

Vaisseau-Monde Aldynwë



« Quand la poignée de blindés et sa maigre escorte sont arrivées en annonçant être les renforts envoyés par Aldynwë, j'ai cru que l'on venait de me cracher au visage. A la fin des opérations, ces renforts avaient réduit en cendres plus d'ennemis que n'importe quel ost sous mon commandement »

Autarque Kel'thaïr de Saim-Hann

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du vaisseau-monde Aldynwë. Cette liste ne peut pas être utilisée comme liste générique pour représenter n'importe quelle autre armée d'Eldars.

Une armée d'Aldynwë est organisée autour de formations principales aussi appelées **osts de guerre**. **Chaque formation principale** permet de **choisir jusqu'à 3 formations de support**.

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

Chaque formation 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. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Notez que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Concernant le transport, les unités suivantes seront jugées comme équivalentes : Spirite ↔ Grand prophète

Enfin, la dénomination **Guerriers Aspects** regroupe les unités suivantes : **Intercepteurs Nightshades, Vengeurs, Guerriers**

Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales et Lances de Lumière.

Règle spéciale : *Vision Extra lucide*

Toute formation Eldar qui n'est pas démoralisée et qui comprend une unité ayant la capacité vision extra lucide ignore la pénalité de -1 au test d'action lorsqu'elle tente de conserver l'initiative.

De plus, une fois par tour le joueur Eldar peut essayer de retenir l'initiative deux fois d'affilée (le joueur Eldar peut retenir l'initiative et faire une autre action qu'après avoir déjà réussi à retenir l'initiative une première fois).

N'importe quelle formation Eldar peut être choisie, y compris celles ne comportant pas de Grand Prophète, néanmoins un Grand Prophète doit impérativement être encore en jeu sur le champ de bataille. La formation doit tout de même passer un test d'initiative pour ne pas perdre l'action, et elle subit le modificateur de -1 pour avoir retenu l'initiative, sauf si elle comprend une unité ayant la capacité vision extra lucide. Une fois l'action réalisée, l'initiative retourne au joueur adverse

Règle spéciale : *Tactique 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 pas soutenir un autre assaut pendant ce tour**. 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 : *Armée en mouvement*

Seuls les Escadrons de Frelons « Piqueurs » peuvent se déployer en garnison

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 Portail Fantôme sont : les unités d'infanterie, les véhicules légers, les véhicules blindés dotés de la capacité Marcheur (mais sans la capacité Antigrav) et le Roi Fantôme.

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 Portail 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

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 : *Holo-Champs d'antigrav*

Les véhicules légers, blindés et les engins de guerre antigrav possèdent également des Holo-champs.

Tous les véhicules légers et blindés d'une armée d'Aldynwë possèdent des Holo-champs. La sauvegarde spéciale de ces Holo-champs est de **5+**.

Tous les engins de guerre avec la règle antigrav d'une armée d'Aldynwë possèdent des Holo-champs. La sauvegarde spéciale de ces Holo-champs est de **4+**.

Règle spéciale : Suprématie antigrav

Chaque **ost de guerre de Bûcher du Chagrin** et de **Lame de Vaul** doit recevoir **une optimisation**. De plus, **pour chaque tranche complète de 1000 points**, une formation contenant **des véhicules légers et/ou blindés** peut recevoir une optimisation.

Une optimisation a un coût initial de 25 points et permet de choisir une optimisation parmi la liste des optimisations suivante :

- **Optimisation d'assaut** : 15 points par VL/VB
Les véhicules de la formation augmentent leur caractéristique de fusillade (FF) de +1. De plus, ils ont une attaque supplémentaire lors d'une attaque en fusillade.
- **Optimisation d'appui** : 10 points par VL/VB
Lors d'un Tir soutenu, les véhicules de la formation peuvent choisir ne pas bénéficier du modificateur de +1 pour doubler le nombre de tirs de chacune de leurs armes.
- **Optimisation de furtivité** : 10 points par VL/VB
Tout tir porté contre un véhicule de la formation reçoit un malus de -1 pour toucher. Ce malus n'est pas cumulable à celui d'un couvert et ne s'applique pas lors d'un assaut.
- **Optimisation de mobilité** : 15 points par VL/VB
Les véhicules de la formation augmentent leur vitesse de 5 cm. De plus, ils ignorent le malus de -1 lors d'une Avance rapide. Les tirs de flak effectués lors du désengagement d'un aéronef ne subissent pas le malus de -1.
- **Optimisation de portée** : 15 points par VL/VB
Les véhicules de la formation augmentent la portée de leurs armes de tir de 15 cm.
- **Optimisation de suppression** : 5 points par VL/VB
Les véhicules de la formation appliquent un pion d'impact supplémentaire lors d'un tir.
- **Optimisation perce-blindage** : 15 points par VL/VB
Les véhicules de la formation appliquent un malus de -1 aux jets de sauvegarde de leurs cibles. Ce malus s'applique sur les sauvegardes de blindage, de couvert et d'Holo-champs. Elle s'applique aussi sur les unités avec la règle Métal vivant. **Elle ne s'applique pas contre la sauvegarde d'esquive des aéronefs.**
- **Optimisation de déplacement tout-terrain** : 10 points par VL/VB
Les véhicules de la formation bénéficient de la règle Marcheur lors d'un mouvement dans le cadre d'un assaut (charge, contre-charge et consolidation), dans le cadre du mouvement d'une Avance ou d'un Tenir.
- **Optimisation de blindage** : 20 points par VL/VB
Les véhicules de la formation augmentent leur caractéristique de blindage de 1. Cette augmentation ne s'applique pas lors de la relance donnée par la règle Blindage renforcé.

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

LISTE D'ARMÉE ELDAR – VAISSEAU-MONDE ALDYNWË

Les Eldars d'Aldynwë ont une **Valeur Stratégique de 4** tant qu'au moins un Grand Prophète (à motojet ou non) est sur table au sein d'une formation non démoralisée. Dans le cas contraire, ils ont une **Valeur Stratégique de 3**.

Les Guerriers Aspects, les Titans et les formations ayant reçu une optimisation ont une **initiative de 1+**. Toutes les autres formations ont une **initiative de 2+**.

OPTIONS

Options	Unités	Coût
0-1 Portail <u>Ne peut être sélectionné que si une Troupe d'Arlequins est aussi sélectionnée</u>	1 Portail de Vaul (peut être utilisés par toutes les formations sauf les Engins de guerre)	75 pts
0-1 Commandant Suprême	Un Grand Prophète, à motojet ou non, ou un Spirite devient Commandant suprême	50 pts

OSTS DE GUERRE D'ALDYNWË

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de guerre du Bûcher du Chagrin	1 unité de Spirite 2 unités de Gardes Fantômes et/ou de Guerriers Fantômes, 2 Wave Serpents « Déferlante » et 3 Falcon	Gardes et Guerriers Fantômes, Falcon, Firestorm, Pierres Esprits	350 pts
Ost de guerre des Larmes incandescentes <u>Une seule ost de guerre des Larmes incandescentes par paire d'osts de guerre de Bûcher du Chagrin et/ou Lame de Vaul</u>	1 Grand Prophète sur Motojet 6 unités de Windriders d'Aldynwë	Windriders, Frelons	275 pts
Ost de guerre Lame de Vaul	7 unités parmi : Falcon, Warp Hunter, Prisme de feu	Pierres Esprits, Windriders, Gardiens, Firestorm, Frelons, Lynx, Gardes et Guerriers Fantômes	385 pts

FORMATIONS DE SUPPORT

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

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-2 Peloton de Guerriers Aspects 2 unités du même type maximum par peloton	4 unités de Guerriers Aspects : Vengeurs, Guerriers Scorpions, Faucheurs Noirs, Banshees, Dragons de feu, Araignées spectrales, Spectres de l'Ombre	Transports, Exarque, Frappe nébuleuse	175 pts
Peloton de Lances Lumière	6 Lances Lumière	Exarque, Vétérans du Temple	225 pts
0-1 Troupe d'Arlequins	4 unités de Choristes	Transports, Frappe nébuleuse	200 pts
0-2 Peloton de Gardiens	1 Grand Prophète, 3 unités de Gardiens, 2 Wave Serpents « Déferlante » <i>(vous pouvez remplacer gratuitement 1 unité de Gardiens par une Plateforme d'arme lourde)</i>	Frelon, Falcon, Firestorm, Gardes et Guerriers Fantômes	150 pts
Escadron de Frelons	5 unités de Frelons « Piqueurs »	Pierres Esprits	275 pts
Escadron de Lynx	1 OU 2 parmi : Lynx d'Yme-Loc et Lynx d'Aldynwë	Pierres Esprits, Lynx	175 pts <u>OU 350 pts</u>
Escadron Machines de Vaul	1 unité parmi : Scorpion, Cobra	Lynx, Machines de Vaul, Pierres Esprits,	300 pts
Escadron Bouclier de Vaul	3 Tisseur de Nuit	Pierres Esprits, Tisseur de Nuit, Firestorm	190 pts
Escadrille du Temple du Ciel Meurtrier	2 Intercepteurs Nightshade		225 pts

FORMATIONS DE SUPPORT LOURD

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

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Storm Serpent	1 Storm Serpent	Lynx, Machines de Vaul, Pierres Esprits,	300 pts
0-2 Chevalier Inferno	3 Chevaliers Inferno	Pierres Esprits	300 pts
0-1 Escadron de Titans Revenants	2 Titans Revenants endeuillés	Pierres Esprits	650 pts
0-1 Escadrille de chasseurs Nightwing	2 Chasseurs Nightwings		200 pts
Escadrille de bombardiers Phoenix	2 Bombardiers Phoenix		250 pts
Vampire Hunter	1 Vampire Hunter		200 pts
0-1 Vaisseau Eldar	1 Vaisseau Fantôme ou 1 Vaisseau Dragon		100 pts 300 pts

AMELIORATIONS

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

Formations	Unités	Coût
Pierre Esprits	Ajouter des Pierres Esprits (la formation gagne la compétence Meneur)	25 pts
Vétérans du Temple	La formation reçoit la règle Marcheur et ses Lances laser reçoivent la règle Frappe en premier	50 pts
Exarque	Ajouter un Exarque à une unité de Guerriers Aspect	25 pts
Transport	Ajouter assez de Wave Serpents « Déferlante » et/ou de Falcon pour transporter toute la formation sans qu'il ne reste de place libre.	55 pts le Falcon ou Wave Serpent « Déferlante » 85 pts les 2 Wave Serpents « Déferlante »
0-1 Frappe nébuleuse	Si une formation est entièrement transportée par des Falcons sans contenir d'unité ne pouvant pas embarquer, les unités de la formation gagnent Téléportation	50 pts
Gardiens	Ajouter 2 unités de Gardiens et 1 Wave Serpent « Déferlante »	100 pts
Gardes et Guerriers Fantômes	Ajouter 2 unités de Gardes Fantômes et/ou de Guerriers Fantômes et deux Wave Serpents « Déferlante »	185 pts
Windriders	Ajouter 3 unités de Windriders d'Aldynwë	115 pts
Frelons	Ajouter 2 à 3 Frelons « Piqueur »	50 pts chacun
Falcon	Ajouter 2 Falcons	110 pts
Firestorm	Ajouter 1 à 2 Firestorm	80 pts chacun
Tisseur de Nuit	Ajouter 2 Tisseurs de Nuit	110 pts
Lynx	Ajouter 1 à 2 parmi : Lynx d'Yme-Loc et Lynx d'Aldynwë	175 pts chacun
Machines de Vaul	Ajouter 1 à 2 Scorpion, Cobra	250 pts chacun

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ALDYNWË

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Grand Prophète	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Epée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable</i>
Grand Prophète sur Motojet	Inf	35cm	4+	4+	4+	Catapulte shuriken Epée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Monté, Antigrav, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable</i>
Spirite	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Epée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Sauvegarde invulnérable</i>
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme d'Exarque		L'exarque ajoute une attaque à l'arme de son unité, en appliquant les mêmes traits.	<i>Charismatique</i>
Gardiens	inf	15cm	-	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	
Plateforme d'arme lourde	Inf	15cm	-	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	
Choristes	Inf	20cm	-	3+	6+	Pistolet shuriken Baiser d'Harlequin	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	<i>Infiltrateurs, Réacteurs dorsaux</i> <i>Holo-Combinaison : l'unité compte comme toujours « à couvert » et une sauvegarde à 5+ contre la fusillade.</i> <i>Une arme Ignore les couverts annule les bénéfices de l'Holo-combinaison</i>
Garde Fantôme	Inf	15cm	3+	4+	4+	Canon fantôme et	15cm (15cm)	2x MA5+ Armes légères, +1A, MA	<i>Sans peur</i>
Guerrier Fantôme	Inf	15cm	3+	3+	-	Épée et hache	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Sans peur</i>
Dragons de feu	Inf	15cm	4+	5+	4+	Fusil à fusion et	(15cm) (contact)	MA5+ Armes légères, MA	
Vengeurs	Inf	15cm	5+	5+	4+	Catapulte shuriken de Vengeur	(15cm)	Armes légères, +1A	
Faucheurs noirs	Inf	15cm	4+	5+	3+	Lance-missiles Faucheur	45cm	2x AP5+/AC6+	
Banshees	Inf	15cm	5+	3+	5+	Pistolet shuriken Epée énergétique	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, FeP, Sniper	
Guerriers Scorpions	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Mandibules	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	<i>Infiltrateurs</i>
Araignées spectrales	Inf	15cm	5+	5+	4+	Tisse-mort	(15cm)	Armes légères, FeP	<i>Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs</i>
Spectres de l'Ombre	Inf	30cm	5+	6+	5+	Fusil à prisme	30cm	AP5+/AC4+, Lance	<i>Réacteurs dorsaux, Sauvegarde invulnérable</i>
Motojet Windrider d'Aldynwë	Inf	35cm	5+	6+	4+	Canon shuriken	30cm	AP5+	<i>Monté, Antigrav</i>
Lances Lumière	Inf	35cm	4+	4+	5+	Lance laser	(contact)	Armes d'assaut, Lance, FeP	<i>Monté, Antigrav</i>

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Frelon « Piqueur »	VL	40cm	4+	6+	6+	Piqûres fulgurantes jumelées	30cm	AP6+/AC4+, Lance	Antigrav, Eclaireur
Wave Serpent « Déferlante »	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons shuriken jumelés Décharge de bouclier Serpent	30cm 30cm	AP4+ 1PB, IC, Rupture, Usage unique	Antigrav, Blindage renforcé, Transport Peut embarquer 1 unité de Gardes Fantômes ou de Guerriers Fantômes, ou 2 unités parmi : Plateformes Lourdes, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.
Falcon	VB	35cm	5+	6+	4+	Laser à impulsion Rayonneur laser	45cm 30cm	2x AC4+ AP5+/AC5+	Antigrav, Holo-champ, Transport Peut embarquer 1 unité de Plateforme Lourde, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.
Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batterie Firestorm	45cm	2x AP5+/AC5+/AA4+	Antigrav
Prisme de feu	VB	35cm	5+	6+	5+	Canon à prisme	60cm	AP4+/AC3+, Lance	Antigrav
Tisseur de Nuit	VB	35cm	5+	6+	5+	Tisseur de nuit	45cm	1PB, Rupture, Indirect	Antigrav
Warp Hunter	VB	35cm	5+	6+	4+	Canon à distorsion et	30cm (15cm)	MA3+ Armes légères, MA	Antigrav
Lynx d'Yme-Loc	EG	30cm	5+	6+	5+	Lance sonique Canon shuriken	45cm 30cm	2PB, Rupture, IC AP5+	CD2 - Touche critique : le Lynx est détruit et toutes les unités à 5 cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé
Lynx d'Aldynwë	EG	30cm	5+	6+	5+	Pulsar de Lynx Canon shuriken	45cm 30cm	MA3+ AP5+	CD2 - Touche critique : le Lynx est détruit et toutes les unités à 5 cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé
Storm Serpent	EG	25cm	5+	6+	4+	Laser à impulsion Storm Rayonneur laser	45cm 30cm	2x AC3+ AP5+/AC5+	CD3 - Touche critique : le Storm Serpent est détruit et toutes les unités à 5 cm 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 à travers celui-ci.
Cobra	EG	25cm	5+	6+	5+	Canon à distorsion lourd Canon shuriken Lance-missiles Eldar	30cm 30cm 45cm	3PB, MA, TT(D3+1), IC, FrtF AP5+ AP5+/AC6+/AA6+	CD3 - Touche critique : le Cobra est détruit et toutes les unités à 5 cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé
Scorpion	EG	25cm	5+	6+	5+	Lasers pulsars jumelés Canon shuriken	60cm 30cm	2x MA2+, TT(1) AP5+	CD3 - Touche critique : le Scorpion est détruit et toutes les unités à 5 cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé
Chevalier Inferno	EG	30cm	4+	5+	4+	Canon solaire Canons stellaires jumelés d'épaules	45cm 30cm	2x AP3+/AC5+, IC AP4+/AC6+	CD2 - Touche critique : le Chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde invulnérable 5+) Les armes des chevaliers eldars ont un angle de tir de 360° dû à leur exceptionnelle mobilité
Titan Revenant endeuillé	EG	35cm	5+	4+	4+	1-2 Laser pulsar léger 0-1 Lance sonique 2x Lance-missiles	45cm 45cm 45cm	2x MA4+ 2PB, Rupture, IC AP5+/AC6+/AA6+	CD3 - Critique : Le générateur d'Holo-champs est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détrira le titan. Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ALDYNWË

Nom	Type	Vlt	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Intercepteur Nightshade	A	C	4+	-	-	Laser à impulsion d'intercepteur Lances ardentes jumelées d'intercepteur	45cm 30cm	2x AA4+ AC4+/AA5+, Lance	
Chasseur Nightwing	A	C	4+			Canons shuriken jumelés Lances ardentes jumelées	30cm 30cm	AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, Lance, FrtF	
Bombardier Phoenix	A	CB	5+			Canons shuriken jumelés Lasers à impulsion jumelés Tisseur de nuit	30cm 45cm 15cm	AP4+/AA5+, FrtF 2x AC3+, FrtF 2PB, Rupture, FrtF	<i>Blindage renforcé</i>
Vampire Hunter	A/EG	B+	5+			Lance-missiles Eldar jumelés Rayonneur laser 2x Pulsar Hunter jumelés	45cm 30cm 30cm	AP4+/AC5+/AA5+ AP5+/AC5+/AA5+, FrtF MA2+	<i>CD2 – Critique : le Vampire est détruit</i> <i>Blindage renforcé</i>
Vaisseau Fantôme	V					Bombardement orbital Ou 1x Frappe chirurgicale	∞	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.</i> <i>Peut transporter 12 Vampires</i>