

EPIC ARMAGEDDON



CODIX

ELDARS NOIRS

EA-FR

ELDARS NOIRS



« Nous sommes les maîtres du ciel ténébreux.
Nous refusons de ramper dans la fange du champ de bataille.
Nous laissons cela aux espèces indignes.
Nous ne poserons le pied sur la terre natale de ces vermines
que pour appuyer nos talons sur leur gorge. »

- Archonte Vraesque Malidrach, Prince de la Couronne
Empoisonnée.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une force Eldars Noirs.

Les armées Eldars Noirs sont organisées autour de **formations principales**, elles-mêmes complétées par des **formations** et des **formations d'élites** qui leurs sont autonomes.

Chaque **formation principale** permet de **choisir jusqu'à 3 formations** soit dans **la liste des formations** associée à cette formation principale soit dans **la liste des formations d'élites**.

Chaque **formation** peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque **formation** quelle **amélioration** est autorisée. Chaque **amélioration** autorisée ne peut être **prise qu'une fois** par formation et jusqu'à un maximum de 4 améliorations par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion.

Les **formations de support** sont des formations autonomes. Elles ne peuvent pas recevoir d'améliorations. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : "Hit and run"

Les formations Eldars Noirs 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 Noir 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 Noirs qui **remportent un assaut** sont autorisées à utiliser la totalité de leur mouvement lorsqu'elles consolident leur position, au lieu d'être limitées à un mouvement de 5 cm. Cependant, les formations Eldars Noirs qui choisissent de consolider de leur mouvement complet, **ne peuvent pas soutenir un autre assaut durant ce tour**. Les formations qui souhaitent soutenir un autre assaut ne doivent alors consolider que de 5 cm.

Les unités Eldars Noirs possédant la note **Virtuose** peuvent elles, toujours consolider de leur mouvement complet **et** soutenir d'autres assauts. Il s'agit des unités de *Grand voivode et sa cour ; Maîtresses de sang ; Immaculés ; Incubes et Hémoxytes*.

Remarque : Une même formation peut contenir des unités "Virtuose" et d'autres non.

Règle spéciale : "La puissance vient de la souffrance"

Les Eldars Noirs se nourrissent de la souffrance de leurs adversaires. Ainsi, pour chaque perte infligée en assaut par une unité Eldar Noir non démoralisée, sa formation pourra retirer un pion impact à la fin de son action. Les pertes dues à la différence de résultat du combat comptent. **Il n'est pas possible de retirer le dernier pion impact** de cette façon.

Règle spéciale : “Pas de garnison”

Les Eldars Noirs sont une armée de pirates très mobiles, 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 pour les avertir de l'approche de toutes forces ennemies. En attendant, la majeure partie de l'armée Eldar Noir reste dans la toile, où elle se tient prête à débarquer rapidement. En jeu, seules les formations de *Fléaux*, *d'Hélion*, de *Maîtres des bêtes* et de *Mandragores* peuvent se déployer en garnison. De plus si une formation comprend l'amélioration Portail Noir, **celle-ci ne peut être positionnée en garnison**.

Règle spéciale : “Portail noir”

Les portails sont utilisés par les Eldars Noirs pour sortir de la toile. Ils sont présents sur les **Barges des souffrances** et sur les **Moissonneurs**. De plus, **chaque personnage** de l'armée peuvent recevoir l'amélioration “Portail noir”. Elle coûte 50pts et ajoute la note *portail noir* au profil du personnage. Elle compte dans le nombre maximum d'amélioration de la formation du personnage. Enfin, l'unité du **Grand Voïvode et sa cour** peut également recevoir cette amélioration.

Chaque portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar Noir de prendre **trois formations** et de les conserver en réserve dans la toile. Ces formations en réserve peuvent entrer en jeu par un portail, en réalisant une action qui comporte un mouvement. Ce mouvement est mesuré à partir de la position du 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 par tour. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un portail recevra automatiquement l'ordre tenir (donc 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. Toute formation voyageant à travers un portail noir porté par une unité démoralisée, recevra immédiatement un PI.

Seules les unités d'infanterie, les véhicules légers peuvent utiliser les portails noirs.

Règle spéciale : “Transport ouvert”

Des unités d'infanterie Eldars Noirs peuvent être transportées en *Raider*, *Venom* ou *Barge Tantale*. Si vous choisissez de faire transporter une formation, vous **devez** alors prendre un nombre de transport permettant d'embarquer toute la formation sans laisser aucun espace de transport vide.

Les unités Eldars Noirs transportées **peuvent toujours effectuer leurs tirs ou leurs attaques FF**. Mesurez les portées à partir du transport. Les unités transportées (y compris les unités **Virtuoses**) ne peuvent pas soutenir d'assaut après un mouvement entier de consolidation, mais peuvent le faire si le mouvement de consolidation est de 5 cm.

Règle spéciale : “Holochamp”

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.

Règle spéciale : “Manteau d'ombre”

Les Manteaux d'Ombre sont des dispositifs sophistiqués qui drainent littéralement la lumière des objets, empêchant ainsi les Eldars Noirs d'être pris pour cible. Les Manteaux d'Ombre affectent d'un **malus de -1** tout tir porté contre l'unité, ce malus n'étant pas cumulatif avec un éventuel malus de couvert. Ne fonctionne pas lors d'un assaut.

LISTE D'ARMÉE CODEX – ELDARS NOIRS

Une armée d’Eldars noirs possède une **valeur stratégique de 5 pour le tour 1** puis de **4 pour les tours suivants**.

Les formations d’Immaculés, Incubes, Maîtresses de sang, Hémoxyte et les formations du soutien titanique possèdent une **initiative de 1+**. Les autres formations possèdent une **initiative de 2+**.

FORMATIONS PRINCIPALES ELDARS NOIRS

(Chaque formation principale permet de choisir jusqu'à 3 formations soit dans la liste des formations associée à cette formation principale soit dans la liste des formations d'élites)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Cabale Eldars Noirs	8 unités de Guerriers Cabalistes	Transport, Voïvode, Banshee	175 pts
Culte Céaste	8 unités de Céastes	Transport, Succube	150 pts
Coterie du Tourmenteur	8 unités de Gorgones	Machine de Tourment, Grotesques, Transport, Tourmenteur	175 pts

FORMATIONS DE LA CABALE ELDARS NOIRS			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Immaculés	6 <u>ou</u> 8 unités d'Immaculés	Transport, Voïvode, Grand Voïvode, Sybarite	225 pts / 300 pts
Ravageurs	4 à 6 Ravageurs (tous types)	Reaper, Banshee	50 pts chacun
Barge de souffrance	1 Barge de souffrance		275 pts

FORMATIONS DE LA COTERIE DU TOURMENTEUR			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Hémoxytes	6 unités d'Hémoxytes	Machine de Tourment, Grotesques, Transport, Tourmenteur, Grand Voïvode	200 pts
Talos	4 unités de Talos	Machine de Tourment	200 pts
Ravageurs	4 à 6 Ravageurs (tous types)	Reaper, Banshee	50 pts chacun

FORMATIONS DU CULT CERASTE			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Maîtresses de Sang Hekatrix	6 unités de Maîtresses de sang Hekatrix	Transport, Succube, Grand Voïvode	225 pts
Hellions	6 unités d'Hellions		200 pts
Reavers	6 unité de Reavers	Succube	200 pts
Barge de Souffrance	1 Barge de souffrance		275 pts

FORMATIONS D'ÉLITES ELDARS NOIRS			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Incubes	6 <u>ou</u> 8 unités d'incubes	Transport, Voïvode, Grand Voïvode, Exécuteur	250 pts / 350 pts
Fléaux	6 unités de Fléaux	Téléportation	175 pts
0-2 Maîtres des Bêtes	6 unités de Maître des bêtes		150 pts
Mandragores	4 à 8 unités de Mandragores	Téléportation	75 pts la paire

FORMATIONS DE SOUTIEN ELDARS NOIRS

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

FLOTTE DE GUERRE ELDARS NOIRS		
Formations	Unités	Coût
Escadrille d’Intercepteurs	2 ou 3 Razorwings	100 pts chacun
Escadrille de Voidravens	2 Voidravens	250 pts
Transporteur	1 Slavebringer	200 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur Torture ou 1 à 3 Escorteurs de classe Corsaire	200 pts / 100 pts chacun

SOUTIEN TITANIQUE DES ELDARS NOIRS		
Formations	Unités	Coût
Titans Tourmenteurs	1 Titan Tourmenteur / 2 Titans Tourmenteurs	350 pts / 700 pts
0-1 Titan Moissonneur	1 Moissonneur	650 pts
0-1 Horreur de Vect	1 Horreur de Vect	750 pts

AMÉLIORATIONS DES ELDARS NOIRS		
(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation et chaque formation peut recevoir au plus 4 améliorations)		
Améliorations	Unités	Coût
0-1 Grand Voïvode et sa cour	Remplacer une des unités par l'unité de Grand Voïvode et sa cour	75 pts
Voïvode	Ajouter un personnage de Voïvode à l'une des unités de la formation.	25 pts
Succube	Ajouter un personnage de Succube à l'une des unités de la formation.	25 pts
Tourmenteur	Ajouter un personnage de Tourmenteur à l'une des unités de la formation.	50 pts
Exécuteur	Ajouter un personnage d'Exécuteur à l'une des unités de la formation.	25 pts
Sybarite	Ajouter un Sybarite à l'une des unités de la formation.	25 pts
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation aux unités d'infanterie de la formation	50 pts
Grotesque	Remplacer jusqu'à 6 unités de la formation par autant d'unités de Grotesques	25 pts la paire
Machine de Tourment	Ajouter jusqu'à 2 Talos ou Cronos à la formation	50 pts chacun
Transport	Ajouter suffisamment de véhicule pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place libre. Venom ou Raider Barge Tantale.	25 pts chacun / 100 pts chacun
Banshee	Ajouter 1 Raider Banshee à la formation	50 pts
Reaper	Remplacer jusqu'à 2 Ravageurs de la formation par autant de Reaper	25 pts chacun

FEUILLE DE RÉFÉRENCES ELDARS NOIRS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Grand Voivode et sa Cour	Inf	15cm	4+	3+	3+	Lame dessicante Regard de Medusae et	(contact) 30cm (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA MA4+ Arme Légère, +1A, MA	Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde Invulnérable, Blindage renforcé, Virtuose
Voivode	Pers	-	-	-	-	Lame dessicante Pierre de sang	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A, MA Armes légères, +1A, MA	Commandant
Succube	Pers	-	-	-	-	Lames dessicantes	(contact)	Armes d'assaut, +2A, MA	Commandant
Tourmenteur	Pers	-	-	-	-	Agoniseur Hexrifle	(contact) 30cm	Armes d'assaut, +1A AP3+, Snp	Charismatique, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
Exécuteur	Pers	-	-	-	-	Demiklaives	(contact)	Armes d'assaut, +1A	Charismatique
Sybarite	Pers	-	-	-	-	Pistolet disloqueur	(15cm)	Armes légères, +1A	Charismatique
Guerriers Cabalistes	Inf	15cm	-	5+	4+	Fusils éclateurs Canon éclateur	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	-
Immaculés	Inf	15cm	5+	6+	3+	Fusils éclateurs 2x Canon éclateur	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	Virtuose
Incubes	Inf	15cm	4+	3+	-	Klaives	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	Frappe en premier, Virtuose
Cérastes	Inf	15cm	-	4+	6+	Armes de cérastes Pistolets éclateurs	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Frappe en premier, Infiltrateur
Maîtresses de Sang Hékatrix	Inf	15cm	-	3+	6+	Armes d'Hékatrix Pistolets éclateurs	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A Armes légères	Frappe en premier, Infiltrateur, Virtuose
Hélion	Inf	35cm	4+	3+	5+	Fusils éclateurs Vouges	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Eclaireur, Réacteurs dorsaux
Reaver	Inf	40cm	5+	4+	5+	Lames montées Lance de feu et	(contact) 15cm (15cm)	Armes d'assaut MA5+ MA	Antigrav, Monté
Gorgone	Inf	15cm	5+	4+	6+	Armes empoisonnées Liquefactor	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Sauvegarde Invulnérable
Hémoxytes	Inf	15cm	5+	4+	6+	Armes empoisonnées Liquefactor Ossefactor	(contact) (15cm) 30cm	Armes d'assaut Armes légères AP5+	Sauvegarde Invulnérable, Sans peur, Virtuose
Grotesque	Inf	15cm	3+	4+	-	Lames venimeuses	(contact)	Armes d'assaut, +1A	Sans peur
Maîtres des Bêtes	Inf	20cm	-	4+	-	Griffes et crocs	(contact)	Armes d'assaut, +1A	Infiltrateur, Eclaireur, Frappe en premier
Fléaux	Inf	35cm	5+	5+	5+	Lance de feu et	15cm (15cm)	MA5+ MA	Réacteurs dorsaux, Eclaireur
Mandragore	Inf	15cm	6+	4+	5+	Lames de l'enfer Ombreflamme	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A Armes légères	Frappe en premier, Infiltrateur, Manteau d'ombre, Eclaireur

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Venom	VL	35cm	5+	6+	5+	Fusils éclateurs jumelés Canon éclateur	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	Antigrav, Transport 1 (parmi: Grand Voïvode, Guerrier cabaliste, Immaculé, Incube, Céraste, Maîtresse de sang Hekatrix, Gorgones)
Raider	VL	35cm	4+	6+	6+	Lance des ténèbres	30cm	AC5+, Lance	Antigrav, Transport 2 (parmi Grand Voïvode, Guerrier cabaliste, Immaculé, Incube, Céraste, Maîtresse de sang Hekatrix, Gorgones, Grotesques) Les unités de Grotesques prennent 2 places
Ravageur Désintégrateur	VL	35cm	4+	6+	3+	3x Canon désintégrateur	30cm	AP5+, Lance	Antigrav, Sauvegarde Invulnérable
Ravageur des Ténèbres	VL	35cm	4+	6+	5+	3x Lance des ténèbres	30cm	AC5+, Lance	Antigrav, Sauvegarde Invulnérable
Reaper	VL	35cm	4+	6+	6+	Projecteur de tempête vortex	45cm	2xMA3+, Rpt	Antigrav, Sauvegarde Invulnérable
Raider Banshee	VL	35cm	4+	6+	6+	Splinterstorm	45cm	2xAC6+/AA5+, Lance	Antigrav
Talos	VL	15cm	4+	4+	5+	Griffes de Talos Canon éclateur jumelé	(contact) 45cm	Armes d’assaut, +1A, MA AP4+	Blindage renforcé, Marcheur, Antigrav, Sans peur
Cronos	VL	15cm	4+	5+	4+	Vouges Siphon d’âme Vortex d’âme	(contact) (15cm) 15cm	Armes d’assaut Armes légères, +1A AP4+, Rpt	Blindage renforcé, Marcheur, Antigrav, Sans peur

FEUILLE DE RÉFÉRENCES ENGIN DE GUERRES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Barge tantale	EG	35cm	5+	4+	4+	Fusils éclateurs Lames énergétiques 2x Canon désintégrateur lourd	(15cm) (contact) 30cm	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA 2xAP5+, Rpt	Capacité de dommages: 2 Critique : Le moteur à antimatière explose et détruit la barge. Toutes les unités en contact subissent une touche MA sur un 6 Notes : Antigrav, Manteau d'ombre, Sauvegarde Invulnérable, Blindage renforcé, Transport 4 (parmi Grand Voïvode, Guerrier cabaliste, Immaculé, Incube, Céraste, Maîtresse de sang Hekatrix, Gorgones, Grotesques) Les unités de Grotesques prennent 2 places)
Barge des souffrances	EG	35cm	5+	6+	4+	Fusils éclateurs 2x Canon désintégrateur lourd Lance des ténèbres	(15cm) 30cm 30cm	Armes légères 2xAP5+, Rpt AC5+, Lance	Capacité de dommages: 3 Critique : Le moteur à antimatière explose et détruit la barge. Toutes les unités en contact subissent une touche MA sur un 6 Notes : Antigrav, Manteau d'ombre, Sauvegarde Invulnérable, Blindage renforcé, Portail noir
Titan Tourmenteur	EG	35cm	5+	3+	4+	Poings tourmenteur Canon disloqueur et Projecteur de tempête vortex	(contact) 45cm (15cm) 45cm	Armes d'assaut, +2A, TT (1) 3xAP4+ Armes légères, +2A 2xMA3+, Rpt	Capacité de dommages: 4 Critique : Le dispositif optique de brouillage du titan est détruit. Celui-ci perd les capacités "manteau d'ombre" et "sauvegarde invulnérable". Tout dégât critique supplémentaire occasionnera la perte d'un point de CD. Notes : Blindage renforcé, Manteau d'ombre, Sauvegarde Invulnérable, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur. Les armes des titans Eldars noirs ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.
Moissonneur	EG	25cm	5+	-	4+	2x Lance à antimatière lourde Projecteur de tempête vortex 4x Lance des ténèbres 4x Canon désintégrateur lourd	75cm 45cm 30cm 30cm	MA2+, FrtF 2xMA3+, Rpt AC5+, Lance 2xAP5+, Rpt	Capacité de dommages: 8 Critique : Le dispositif optique de brouillage du titan est détruit. Celui-ci perd la capacité "manteau d'ombre". Tout dégât critique supplémentaire occasionnera la perte d'un point de CD. Notes : Antigrav, Assaut orbital, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sauvegarde Invulnérable, Manteau d'ombre, Portail noir, Sans peur
Horreur de Vect	EG	25cm	5+	3+	3+	Lance des cauchemars et Projecteur de tempête vortex Poing hydre et ou	30cm (15cm) 45cm 30cm (15cm) (contact)	3PB, MA, Rpt, IC, TT(d3) Arme Légère, +3A 2xMA3+, Rpt 6xAP4+/AC4+ Arme Légère, +3A Armes d'assaut, +2A, MA, TT (d3)	Capacité de dommages: 6 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 provoquent un point de dommage supplémentaire. Notes : Blindage renforcé, Holochamp(3+), Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars noirs ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ELDARS NOIRS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Razorwing	A	C	4+	-	-	Missiles Monofaux	30cm	AP4+, FrtF	
						2x Lance des ténèbres (AA)	30cm	AC5+/AA5+, Lance, FrtF	
Voidraven	A	CB	5+	-	-	Missiles à implosion	15cm	2PB, Lance, FrtF	Blindage renforcé
						2x Lance à antimatière	30cm	AC4+/AA5+, Lance, FrtF	
Transporteur Slavebringer	A/EG	B	5+	6+	5+	2x Lance à antimatière	30cm	AC4+/AA5+, Lance, FrtF	Capacité de dommages: 2 Critique : Détruit ainsi que toutes les unités transportées. Notes : Assaut orbital, Blindage Renforcé, Transport 8 (Parmi : Grand Voïvode, Guerrier cabaliste, Immaculé, Incube, Fléaux, Céaste, Maîtresse de sang Hekatrix, Maîtres des bêtes, Hellions, Gorgones, Grotesques, Talos) Les unités de Grotesques, Chronos et Talos prennent 2 places
						Tourelles de canons éclateurs lourds jumelés	30cm	AP5+/AA5+	
Escorteur de classe Corsaire	VS	-	-	-	-	Bombardement orbital	∞	2PB MA	Tous les escorteurs sélectionnés forment une seule et même formation qui agit de la même manière qu'un vaisseau spatial simple. Ils peuvent combiner leur bombardement orbital en une même attaque, ou tirer séparément (les gabarits ne peuvent se superposer). Chaque Corsaire peut choisir de renoncer à sa frappe chirurgicale pour transporter jusqu'à 3 Transporteurs Slavebringer et jusqu'à 1 Moissonneur ainsi que leurs cargaisons.
						Frappe chirurgicale	-	MA2+, TT (D3)	
Croiseur de classe Torture	VS	-	-	-	-	3x Bombardement orbital	∞	2PB MA	Lent, Transport, peut transporter jusqu'à 6 Transporteurs Slavebringer ainsi que leurs cargaisons. De plus le croiseur peut choisir de renoncer à ses frappes chirurgicales pour transporter jusqu'à 10 Transporteurs Slavebringer et jusqu'à 2 Moissonneurs ainsi que leurs cargaisons.
						2x Frappe chirurgicale	-	MA2+, 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 Couverts
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 Tourmenteur	EG	35cm	5+	3+	4+	Poings tourmenteur Canon éclateur jumelé Projecteur de tempête vortex	(contact) (15cm) 45cm 45cm	Armes d'assaut, +2A, TT (1) Armes légères, +2A 3xAP4+r 2xMA3+, Rpt	<i>Capacité de dommages: 4</i> <i>Critique : Perte de la capacité "manteau d'ombre" et "champ éclipsant", si supplémentaire alors 1 CD en moins</i> <i>LPVDLS, Blindage renforcé, Manteau d'ombre, Champ éclipsant, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.</i> <i>Les armes des titans Eldars noirs ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.</i>

Vitesse :

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