

EPIC ARMAGEDDON

CODEX
IYANDEN

EA-FR

Vaisseau Monde Iyanden



« Les morts doivent rejoindre nos rangs, de crainte que nous rejoignons les leurs. »

- Prince Yriel, Autarque d'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 d'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 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

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

Concernant le **transport**, les unités suivantes seront jugées comme équivalentes :

Spirite ↔ Grand prophète

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 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 extra lucide 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 qu'après avoir déjà réussi à retenir l'initiative une première fois).

N'importe quelle formation Eldar peut être choisie, y compris celles ne comportant pas de Grand Prophète, néanmoins un Grand Prophète 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 pour avoir retenu l'initiative, sauf si elle comprend une unité ayant la capacité vision extra lucide. 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 : Ost Fantôme

Tous les Osts peuvent remplacer gratuitement des Gardes Fantômes par des Guerriers Fantômes, et des Seigneurs Fantômes par des Seigneurs Fantômes d'Assaut. 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 de blindage de l'unité et non 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.

La sauvegarde de l'Holo-champ peut tout à fait être modifiée par un tir croisé ou par les armes Sniper.

Règle spéciale : *Portails Eldars*

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de conserver **en réserve** jusqu'à trois formations.

Les formations en réserve peuvent entrer en jeu par **n'importe quel Portail** en réalisant **une action qui comporte un mouvement**. Ce mouvement est alors mesuré à partir du Portail.

Une seule formation peut voyager à travers chaque portail à 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** (elle peut soit entrer en jeu en réalisant un simple mouvement en prenant 1 PI pour l'activation ratée soit rester hors-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 ce tour-ci. Si le Portail utilisé est celui d'une formation démoralisée, alors 1 PI sera attribué à la formation l'utilisant après le jet d'initiative.

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.

Il est possible de sortir d'un Portail sur lequel une unité adverse se trouve en déclarant un assaut contre cette formation. Une unité sortante doit utiliser son mouvement de charge pour arriver en contact avec l'ennemi le plus proche dont elle doit traverser la zone de contrôle. Une fois ainsi engagée au contact d'un ennemi, ce dernier perd sa zone de contrôle pour le reste de l'action (y compris l'assaut qui s'ensuit). Cela permet à d'autres unités sortantes de contourner l'ennemi pour engager le reste de la formation. Une unité sortant d'un Portail Fantôme peut « traverser » un ennemi par dérogation à la règle 1.7.3. pour pouvoir se placer en assaut.

Les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur **méthode de déploiement avant le choix du bord de table** (Portail, aéronef, téléportation...).

Le joueur Eldar peut pour **50pts** placer un **Portail Fantôme** sur un objectif de sa moitié de table, il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Il ne peut ni être attaqué ni détruit.

LISTE D'ARMÉE ELДАР - VAISSEAU-MONDE IYANDEN

Les Eldars de Iyanden ont une Valeur Stratégique de 3. L'Avatar, les Guerriers Aspects et les Titans ont une initiative de 1+. Le Spirite donne un bonus de +1 à l'activation pour sa formation tant qu'il est encore en vie. Toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

PERSONNAGE/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 devient Commandant Suprême	50 pts

FORMATIONS PRINCIPALES			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
1+ Ost de Guerre de Gardiens	1 unité de Grand Prophète, 2 unités de Gardes Fantômes, 3 unités de Gardiens (Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes d'armes lourdes)	Plate-formes de Support, Fantômes, Seigneurs Fantômes, Transport, Firestorm	200 pts
Ost de Gardes Fantômes	1 unité de Spirite, 4 unités de Gardes Fantômes, 2 unités de Guerriers Fantômes	Pierres Esprit, Fantômes, Transport, Firestorm	325 pts
Ost de Seigneurs Fantômes	1 unité de Spirite, 4 unités de Seigneurs Fantômes, 2 unités de Seigneurs Fantômes d'Assaut	Pierres Esprit, Seigneurs Fantômes	375 pts

FORMATIONS DE SUPPORT			
(Jusqu'à 2 formations de Support par Ost de Guerre)			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects	4 unités de Guerriers Aspects identiques : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière	Exarque, Transport	175 pts
Peloton de Rangers	6 unités de Rangers		150 pts
Peloton Windrider	6 unités de Motojets et/ou de Vypers		200 pts
0-2 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 : Falcon, Warp Hunter, Prisme de Feu	Firestorm	50 pts chacun
Escadron Machine de Vault	1 unité parmi : Cobra, Scorpion, Storm Serpent	Machine de Vault	250 pts
Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Fantômes (coût inclus dans les 1/3 de support lourd)	Pierres-Esprits	300 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	Ajouter des Pierres-Esprits (la formation gagne Meneur)	25 pts
Fantômes	Remplacez 2 unités de Guerriers Fantômes par 2 unités de Gardes Fantômes OU	25 pts
	Ajouter 1 à 3 Gardes Fantômes OU	50 pts chacun
	Ajouter 2 unités de Guerriers Fantômes	75 pts les 2
Seigneurs Fantômes	Remplacez 2 unités de Seigneurs Fantômes d'Assaut par 2 unités de Seigneurs Fantômes OU	25 pts
	Ajouter 3 Seigneurs Fantômes OU	175 pts
	Ajouter 3 Seigneurs Fantômes d'Assaut	175 pts
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre.	50 pts le Falcon ou Wave Serpent 75 pts les 2 Wave Serpents
Firestorm	Remplacez 1 ou 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms Ajouter 1 Firestorm à l'Ost de Guerre	25 pts chacun 75 pts
Machine de Vault	Ajouter 1 ou 2 unité(s) supplémentaire(s) parmi : Cobra, Scorpion, Storm Serpent	200 pts chacun

FORMATIONS DE SUPPORT LOURD					
(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)					
Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon	150 pts 300 pts	0-1 Titan Archonte	1 Titan Archonte	850 pts
Escadrille Hemlock	2 ou 3 Chasseurs Hemlocks	100 pts chacun	Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts
Escadrille Phoenix	2 Phoenix	250 pts	Escadron de Titans Revenants	2 Titan Revenants	650 pts
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts			

FEUILLES DE RÉFÉRENCES IYANDEN

Nom	Type	Vit	Bli	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	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
Grand Prophète	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.
Spirite	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde invulnérable. Le Spirit peut invoquer l'Avatar comme un Grand Prophète.
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade OU Arme de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A	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.
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	Antigrav, Monté
Vyper Wind Rider	VL	35cm	4+	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	Antigrav
Marcheur de Combat	VL	20cm	6+	5+	5+	Rayonneur laser Lance ardente	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AC5+, Lance	Blindage renforcé, Éclaireur, Marcheur
Rangers	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusil long Eldar	30cm	AP5+, Snp	Éclaireurs
Gardes Fantômes	Inf	15cm	3+	4+	4+	Canon fantôme	15cm (15cm)	2xMA5+ Armes légères, +1A, MA	Sans peur
Guerriers Fantômes	Inf	15cm	3+	3+	-	Epées 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
Seigneur Fantôme d'Assaut	VB	15cm	4+	3+	5+	Lance flammes de poing Paire de Sabres fantômes et	(15cm) (contact) (contact)	Armes légères, IC Armes d'assaut, MA Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur
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	

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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
Wave Serpent	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+	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).
Falcon	VB	35cm	5+	6+	4+	Laser à impulsions Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC4+ AP5+/AC5+	AntigraV, Transport(1) : Plate-forme d'Arme Lourde, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.
Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batterie Firestorm	45cm	2xAP5+/AC5+/AA4+	AntigraV
Prisme de Feu	VB	35cm	5+	6+	5+	Canon à prisme	60cm	AP4+/AC3+, Lance	AntigraV
Warp Hunter	VB	35cm	5+	6+	4+	Canon à distorsion	30cm (15cm)	MA3+ Armes légères, MA	AntigraV
Tisseur de Nuit	VB	35cm	5+	6+	5+	Tisseur de nuit	45cm	1PB, Rpt, Ind	AntigraV
Storm Serpent	EG	25cm	5+	6+	4+	Laser Storm Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC3+ AP5+/AC5+	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.									
Cobra	EG	25cm	5+	6+	5+	Canon à distorsion lourd Canon shuriken Lance missiles	30cm 30cm 45cm	3PB MA, IC, TT(D3+1), FrtF AP5+ AP5+ / AC6+ / AA6+	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. AntigraV, Blindage renforcé.
Scorpion	EG	25cm	5+	6+	5+	Lasers pulsars jumelés Canon shuriken	60cm 30cm	2xMA2+, TT(1) AP5+	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. AntigraV, Blindage renforcé.
Chevalier Fantôme	EG	30cm	4+	5+	4+	Canon solaire et	45cm (15cm)	MA3+ Armes légères, MA	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.
Titan Revenant	EG	35cm	5+	4+	4+	2x Laser pulsar léger 2x Lance missiles	45cm 45cm	2xMA4+ AP5+ / AC6+ / AA6+	CD3 Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.
Critique : Le générateur d'Holo-champs est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détruira le titan. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.									

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	1-2 Laser pulsar	75cm	3xMA3+	CD6	
						2x Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.	
						0-1 Poing Énergétique	30cm	6xAP4+/AC4+		
							(15cm)	Armes légères, +3A		
						OU	(contact)	Armes d'assaut,+2A, MA, TT(D3)		
	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.									
	Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.									
	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.									
	Titan Archonte	EG	25cm	5+	3+	3+	Lance psychique	30cm	3PB MA, Rpt, IC, TT(D3)	CD6
								(15cm)	Armes légères, +2A, IC, TT(D3)	Charismatique, Commandant, Holo-champ, Blindage renforcé, Vision extra lucide, Marcheur, Sans peur.
2x Lance missiles jumelés							45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+		
0-1 Laser pulsar							75cm	3xMA3+		
0-1 Poing Énergétique							30cm	6xAP4+/AC4+		
		(15cm)	Armes légères, +3A							
OU		(contact)	Armes d'assaut, +2A, MA, TT(D3)							
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.										
Le Titan Archonte peut être équipé de 1 Lance Psychique et 1 Laser Pulsar ou 1 Lance Psychique et 1 Poing Énergétique.										
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.										
Chasseur Hemlock	A	C	4+	-	-	2x Faux à distorsion lourdes	15cm	AP3+/AC5+/AA5+, Rpt, IC, FrtF		
Bombardier Phoenix	A	CB	5+	-	-	Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	Blindage renforcé	
						Lasers à impulsion jumelés	45cm	2xAC4+, FrtF		
						Tisseur Phoenix	15cm	2PB, Rpt, FrtF		
Vampire Hunter	A/EG	B	5+	-	-	Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	CD2 – Critique : Le Vampire est détruit. Assaut planétaire, Blindage renforcé.	
						Rayonneur laser (Vampire)	30cm	AP5+/AC5+/AA5+, FrtF		
						2x Pulsars Hunter jumelés	30cm	MA2+, FrtF		
Vaisseau Fantôme	V	-	-	-	-	Bombardement orbital I	-	4PB MA	Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.	
						OU 1x Frappes chirurgicales	-	MA2+, TT(D3)		
Vaisseau Dragon	V	-	-	-	-	Bombardement orbital II	-	8PB MA	Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.	
						OU 2x Frappes chirurgicales	-	MA2+, TT(D3)		
Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.										