

EPIC ARMAGEDDON

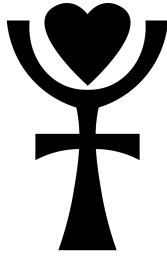


CODEX

BIEL-TAN

EA-FR

VAISSEAU MONDE BIEL-TAN



"Jadis, les étoiles vivaient et mouraient selon notre désir, et vous osez encore vous opposer à notre volonté."

Grand Prophète Mirehn Bielann

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du vaisseau monde Biel-Tan. Cette liste peut également être utilisée comme liste générique pour représenter n'importe quelle autre armée d'eldars.

Une armée d'eldars est organisée autour de **formations** appelées **Osts de guerre et Osts de support**. Chaque **Ost de guerre** permet de recruter jusqu'à **3 Osts de support**.

Chaque ost est autonome et peut recevoir des améliorations. La liste d'armée indique pour chaque ost quelles améliorations sont autorisées. Chaque amélioration autorisée **ne peut être prise qu'une fois par formation**. 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 **Personnage/options**. Chaque **Personnage/option** ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Enfin, la dénomination Guerriers Aspects regroupe les unités suivantes : Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs et Lances de Lumière.

Règle spéciale : L'Avatar de Khaine

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 Extralucide

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 ne 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**.



Rune du "Dieu aux mains sanglantes"

Règle spéciale : *Tactique du tirer et courir*

Cette règle spéciale s'applique à toutes les formations de l'armée Eldar. **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 même une formation avec un ordre d'avance rapide peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger.*

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 5 cm comme cela devrait être normalement le cas.

Pendant (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 lors du même tour. Les formations qui souhaitent soutenir un nouvel assaut ne doivent 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 ELDAR - VAISSEAU-MONDE BIEL-TAN

Les armées Eldars de Biel Tan ont une **valeur stratégique de 4**. L'Avatar, les Guerriers Aspects et les Titans ont une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations ont une **initiative de 2+**

PERSONNAGE/OPTION DE BIEL-TAN

| | Unités | Coût |
|--------------|--|---------|
| 0-1 Portail | 1 Portail Fantôme | 50 pts |
| 0-1 Avatar | 1 Avatar | 100 pts |
| 0-1 Autarque | Ajouter 1 Autarque sur n'importe quelle unité de Guerriers Aspects | 75 pts |

OST DE GUERRE DE BIEL-TAN

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|------------------------------------|---|--------------------|-------------------------|
| Ost de Guerre de Gardiens | 1 unités de Grand Prophète + 7 unités de Gardiens | Transport | 150 pts |
| | <i>Remplacer jusqu'à 3 unité de gardiens par des Plate-formes d'Armes Lourde</i> | | <i>(gratuit)</i> |
| | <i>Ajouter 3 Plate-formes de Support à la formation</i> | | <i>(+50 pts)</i> |
| | <i>Ajouter 2 ou 3 unités de Gardes Fantômes à la formation</i> | | <i>(+50 pts chacun)</i> |
| | <i>Ajouter 3 Seigneurs Fantômes à la formation</i> | | <i>(+ 175 pts)</i> |
| | <i>Ajouter 1 Firestorm à la formation</i> | | <i>(+75 pts)</i> |
| Ost de Guerre de Guerriers Aspects | 8 unités de Guerriers Aspects Toute combinaison de type d'unités est autorisée | Exarque, Transport | 300 pts |

OST DE SUPPORT DE BIEL-TAN

(Jusqu'à 3 Osts de Support par Ost de Guerre)

| Formations | Unités | Améliorations | Coût |
|----------------------------------|--|--------------------|--|
| 0-1 Peloton de Guerriers Aspects | 4 unités de Guerriers Aspects Toute combinaison de type d'unités est autorisée | Exarque, Transport | 175 pts |
| Peloton de Rangers | 6 à 8 unités de Rangers | | 25 pts chacun |
| Peloton Windrider | 6 unités parmi : Motojet Wind Rider, Vyper Wind Rider | | 200 pts |
| Escadron de Marcheurs | 6 Marcheurs de Combat | | 200 pts |
| Escadron Bouclier de Vaul | 3 Tisseurs de Nuit <u>ou</u> 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm | Firestorm | 175 pts |
| Escadron Lame de Vaul | 5 à 6 véhicules parmi : Falcons, Warp Hunter, Prismes de Feu | Firestorm | 50 pts chacun |
| Escadron Machine de Vaul | 1 à 3 Machines de Vaul parmi : Cobra, Scorpion, Storm Serpent Tisseur de Néant | | 50 pts +200 pts chacun +225 pts chacun |

AMÉLIORATIONS DE BIEL-TAN

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

| Améliorations | Unités | Coût |
|---------------|---|---|
| Exarque | Ajouter 1 personnage Exarque à une unité de Guerriers Aspects | 25 pts |
| Firestorm | Remplacer 1 <u>ou</u> 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms | 25 pts chacun |
| Transport | Ajouter suffisamment de Falcon <u>et/ou</u> de Wave Serpent pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place libre. | 50 pts le Falcon <u>ou</u> Wave Serpent 75 pts les 2 Wave Serpents |

SUPPORT LOURD DE BIEL-TAN

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

FLOTTE ELDAR

| Formations | Unités | Coût |
|------------------------------------|------------------------------|----------------|
| 0-1 Croiseur Eldar | <i>ou</i> 1 Vaisseau Fantôme | 100 pts |
| | 1 Vaisseau Dragon | 300 pts |
| Escadrille de chasseurs Nightwings | 2 <u>ou</u> 3 Nightwings | 100 pts chacun |
| Escadrille de Bombardiers Phoenix | 2 Phoenix | 250 pts |
| Vampire Raider | 1 Vampire Raider | 225 pts |

SOUTIEN TITANIQUE ELDAR

| Formations | Unités | Coût |
|------------------------------|--------------------|---------|
| 0-1 Titan Archonte | 1 Titan Archonte | 850 pts |
| Titan Fantôme | 1 Titan Fantôme | 750 pts |
| Escadron de Titans Revenants | 2 Titans Revenants | 650 pts |

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BIEL-TAN

| 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> |
| Autarque | Perso | - | - | - | - | Arme de Fusillade Arme énergétique | (15cm) (contact) | Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA | <i>Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable.</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> |
| Gardes Fantômes | Inf | 15cm | 3+ | 4+ | 4+ | Canon fantôme | 15cm (15cm) | 2xMA5+ Armes légères, +1A, MA | <i>Sans peur</i> |
| Seigneur Fantôme | VB | 15cm | 4+ | 3+ | 4+ | Lance ardente Arme énergétique | 30cm (contact) | AC5+, Lance Armes d'assaut, +1A, MA | <i>Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur</i> |
| Lances de Lumière | Inf | 35cm | 4+ | 4+ | 5+ | Lance laser | (contact) | Armes d'assaut, Lance | <i>Antigrav, Monté</i> |
| Aigles Chasseurs | Inf | 35cm | 5+ | 5+ | 4+ | Lasblaster | (15cm) | Armes légères | <i>Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation</i> |
| 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 | |

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|-----------------------------|------|---------|----------|----|----|--|----------------------|--|---|
| 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 | <i>Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs</i> |
| 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> |
| Tisseur de Néant | EG | 25cm | 5+ | 6+ | 5+ | Tisseur du néant | 60cm | 3PB, Rpt, Ind | <i>CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. AntigraV, Blindage renforcé.</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> |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DE LA FLOTTE ELDAR

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---------------------------|------|---------|----------|----|----|-----------------------------|--------|------------------------|--|
| Chasseur Nightwing | A | C | 4+ | - | - | Canons shurikens jumelés AA | 30cm | AP4+/AA5+, FrtF | |
| | | | | | | Lances ardentes frontales | 30cm | AC4+/AA5+, Lance, FrtF | |
| Bombardier Phoenix | A | CB | 5+ | - | - | Canons shurikens jumelés AA | 30cm | AP4+/AA5+, FrtF | <i>Blindage renforcé</i> |
| | | | | | | Lasers à impulsion jumelés | 45cm | 2xAC3+, FrtF | |
| | | | | | | Tisseur Phoenix | 15cm | 2PB, Rpt, FrtF | |
| Vampire raider | A/EG | B | 5+ | 6+ | 4+ | 2x Laser à impulsion V | 45cm | 2xAC4+, FrtF | <i>CD2 – Critique : Le Vampire est détruit. Assaut planétaire, Blindage renforcé Transport(8) : Plate-formes d'Armes Lourdes, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Gardes Fantômes (prennent deux places).</i> |
| | | | | | | Rayonneur laser (Vampire) | 30cm | AP5+/AC5+/AA5+, FrtF | |
| Vaisseau Fantôme | V | - | - | - | - | Bombardement orbital I | ∞ | 4PB MA | <i>Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.</i> |
| | | | | | | OU 1x Frappes chirurgicales | - | MA2+, TT (D3) | |
| Vaisseau Dragon | V | - | - | - | - | Bombardement orbital II | ∞ | 8PB MA | <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> |
| | | | | | | OU 2x Frappes chirurgicales | - | MA2+, TT (D3) | |

FEUILLE DE RÉFÉRENCES DES 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 | 45cm | 2xMA4+ | <i>Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.</i> |
| | | | | | | 2x Lance missiles | 45cm | AP5+/AC6+/AA6+ | |
| <p><i>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.</i></p> <p><i>Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i></p> | | | | | | | | | |
| Titan Fantôme | EG | 25cm | 5+ | 3+ | 3+ | 1-2 Laser pulsar | 75cm | 3xMA3+ | <i>Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.</i> |
| | | | | | | 2x Lance missiles jumelés | 45cm | AP4+ / AC5+ / AA5+ | |
| | | | | | | 0-1 Poing Énergétique | 30cm | 6xAP4+/AC4+ | |
| | | | | | | OU | (15cm) (contact) | Armes légères, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3) | |
| <p><i>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.</i></p> <p><i>Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.</i></p> <p><i>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.</i></p> | | | | | | | | | |
| Titan Archonte | EG | 25cm | 5+ | 3+ | 3+ | Lance psychique | 30cm | 3PB, MA, Rpt, IC, TT (D3) | <i>Charismatique, Commandant, Holo-champ, Blindage renforcé, Vision extralucide, Marcheur, Sans peur.</i> |
| | | | | | | | (15cm) | Armes légères, +2A, IC, TT (D3) | |
| | | | | | | 2x Lance missiles jumelés | 45cm | AP4+ / AC5+ / AA5+ | |
| | | | | | | 0-1 Laser pulsar | 75cm | 3xMA3+ | |
| | | 0-1 Poing Énergétique | 30cm | 6xAP4+/AC4+ | | | | | |
| | | OU | (15cm) (contact) | Armes légères, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3) | | | | | |
| <p><i>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.</i></p> <p><i>Le Titan Archonte peut être équipé de 1 Lance Psychique et 1 Laser Pulsar ou 1 Lance Psychique et 1 Poing Énergétique.</i></p> <p><i>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.</i></p> | | | | | | | | | |

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

| Nom | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme | Portée | Puissance de feu | Notes |
|---------------|------|---------|----------|----|----|---------------------------|-----------------------------|--|--|
| Titan Fantôme | EG | 25cm | 5+ | 3+ | 3+ | 1-2 Laser pulsar | 75cm | 3xMA3+ | <i>Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.</i> |
| | | | | | | 2x Lance missiles jumelés | 45cm | AP4+ / AC5+ / AA5+ | |
| | | | | | | 0-1 Poing Énergétique | 30cm (15cm) (contact) | 6xAP4+/AC4+ Armes légères, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3) | |
| | | | | | OU | | | <p><i>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.</i></p> <p><i>Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.</i></p> <p><i>Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i></p> <p><i>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.</i></p> | |

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Poing Énergétique

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut en fusillade ou au contact