

EPIC ARMAGEDDON



CODEx
ULTHWE

EA-FR

VAISSEAU MONDE ULTHWE



"C'est une triste vérité que pour protéger la vie nous devons devenir des serviteurs de la mort. Telles sont les extrémités auxquelles notre espèce a été poussée. Mais grâce à cela nous serons tel le phénix, et renaîtrons de nos propres cendres."

Eldrad Ulthran, Grand Prophète d'Ulthwé

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du vaisseau monde Ulthwe. 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 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.



Rune de "Aeldarix dolosus"

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 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 ou 125pts** placer **un ou deux Portail(s) Fantôme(s)** sur les objectifs de sa moitié de table, ils comptent à la fois comme un objectif et un Portail. Ils ne peuvent ni être attaqués ni détruit.

LISTE D'ARMÉE ELДАР - VAISSEAU-MONDE ULTHWE

Les Eldars d'Ulthwe ont une **Valeur Stratégique de 5** tant qu'au moins deux unités de prophètes non démoralisées sont sur la table ; dans le cas contraire ils ont une **Valeur Stratégique de 4**.

L'Avatar, les Gardiens noirs, les Guerriers Aspects et les Titans ont une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations ont une **initiative de 2+**

PERSONNAGE/OPTION DE ULTHWE

	Unités	Coût
0-1 Portail	1 <u>ou</u> 2 Portail Fantôme	50 pts / 125 pts
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts
0-1 Conseil des Prescients	Un Grand Prophète gagne la compétence Commandant Suprême	50 pts

OST DE GUERRE DE ULTHWE

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Guerre de Gardiens Noirs	2 unités de Grands Prophètes + 8 unités de Gardiens	Transport	225 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>
	<i>Remplacez 3 unités de Gardiens par 3 Marcheurs de Combat</i>		<i>(+50 pts)</i>
	<i>Ajouter 3 unités à la formation parmi : Motojet Wind Rider, Vyper Wind Rider</i>		<i>(+100 pts)</i>

OST DE SUPPORT DE ULTHWE

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

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects	4 unités identiques de Guerriers Aspects	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 Vault	3 Tisseurs de Nuit <u>ou</u> 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm	Firestorm	175 pts
Escadron Lane de Vault	5 à 6 véhicules parmi : Falcons, Warp Hunter, Prismes de Feu	Firestorm	50 pts chacun
Escadron Machine de Vault	1 Machine de Vault parmi : Cobra, Scorpion, Storm Serpent	Machine de Vault	250 pts

AMÉLIORATIONS DE ULTHWE

(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
Machine de Vault	Ajouter 1 ou 2 machine de Vault à la formation parmi : Cobra, Scorpion, Storm Serpent	200 pts chacune
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 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
0-1 Croiseur Eldar (au choix)	1 Vaisseau Fantôme 1 Vaisseau Dragon	150 pts 300 pts	Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts
Escadrille de Chasseurs Hemlocks	2 ou 3 Chasseurs Hemlocks	100 pts chacun	0-1 Titan Archonte	1 Titan Archonte	850 pts
Escadrille de chasseurs Nightwings	2 ou 3 Nightwings	100 pts chacun	Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts
Escadrille de Bombardiers Phoenix	2 Phoenix	250 pts	Escadron de Titans Revenants	2 Titans Revenants	650 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ULTHWE

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)	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.</i> <i>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>
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade OU Arme de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A	<i>Charismatique</i> <i>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+ Arme légère, +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	-
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>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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, FrtF, IC, TT (D3+1) 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.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DE LA FLOTTE ELДАР

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chasseur Nightwing	A	C	4+	-	-	Canons shurikens jumelés AA Lances ardentes jumelées	30cm 30cm	AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, Lance, FrtF	-
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 AA Lasers à impulsion jumelés Tisseur Phoenix	30cm 45cm 15cm	AP4+/AA5+, FrtF 2xAC4+, FrtF 2PB, Rpt, FrtF	Blindage renforcé
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	CD2 – Critique : Le Vampire est détruit. Blindage renforcé.
Vaisseau Fantôme	V	-	-	-	-	Bombardement orbital I OU 1x Frappes chirurgicales	∞ -	4PB MA MA2+, TT (D3)	Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.
Vaisseau Dragon	V	-	-	-	-	Bombardement orbital II OU 2x Frappes chirurgicales	∞ -	8PB MA MA2+, TT (D3)	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.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE 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+	Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.
						2x Lance missiles	45cm	AP5+/AC6+/AA6+	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.
						Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.			
Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	1-2 Laser pulsar	75cm	3xMA3+	Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.
						2x Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	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.
						0-1 Poing Énergétique	30cm	6xAP4+/AC4+	
						ET SOIT :	(15cm)	Armes légères, +3A	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.
						SOIT :	(contact)	Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3)	
Titan Archonte	EG	25cm	5+	3+	3+	Lance psychique	30cm	3PB, MA, Rpt, IC, TT (D3)	Charismatique, Commandant, Holochamp, Blindage renforcé, Vision extralucide, Marcheur, Sans peur.
							(15cm)	Armes légères, +2A, IC, TT (D3)	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.
						2x Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	
						0-1 Laser pulsar	75cm	3xMA3+	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.
						0-1 Poing Énergétique	30cm	6xAP4+/AC4+	
						ET SOIT :	(15cm)	Armes légères, +3A	
						SOIT :	(contact)	Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3)	

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 2x Lance missiles jumelés 0-1 Poing Énergétique OU	75cm 45cm 30cm (15cm) (contact)	3xMA3+ AP4+ / AC5+ / AA5+ 6xAP4+/AC4+ Armes légères, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (D3)	Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur. 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. 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.

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

Vitesse :

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