

COMPENDIUM

VAISSEAUX MONDES



UN CODEX EPIC ARMAGEDDON
FRENCH EPIC RULE COMMITTEE

Codex Epic Armageddon

Sommaire

SOMMAIRE	2
REGLES SPECIALES ET TECHNOLOGIES ELDARS.....	3
VAISSEAU MONDE BIEL TAN	5
VAISSEAU MONDE IYANDEN.....	6
VAISSEAU MONDE ULTHWE	8
VAISSEAU MONDE SAIM HANN	9
VAISSEAU MONDE YME-LOC.....	10
PROFIL DES ELDARS	11

Crédits

Développement
French ERC

Textes et traductions
Games Workshop
Lexicanum

Mise en page, fluff
Xeti, Le Merco, Zecid, FouSW

Photos et illustrations
Games Workshop

Mentions légales : Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Astra Militarum, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 1989-2017. Tous droits réservés.

REGLES SPECIALES ET TECHNOLOGIES ELDARS

Règle Spéciale : 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

Les Grands Prophètes Eldars sont capables de démêler partiellement les fils du temps, ce qui leur permet de prévoir les événements qui risquent d'affecter leur armée, et d'agir pour les contrer. Pour représenter ceci, 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 comprenant 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 : Tactique du tirer et courir

Les Eldars sont une race mourante, pour laquelle toute perte est une déchirure. C'est pourquoi ils ont développé des tactiques qui, combinées avec leur haute technologie, leur permettent d'attaquer l'ennemi et de se replier rapidement afin d'éviter la riposte. Cette capacité est retranscrite par la règle spéciale suivante qui 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 de 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 5cm.

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

Règle Spéciale : Ne peuvent pas se déployer en garnison

Les Eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectif pour prendre et tenir une position. C'est pourquoi, au lieu de maintenir une lourde garnison sur la ligne de front, ils comptent sur un écran formé par des éclaireurs et des marcheurs de guerre pour les avertir de l'approche de toutes forces ennemies. En attendant, la majeure partie de l'armée Eldar fortement mobile est en réserve, où elle se tient prête à se déplacer rapidement jusqu'à n'importe quel secteur menacé. Cette tactique permet aux Eldars de contrôler de vastes zones avec relativement peu de troupes. Pour représenter cette tactique, seuls les Rangers et les Marcheurs de Combat Eldar sont autorisés à se déployer en garnison sur des objectifs dans les scénarios de grand tournoi.

Règle Spéciale : Les chevaliers Eldars

Les chevaliers Eldars privilégient la furtivité de leur bouclier miroitant, et la mobilité grâce à leur morphologie gracile et élancée, au détriment de la puissance brute. Pour cette raison, contrairement aux autres Engins de Guerre, ils peuvent pousser des unités d'infanterie, mais pas les véhicules légers ni les véhicules blindés.

Technologie Eldar : Les lances

Une lance utilise un faisceau d'énergie laser hautement concentrée pour détruire les cibles lourdement blindées. Une unité avec armure renforcée (voir Epic Armageddon 2.1.11) qui est touchée par une lance n'est pas autorisée à relancer son jet de sauvegarde.

Technologie Eldar : Holo-champ

Les Titans Eldars sont protégés par un Holo-champ, qui est projeté par les sortes d'ailes placées sur leurs carapaces. Elles fracturent l'image du titan pour qu'il apparaisse à l'œil nu comme un nuage tourbillonnant de grains colorés, perturbant du même coup les dispositifs de visée ennemi. Tout ceci fait du titan une cible très difficile à toucher ! Les Holo-champs procurent aux titans 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 faites 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 pion d'impact n'est placé pour une touche sauvée par le Holo-champ.

Technologie Eldar : Les portails Eldar

Les portails sont utilisés par les Eldars pour voyager en toute sécurité à travers le Warp. 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. Les formations en réserve sur son 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. 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 précédente ayant raté son activation.

Il existe différents types de Portail, pour chaque type de Portail, voici la liste des formations pouvant l'utiliser :

Portails Fantôme : Les unités d'infanterie, les véhicules légers ou les véhicules blindés dotés de la capacité Marcheur

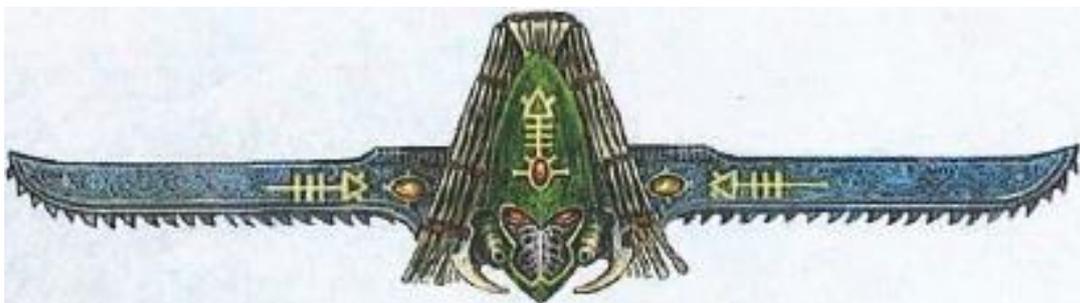
Portails de Vault: Les unités d'infanterie, les véhicules légers et tous les véhicules blindés

Portails de Yme-Loc: Les unités d'infanterie, les véhicules légers, tous les véhicules blindés et les engins de guerre (sauf les Titans)

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.

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

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.



VAISSEAU MONDE BIEL TAN

Les 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+.

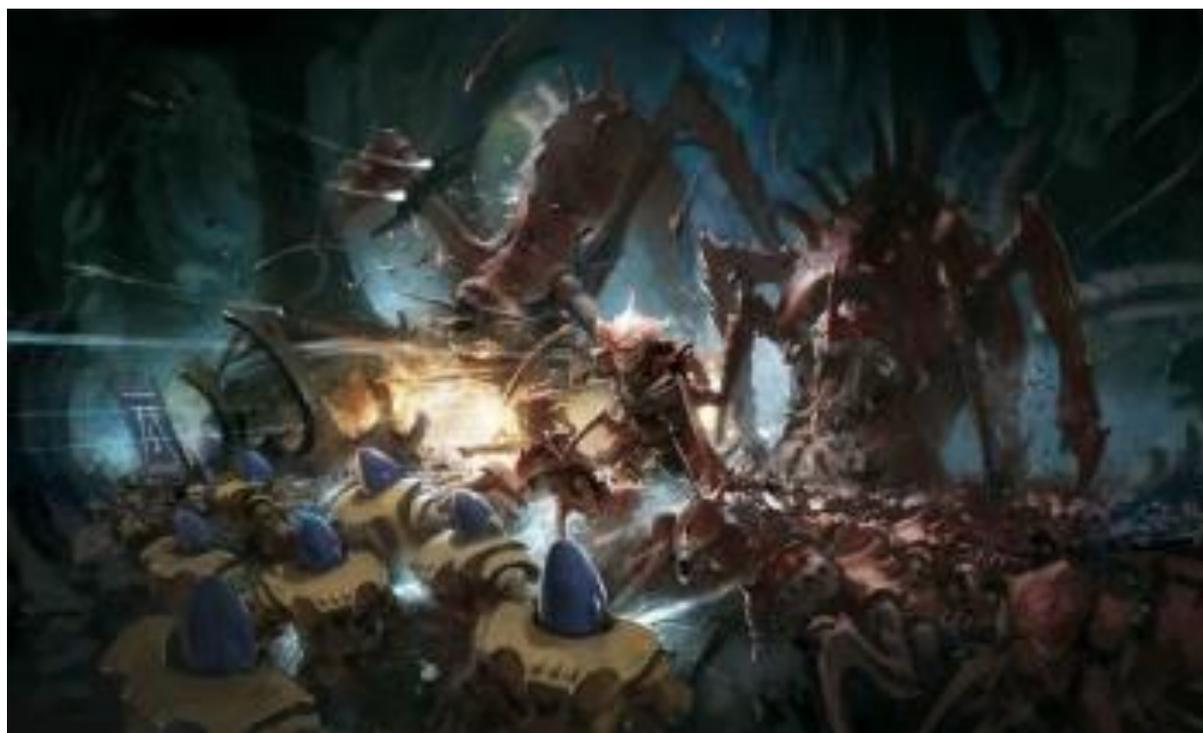
Options	Unités	Coût	
0-1 Portail	1 Portail Fantôme	50 pts	
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts	
0-1 Autarque	Ajoutez 1 Autarque sur n'importe quelle unité de Guerriers Aspects	75 pts	
Formations Principales	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Guerre de Gardiens	1 unité de Grand Prophète 7 unités de Gardiens <i>(Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes Lourdes)</i>	Plate-formes de Support, Gardes Fantômes, Seigneurs Fantômes, Transport, Firestorm	150 pts
Ost de Guerre de Guerriers Aspects <i>Toute combinaison de type d'unité est autorisée</i>	8 unités de Guerriers Aspects parmi : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière	Exarque Transport	300 pts
Formations de Support	Jusqu'à 3 formations de Support par Ost de Guerre	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects <i>Toute combinaison de type d'unité est autorisée</i>	4 unités de Guerriers Aspects parmi : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière	Exarque, Transport	175 pts
Peloton de Rangers	6 à 8 unités de Rangers		25 pts chacun
Peloton Windrider	6 unités de Motojets et/ou de Vypers		200 pts
Escadron de Marcheurs	6 Marcheurs de Combat		200 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 Machine : Cobra, Scorpion, Storm Serpent / Tisseur de Néant	Machine de Vault	250 pts / 275 pts
Formations de Support Lourd	Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée		Coût
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon		100 pts / 300 pts
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
Escadrille de chasseurs Nightwings	2 ou 3 Nightwings		100 pts chacun
Escadrille de Bombardiers Phœnix	2 Phœnix		250 pts
Vampire Raider	1 Vampire Raider		225 pts
Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation		Coût
Exarque	Ajoutez 1 personnage Exarque à une unité de Guerriers Aspects		25 pts
Plate-formes de Support	Ajoutez 3 Plate-formes de Support		50 pts
Gardes Fantômes	Ajoutez 2 ou 3 Gardes Fantômes		50 pts chacun
Seigneurs Fantômes	Ajoutez 3 Seigneurs Fantômes		175 pts
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. <i>Une formation composée uniquement de Gardiens, Gardes Fantômes, Grands Prophètes, et Plate-formes Lourdes peut ajouter des transports. Les vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Vengeurs Noirs, peuvent être transportés</i>		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 Ajoutez 1 Firestorm dans une formation de Gardiens		25 pts chacun 75 pts
Machine de Vault	Ajoutez 1 ou 2 Machine(s) de Vault supplémentaire(s) Ajoutez 1 ou 2 Tisseur(s) de Néant supplémentaire(s)		200 pts chacun 225 pts chacun

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 Spirit 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+. Les Osts de Gardes Fantômes et de Seigneurs Fantômes ne bénéficient pas de la règle spéciale « Tactique du tirer et courir ». Tous les Osts peuvent remplacer gratuitement des Gardes Fantômes par des Guerriers Fantômes, et des Seigneurs Fantômes par des Seigneurs Fantômes d'Assaut.

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	Chaque Ost débloque 2 formations de support	Améliorations	Coût
1+ Ost de Guerre de Gardiens	1 unité de Grand Prophète, 2 unités de Gardes Fantômes, 3 unités de Gardiens <i>(Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes Lourdes)</i>	Plate-formes de Support, Fantômes, Seigneurs Fantômes, Transport, Firestorm	200 pts
Ost de Gardes Fantômes	1 unité de Spirit, 4 unités de Gardes Fantômes, 2 unités de Guerriers Fantômes	Pierres Esprit, Fantômes, Transport, Firestorm	325 pts
Ost de Seigneurs Fantômes	1 unité de Spirit, 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	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects <i>Un type par Peloton</i>	4 unités de Guerriers Aspects : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière, Spectres de l'Ombre	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 Cobra ou 1 Scorpion ou 1 Storm Serpent	Machine de Vault	250 points
Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Fantômes <i>(coût inclus dans les 1/3 de support lourd)</i>	Pierres Esprit	300 pts
Formations de Support Lourd	Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée	Coût	
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon	100 pts / 300 pts	
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	
Escadrille de Chasseurs Hemlocks	2 ou 3 Chasseurs Hemlocks	100 pts chacun	
Escadrille de Bombardiers Phoenix	2 Phoenix	250 pts	
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts	

Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation	Coût
Pierres Esprit	Ajoutez des Pierres Esprit (<i>la formation gagne la compétence meneur</i>)	25 pts
Exarque	Ajoutez 1 personnage Exarque à une unité de Guerriers Aspects	25 pts
Plate-formes de Support	Ajoutez 3 Plate-formes de Support	50 pts
Fantômes	Remplacez 2 unités de Guerriers Fantômes par 2 unités de Gardes Fantômes Ajoutez 1 à 3 unités de Gardes Fantômes Ajoutez 2 unités de Guerriers Fantômes	25 pts 50 pts chacun 75 pts les 2
Seigneurs Fantômes	Remplacez 2 unités de Seigneurs Fantômes d'Assaut par 2 unités de Seigneurs Fantômes Ajoutez 3 Seigneurs Fantômes Ajoutez 3 Seigneurs Fantômes d'Assaut	25 pts 175 pts 150 pts
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. <i>Un Spirit est transporté en Falcon. Seule une formation dont toutes les unités sont transportables peut ajouter des transports, et toutes les unités doivent être transportées sans laisser de place libre. Les vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Vengeurs Noirs, peuvent être transportés</i>	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 Ajoutez 1 Firestorm dans un peloton de Gardiens	25 pts par unité 75 pts
Machine de Vaul	Ajoutez 1 ou 2 Cobras, Scorpions, ou Storm Serpents, selon n'importe quelle combinaison	200 pts chacun



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+.

Options	Unités	Coût	
0-2 Portail	1 Portail Fantôme OU 2 Portails Fantômes	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	
Formations principales	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Guerre de Gardiens Noirs	2 unités de Grands Prophètes 8 unités de Gardiens <i>(Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes Lourdes)</i>	Plate-formes de Support, Marcheurs de Combat, Gardes Fantômes, Seigneurs Fantômes, Windriders, Transport, Firestorm	225 pts
Formations de Support	Jusqu'à 3 formations de Support par Ost de Guerre	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects <i>Un type par Peloton</i>	4 unités de Guerriers Aspects : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière	Exarque, Transport	175 pts
Peloton de Rangers	6 à 8 unités de Rangers		25 pts chacun
Peloton de Marcheurs	6 Marcheurs de Combat		200 pts
Peloton Windrider	6 unités de Motojets et/ou de Vypers		200 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 Cobra ou 1 Scorpion ou 1 Storm Serpent	Machine de Vault	250 points
Formations de Support Lourd	Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée	Coût	
0-1 Vaisseau Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon	100 pts / 300 pts	
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	
Escadrille de Chasseurs Hemlocks	2 ou 3 Chasseurs Hemlocks	100 pts chacun	
Escadrille de Chasseurs Nightwings	2 ou 3 Nightwings	100 pts chacun	
Escadrille de Bombardiers Phœnix	2 Phœnix	250 pts	
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts	
Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation	Coût	
Exarque	Ajoutez 1 personnage Exarque à une unité de Guerriers Aspects	25 points	
Plate-formes de Support	Ajoutez 3 Plate-formes de Support	50 points	
Marcheurs de Combat	Remplacez 3 unités de Gardiens par 3 Marcheurs de Combat	50 points	
Gardes Fantômes	Ajoutez 2 ou 3 Gardes Fantômes	50 points chacun	
Seigneurs Fantômes	Ajoutez 3 Seigneurs Fantômes	175 points	
Windriders	Ajoutez 3 unités de Moto-jets ou Vypers selon n'importe quelle combinaison	100 points	
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. <i>Une formation composée uniquement de Gardiens, Gardes Fantômes, Grands Prophètes, et Plate-formes Lourdes peut ajouter des transports. Les vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Vengeurs Noirs, peuvent être transportés</i>	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 Ajoutez 1 Firestorm dans une formation de Gardiens	25 points chacun 75 points	
Machine de Vault	Ajoutez 1 ou 2 Cobras, Scorpions, ou Storm Serpents, selon n'importe quelle combinaison	200 pts chacun	

VAISSEAU MONDE SAIM HANN

Les Eldars de Saim Hann ont une Valeur Stratégique de 5 au tour 1, 4 au tour 2, 3 aux tours 3 et 4. Les Formations de Guerriers Aspects, l'Avatar, les Chasseurs Nightshades et les Titans ont une initiative de 1+, toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

Options	Unités	Coût	
0-1 Portail Fantôme	1 Portail Fantôme	50 pts	
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts	
0-1 Chef de clan Wild Rider	Ajoutez 1 Autarque à un Ost Wild Rider ou Lances de Lumière	75 pts	
Formations principales	Un Ost Wildrider débloque la sélection d'un Ost de Lances Lumière	Améliorations	Coût
Ost de Guerre Wild Riders	1 unité de Grand Prophète Monté 7 unités de Motojets et/ou Vypers	Wild Riders	275 pts
Ost de Guerre Lances de Lumière <u>0-1 par Ost Wild Rider</u>	8 unités de Lances de Lumière	Exarque	300 pts
Formations de Support	Jusqu'à 2 formations de Support par Ost de Guerre	Améliorations	Coût
0-2 Peloton de Guerriers Aspects <u>Un type par Peloton</u>	4 unités de Guerriers Aspects : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs	Exarque, Transport	175 points
Peloton de Rangers	4 unités de Rangers et 2 Wave Serpents	Rangers	175 points
Peloton de Gardiens <u>Toute unité doit être transportée</u>	1 unité de Grand Prophète, 5 unités de Gardiens, 3 Wave Serpents <i>(Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes Lourdes)</i>	Gardes Fantômes, Firestorm	225 points
Escadron de Frelons	5 Frelons		275 points
0-1 Escadron Bouclier de Vault	3 Tisseurs de Nuit OU 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm	Firestorm	175 points
Escadron Lame de Vault	5 ou 6 unités parmi : Falcon, Warp Hunter, Prisme de Feu	Firestorm	50 points chacun
0-1 Escadron Machine de Vault	1 Cobra ou 1 Scorpion ou 1 Storm Serpent	Machine de Vault	250 points
Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Sabres <i>(coût inclus dans les 1/3 de support lourd)</i>		300 points
Formations de Support Lourd	Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée	Coût	
0-1 Vaisseau Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon	100 pts / 300 pts	
Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts	
Escadron de Titans Revenants	2 Titans Revenants	650 pts	
Escadrille de Chasseurs Nightshades	2 Nightshades	225 pts	
Escadrille de Chasseurs Nightwings	2 ou 3 Nightwings	100 pts chacun	
Escadrille de Bombardiers Phœnix	2 Phœnix	250 pts	
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter	200 pts	
Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation	Coût	
Exarque	Ajoutez 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspect et 1 ou 2 Exarques à 1 ou 2 unités de Lances de Lumière	25 pts chacun	
Gardes Fantômes	Ajoutez 2 unités de Gardes Fantômes et 2 Wave Serpents	175 pts	
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. <i>Une formation composée uniquement de Gardiens, Gardes Fantômes, Grands Prophètes, et Plate-formes Lourdes peut ajouter des transports. Les vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Vengeurs Noirs, peuvent être transportés</i>	50 pts le Falcon ou Wave Serpent 75 pts les 2 Wave Serpents	
Wild Riders	Ajoutez 3 unités de Motojets et/ou de Vypers	100 pts	
Rangers	Ajoutez 2 unités de Rangers et 1 Wave Serpent	100 pts	
Firestorm	Remplacez 1 ou 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms Ajoutez 1 Firestorm dans une formation de Gardiens	25 pts chacun 75 pts	
Machine de Vault	Ajoutez 1 ou 2 Cobras, Scorpions, ou Storm Serpents selon n'importe quelle combinaison	200 pts chacun	



VAISSEAU MONDE YME-LOC

Les Eldars de Yme Loc ont une Valeur Stratégique de 4. L'Avatar, les Guerriers Aspects, les Chasseurs Nightshades et les Titans ont une initiative de 1+. Toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

Options	Unités	Coût	
0-1 Portail de Vault	1 Portail de Vault (peut être utilisé par toutes les formations sauf les Titans)	100 pts	
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts	
0-1 Commandant Suprême	Un Grand Prophète devient Commandant Suprême	50 pts	
Formations principales	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Ost de Guerre Maîtres Artisans <i>Ne peut être sélectionné que si au moins une formation titanique est sélectionnée en Support Lourd</i>	2 Titans Revenants OU 1 Titan Fantôme	Pierres Esprit	650 pts / 750 pts
Ost de Guerre Lame de Vault	1 unité de Grand Prophète 7 unités parmi : Falcon, Warp Hunter, Prisme de Feu	Pierres Esprit, Gardiens, Gardes Fantômes, Windriders, Firestorm	350 pts
Ost de Guerre Machines de Vault	1 Machine de Vault : Cobra, Scorpion, Storm Serpent	Pierres Esprit, Gardiens, Machine de Vault, Lynx, Windriders	250 pts
Formations de Support	Jusqu'à 3 formations de Support par Ost de Guerre	Améliorations	Coût
Peloton de Guerriers Aspects <i>Un type par Peloton</i>	6 unités de Guerriers Aspects : Vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs, Lances Lumière	Exarque, Transport	225 pts
Peloton de Rangers	4 unités de Rangers et 2 Wave Serpents	Rangers	175 pts
Peloton Windrider	6 unités de Motojets et/ou de Vypers		200 pts
Peloton de Gardiens	1 Grand Prophète, 5 unités de Gardiens, 3 Wave Serpents <i>(Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes Lourdes)</i>	Gardes Fantômes, Firestorm	225 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	Pierres Esprit, Tisseurs de Nuit, Firestorm	175 pts
Escadron de Lynx	1 Lynx	Pierres Esprit, Lynx	150 pts
Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Inferno <i>(coût inclus dans les 1/3 de support lourd)</i>	Pierres Esprit	300 pts
Formations de Support Lourd	Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée	Améliorations	Coût
0-1 Vaisseau Eldar	1 Vaisseau Fantôme OU 1 Vaisseau Dragon		100 pts / 300 pts
0-1 Titan Archonte	1 Titan Archonte	Pierres Esprit	850 pts
Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	Pierres Esprit	750 pts
Escadron de Titans Revenants	2 Titans Revenants	Pierres Esprit	650 pts
Escadrille de Chasseurs Nightshades	2 Nightshades		225 pts
Escadrille de Chasseurs Nightwings	2 ou 3 Nightwings		100 pts chacun
Escadrille de Bombardiers Phœnix	2 Phœnix		250 pts
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter		200 pts
Améliorations	Chaque amélioration ne peut être prise plus d'une fois dans chaque formation	Coût	
Pierres Esprit	Ajoutez des Pierres Esprit <i>(la formation gagne la compétence meneur)</i>	25 pts	
Exarque	Ajoutez 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspect	25 pts	
Gardiens	Ajoutez 4 unités de Gardiens et deux Wave Serpents	150 pts	
Gardes Fantômes	Ajoutez 2 unités de Gardes Fantômes et 2 Wave Serpents	175 pts	
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. <i>Une formation composée uniquement de Gardiens, Gardes Fantômes, Grands Prophètes, et Plate-formes Lourdes peut ajouter des transports. Les vengeurs, Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Vengeurs Noirs, peuvent être transportés</i>	50 pts le Falcon ou Wave Serpent 75 pts les 2 Wave Serpents	
Windriders	Ajoutez 3 Moto-jets et/ou Vypers	100 pts	
Rangers	Ajoutez 2 unités de Rangers et 1 Wave Serpent	100 pts	
Firestorm	Remplacez 1 ou 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms Ajoutez 1 Firestorm dans une formation de Gardiens	25 pts chacun 75 pts	
Tisseurs de Nuit	Ajoutez 2 Tisseurs de Nuit	125 pts	
Lynx	Ajoutez 1 ou 2 Lynx	125 pts chacun	
Machine de Vault	Ajoutez 1 ou 2 Cobras, Scorpions, ou Storm Serpents, selon n'importe quelle combinaison	200 pts chacun	

PROFIL DES ELDARS

AVATAR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	3+	2+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Mort hurlante et	30cm (contact)	MA5+ Armes d'assaut	- Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme
Cour du jeune Roi	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Capacité de dommage 3 : Touche critique : l'Avatar s'effondre au sol. Toutes les formations Eldars ayant une vue sur l'Avatar reçoivent un pion d'impact.

Notes : Commandant, Charismatique, Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Marcheur.

GRAND PROPHETE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Épée sorcière	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Notes : Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.

GRAND PROPHETE sur MOTOJET

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Épée sorcière	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Notes : Monté, Antigrav, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.

GRAND PROPHETE sur VYPER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	35cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Pistolet shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Épée sorcière	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Notes : Antigrav, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.

SPIRIT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Épée sorcière	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Notes : Commandant, Sauvegarde invulnérable. Le Spirit peut invoquer l'Avatar comme un Grand Prophète.

AUTARQUE

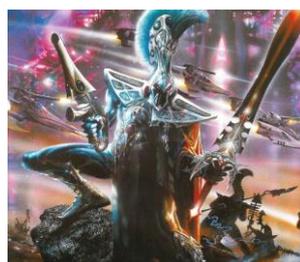
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme de Fusillade	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1)	
Arme de Corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme

Notes : Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable.

EXARQUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Arme de Fusillade	(15cm)	Armes légères	Attaque supp (+1)	Aigle Chasseur, Araignée Spectrale, Faucheur Noir
ou				
Arme de Corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Vengeur, Banshee, Scorpion, Lance Lumière, Spectre de l'Ombre

Notes : Charismatique



GARDIENS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
PLATEFORME D'ARME LOURDE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
PLATEFORME D'ARME DE SUPPORT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à distorsion	30cm	MA5+	-	
MOTOJET WIND RIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Antigrav, Monté.				
VYPER WIND RIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Notes : Antigrav				
MOTOJET WILD RIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Notes : Antigrav, Monté, Marcheur				
VYPER WILD RIDER				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Notes : Antigrav, Marcheur				
FRELON				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	40cm	4+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Laser à Impulsion	45cm	2x AC3+	-	
Notes : Antigrav, Eclairé				



MARCHEUR DE COMBAT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Lance ardente	30cm	AC5+	Lance	
Notes : Blindage renforcé, Éclaireur, Marcheur.				
RANGERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil long Eldar	30cm	AP5+	Sniper	
Notes : Éclaireurs				
GUERRIERS MIRAGE				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil long Eldar	30cm	AP5+	Sniper	
Notes : Éclaireurs				
GARDE FANTOME				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon fantôme et	15cm (15cm)	2 x MA5+ Armes légères	-	Attaque supplémentaire (+1) Macro arme
Notes : Sans peur				
GUERRIER FANTOME				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Epée et haches	(contact)	Armes d'assaut	-	Attaque supplémentaire (+1) Macro arme
Notes : Sans peur				
SEIGNEUR FANTOME				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance ardente	30cm	AC5+	Lance	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	-	Attaque supplémentaire (+1) Macro arme
Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur				

SEIGNEUR FANTOME D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance flammes de poing	(15cm)	Armes légères	Ignore les couverts	
Sabre spectral	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2) Macro arme	

Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur



LANCES LUMIERE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance laser	(contact)	Armes d'assaut	Lance	

Notes : Antigrav, Montés.

AIGLES CHASSEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lasblaster	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation.

DRAGONS DE FEU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil thermique et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	

VENGEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	5+	2+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	

FAUCHEURS NOIRS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	6+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-missiles faucheur	45cm	2 x AP5+	-	

BANSHEES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Masque de Banshee	(contact)	Armes d'assaut	Frappe en premier.	

SCORPIONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Pistolet shuriken	(15cm)	Armes légères	-	
Mandibules	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	

ARAIGNEES SPECTRALES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Tisse-mort	(15cm)	Armes légères	Frappe en premier	

Notes : Réacteurs Dorsaux, Infiltrateurs.

SPECTRES DE L'OMBRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil à prismes Ghostlight	30cm	AP5+/AC4+	Lance	

Notes : Réacteurs dorsaux, Sauvegarde Invulnérable.

WAVE SERPENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Blindage renforcé, Antigrav, Transport. Peut embarquer 1 unité de Gardes Fantômes ou de Guerriers Fantômes, ou 2 unités parmi : Plateformes Lourdes, Grands Prophètes, Corsaires, Gardiens, Rangers, Guerriers Mirage, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.



FALCON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Laser à impulsions	45cm	2 x AC4+	-	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes : Antigrav, Transport. Peut embarquer 1 unité de Plateforme Lourde, Grands Prophètes, Corsaires, Gardiens, Rangers, Guerriers Mirage, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.

FIRESTORM

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Batterie Firestorm	45cm	2 x AP5+ / AC5+ / AA4+	-	

Notes : Antigrav.

PRISME DE FEU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à prisme	60cm	AP4+ / AC3+	Lance	

Notes : Antigrav.

WARP HUNTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
D-Cannon et	30cm (15cm)	MA3+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : Antigrav.

TISSEUR DE NUIT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Tisseur de nuit	45cm	1PB	Rupture, Tir indirect	

Notes : Antigrav.

TANK SUPER LOURD LYNX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance sonique	45cm	2PB	Rupture, Ignore les couverts	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Lynx est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6.

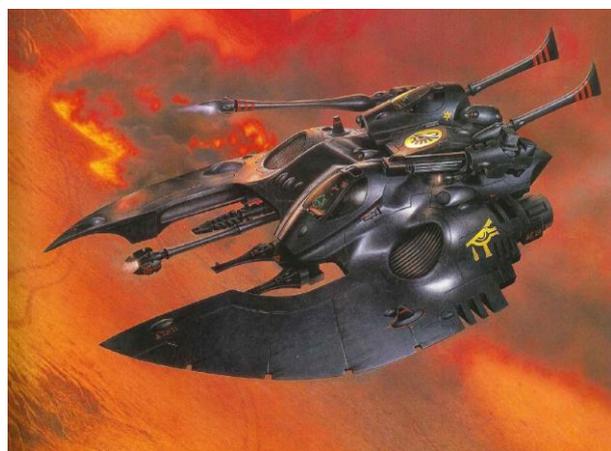
Notes : Antigrav, Blindage renforcé.

TANK SUPER LOURD TISSEUR DE NEANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Tisseur du néant	60cm	3PB	Rupture, Tir indirect	

Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le Vengeur est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6.

Notes : Antigrav, Blindage renforcé.



TANK SUPER LOURD STORM SERPENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Laser à impulsions	45cm	2 x AC3+	-	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	

Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le Storm Serpent est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6.

Notes : 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 ce celui-ci.

TANK SUPER LOURD COBRA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à distorsion	30cm	3PB	Macro arme, Tueur de titan (D3 + 1), Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	
Lance-missiles Eldar	45cm	AP5+ / AC6+ / AA6+	-	

Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le Cobra est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6.

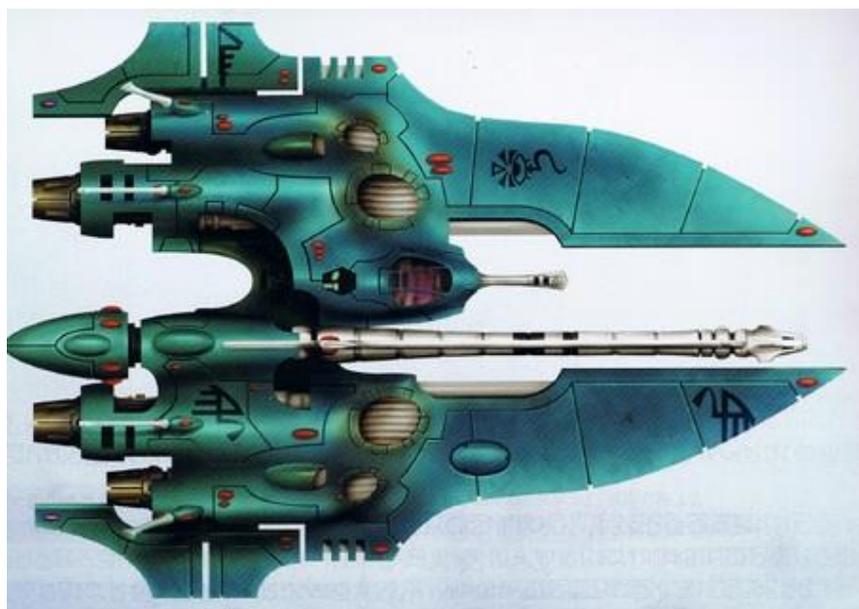
Notes : Antigrav, Blindage renforcé.

TANK SUPER LOURD SCORPION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lasers pulsars jumelés	60cm	2 x MA2+	Tueur de titan (1)	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	

Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le Scorpion est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6.

Notes : Antigrav, Blindage renforcé.



CHEVALIER SABRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons Shuriken Jumelés	30cm	2 x AP4+	-	
Sabre Spectral	(contact)	Arme d'Assaut	Macro Arme, Tueur de Titan (1D3)	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le chevalier est détruit.

Notes : Marche, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.

CHEVALIER INFERNAL

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	5+	4+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon Fantôme Lourd et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	Tueur de titan (1D3) Macro Arme

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le chevalier est détruit.

Notes : Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.

CHEVALIER FANTOME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	5+	4+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Canon Solaire et	45cm (15cm)	MA3+ Armes légères	- Macro Arme

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le chevalier est détruit.

Notes : Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.



TITAN REVENANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	4+	4+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
2 x Lasers pulsars	45cm	2 x MA4+	-
2 x Lances missiles	45cm	AP5+ / AC6+ / AA6+	-

Capacité de dommage 3 : Touche critique : Le générateur d'Holo-champ est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détruira le titan.

Notes : Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.

TITAN FANTOME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	3+	3+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
1-2 x Lasers pulsar	75cm	3 x MA3+	-
2 x Lances missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-
0-1 Poing énergétique et	30cm (15cm)	6 x AP4+ / AC4+ Armes légères	- Attaques supplémentaires (+3)
ou	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de titan (D3)

Capacité de dommage 6 : Touche 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-champ et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.

Notes : Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité. 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

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
1 x Lance psychique et	30cm (15cm)	3PB Armes légères	Rupture, Ignore les couverts, Tueur de titan (D3) Attaques supplémentaires (+2), Ignore les couverts, Tueur de titan (D3)	
2 x Lances missiles jumelés et	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
0-1 Lasers pulsar	75cm	3 x MA3+	-	
0-1 Poing énergétique et	30cm (15cm) (contact)	6 x AP4+ / AC4+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3) Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de titan (D3)	

Capacité de dommage 6 : Touche 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-champ et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.

Notes : 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 manœuvrabilité. 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 NIGHTWING

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	4+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lances ardentes jumelées	30cm	AC4+ / AA5+	Lance, Arc de tir frontal fixe	

CHASSEUR HEMLOCK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	4+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Faux à distorsion lourdes	15cm	AP3+ / AC5+/AA5+	Rupture, Ignore les couverts	

CHASSEUR NIGHTSHADE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	4+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Canon à impulsion	30cm	AC4+	-	
Lance ardente jumelée	30cm	AC4+ / AA4+	Lance	

BOMBARDIER PHOENIX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons shurikens jumelé	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lasers à impulsions jumelés	45cm	2 x AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Tisseur de nuit	15cm	2PB	Rupture, Arc de tir frontal fixe	

Notes : Blindage renforcé.

VAMPIRE RAIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Lasers à impulsions	45cm	2 x AC4+	Arc de tir frontal fixe	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Vampire est détruit.

Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport. Peut embarquer 8 unités de Plateformes Lourdes, Grands Prophètes, Spirits, Princes Corsaires, Corsaires, Gardiens, Rangers, Guerriers Mirage, Harlequins, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs. Les unités de Gardes Fantômes et de Guerriers Fantômes peuvent être embarqués mais chaque unité occupe deux places.

VAMPIRE HUNTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance-missiles Eldar jumelé	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
2x Pulsar jumelé Hunter	30cm	MA2+	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Vampire est détruit.

Notes : Blindage renforcé.

VAISSEAU FANTOME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	4PB	Macro arme	
ou				
Frappe chirurgicale	-	MA2+	Tueur de titan (D3)	

Notes : Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.

VAISSEAU DRAGON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	8PB	Macro arme	
ou				
2 x Frappes chirurgicales	-	MA2+	Tueur de titan (D3)	

Notes : 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.