

# EPIC ARMAGEDDON



**CODEX**

**SAIM HANN**

EA-FR

# 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. 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 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.

Enfin, la dénomination **Guerriers Aspects** regroupe les unités suivantes : Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs et Lances de Lumière.

## Règle spéciale : Saim Hann

Toutes les unités d'infanterie et de véhicules légers (inf et VL) Saim Hann possédant la note *antigrav* gagne la note *marcheur*.

Les Ost de Guerre Wild Riders gagnent un bonus de +1 à l'activation lors d'une action d'assaut.

Une formation composée uniquement d'unités se déplaçant à 15cm doit impérativement commencer la partie hors du champ de bataille.

## Règle spéciale : L'Avatar de Saim Hann

L'Avatar de Saim Hann peut apparaître sur le champ de bataille de deux manières différentes :

1. Par le biais d'un portail comme n'importe quelle formation se trouvant en réserve.
2. 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 **Pelotons de Rangers** peuvent se déployer en garnison.

## 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 5 cm 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 lors du même tour. Les formations qui souhaitent soutenir un nouvel assaut ne doivent consolider que de 5 cm.

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

## Règle spéciale : *Holo-Champs*

Les Holo-champs procurent aux titans Eldars une **sauvegarde spéciale de 3+** qui peut être utilisée à la place de la sauvegarde normale du titan.

Cette sauvegarde peut **toujours** être utilisée, même en corps-à-corps, en fusillade et contre les armes tueuses de titan ou les macro armes. Faites une seule sauvegarde contre les armes avec la capacité tueuse de titan, au lieu de séparer les sauvegardes pour chaque point de dommage. Si un véhicule avec un Holo-champ a aussi un blindage renforcé, alors il est autorisé à relancer ses sauvegardes, sauf pour les attaques réalisées avec des armes ayant la capacité lance, macro-armes ou tueuses de titans. La relance doit être faite en utilisant la sauvegarde de blindage de l'unité et non celle de l'Holo-champ.

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

La sauvegarde de l'Holo-champ peut tout à fait être modifiée par un tir croisé ou par les armes Sniper.

## Règle spéciale : *Portails Eldars*

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de conserver **en réserve** jusqu'à trois formations.

Les formations en réserve peuvent entrer en jeu par **n'importe quel Portail** en réalisant **une action qui comporte un mouvement**. Ce mouvement est alors mesuré à partir du Portail.

**Une seule formation peut voyager à travers chaque portail à chaque tour.**

Une formation ne peut qu'entrer en jeu grâce au portail mais jamais retourner en réserve. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un Portail prendra automatiquement l'ordre **Tenir** (elle peut soit entrer en jeu en réalisant un simple mouvement en prenant 1 PI pour l'activation ratée soit rester hors-table et se regrouper). Si elle choisit de se regrouper en restant hors de table, cela permettra à une autre formation de pouvoir utiliser ce Portail ce tour-ci. Si le Portail utilisé est celui d'une formation démoralisée, alors 1 PI sera attribué à la formation l'utilisant après le jet d'initiative.

Les formations pouvant utiliser un Portails Fantôme sont : les unités d'infanterie, les véhicules légers, les véhicules blindés dotés de la capacité *Marcheur* et l'Avatar.

Il est possible de sortir d'un Portail sur lequel une unité adverse se trouve en déclarant un assaut contre cette formation. Une unité sortante doit utiliser son mouvement de charge pour arriver en contact avec l'ennemi le plus proche dont elle doit traverser la zone de contrôle. Une fois ainsi engagée au contact d'un ennemi, ce dernier perd sa zone de contrôle pour le reste de l'action (y compris l'assaut qui s'ensuit). Cela permet à d'autres unités sortantes de contourner l'ennemi pour engager le reste de la formation. Une unité sortant d'un Portail Fantôme peut « traverser » un ennemi par dérogation à la règle 1.7.3. pour pouvoir se placer en assaut.

Les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur **méthode de déploiement avant le choix du bord de table** (Portail, aéronef, téléportation...).

Le joueur Eldar peut pour **50pts** placer un **Portail Fantôme** sur un objectif de sa moitié de table, il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Il ne peut ni être attaqué ni détruit.

## LISTE D'ARMÉE ELDAR – 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 | Remplacer jusqu'à 3 unités de Motojets d'une formation par des Chevaliers Wild Riders et ajouter 1 personnage Chef de Clan Wild Rider à une de ces unités | 75 pts  |

### FORMATIONS PRINCIPALES

| Formations                | Unités                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Coût                                                |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Ost de Guerre Wild Riders | 1 unité de Grand Prophète Monté, 7 unités de Motojets et/ou Vypers<br><i>Remplacer jusqu'à 3 unités de Motojets par des Chevaliers Wild Riders</i><br><i>Ajouter 3 unités de Motojets ou de Vypers selon n'importe quelle combinaison</i><br><i>Ajouter jusqu'à 2 Frelons à la formation</i> | 275 pts<br>(25 pts)<br>(100 pts)<br>(50 pts chacun) |

### FORMATIONS DE SUPPORT

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

| Formations                                                                     | Unités                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Coût                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Peloton de Guerriers Aspects<br><i>Un type de Guerriers Aspects uniquement</i> | 6 unités de Guerriers Aspects<br><i>Ajouter 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspect</i><br><i>Ajouter assez de transport pour toute la formation :</i><br><i>par Falcon ou Wave Serpent</i><br><i>par 2 Wave Serpents</i>                                                            | 225 pts<br>(25 pts)<br>(50 pts)<br>(75 pts)   |
| Peloton de Gardiens                                                            | 1 unité de Grand Prophète, 5 unités de Gardiens, 3 Wave Serpents<br><i>Remplacer jusqu'à deux unités de Gardiens par des Plate-formes d'armes lourdes</i><br><i>Ajouter 2 unités de Gardes Fantômes et 2 Wave Serpents à la formation</i><br><i>Ajouter 1 Firestorm à la formation</i> | 225 pts<br>(gratuit)<br>(175 pts)<br>(75 pts) |
| Peloton de Rangers                                                             | 4 unités de Rangers et 2 Wave Serpents<br><i>Ajouter jusqu'à 2 Frelons à la formation</i>                                                                                                                                                                                              | 175 pts<br>(50 pts chacun)                    |
| Escadron Bouclier de Vault                                                     | 3 Tisseurs de Nuit <b>ou</b> 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm<br><i>Remplacez 1 <b>ou</b> 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms</i><br><i>Ajouter 2 Tisseurs de nuit à la formation</i>                                                                        | 175 pts<br>(25 pts chacun)<br>(125 pts)       |
| Escadron Lame de Vault                                                         | 5 <b>ou</b> 6 unités parmi : Falcon, Prisme de Feu, Warp hunter<br><i>Remplacez 1 <b>ou</b> 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms</i>                                                                                                                           | 50 pts chacun<br>(25 pts chacun)              |
| Escadron Storm Serpent                                                         | 1 Storm Serpent                                                                                                                                                                                                                                                                        | 250 pts                                       |
| Escadron de Frelons                                                            | 5 Frelons                                                                                                                                                                                                                                                                              | 275 pts                                       |

### 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<br><b>ou</b> 1 Vaisseau Dragon | 100 pts<br>300 pts | Machine de Vault       | 1 unité parmi : Cobra, Scorpion | 250 pts |
| Escadrille Nightshade | 2 Nightshades                                     | 225 pts            | Titan Revenant         | 1 Titan Revenant                | 325 pts |
| Escadrille Nightwing  | 2 <b>ou</b> 3 Nightwings                          | 100 pts chacun     | Titan Fantôme          | 1 Titan Fantôme                 | 750 pts |
| Escadrille Phœnix     | 2 Phœnix                                          | 250 pts            | Titan Archonte         | 1 Titan Archonte                | 850 pts |
| Vampire               | 1 Vampire Hunter<br><b>ou</b> 1 Vampire Raider    | 200 pts<br>225 pts | Escadron de Chevaliers | 3 Chevaliers Sabres             | 300 pts |

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES SAIM HANN

| Unités                     | Type  | Vit  | Bli | CC | FF | Arme                                                   | Portée                      | Puissance de feu                                      | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------|-------|------|-----|----|----|--------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Avatar                     | EG    | 15cm | 3+  | 2+ | 4+ | Mort hurlante                                          | 30cm                        | MA5+                                                  | 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.<br>Commandant, Charismatique, Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Marcheur                                                                             |
|                            |       |      |     |    |    | Cour du jeune Roi                                      | (contact)                   | Armes d'assaut, +1A, MA                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Chef de Clan Wild Rider    | Perso | -    | -   | -  | -  | Arme de Fusillade<br>Arme énergétique                  | (15cm)<br>(contact)         | Armes légères, +1A<br>Armes d'assaut, +1A, MA         | Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable                                                                                                                                                                                                                                       |
| Exarque                    | Perso | -    | -   | -  | -  | Arme de Fusillade                                      | (15cm)                      | Armes légères, +1A                                    | Charismatique<br>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. |
|                            |       |      |     |    |    | OU Arme de Corps à Corps                               | (contact)                   | Armes d'assaut, +1A                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Grand Prophète             | Inf   | 15cm | 4+  | 4+ | 5+ | Pistolet shuriken<br>Épée sorcière                     | (15cm)<br>(contact)         | Armes légères<br>Armes d'assaut, +1A, MA              | Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.                                                                                                                                                                                                                                        |
| Grand Prophète sur Motojet | Inf   | 35cm | 4+  | 4+ | 4+ | Catapulte shuriken<br>Épée sorcière                    | (15cm)<br>(contact)         | Armes légères<br>Armes d'assaut, +1A, MA              | Antigrav, Monté, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable                                                                                                                                                                                                                        |
| Grand Prophète sur Vyper   | VL    | 35cm | 4+  | 4+ | 5+ | Rayonneur laser<br>Catapulte shuriken<br>Épée sorcière | 30cm<br>(15cm)<br>(contact) | AP5+/AC5+<br>Armes légères<br>Armes d'assaut, +1A, MA | Antigrav, 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<br>(15cm)              | 2xMA5+<br>Armes légères, +1A, MA                      | Sans peur                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Motojet                    | Inf   | 35cm | 5+  | 6+ | 4+ | Catapulte shuriken                                     | (15cm)                      | Armes légères                                         | Antigrav, Monté                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Chevaliers Wild Riders     | Inf   | 35cm | 4+  | 4+ | 5+ | Arme de Corps à Corps<br>Catapulte shuriken            | (contact)<br>(15cm)         | Armes d'assaut, Lance<br>Armes légères                | Antigrav, Monté                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 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<br>(15cm)              | MA5+<br>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                                      | (15cm)                      | Armes légères                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                            |       |      |     |    |    | Masque de Banshee                                      | (contact)                   | Armes d'assaut, FeP                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

| Unités               | Type | Vit  | Bli | CC | FF | Arme                                                         | Portée               | Puissance de feu                                      | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------|------|-----|----|----|--------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Guerriers Scorpions  | Inf  | 15cm | 4+  | 4+ | 5+ | Pistolet shuriken<br>Mandibules                              | (15cm)<br>(contact)  | Armes légères<br>Armes d'assaut, +1A                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Araignées Spectrales | Inf  | 15cm | 4+  | 5+ | 4+ | Tisse-mort                                                   | (15cm)               | Armes légères, FeP                                    | Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Vyper                | VL   | 35cm | 4+  | 6+ | 5+ | Rayonneur laser                                              | 30cm                 | AP5+/AC5+                                             | Antigrav                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Frelon               | VL   | 40cm | 4+  | 6+ | 6+ | Laser à impulsions                                           | 45cm                 | 2xAC4+                                                | Antigrav, Eclaireur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Falcon               | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 4+ | Laser à impulsions<br>Rayonneur laser                        | 45cm<br>30cm         | 2xAC4+<br>AP5+/AC5+                                   | Antigrav, Transport(1) : Plate-forme d'Arme Lourde, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.                                                                                                                                                                             |
| Firestorm            | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 4+ | Batterie Firestorm                                           | 45cm                 | 2xAP5+/AC5+/AA4+                                      | Antigrav                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Prisme de Feu        | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 5+ | Canon à prisme                                               | 60cm                 | AP4+/AC3+, Lance                                      | Antigrav                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Warp Hunter          | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 4+ | Canon à distorsion                                           | 30cm<br>(15cm)       | MA3+<br>Armes légères, MA                             | Antigrav                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Tisseur de Nuit      | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 5+ | Tisseur de nuit                                              | 45cm                 | 1PB, Rpt, Ind                                         | Antigrav                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Wave Serpent         | VB   | 35cm | 5+  | 6+ | 4+ | Canons shurikens jumelés                                     | 30cm                 | AP4+                                                  | Blindage renforcé, Antigrav, Transport(2) : Plate-formes Lourdes, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Gardes Fantômes* ( * prennent 2 places).                                                                                                                      |
| Storm Serpent        | EG   | 25cm | 5+  | 6+ | 4+ | Laser Storm<br>Rayonneur laser                               | 45cm<br>30cm         | 2xAC3+<br>AP5+/AC5+                                   | CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6.<br>Antigrav, Blindage renforcé, Portail fantôme.<br>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<br>Canon shuriken<br>Lance missiles | 30cm<br>30cm<br>45cm | 3PB, MA, FrtF, IC, TT(D3+1)<br>AP5+<br>AP5+/AC6+/AA6+ | CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6.<br>Antigrav, Blindage renforcé.                                                                                                                                                                                                                   |
| Scorpion             | EG   | 25cm | 5+  | 6+ | 5+ | Lasers pulsars jumelés<br>Canon shuriken                     | 60cm<br>30cm         | 2xMA2+, TT (1)<br>AP5+                                | CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6.<br>Antigrav, Blindage renforcé.                                                                                                                                                                                                                   |
| Chevalier Sabre      | EG   | 30cm | 4+  | 3+ | 5+ | 2x Canon shuriken<br>Sabre spectral                          | 30cm<br>(contact)    | AP5+<br>Armes d'assaut, +2A, MA, TT(1)                | CD2 – Critique : Le chevalier est détruit.<br>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 | Vit  | Bli | CC | FF | Arme                      | Portée    | Puissance de feu                | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------|------|------|-----|----|----|---------------------------|-----------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Titan Revenant | EG   | 35cm | 5+  | 4+ | 4+ | 2x Laser pulsar léger     | 45cm      | 2xMA4+                          | Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                |      |      |     |    |    | 2x Lance missiles         | 45cm      | AP5+/AC6+/AA6+                  | CD3 – Critique : Le générateur d'Holo-champs est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détruira le titan.                                                                                                                                                                                                                  |
|                |      |      |     |    |    |                           |           |                                 | Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Titan Fantôme  | EG   | 25cm | 5+  | 3+ | 3+ | 1-2 Laser pulsar          | 75cm      | 3xMA3+                          | Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                |      |      |     |    |    | 2x Lance missiles jumelés | 45cm      | AP4+ / AC5+ / AA5+              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    | 0-1 Poing Énergétique     | 30cm      | 6xAP4+/AC4+                     | 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. |
|                |      |      |     |    |    |                           | (15cm)    | Armes légères, +3A              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    | OU                        | (contact) | Armes d'assaut, +2A, MA, TT(D3) | Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique.<br>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.                                     |
| Titan Archonte | EG   | 25cm | 5+  | 3+ | 3+ | Lance psychique           | 30cm      | 3PB, MA, Rpt, IC, TT(D3)        | Charismatique, Commandant, Holochamp, Blindage renforcé, Vision extra lucide, Marcheur, Sans peur.                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                |      |      |     |    |    |                           | (15cm)    | Armes légères, +2A, IC, TT(D3)  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    | 2x Lance missiles jumelés | 45cm      | AP4+ / AC5+ / AA5+              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    | 0-1 Laser pulsar          | 75cm      | 3xMA3+                          | CD6 – Critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champs et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire. |
|                |      |      |     |    |    | 0-1 Poing Énergétique     | 30cm      | 6xAP4+/AC4+                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    |                           | (15cm)    | Armes légères, +3A              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                |      |      |     |    |    | OU                        | (contact) | Armes d'assaut, +2A, MA, TT(D3) | Le Titan Archonte peut être équipé de 1 Lance Psychique et 1 Laser Pulsar ou 1 Lance Psychique et 1 Poing Énergétique.<br>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.                 |

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ELDARS

| Unités                     | Type | Vit | Bli | CC | FF | Arme                                                                             | Portée               | Puissance de feu                                         | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------|------|-----|-----|----|----|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Chasseur Nightwing</b>  | A    | C   | 4+  | -  | -  | Canons shurikens jumelés AA<br>Lances ardentes jumelées                          | 30cm<br>30cm         | AP4+/AA5+, FrtF<br>AC4+/AA5+, Lance, FrtF                |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Chasseur Nightshade</b> | A    | C   | 4+  | -  | -  | Canon à impulsion<br>Lances ardentes jumelées<br>(Aspect)                        | 30cm<br>30cm         | 2xAC4+, Frt<br>AC4+/AA4+, Lance                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Bombardier Phoenix</b>  | A    | CB  | 5+  | -  | -  | Canons shurikens jumelés AA<br>Lasers à impulsion jumelés<br>Tisseur Phoenix     | 30cm<br>45cm<br>15cm | AP4+/AA5+, FrtF<br>2xAC3+, FrtF<br>2PB, Rpt, FrtF        | <i>Blindage renforcé</i>                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Vampire Hunter</b>      | A/EG | B   | 5+  | -  | -  | Lance missiles jumelés<br>Rayonneur laser (Vampire)<br>2x Pulsars Hunter jumelés | 45cm<br>30cm<br>30cm | AP4+ / AC5+ / AA5+<br>AP5+/AC5+/AA5+, FrtF<br>MA2+, FrtF | <i>CD2 – Critique : Le Vampire est détruit.<br/>Blindage renforcé.</i>                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Vampire Raider</b>      | A/EG | B   | 5+  | 6+ | 4+ | 2x Laser à impulsion V<br>Rayonneur laser (Vampire)                              | 45cm<br>30cm         | 2xAC4+, FrtF<br>AP5+/AC5+/AA5+, FrtF                     | <i>CD2 – Critique : Le Vampire est détruit.<br/>Assaut planétaire, Blindage renforcé<br/>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> |
| <b>Vaisseau Fantôme</b>    | V    | -   | -   | -  | -  | Bombardement orbital I<br>OU 1x Frappes chirurgicales                            | ∞<br>-               | 4PB MA<br>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>                                                                                                                                                                     |
| <b>Vaisseau Dragon</b>     | V    | -   | -   | -  | -  | Bombardement orbital II<br>OU 2x Frappes chirurgicales                           | ∞<br>-               | 8PB MA<br>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.<br/>Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.</i>                                                                                   |