

EPIC

ARMAGEDDON

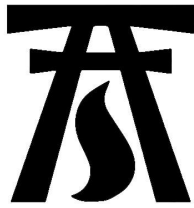
TEST

CODEX

LYANDEN

EA-FR

Vaisseau Monde Iyanden



"Bien que nous voyageons dans les ténèbres, nous nous dirigeons toujours vers la lumière."

Spirite Iyanna Arienal, l'ange de Iyanden.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du Vaisseau-Monde Iyanden.

Une armée du Vaisseau-Monde Iyanden est organisée autour de **formations principales** appelées **osts de guerre**. Chaque **formation principale** permet ainsi de recruter jusqu'à **2 formations de support**.

Chaque **formation** (principale ou de support) est autonome et peut recevoir des améliorations. La liste d'armée indique pour chaque formation quelles améliorations sont autorisées. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par formation et jusqu'à un maximum de 3. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de support lourd** sont des formations autonomes. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Une armée eldar peut également recevoir des **options**. Chaque **option** ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Règle spéciale : L'Avatar

L'Avatar peut apparaître sur le champ de bataille de trois manières différentes :

1. De manière classique lors du déploiement en début de partie.
2. Par le biais d'un portail comme n'importe quelle formation se trouvant en réserve.
3. Par invocation dans les 15 cm d'un Grand Prophète, d'un Spirit ou d'un Visionnaire Fantôme lors de la phase de téléportation.

Dans tous les cas, dès son apparition, c'est une formation indépendante et permanente jusqu'à la fin de la partie ou sa destruction. Cependant il ne peut que contester les objectifs.

Règle spéciale : Vision Extra lucide

Toute formation Eldar qui n'est pas démoralisée et qui comprend une unité ayant la capacité *Vision extralucide* ignore la pénalité de -1 au test d'action lorsqu'elle tente de conserver l'initiative.

De plus, une fois par tour le joueur Eldar peut essayer de retenir l'initiative deux fois d'affilée (le joueur Eldar peut retenir l'initiative et faire une autre action après avoir déjà réussi à retenir l'initiative une première fois).

N'importe quelle formation Eldar peut être choisie, néanmoins l'unité ayant la capacité *Vision extralucide* doit impérativement être encore en jeu sur le champ de bataille. La formation doit tout de même passer un test d'initiative pour ne pas perdre l'action, et elle subit le modificateur de -1 habituel pour avoir retenu l'initiative, sauf si elle comprend elle-même une unité ayant la capacité vision extralucide. Une fois l'action réalisée, l'initiative retourne au joueur adverse.

Règle spéciale : Armée en mouvement

Seuls les Rangers et les Marcheurs de Combat peuvent se déployer en garnison.

Règle spéciale : Peu de Vivants

Suite à une bataille face à la Flotte-Ruche tyranide Kraken, la population d'Iyanden s'est effondrée. Les pertes subies forcèrent les survivants à avoir recours à un grand nombre de constructs en moelle spectrale qui forment depuis l'ossature de leurs armées.

Une armée vaisseau monde Iyanden ne peut pas avoir plus de détachements de **vivants** (unités marquées d'un astérisque) qu'il n'y a d'**Osts Fantômes** (guerriers, gardes ou seigneurs).

De plus, Les Osts de Gardes Fantômes et de Seigneurs Fantômes ne bénéficient pas de la règle spéciale *Tactique du tirer et courir*.

Règle spéciale : *Tactique du tirer et courir*

Cette règle spéciale s'applique à toutes les formations de l'armée Eldar **hormis les Osts de Gardes Fantômes et de Seigneurs Fantômes**.

Les formations Eldars qui reçoivent l'ordre avance ou avance rapide peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. *Par exemple, une formation Eldar avec un ordre avance peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer.*

De plus, les formations Eldars qui remportent un assaut sont autorisées à utiliser la totalité de leur mouvement lorsqu'elles consolident leur position, au lieu d'être limitées à un mouvement de 5cm comme cela devrait être normalement le cas. Cependant (hormis pour les formations de Guerriers Aspects), les formations Eldars qui choisissent de consolider de leur mouvement complet, ne peuvent en aucun cas prétendre au soutien d'un autre assaut. Les formations qui souhaitent soutenir un nouvel assaut ne doivent alors consolider que de 5 cm.

Les formations de Guerriers Aspects peuvent toujours consolider de leur mouvement complet et soutenir d'autres assauts.

Règle spéciale : *Holo-Champs*

Les Holo-champs procurent aux titans Eldars une sauvegarde spéciale de 3+ qui peut être utilisée à la place de la sauvegarde normale du titan.

Cette sauvegarde peut toujours être utilisée, même en corps à corps, en fusillade et contre les armes tueuses de titan ou les macro armes. Faites une seule sauvegarde contre les armes avec la capacité tueuse de titan, au lieu de séparer les sauvegardes pour chaque point de dommage. Si un véhicule avec un Holo-champ a aussi un blindage renforcé, alors il est autorisé à relancer ses sauvegardes, sauf pour les attaques réalisées avec des armes ayant la capacité lance, macro-armes ou tueuses de titans. La relance doit être faite en utilisant la sauvegarde d'armure de l'unité et non pas celle de l'Holo-champ.

Aucun point d'impact n'est placé pour une touche avec une arme ayant le trait Rupture sauvée par l'Holo-champ.

Règle spéciale : *Portails Eldars*

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de prendre trois autres formations et de les conserver en réserve sur son vaisseau monde. Le joueur Eldar peut remplacer un marqueur d'objectif dans sa moitié de table par un Portail. Il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Il ne peut être ni attaqué, ni détruit. Les formations pouvant utiliser un Portails Fantôme sont : les unités d'infanterie, les véhicules légers, les véhicules blindés dotés de la capacité Marcheur et l'Avatar.

Les formations en réserve sur leur vaisseau monde peuvent entrer en jeu par le Portail, en réalisant une action qui comporte un mouvement. Ce mouvement est alors mesuré à partir du centre du marqueur représentant le Portail sur la table de jeu. Notez que les formations peuvent apparaître à travers n'importe quel portail, pas seulement celui qui a été « utilisé » pour permettre de conserver la formation en réserve. Une seule formation peut voyager à travers chaque portail, chaque tour. Une formation ne peut qu'entrer en jeu grâce au portail mais jamais retourner en réserve. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un portail prendra automatiquement l'ordre tenir (c'est-à-dire qu'elle peut entrer en jeu en réalisant un simple mouvement en prenant 1 PI pour l'activation ratée ou alors rester hors de table et se regrouper). Si elle choisit de se regrouper en restant hors de table, cela permettra à une autre formation de pouvoir utiliser ce portail car il ne sera pas considéré comme utilisé par la formation ayant raté son activation précédemment. Si le portail utilisé est celui d'une formation démoralisée, 1 PI sera également attribué à la formation l'utilisant.

La sortie d'un portail n'est pas possible si la formation arrivant en jeu ne peut se positionner sur la table dans le respect des règles de déplacement (zone de contrôle, assaut etc.), en particulier, **il n'est pas possible de sortir d'un Portail si une unité adverse se trouve dessus à moins de déclarer un assaut contre cette formation**. Cet assaut doit respecter les règles de mouvement de charge du LDR V3 paragraphe 1.12.3. Toute la formation sortant du Portail doit pouvoir se positionner légalement dans l'assaut sans casser sa cohésion (une formation doit se trouver entièrement sur le champ de bataille à la sortie du Portal sinon la formation reste hors table).

Dans le scénario du Grand Tournoi, les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur méthode de déploiement durant le déploiement (Portail, aéronef, téléportation...).

LISTE D'ARMÉE ELДАР - VAISSEAU-MONDE IYANDEN

Les Eldars de Iyanden ont une Valeur Stratégique de 4. L'Avatar, les Guerriers Aspects, et les Titans ont une initiative de 1+. Le Spirite et le Visionnaire Fantôme donnent un bonus de +1 d'initiative à sa formation tant qu'il est encore en vie. Toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

OPTIONS

Options	Unités	Coût
0-1 Portail	1 Portail Fantôme	50 pts
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts
0-1 Commandant suprême	Un Grand Prophète ou un Spirite devient Commandant Suprême	50 pts

FORMATIONS PRINCIPALES

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Guerre de Gardiens*	1 unité de Grand Prophète, 7 unités de Gardiens	Plate-formes de Support, Fantômes, Seigneurs Fantômes, Transport, Firestorm	150 pts
Ost de Gardes Fantômes	4 unités de Gardes Fantômes dont l'une porte un personnage Spirite	Pierres Esprit, Fantômes, Transport, Firestorm	250 pts
Ost de Guerriers Fantômes	4 unités de Guerriers Fantômes dont l'une porte un personnage Spirite	Pierres Esprit, Fantômes, Transport, Firestorm	200 pts
Ost de Seigneurs Fantômes	5 unités de Seigneur Fantôme	Pierres Esprit, Seigneurs Fantômes, Visionnaires Fantômes	275 pts

FORMATIONS DE SUPPORT

(Jusqu'à 2 formations de Support par Ost de Guerre)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Peloton de Guerriers Aspects* <i>Un type d'unité uniquement</i>	6 unités de Guerriers Aspects : <i>Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière</i>	Exarque, Transport	225 pts
0-1 Peloton de Rangers*	4 unités de Rangers		100 pts
Peloton Windrider*	6 unités de Motojets et/ou de Vypers		200 pts
Escadron de Marcheurs	4 Marcheurs de Combat		150 pts
Escadron Bouclier de Vault	3 Tisseurs de Nuit OU 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm	Firestorm	175 pts
Escadron Lame de Vault	5 ou 6 unités parmi : <i>Falcon, Warp Hunter, Prisme de Feu</i>	Firestorm	50 pts chacun
Escadron Machine de Vault	1 unité parmi : <i>Cobra, Scorpion, Storm Serpent</i>	Machine de Vault	250 pts
Escadron de Chevaliers <i>(coût inclus dans les 1/3 de support lourd)</i>	3 Chevaliers Fantômes ou 3 Chevaliers Sabres ou 3 Chevaliers Infernaux	Pierres Esprit	325 pts 300 pts 350 pts

AMÉLIORATIONS

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation)

Améliorations	Unités	Coût
Exarque	Ajouter 1 personnage Exarque à une unité de Guerriers Aspects	25 pts
Plate-formes de Support	Ajouter 3 Plate-formes de Support	50 pts
Pierres Esprit	La formation gagne la note <i>Meneur</i>	25 pts
Fantômes	Ajouter 1 à 4 Gardes Fantômes ou Ajouter 2 ou 4 unités de Guerriers Fantômes	50 pts chacun 75 pts les 2
Seigneurs Fantômes	Ajouter 3 Seigneurs Fantômes	175 pts
Visionnaires Fantômes	Remplacez 1 ou 2 Seigneurs Fantômes par des Visionnaires Fantômes	25 pts chacun
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. Les unités pouvant être transportées sont : Gardiens, Gardes Fantômes, Guerriers Fantômes, Grands Prophètes, Plate-formes d'armes lourdes, Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Faucheurs Noirs.	50 pts le Falcon ou Wave Serpent 75 pts les 2 Wave Serpents

FORMATIONS DE SUPPORT LOURD

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût	Amélioration
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon	100 pts 300 pts	0-1 Titan Archonte	1 Titan Archonte	850 pts	Pierres Esprit
Escadrille Hemlock	2 ou 3 Chasseurs Hemlocks	100 pts chacun	Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts	Pierres Esprit
Escadrille Phoenix	2 Phoenix	250 pts	Escadron de Titans Revenants	2 Titan Revenants	650 pts	Pierres Esprit
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts				

FEUILLES DE RÉFÉRENCES IYANDEN

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avatar	EG	15cm	3+	2+	4+	Mort hurlante Cour du jeune Roi	30cm (contact) (contact)	MA5+ Armes d'assaut, +1A, MA Armes d'assaut, +1A, MA	<i>CD3 – Critique : l'Avatar s'effondre au sol. Toutes les formations Eldars ayant une ligne de vue sur l'Avatar reçoivent un pion d'impact. Commandant, Charismatique, Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Marcheur</i>
Grand Prophète	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Vision extralucide, Sauvegarde invulnérable.</i>
Spirite	Perso	-	-	-	-	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Sauvegarde invulnérable. Le Spirit peut invoquer l'Avatar comme un Grand Prophète.</i>
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade OU Arme de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A	<i>Charismatique Un Exarque ajouté à une unité de Vengeurs, Banshees, Lance de Lumières ou Scorpions doit avoir une Arme de Corps-à-Corps. Un Exarque ajouté à une unité de Faucheurs Noirs, de Dragons de Feu, d'Aigles Chasseurs ou d'Araignées Spectrales doit prendre une Arme de Fusillade.</i>
Gardiens	Inf	15cm	-	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-
Plate-forme d'Arme Lourde	Inf	15cm	-	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	-
Plate-forme d'Arme de Support	Inf	15cm	-	6+	6+	Canon à distorsion léger	30cm	MA5+	-
Motojet Wind Rider	Inf	35cm	5+	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	<i>Antigrav, Monté</i>
Vyper Wind Rider	VL	35cm	4+	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	<i>Antigrav</i>
Marcheur de Combat	VL	20cm	6+	5+	5+	Rayonneur laser Lance ardente	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AC5+, Lance	<i>Blindage renforcé, Éclaireur, Marcheur</i>
Rangers	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusil long Eldar	30cm	AP5+, Snp	<i>Éclaireurs</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Gardes Fantômes	Inf	15cm	3+	4+	4+	Canon fantôme	15cm (15cm)	2xMA5+ Armes légères, +1A, MA	Sans peur
Guerriers Fantômes	Inf	15cm	3+	3+	-	Épées et haches	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	Sans peur
Seigneur Fantôme	VB	15cm	4+	3+	4+	Lance ardente Arme énergétique	30cm (contact)	AC5+, Lance Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur
Visionnaire Fantôme	VB	15cm	4+	3+	4+	Canon à distorsion Arme énergétique	30cm (15cm) (contact)	MA3+ Armes légères, MA Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Sans Peur, Marcheur, Sauvegarde Invulnérable, Vision extralucide
Lances de Lumière	Inf	35cm	4+	4+	5+	Lance laser	(contact)	Armes d'assaut, Lance	Antigrav, Monté
Aigles Chasseurs	Inf	35cm	5+	5+	4+	Lasblaster	(15cm)	Armes légères	Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation
Dragons de Feu	Inf	15cm	5+	5+	4+	Fusil thermique	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	-
Vengeurs	Inf	15cm	5+	5+	2+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-
Faucheurs Noirs	Inf	15cm	5+	6+	3+	Lance missiles faucheur	45cm	2xAP5+	-
Banshees	Inf	15cm	5+	3+	5+	Pistolet shuriken Masque de Banshee	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, FeP	-
Guerriers Scorpions	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Mandibules	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	-
Araignées Spectrales	Inf	15cm	4+	5+	4+	Tisse-mort	(15cm)	Armes légères, FeP	Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Wave Serpent	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+	<i>Blindage renforcé, Antigrav, Transport(2) : Plate-formes Lourdes, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Gardes Fantômes* (* prennent 2 places).</i>
Falcon	VB	35cm	5+	6+	4+	Laser à impulsions Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC4+ AP5+/AC5+	<i>Antigrav, Transport(1) : Plate-forme d'Arme Lourde, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.</i>
Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batterie Firestorm	45cm	2xAP5+/AC5+/AA4+	<i>Antigrav</i>
Prisme de Feu	VB	35cm	5+	6+	5+	Canon à prisme	60cm	AP4+/AC3+, Lance	<i>Antigrav</i>
Warp Hunter	VB	35cm	5+	6+	4+	Canon à distorsion	30cm (15cm)	MA3+ Armes légères, MA	<i>Antigrav</i>
Tisseur de Nuit	VB	35cm	5+	6+	5+	Tisseur de nuit	45cm	1PB, Rpt, Ind	<i>Antigrav</i>
Storm Serpent	EG	25cm	5+	6+	4+	Laser Storm Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC3+ AP5+/AC5+	<i>CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé, Portail fantôme. Les formations utilisant le portail du Storm Serpent alors que ce dernier est démoralisé, se voient automatiquement recevoir un pion d'impact lors de leur apparition au travers de celui-ci.</i>
Cobra	EG	25cm	5+	6+	5+	Canon à distorsion lourd Canon shuriken Lance missiles	30cm 30cm 45cm	3PB, MA, FrtF, IC, TT (D3+1) AP5+ AP5+/AC6+/AA6+	<i>CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé.</i>
Scorpion	EG	25cm	5+	6+	5+	Lasers pulsars jumelés Canon shuriken	60cm 30cm	2xMA2+, TT (1) AP5+	<i>CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé.</i>
Chevalier Fantôme	EG	30cm	4+	5+	4+	Canon solaire 2x Lance ardente	75cm (15cm) 30cm	AP4+/AC4+, Lance Arme légère, Lance AC5+, Lance	<i>CD2 – Critique : Le chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i>
Chevalier Sabre	EG	30cm	4+	3+	4+	2x Canon shuriken Sabre spectral	30cm (contact)	AP5+ Armes d'assaut, MA	<i>CD2 – Critique : Le chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i>
Chevalier Infernal	EG	30cm	4+	5+	4+	Canon fantôme lourd	30cm (15cm)	MA4+, TT (1) Armes légères, MA	<i>CD2 – Critique : Le chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES TITANS ELDARS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Revenant	EG	35cm	5+	4+	4+	2x Laser pulsar léger 2x Lance missiles	45cm 45cm	2xMA4+ AP5+ / AC6+ / AA6+	<p>CD3 – Critique : Le générateur d'Holo-champs est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détruira le titan.</p> <p>Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</p>
Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	1-2 Laser pulsar 2x Lance missiles jumelés 0-1 Poing Énergétique OU	75cm 45cm 30cm (15cm) (contact)	3xMA3+ AP4+ / AC5+ / AA5+ 6xAP4+/AC4+ Armes légères Armes d'assaut	<p>Attaque supp. (+3)</p> <p>Attaque supp. (+2), Macro arme, Tueur de Titans (1D3)</p> <p>CD6 – Critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champs et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.</p> <p>Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique. Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.</p>
Titan Archonte	EG	25cm	5+	3+	3+	Lance psychique 2x Lance missiles jumelés 0-1 Laser pulsar 0-1 Poing Énergétique OU	30cm (15cm) 45cm 75cm 30cm (15cm) (contact)	3PB MA Armes légères AP4+ / AC5+ / AA5+ 3xMA3+ 6xAP4+/AC4+ Armes légères Armes d'assaut	<p>Rupture, Ignore les couverts, Tueur de titans (1D3)</p> <p>Attaques supp. (+2), Ignore les couverts, Tueur de titan (1D3)</p> <p>Attaque supp. (+3)</p> <p>Attaque supp. (+2), Macro arme, Tueur de Titans (1D3)</p> <p>CD6 – Critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champs et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.</p> <p>Le Titan Archonte peut être équipé de 1 Lance Psychique et 1 Laser Pulsar ou 1 Lance Psychique et 1 Poing Énergétique.</p> <p>Charismatique, Commandant, Holo-champ, Blindage renforcé, Vision extra lucide, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.</p>

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ELDARS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chasseur Hemlock	A	C	4+	-	-	2x Faux à distorsion lourdes	15cm	AP3+/AC5+/AA5+, Rpt, IC	-
Bombardier Phoenix	A	CB	5+	-	-	Canons shurikens jumelés AA Lasers à impulsion jumelés Tisseur Phoenix	30cm 45cm 15cm	AP4+/AA5+, FrtF 2xAC3+, FrtF 2PB, Rpt, FrtF	<i>Blindage renforcé</i>
Vampire Hunter	A/EG	B	5+	-	-	Lance missiles jumelés Rayonneur laser (Vampire) 2x Pulsars Hunter jumelés	45cm 30cm 30cm	AP4+ / AC5+ / AA5+ AP5+/AC5+/AA5+, FrtF MA2+, FrtF	<i>CD2 – Critique : Le Vampire est détruit. Blindage renforcé.</i>
Vaisseau Fantôme	V	-	-	-	-	Bombardement orbital I OU 1x Frappes chirurgicales	∞ -	4PB MA MA2+, TT (D3)	<i>Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.</i>
Vaisseau Dragon	V	-	-	-	-	Bombardement orbital II OU 2x Frappes chirurgicales	∞ -	8PB MA MA2+, TT (D3)	<i>Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille. Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.</i>