

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Bouclier de force
- Grenades disruptrices et à plasma

### Règles spéciales :

- *Personnage indépendant, Exodite*

### Options :

- Le Baron peut remplacer son arme de corps à corps par une arme énergétique pour + 10 pts.
- Le Baron peut remplacer son pistolet laser par un pistolet à fusion pour + 15 pts.
- Le Baron peut monter un surf-volant pour + 15 pts ou un vélosaure pour + 20 pts.
- Si le Baron monte un surf-volant ou un vélosaure, il peut remplacer son arme de corps à corps par une lance stellaire pour + 30 pts.

## PRESCIENT

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prescient	65	4	4	3	3	2	5	1	10	5+/5+

Les prescients sont issus d'anciennes traditions Exodites. Ce sont eux qui ont menés les ancêtres des Exodites sur les Mondes Vierges éloignés de l'Empire Eldar. Même après la Chute, leur fonction s'est perpétuée et désormais ils conseillent les barons et guident leur peuple.

### Composition :

- 1 Prescient

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Pistolet laser
- Lame sorcière
- Amulette Exodus
- Grenades disruptrices et à plasma

### Règles spéciales :

- *Personnage indépendant, Psyker, Exodite, Prescient*

### Options :

- Le Prescient peut monter un surf-volant pour + 15 pts ou un vélosaure pour + 20 pts.
- Le Prescient peut avoir jusqu'à 2 pouvoirs psychiques de Grand Prophète ou d'Archonte Eldar au coût indiqué dans le Codex Eldar.

**Prescient :** Tant qu'un Prescient est présent sur la table, toutes les unités de la liste d'armée Exodite peuvent relancer leur jet de réserve (réussi ou non) et le jet de prise d'initiative peut être relancé en début de partie.

## SEIGNEUR DRAGONITE

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur dragonite	175	6	5	5	6	4	6	4	9	3+/4+

Les seigneurs dragonites sont d'anciens barons ayant quitté leur communauté pour se lier avec un des terribles dragons de leurs forêts. Les deux êtres vivent en symbiose et ne forment plus qu'un seul individu au service de leur planète. Vivants à l'écart des communautés Exodites, ils ne réapparaissent qu'en période de grand conflit pour défendre leur monde.

### Composition :

- 1 Seigneur Dragonite

### Type :

- Créature monstrueuse

### Équipement :

- Pistolet laser
- Arme énergétique
- Rayonneur laser
- Bouclier de force
- Grenades disruptrices et à plasma

### Règles spéciales :

- *Exodite*

### Options :

- Le Seigneur Dragonite peut remplacer son pistolet laser par un pistolet à fusion pour + 15 pts.
- Le Seigneur Dragonite peut remplacer son arme énergétique par une lance stellaire pour + 20 pts.
- Le Seigneur Dragonite peut remplacer son rayonneur laser par une lance ardente ou un canon stellaire pour + 20 pts.
- Le Seigneur Dragonite peut être doté d'ailes pour + 40 pts.



## 1+ PARENTÉ DE CHASSEURS

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
<b>Chasseur</b>	<b>110</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>
<b>Arme lourde sur Vélosaure</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

### Composition :

- 10 Chasseurs

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Lasblaster
- Arme de corps à corps
- Grenades à plasma

### Règles spéciales :

- *Scout, Exodite*

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 10 Chasseurs supplémentaires pour + 11 pts chaque.
- N'importe quel Chasseur peut remplacer son lasblaster par un pistolet laser gratuitement.
- L'escouade de Chasseurs peut être rejointe par un Vélosaure portant une des armes lourdes suivantes (coût incluant l'arme et le Vélosaure) : rayonneur laser pour + 20 pts, lance ardente pour + 30 pts, canon stellaire pour + 35 pts.
- Si l'escouade ne comporte pas d'arme lourde, jusqu'à 2 Chasseurs peuvent remplacer leur lastblaster par un lance-flammes pour + 6 pts chaque.

*Les chasseurs constituent le cœur des forces de défense Exodites. Leur rôle est de patrouiller à proximité de leur communauté pour défendre leur peuple, leur bétail et leurs biens contre les prédateurs et les envahisseurs.*

## 0-1 GARDE PURE

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
<b>Garde Pure</b>	<b>70</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>
<b>Protectrice de la Promesse</b>	<b>inclus</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>

### Composition :

- 1 Protectrice de la Promesse et 4 Gardes Pures

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Pistolet laser
- Arme à de corps à corps à deux mains
- Grenades à plasma

### Règles spéciales :

- *Ennemie juré, Exodite*

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Gardes Pures supplémentaires pour + 13 pts chaque.
- N'importe quel membre de l'escouade peut remplacer son arme de corps à corps par un exécuteur pour + 10 pts.
- La Protectrice de la Promesse peut être équipée d'un bouclier miroitant pour + 10 pts.

**La Garde pure ne compte pas dans la limite des choix de troupes.**

*Comme plusieurs formations Exodites, la Garde Pure est traditionnellement composée de femmes. La Garde Pure est la garde rapprochée des barons et des prescients et exterminera tous ceux qui se mettront sur le chemin de leurs guides.*

## ESCOUADE DE GUERRIERS MIRAGES

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
<b>Guerrier Mirage</b>	<b>120</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>5+</b>

### Composition :

- 5 Guerriers Mirages

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Long fusil de Ranger
- Pistolet shuriken

### Règles spéciales :

- *Infiltrateur, Exodite, Exilés des vaisseaux mondes, Guerriers mirages*

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Guerriers Mirages supplémentaires pour + 24 pts chaque.

**Exilés des vaisseaux mondes :** *Les Guerriers Mirages ne bénéficient pas de la règle spéciale universelle Obstiné.*

**Guerriers mirages :** *Leur sauvegarde de couvert reçoit un bonus supplémentaire de +1 (pour un total de +2 avec la règle spéciale universelle Discrétion).*

*Exilés des Vaisseaux Mondes, de nombreux errants trouvent refuge sur les mondes Exodites. Bien que fidèles à leur Vaisseau Monde d'origine, ils n'hésitent jamais à prêter main forte à leurs hôtes en cas d'agression.*



## PARENTÉ DE SIDHES

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sidhe	85	4	4	3	3	1	4	1	8	4+
Gardienne des Ames	inclus	4	4	3	3	1	4	2	8	4+

Une fois morts, les Exodites sont surveillés par les sidhes, une caste guerrière vouée à Morai Heg. Au combat ces guerriers et guerrières accélèrent le passage des ennemis dans l'autre monde en frappant juste et au bon moment.

### Composition :

- 1 Gardienne des Ames et 4 Sidhes

### Type :

- Infanterie

### Équipement :

- Pistolet laser
- Arme de corps à corps
- Grenades à plasma

### Règles spéciales :

- Sans peur, Exodite, Marque de la mort

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Sidhes supplémentaires pour + 15 pts chaque.
- La Gardienne des Ames peut être équipée d'un exécuteur pour + 10 pts.

**Marque de la mort :** Toutes les armes de l'escouade bénéficient de la règle perforant.

## PARENTÉ DE DRAGONS

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dragon	160	4	4	3	4	1	5	1	8	4+
Maître Dragon	inclus	4	4	3	4	1	5	2	8	4+

Les dragons sont les meilleurs chevaucheurs de vélosaures des communautés Exodites. Au combat ils se regroupent en petites unités, rapides, discrètes et mortelles. Une fois leur charge dévastatrice menée à bien, ils s'évanouissent dans la nature sans que leurs adversaires ne puissent répliquer.

### Composition :

- 1 Maître Dragon et 4 Dragons

### Type :

- Bête

### Équipement :

- Lasblaster
- Lance laser

### Règles spéciales :

- Cavalier émérite, Désengagement, Exodite

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Dragons supplémentaires pour + 30 pts chaque.
- Le Maître Dragon peut remplacer sa lance laser par une lance stellaire pour + 15 pts.

## TROUPE D'ARLEQUINS

Voir Codex Eldar

Voir le Codex Eldar pour le coût indiqué et la description de l'unité.



# Attaque Rapide

## ESCADRON DE MARCHEUR DE GUERRE EXODITE

Profil	Pts	CC	CT	F	I	A	Blindage Avant	Blindage de Côté	Blindage Arrière
Marcheur de Guerre Exodite	70	4	4	5	4	1	10	10	10

### Composition :

- 1 Marcheur de Guerre Exodite

### Règles spéciales :

- Scout

### Type :

- Marcheur

### Options :

- Jusqu'à 2 Marcheur de Guerre peuvent être ajoutés à l'escadron pour + 70 pts chaque.
- Chaque Marcheur de Guerre de l'escadron peut remplacer chaque rayonneur laser par une lance ardente ou un canon stellaire pour +20 pts.

### Équipement :

- Rayonneurs lasers jumelés

Les marcheurs sont habituellement utilisés pour guider le bétail. Lorsque vient le temps de la guerre, leur équipement est modifié pour accueillir de puissantes armes. Combiné à leur grande rapidité ils peuvent investir des positions stratégiques et infliger de lourdes pertes à l'ennemi.

## PARENTÉ DE CHEVAUCHEURS DE VÉLOSAURE

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chevaucheur de Vélosaure	100	4	4	3	4	1	4	1	7	5+
Arme lourde sur Vélosaure		4	4	3	4	1	4	1	7	5+

### Composition :

- 5 Chevaucheurs de Vélosaure

### Règles spéciales :

- Cavalier émérite, Scout, Exodite

### Type :

- Bête

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Chevaucheurs de Vélosaure supplémentaires pour + 20 pts chaque.
- L'escouade de Chevaucheur peut être rejointe par un Vélosaure portant une des armes lourdes suivantes (coût incluant l'arme et le Vélosaure) : rayonneur laser pour + 20 pts, lance ardente pour + 30 pts, canon stellaire pour + 35 pts.

### Équipement :

- Lasblaster

Ces chevaucheurs sont les éclaireurs des forces Exodites. Toujours à l'avant des formations, ils attirent l'ennemi dans des pièges, l'empêchent de s'enfuir puis l'anéantissent dans des fusillades à courte portée. Ils excellent dans le harcèlement des lignes arrière et dans le rattrapage des fuyards.

## PARENTÉ DE COURSIERS DES NUAGES

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Coursier des Nuages	125	4	4	3	3	1	4	1	8	5+

### Composition :

- 5 Coursiers des Nuages

### Règles spéciales :

- Charge féroce, Désengagement, Scout, Exodite, Hautains

### Type :

- Motojet Eldar

### Options :

- L'escouade peut inclure jusqu'à 5 Coursiers des Nuages supplémentaires pour + 25 pts chaque.

### Équipement :

- 2 armes de corps à corps
- Grenades disruptrices et à plasma
- Surf-volant

**Hautains :** Les Coursiers des Nuages ne peuvent bénéficier d'aucun bonus procuré par une autre unité de la liste d'armée Exodite (incluant la capacité des Prescients à relancer le jet de réserve).

Bien que toujours à l'écart des autres, les coursiers des nuages surveillent les domaines de leur communauté et fondent sur l'ennemi dès qu'il apparaît. Leur nature belliqueuse est à la fois une bénédiction et un handicap pour leur communauté.



## THUNDERSAURE

Profil	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Thundersaure	135	3	0	9	6	4	2	D6 + 1	5	3+

Les thundersaures sont des animaux habituellement paisibles. Mais lorsque leur esprit est attisé par les mots de pouvoir qui conviennent, ils se joignent aux Exodites pour défendre leur monde en se ruant sur l'ennemi.

### Composition :

- 1 Thundersaure

### Type :

- Créature monstrueuse

### Équipement :

- Défenses, cornes et dents

### Règles spéciales :

- Charge féroce, Sans peur, Intellect bestial

**Intellect bestial :** Au début de chaque tour durant lequel le Thundersaure n'est pas engagé au corps à corps, lancez un D6. Sur un résultat de 1, le Thundersaure est perturbé et l'adversaire peut le déplacer (dans la direction qu'il souhaite) durant la phase de mouvement.

Le Thundersaure peut être amené dans un terrain difficile ou dangereux mais pas infranchissable.

Un Thundersaure perturbé ne peut pas lancer d'assaut mais combat normalement s'il est engagé par l'adversaire.

## TEMPÊTE DE FEU

Profil	Pts	CC	CT	F	I	A	Blindage Avant	Blindage de Côté	Blindage Arrière
Tempête de feu	165	4	4	5	4	2	12	12	10

Le Tempête de feu est un marcheur bipède utilisé pour la manutention et les constructions des Exodites. Il peut être puissamment armé dans un rôle défensif ou bien lourdement modifié pour mener l'assaut chez l'ennemi et tout ravauger sur son passage.

### Composition :

- 1 Tempête de Feu

### Type :

- Marcheur

### Équipement :

- Rayonneur laser
- Laser à impulsion
- Holo-champ

### Règles spéciales :

- Cuirassé géant

### Options :

- Le Tempête de Feu peut échanger son rayonneur laser par une lance ardente ou un canon stellaire pour + 20 pts.

**Cuirassé géant :** Le Tempête de Feu peut être amélioré en cuirassé géant pour + 30 pts.

Il gagne une paire de bras additionnelle équipés d'arme de corps à corps de dreadnought F5(10) A4.

## ÉTALON LUMINEUX

Profil	Pts	CC	CT	F	I	A	Blindage Avant	Blindage de Côté	Blindage Arrière
Étalon lumineux	185	4	4	5	4	2	12	12	10

L'étalon lumineux est un coursier quadrupède encore plus gros qu'un marcheur de guerre. Il est rapide et est généralement utilisé pour défendre les foyers des Exodites. L'étalon lumineux peut être modifié pour ressembler à un des mythiques coursiers des Eldars et marcher sur l'ennemi dans une cavalcade ininterrompue.

### Composition :

- 1 Etalon Lumineux

### Type :

- Marcheur

### Équipement :

- Rayonneur laser
- Laser à impulsion
- Holo-champ

### Règles spéciales :

- Course, Mouvement à couvert, Scout

### Options :

- L'étalon Lumineux peut échanger son rayonneur laser par une lance ardente ou un canon stellaire pour + 20 pts.
- L'étalon Lumineux peut échanger gratuitement son laser à impulsion pour une paire de lance laser jumelées. Son profil devient A3.



# MONTER UNE ARMÉE EXODITE

*Pour représenter les Exodites, une méthode simple est de donner un aspect forestier aux Eldars (Vaisseaux Mondes ou Noirs) car il n'existe pas à ce jour de figurine répandue pour représenter les Exodites*

**Chasseurs :** mélanger les grappes plastiques de gardiens Eldars ou de guerriers Eldars Noirs et de guerriers Elfes Sylvains est une bonne base (et qui sera une des moins onéreuses à base de grappe plastique). Et en règle générale, utiliser des éléments des Elfes Sylvains avec les Eldars ou les Eldars Noirs sera la solution la plus simple. Les grappes d'archers et de lanciers Hauts Elfes ou encore de guerriers Elfes Noirs peuvent aussi servir. L'armement (catapulte shuriken ou fusil éclateur) devra être légèrement converti pour ressembler à un lastblaster.

**Guerriers Mirages et Arlequins :** ils existent déjà mais en métal (blister et boîte). Ils seront donc faciles à recycler dans une armée d'Eldars des Vaisseaux Mondes.

**Garde Pure :** l'objectif est de garder une arme à 2 mains. On peut utiliser des figurines de garde éternelle des Elfes Sylvains. Les figurines étant en métal, les conversions ne seront pas à la portée de tout le monde. Quelques éléments de la grappe de gardiens Eldars viendront renforcer la côté futuriste par rapport à leurs alter-égo de Battle. Éventuellement la garde phœnix des Hauts Elfes pourrait convenir en y ajoutant des éléments futuristes. Une variante est d'utiliser exclusivement des exarques banshees Eldars équipées d'exécuteur ou des incubes Eldars Noirs. Une autre alternative est de convertir les lances de guerriers Elfes Noirs pour en faire des armes à 2 mains.

**Chevaucheurs de Vélosaures (Baron, Prescient et Dragons compris) :** ils pourront être réalisés en mélangeant les grappes de chevaucheurs de sang-froid Elfes Noirs, de gardiens Eldars, de motojets Eldars, de lances de lumière Eldars et de guerriers Eldars Noirs. Une fois converties, les figurines seront difficilement recyclables dans une arme d'Eldars (Vaisseaux Mondes ou noirs) sauf en count-as (et avec beaucoup de souplesse de la part de vos adversaires).

**Sidhes :** elles peuvent être représentées par des banshees Eldars, des céastes ou des mandragores Eldars Noirs. Compte tenu de leur historique, il faudrait leur donner un aspect sinistre ou bien des couleurs en rapport avec la mort dans la culture Eldar.



**Surf-volants :** ils peuvent être représentés par des hellions Eldars Noirs et éventuellement des aigles chasseurs Eldars ou de fléaux Eldars Noirs. Des motojets raptor Eldars Noirs, des motojets ou lances de lumière Eldars pourraient faire office de count-as.

**Marcheurs de Guerre Exodites :** les marcheurs Eldars pourront facilement être utilisés sans modification lourde (la pose du cockpit pourrait être optionnelle).

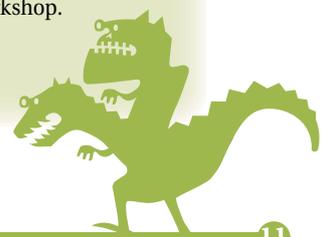
**Thundersaure :** il pourrait être monté sur une base de stégadon mais en veillant à nos pas faire apparaître l'iconographie des Hommes Lézards.

**Tempête de Feu :** Un seigneur fantôme Eldar pourra être utilisé, que cela soit en version tir (monté sans bras) ou bien armé jusqu'aux dents (avec les 2 bras). Le talos Eldars Noirs peut également être utilisé sans nécessiter de conversion trop complexe.

**Etalon Lumineux :** il demandera certainement le plus de conversion pour représenter un quadrupède équipé de 2 armes de tir. S'il est monté sur un socle suffisamment petit il pourra ultérieurement être recyclé comme un seigneur fantôme ou un talos. Une mecharachnide Nécron, un defiler du Chaos ou un broyeur d'âmes pourraient servir de base mais demanderaient des modifications adaptées pour faire disparaître l'iconographie liée au Chaos ou Nécron.

## Sources

Idées diverses et inspirations glanées sur la liste de diffusion de la French Waaagh.  
Compilation et interprétation du fluff de présentation Exodite : Pepkiller.  
Idée du count-as à base du Codex Tyrannide : Freg'.  
Idée du count-as à base du Codex Eldar : Pepkiller et conscience collective.  
Idée originelle de la liste d'armée Exodite : Tempus Fugitives - [www.tempusfugitives.co.uk](http://www.tempusfugitives.co.uk).  
Traduction, adaptation et interprétation de la liste d'armée Exodite, Alliés : Pepkiller.  
Idées de modélisme associées : Pepkiller et conscience collective.  
Toutes les références de figurines citées sont des références Games Workshop.  
Création du document : Pepkiller et Old Blood.  
Illustration : Jess Goodwin et John Blanche.  
Juin 2009.





Ferdinande et ses bergers  
par Eul'Fregius eud'la Country



Seigneur Fantôme  
Poisson  
par Allan Carrasco



Maître Dragon  
par Old Blood

Eul'Fregius eud'la Country  
par Pyrrhus (peinture) et  
Alexgrunt (conversion)



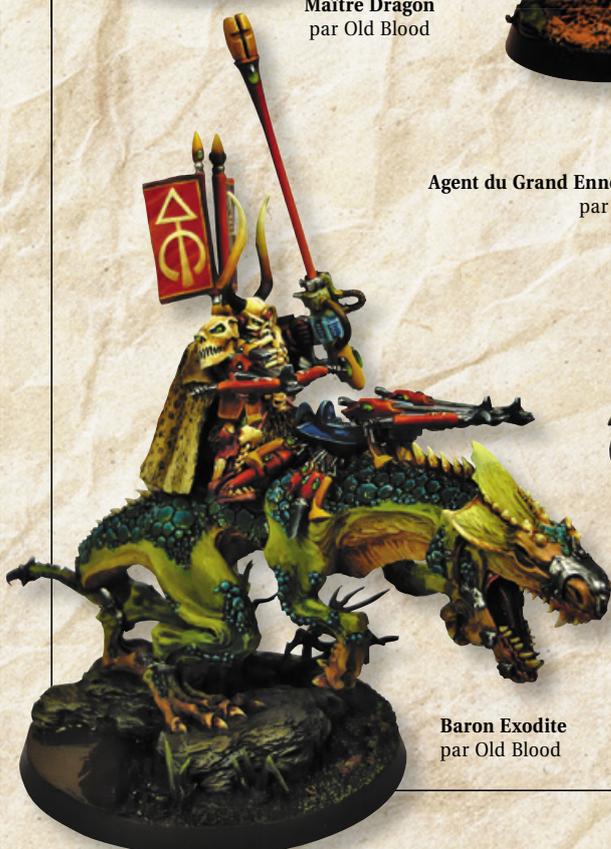
Vengeurs Poissons  
par Allan Carrasco



Agent du Grand Ennemi  
par Eul



Tricératon Exodite  
par Kaleb Daark



Baron Exodite  
par Old Blood