



Vaisseau Monde SAIM HANN



"Sentez le vent siffler autour de vous et entendez son cri à vos oreilles. Écoutez le attentivement car ne sommes-nous point les Wild Riders, les enfants de la tempête ?"

Nuadhu "Coeur de feu", Chef de Saim Hann

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du vaisseau monde Saim Hann. 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 principales** aussi appelées **osts de guerre**. Chaque **formation principale** permet de recruter jusqu'à **3 formations de support**.

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

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

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

Règle spéciale : L'Avatar

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

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

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

Règle spéciale : Vision Extra lucide

Toute formation Eldar qui 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 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 des "Lances de Lumières"

Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD. Illustration de couverture par Darren Tan.

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 d'armure de l'unité et non pas celle de l'Holo-champ.

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

Règle spéciale : *Portails Eldars*

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de prendre trois autres formations et de les conserver en réserve sur son vaisseau monde.

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

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.

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

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

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.

LISTE D'ARMÉE ELДАР – VAISSEAU MONDE SAIM-HANN

Les Eldars de Saim Hann ont une Valeur Stratégique de 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+.

LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU MONDE SAIM HANN

Options	Unités	Coût
0-1 Portail	1 Portail Fantôme	50 pts
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts
0-1 Chef de clan Wild Rider	Ajouter 1 Autarque à un Ost Wild Rider	75 pts

FORMATIONS PRINCIPALES

(Un Ost Wildrider débloque la sélection d'un Ost de Lances Lumière)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Guerre Wild Riders	1 unité de Grand Prophète Monté, 7 unités de Motojets et/ou Vypers	Wild Riders Lances de Lumière	275 pts
Ost de Guerre Lances de Lumière 0-1 par Ost Wild Rider	8 unités de Lances de Lumière	Exarque	300 pts

FORMATIONS DE SUPPORT

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

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-2 Peloton de Guerriers Aspects Un type d'unité uniquement	6 unités de Guerriers Aspects : <i>Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs</i>	Exarque, Transport	225 pts
Peloton de Rangers	4 unités de Rangers et 2 Wave Serpents	Rangers	175 pts
Peloton de Gardiens Toute unité doit être transportée	1 unité de Grand Prophète, 5 unités de Gardiens, 3 Wave Serpents (Vous pouvez remplacer gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plate-formes d'armes lourdes)	Gardes Fantômes, Firestorm	225 pts
Escadron de Frelons	4 Frelons		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 : <i>Falcon, Warp Hunter, Prisme de Feu</i>	Firestorm	50 pts chacun
Escadron Machine de Vault	1 unité parmi : <i>Cobra, Scorpion, Storm Serpent, Void Spinner</i>	Machine de Vault	250 pts 300 pts
Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Sabres (coût inclus dans les 1/3 de support lourd)		300 pts

AMÉLIORATIONS

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

Améliorations	Unités	Coût
Exarque	Ajouter 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspect ou Ajouter 1 ou 2 Exarques aux Lances de Lumière	25 pts chacun
Gardes Fantômes	Ajouter 2 unités de Gardes Fantômes et 2 Wave Serpents	175 pts
Lances Lumière	Remplacez 3 unités par des Lances de Lumière	25 pts
Wild Riders	Ajouter 3 unités de Motojets ou de Vypers selon n'importe quelle combinaison	100 pts
Transport	Toute la formation doit être transportée sans qu'il ne reste de place libre. Les unités pouvant être transportés sont : <i>Gardiens, Gardes Fantômes, Grands Prophètes, Plateformes Lourdes, Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu et Faucheurs Noirs.</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 Ajouter 1 Firestorm dans une formation de Gardiens	25 pts chacun 75 pts
Machine de Vault	Ajouter 1 ou 2 unité(s) supplémentaire(s) parmi : <i>Cobra, Scorpion, Storm Serpent</i>	200 pts chacun

FORMATIONS DE SUPPORT LOURD

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

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme ou 1 Vaisseau Dragon	100 pts 300 pts	Vampire	1 Vampire Hunter ou 1 Vampire Raider	200 pts 225 pts
Escadrille Nightshade	2 Nightshades	225 pts	Titan Revenant	1 Titan Revenant	225 pts
Escadrille Nightwing	2 ou 3 Nightwings	100 pts chacun	Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts
Escadrille Phoenix	2 Phoenix	250 pts	Titan Archonte	1 Titan Archonte	850 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES SAIM HANN

Unités	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	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
Autarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade Arme énergétique	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade OU Arme de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A	Charismatique Un Exarque ajouté à une unité de Vengeurs, Banshees, Lance de Lumières ou Scorpions doit avoir une Arme de Corps-à-Corps. Un Exarque ajouté à une unité de Faucheurs Noirs, de Dragons de Feu, d'Aigles Chasseurs ou d'Araignées Spectrales doit prendre une Arme de Fusillade.
Grand Prophète	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.
Grand Prophète sur Motojet	Inf	35cm	4+	4+	4+	Catapulte shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Antigrav, Monté, Marcheur, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable
Grand Prophète sur Vyper	VL	35cm	4+	4+	5+	Rayonneur laser Catapulte shuriken Épée sorcière	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Antigrav, Marcheur, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable
Gardiens	Inf	15cm	-	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	
Plate-forme d'Arme Lourde	Inf	15cm	-	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	
Gardes Fantômes	Inf	15cm	3+	4+	4+	Canon fantôme	15cm (15cm)	2xMA5+ Armes légères, +1A, MA	Sans peur
Motojet Wild Rider	Inf	35cm	5+	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	Antigrav, Monté, Marcheur
Rangers	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusil long Eldar	30cm	AP5+, Snp	Éclaireurs
Lances de Lumière	Inf	35cm	4+	4+	5+	Lance laser	(contact)	Armes d'assaut, Lance	Antigrav, Monté
Aigles Chasseurs	Inf	35cm	5+	5+	4+	Lasblaster	(15cm)	Armes légères	Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation
Dragons de Feu	Inf	15cm	5+	5+	4+	Fusil thermique	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	
Vengeurs	Inf	15cm	5+	5+	2+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	
Faucheurs Noirs	Inf	15cm	5+	6+	3+	Lance missiles faucheur	45cm	2xAP5+	
Banshees	Inf	15cm	5+	3+	5+	Pistolet shuriken Masque de Banshee	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, FeP	
Guerriers Scorpions	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Mandibules	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	

Unités	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Araignées Spectrales	Inf	15cm	4+	5+	4+	Tisse-mort	(15cm)	Armes légères, FeP	Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs
Vyper Wild Rider	VL	35cm	4+	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	Antigrav, Marcheur
Frelon	VL	40cm	4+	6+	6+	Laser à impulsions	45cm	2xAC4+	Antigrav, Eclaireur
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.
Tisseur de Néant	EG	25cm	5+	6+	5+	Tisseur du néant	60cm	3PB, Rpt, Ind	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé.
Chevalier Sabre	EG	30cm	4+	3+	4+	Canons shurikens jumelés Sabre spectral	30cm (contact)	AP4+ Armes d'assaut, MA, TT (D3)	CD2 – Critique : Le chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES TITANS ELDARS

Unités	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+	
<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>									
<i>Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.</i>									
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)	
<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>									
<i>Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.</i>									
<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>									
Titan Archonte	EG	25cm	5+	3+	3+	Lance psychique	30cm	3PB, MA, Rpt, IC, TT (D3)	<i>Charismatique, Commandant, Holo-champ, Blindage renforcé, Vision extra lucide, 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)							
<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>									
<i>Le Titan Archonte peut être équipé de 1 Lance Psychique et 1 Laser Pulsar ou 1 Lance Psychique et 1 Poing Énergétique.</i>									
<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>									

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ELDARS

Unités	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 jumelées	30cm	AC4+/AA5+, Lance, FrtF	
Chasseur Nightshade	A	C	4+	-	-	Canon à impulsion	30cm	AC4+, Frt	
						Lances ardentes jumelées (Aspect)	30cm	AC4+/AA4+, Lance, Frt	
Bombardier Phoenix	A	CB	5+	-	-	Canons shurikens jumelés AA	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Lasers à impulsion jumelés	45cm	2xAC3+, FrtF	
						Tisseur Phoenix	15cm	2PB, Rpt, FrtF	
Vampire Hunter	A/EG	B	5+	-	-	Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	<i>CD2 – Critique : Le Vampire est détruit. Blindage renforcé.</i>
						Rayonneur laser (Vampire)	30cm	AP5+/AC5+/AA5+, FrtF	
						2xPulsars Hunter jumelés	30cm	MA2+, 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 OU 1x Frappes chirurgicales	∞ -	4PB MA MA2+, TT (D3)	<i>Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.</i>
Vaisseau Dragon	V	-	-	-	-	Bombardement orbital II OU 2x Frappes chirurgicales	∞ -	8PB MA MA2+, TT (D3)	<i>Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille. Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.</i>