



# Eldars

Codex Epic Armageddon



## LIVING RULES BOOK ELDARS F-ERC

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation : rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre.

De plus, devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir diffuser son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum `epic_fr` dans une section « F-ERC ». Elles suivent une procédure comportant un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser au placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable.

Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative.

Il ne faut pas pour autant réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

### Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007.

Le contenu du pdf :

Dans ce pdf vous trouverez tout ce qui est nécessaire pour pouvoir déployer une armée Eldar dans le monde impitoyable mais ô combien ludique d'Epic Armageddon.

Il se décompose en 7 sections.

Section 1.0 :

Règles spéciales relatives aux Eldars

Section 1.1 :

La liste d'armée qui vous permettra de constituer votre Ost Eldar.

Section 1.2 :

Profils des unités d'infanterie, blindés, blindés lourds, etc...

Section 1.3 :

Elle est consacrée aux profils des aéronefs Eldars.

Section 1.4 :

Soutien orbital Eldar (les vaisseaux).

Section 1.5 :

Profils des titans Eldars.

Section 1.6 :

Armements alternatifs pour les titans Eldars de classe Fantôme et Archonte lors de parties amicales.

Voilà, bonne lecture et surtout bon jeu.

La F-ERC

## LISTE D'ARMEE DES VAISSEAUX MONDE ELDARS

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

Les Eldars sont la plus ancienne des races dominantes de la galaxie. Leur civilisation a traversé d'innombrables millénaires et leur technologie est la plus sophistiquée et la plus évoluée. Ils sont cependant une race sur le déclin, dispersée dans la galaxie sur leurs énormes vaisseaux mondes luttant contre l'éternelle menace de leur extinction. Chaque vaisseau monde Eldar a sa propre culture. Il existe beaucoup de points communs entre les armées des différents vaisseaux mondes, mais aussi d'importantes différences. Les plus connus d'entre eux sont : Ulthwé, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann et Alaitoc.

### 1.0 Règles Spéciales

#### Règle spéciale

##### Avatar

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

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

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

#### Règle spéciale

##### Vision extra lucide

Les Grands Prophètes Eldars sont capables de démêler partiellement les fils du temps, ce qui leur permet de prévoir les événements qui risquent d'affecter leur armée, et d'agir pour les contrer. Pour représenter ceci, toute formation Eldar qui n'est pas démoralisée et qui comprend une unité ayant la capacité *vision extra lucide* ignore la pénalité de -1 au test d'action lorsqu'elle tente de conserver l'initiative.

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

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

#### Règle spéciale

##### Tactique du tirer et courir

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

Les formations Eldars qui reçoivent l'ordre *avance* ou *avance rapide* peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. Par exemple, une formation Eldar avec un ordre *avance* peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre de *avance rapide* peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger.

De plus, les formations Eldars qui remportent un assaut sont autorisées à utiliser la totalité de leur mouvement lorsqu'elles consolident leur position, au lieu d'être limitées à un mouvement de 5cm comme cela devrait être normalement le cas. Cependant (hormis pour les formations de Guerriers Aspects), les formations Eldars qui choisissent de consolider de leur mouvement complet, ne peuvent en aucun cas prétendre au soutien d'un autre assaut. Les formations qui souhaitent soutenir un nouvel assaut ne doivent alors consolider que de 5cm.

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

#### Règle spéciale

##### Ne peuvent pas se déployer en garnison

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

Pour représenter cette tactique, seuls les Rangers et les Marcheurs de Combat Eldar sont autorisés à se déployer en garnison sur des objectifs dans les scénarios de grand tournoi.

## Technologie Eldar

Les Eldars sont une race à la technologie sophistiquée qui utilise un certain nombre de dispositifs très en avance sur ceux utilisés par les autres races de la galaxie. Ces avantages technologiques sont représentés à Epic par les règles suivantes :

### Holo-champ

Les Titans Eldars sont protégés par un Holo-champ, qui est projeté par les sortes d'ailes placées sur leurs carapaces. Elles fracturent l'image du titan pour qu'il apparaisse à l'œil nu comme un nuage tourbillonnant de grains colorés, perturbant du même coup les dispositifs de visée ennemi. Tout ceci fait du titan une cible très difficile à toucher ! Les Holo-champs procurent aux titans une sauvegarde spéciale de 3+ qui peut-être utilisée à la place de la sauvegarde normale du titan. Cette sauvegarde peut toujours être utilisée, même en corps à corps, en fusillade et contre les armes tueuses de titan ou les macro armes. Faites une seule sauvegarde contre les armes avec la capacité *tueuse de titan*, au lieu de séparer les sauvegardes pour chaque point de dommage. Si un véhicule avec un Holo-champ a aussi un *blindage renforcé*, alors il est autorisé à relancer ses sauvegardes, sauf pour les attaques faites avec des armes ayant la capacité *lance*, *macro-armes* ou *tueuses de titans*. La relance doit être faite en utilisant la sauvegarde d'armure de l'unité et non pas celle de l'Holo-champ. Aucun pion d'impact n'est placé pour une touche sauvée par le Holo-champ.

### Les lances

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

### Les portails fantôme

Les portails sont utilisés par les Eldars pour voyager en toute sécurité à travers le Warp. Chaque portail fantôme inclus dans une armée permet au joueur Eldar de prendre trois autres formations et de les conserver en réserve sur son vaisseau monde. Les formations en réserve sur son vaisseau monde peuvent entrer en jeu par le portail, en réalisant une action qui comporte un mouvement. Ce mouvement est alors mesuré à partir 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 chaque tour. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un portail prendra 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.

Seules les unités d'infanterie, les véhicules légers et les véhicules blindés avec la capacité *marcheur* peuvent utiliser les portails fantôme.



## 1.1 Liste d'armée

Formations	Unités	Coût
0-1 Portail	Un Portail Fantôme	50 points
0-1 Avatar	Un Avatar	100 points
0-1 Autarque	Ajoutez un Autarque à n'importe quelle formation de Guerriers Aspects	75 points

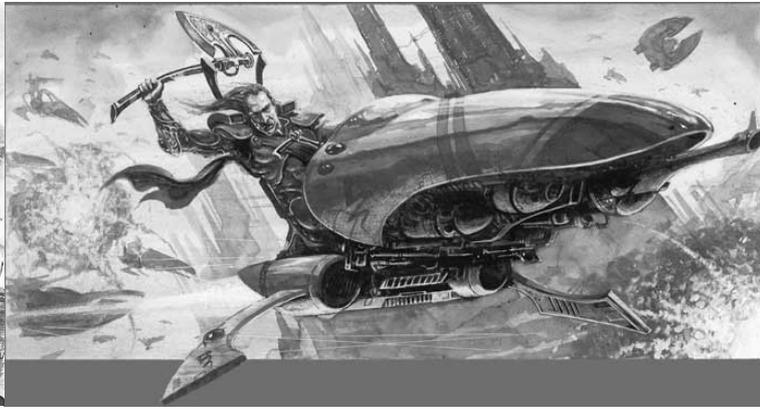
### FORMATIONS PRINCIPALES

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Gardiens	Un Grand Prophète Sept Gardiens  Remplacer gratuitement jusqu'à 3 Gardiens par des Plate-formes Lourdes	3 Plate-formes de Support pour 50 points 2 ou 3 Gardes Fantômes pour 50 points chacun 3 Seigneurs Fantômes pour 175 points  Une formation composée uniquement de Gardiens, de Grands Prophètes et de Plate-formes Lourdes peut ajouter des Falcons et des Wave Serpents. Toute la formation doit pouvoir être transportée sans qu'il ne reste de place libre.	150 points  50 point par Falcon ou Wave Serpent
Ost de Guerriers Aspects	Huit unités de Guerriers Aspects choisies parmi la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances Lumière, Scorpions, Vengeurs.	Un personnage Exarque pour 25 points  À l'exception des des Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales et Lances Lumière, toutes les unités peuvent être transportées dans des Falcons et/ou des Wave Serpents. Vous devez prendre juste assez de transports pour emporter toute la formation, sans qu'il ne reste de place disponible dans les véhicules.	300 points  50 point par Falcon ou Wave Serpent

### FORMATIONS DE SUPPORT

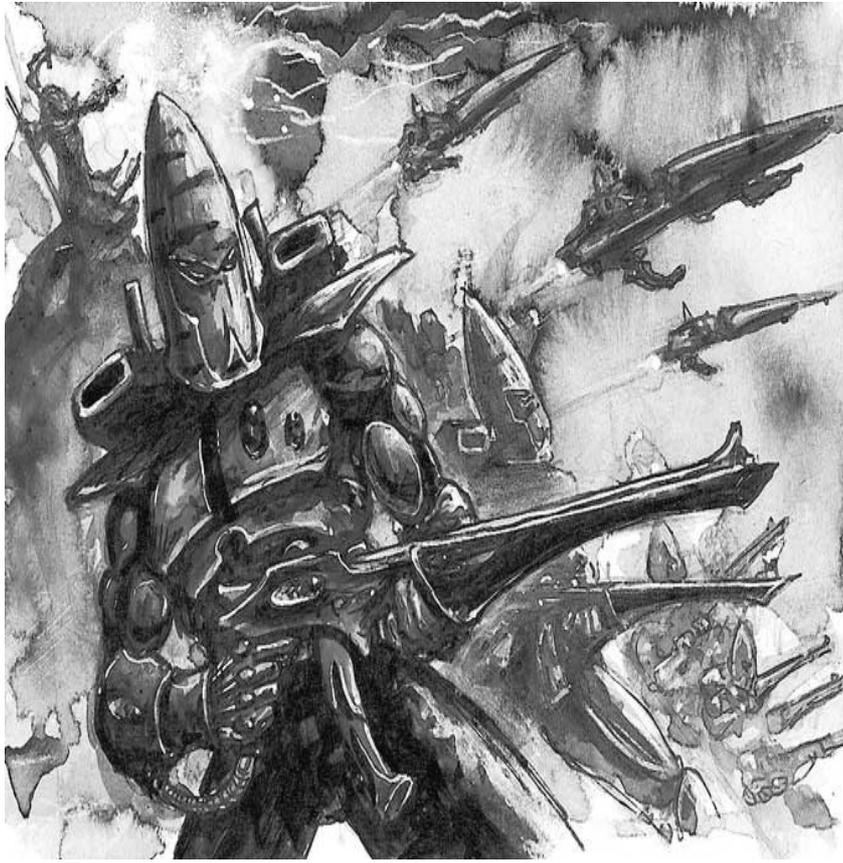
(Jusqu'à trois par Ost de Gardiens ou par Ost de Guerriers Aspects)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
0-1 Peloton de Guerriers Aspects	Quatre unités de Guerriers Aspects choisies parmi dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances Lumière, Scorpions, Vengeurs.	Un personnage Exarque pour 25 points  À l'exception des des Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales et Lances Lumière, toutes les unités peuvent être transportées dans des Falcons et/ou des Wave Serpents. Vous devez prendre juste assez de transports pour emporter toute la formation, sans qu'il ne reste de place disponible dans les véhicules.	175 points  50 point par Falcon ou Wave Serpent
Peloton de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers		25 points par unité
Peloton de Windriders	Six Moto-jets	Remplacer gratuitement n'importe nombre de Moto-jets par des Vypers.	200 points
Escadron de Marcheurs de Combat	Six Marcheurs de Combat		200 points
Escadron de la Lame de Vault	5 à 6 Falcons et/ou Prismes de Feu	Remplacer 1 ou 2 Falcons par des Firestorms pour 15 points chacun.	50 points par unité
Escadron de Machines de Vault	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions, Storm Serpents, Vengeurs ou n'importe quelle combinaison des quatre.		250 points chacun
Escadron de Tisseurs de Nuit	Trois Tisseurs de Nuit	Remplacer n'importe quel nombre de Tisseurs de Nuit par des Firestorms pour 15 points chacun	175 points



**FORMATIONS DE SUPPORT LOURD**  
(Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée)

Formations	Unités	Coût
0-1 Croiseur Eldar	Un Vaisseau Fantôme <u>OU</u> un Vaisseau Dragon	150 points 300 points
0-1 Titan Archonte	Un Titan Archonte	850 points
Titan Fantôme	Un Titan Fantôme	750 points
Escadron de Revenants	Deux Titans Revenants	650 points
Escadrille de chasseurs Nightwings	Trois Nightwings	300 points
Escadrille de bombardiers Phoenix	Trois Phoenix	400 points
Vampire	Un Vampire	225 points



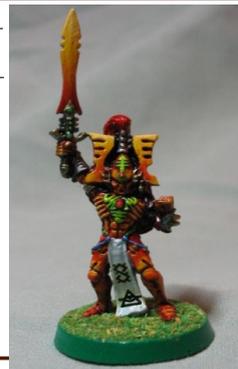
## 1.2 Unités

### AVATAR

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

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

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



### GRAND PROPHETE

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

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



### AUTARQUE

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

**Notes :** Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable.



### GARDIENS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	

**Notes :** Aucune.



### PLATEFORME D'ARME LOURDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	

**Notes :** Aucune.



### PLATEFORME D'ARME DE SUPPORT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à distorsion	30cm	MA5+	-	

**Notes :** Aucune.



### MOTOJET

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	-	

**Notes :** Antigra, Monté.



## VYPER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	



Notes : Antigrav.

## RANGERS

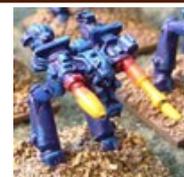
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil long Eldar	30cm	AP5+	-	



Notes : Éclaireurs, Snipers.

## MARCHEUR DE COMBAT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	6+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Lance ardente	30cm	AC5+	Lance	



Notes : Blindage renforcé, Éclaireur, Marcheur.

## GARDE FANTÔME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	3+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon fantôme et	15cm (15cm)	2 x MA5+ Armes légères	- Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme



Notes : Sans peur.

## SEIGNEUR FANTÔME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lance ardente	30cm	AC5+	Lance	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	Macro arme



Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.

## EXARQUE

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



Notes : Tous les Exarques sont Charismatiques. Les Exarques Vengeurs, Banshees, Scorpions et Lances lumière ont une arme de Corps à corps. Les Exarques Dragons de feu, Aigles chasseurs, Araignées spectrales et Faucheurs noirs ont une arme de Fusillade.



## AIGLES CHASSEURS

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



**Notes :** Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation.

## DRAGONS DE FEU

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



**Notes :** Aucune.

## VENGEURS

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



**Notes :** Aucune.

## FAUCHEURS NOIRS

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



**Notes :** Aucune.

## BANSHEES

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



**Notes :** Aucune.

## SCORPIONS

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



**Notes :** Aucune.

## ARAIGNEES SPECTRALES

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



**Notes :** Réacteurs dorsaux, Infiltrateurs.

## LANCES LUMIERE

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



**Notes :** Antigrav, Montés.

## WAVE SERPENT

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



**Notes :** Blindage renforcé, Antigrav, Transport. Peut embarquer 1 garde fantôme, 1 plateforme lourde ou 2 unités parmi : grand prophète, gardiens, scorpions, banshees, vengeurs, dragons de feu, faucheurs noirs.

## FALCON

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



**Notes :** Antigrav, Transport. Peut embarquer 1 grand prophète, gardien, scorpion, banshee, vengeur, dragon de feu, faucheur noir.

## FIRESTORM

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



**Notes :** Antigrav.

## PRISME DE FEU

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



**Notes :** Antigrav.

## TISSEUR DE NUIT

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



**Notes :** Antigrav.



### TANK SUPER LOURD STORM SERPENT

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



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

**Notes :** Antigrav, Blindage renforcé, Portail fantôme. Les formations utilisant le portail du Storm Serpent alors que ce dernier est démoralisé, se voient automatiquement recevoir un pion d'impact lors de leur apparition au travers ce celui-ci.

### TANK SUPER LOURD COBRA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à distorsion	30cm	2PB	Macro arme, Tueur de titan (D3 + 1), Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	
Lance missiles Eldar	45cm	AP5+ / AC6+ / AA6+	-	



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

**Notes :** Antigrav, Blindage renforcé.

### TANK SUPER LOURD SCORPION

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lasers pulsars jumelés	60cm	2 x MA3+	Tueur de titan (1)	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	



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

**Notes :** Antigrav, Blindage renforcé.

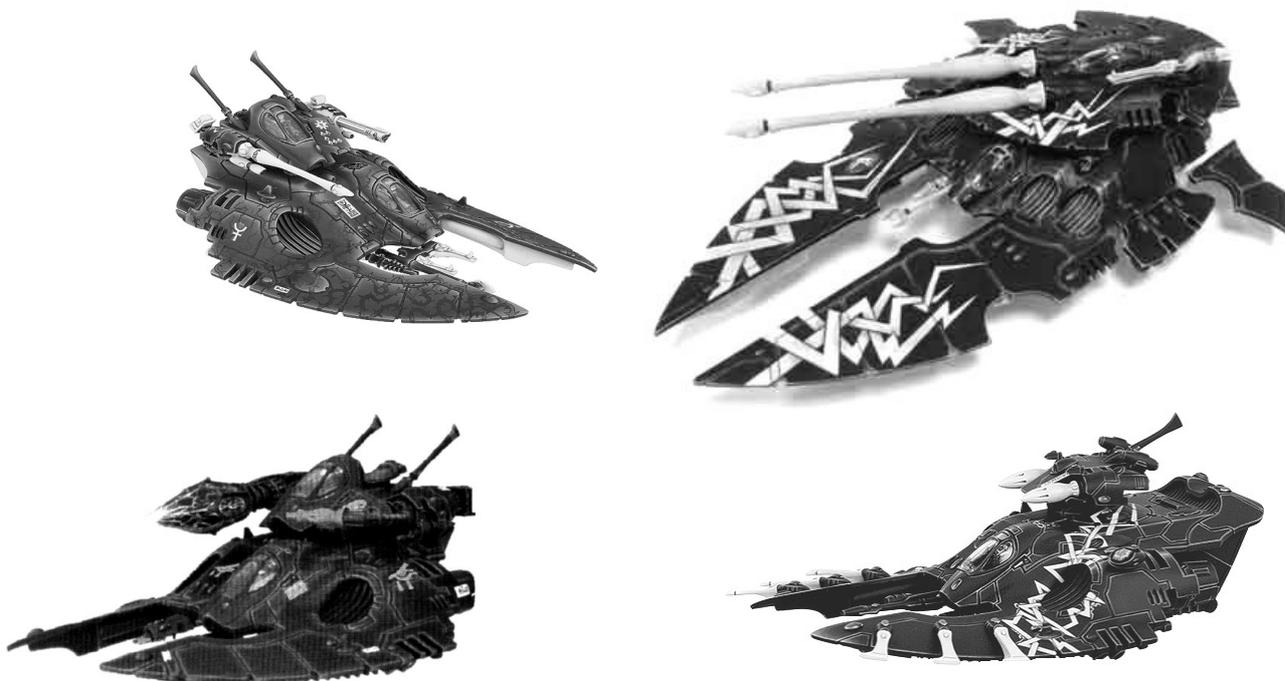
### TANK SUPER LOURD VENGEUR

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



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

**Notes :** Antigrav, Blindage renforcé.



### 1.3 Soutien aérien

#### CHASSEUR NIGHTWING

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

Notes : Aucune.



#### BOMBARDIER PHOENIX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons shurikens jumelé	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lasers à impulsions jumelés	45cm	2 x AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Tisseur de nuit	15cm	1PB	Rupture, Arc de tir frontal fixe	

Notes : Blindage renforcé.

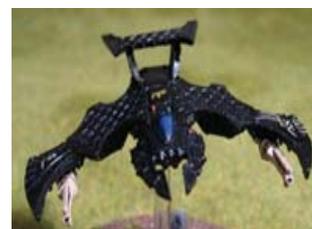


#### VAMPIRE

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

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

Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport. Peut embarquer 8 autarque, archonte, gardiens, scorpions, banshees, vengeurs, dragons de feu, faucheurs noirs, araignées spectrales, aigles chasseurs, plate forme d'arme lourde, plateforme d'arme de support, garde fantôme, ranger.



### 1.4 Soutien orbital

#### VAISSEAU FANTOME ELДАР

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

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



## VAISSEAU DRAGON ELDAR

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



**Notes :** Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille .  
Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.



## TITAN REVENANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Lasers pulsars	45cm	2 x MA4+	-	
2 x Lances missiles	45cm	AP5+ / AC6+ / AA6+	-	

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

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



## TITAN FANTOME

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

Capacité de dommage 6 : Touche critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champ et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.

**Notes :** Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.



## TITAN ARCHONTE

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



ou (contact) Armes d'assaut Attaques supplémentaires (+2), Macro arme, Tueur de titan (D3)

Capacité de dommage 6 : Touche critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champ et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.

**Notes :** Charismatique, Commandant, Holo-champ, Blindage renforcé, Vision extra lucide, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manœuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.

## 1.6 Armements alternatifs pour titans Eldars de classe Fantôme et Archonte

Cette section a pour but d'introduire un peu plus de flexibilité quand à la constitution de l'armement des titans Fantôme et Archonte. Bien entendu ces armes sont à utilisées lors de parties amicales et en aucun cas ne se doivent d'être montées sur des titans de classe Revenant. Ces armes peuvent prendre la place d'un poing énergétique ou d'un laser pulsar.

### ARMEMENTS ALTERNATIFS DES TITANS ELDARS DE CLASSE FANTOME ET ARCHONTE

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
0-1 Vibro canon	75cm	2 x MA2+	Rupture
0-1 Canon à distorsion	45cm	D3+1PB	Ignore les couverts, Macro arme, Tueur de titan (D6)
0-1 Lance thermique	60cm	MA2+	<u>Tueur de titan :</u> De 00 à 15cm, tueur de titan (5) De 16 à 30cm, tueur de titan (4) De 31 à 45cm, tueur de titan (3) De 46 à 60cm, tueur de titan (2)





## 1.1 Liste d'armée

### FORMATIONS PRINCIPALES

FORMATIONS	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
0-1 portail fantôme	Un portail fantôme	-	50 points
0-1 Avatar	Un Avatar	-	100 points
Ost de Gardiens	Un Grand Prophète et sept unités de Gardiens	Plates-formes lourdes/support, Gardes fantômes, Seigneurs fantôme, Wave serpents / Falcons	150 points
Ost de Guerriers Aspects	Huit unités de Guerriers Aspects choisies parmi dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances Lumière, Scorpions, Vengeurs. À l'exception des des Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales et Lances Lumière, toutes les unités peuvent être transportées dans des Falcons et/ou des Wave Serpents. Vous devez prendre juste assez de transports pour emporter toute la formation, sans qu'il ne reste de place disponible dans les véhicules.	Autarque, 0-1 Exarque.	300 points  +50 points par Falcon ou Wave Serpent

### FORMATIONS DE SUPPORT

(Jusqu'à trois par Ost de Gardiens ou par Ost de Guerriers Aspects)

FORMATIONS	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
0-1 Peloton de Guerriers Aspects	Quatre unités de Guerriers Aspects choisies parmi dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances Lumière, Scorpions, Vengeurs. À l'exception des des Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales et Lances Lumière, toutes les unités peuvent être transportées dans des Falcons et/ou des Wave Serpents. Vous devez prendre juste assez de transports pour emporter toute la formation, sans qu'il ne reste de place disponible dans les véhicules.	Autarque, 0-1 Exarque	175 points  +50 points par Falcon  +50 points par Wave Serpent
Peloton de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	-	25 points par unité
Peloton de Windriders	Six Moto-jets	Vypers	200 points
Escadron de Marcheurs de Combat	Six Marcheurs de Combat	-	200 points
Escadron de la Lance de Vul	5 à 6 Blindés antigrav, à choisir librement entre Falcons et Prismes de Feu.	1-2 Firestorms	+50 points par Falcon ou Prisme de Feu
Escadron de Machines de Vul	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions, Storm Serpents, Vengeurs ou n'importe quelle combinaison des quatre.	-	250 points chaque
Escadron de Tisseurs de Nuit	Trois Tisseurs de Nuit	Firestorms	175 points



## FORMATIONS DE SUPPORT LOURD

(Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée)

FORMATIONS	UNITES	AMELIORATIONS	COUT
0-1 Croiseur Eldar	Un Vaisseau Fantôme	Vaisseau Dragon	150 points
0-1 Titan Archonte	Un Titan Archonte	-	850 points
Titan Fantôme	Un Titan Fantôme	-	750 points
Escadron de Revenants	Deux Titans Revenant	-	650 points
Escadrille de chasseurs Nightwings	Trois Nightwings	-	300 points
Escadrille de bombardiers Phœnix	Trois Phœnix	-	400 points
Vampire	Un Vampire	-	225 points

## AMELIORATIONS

(Un type d'amélioration ne peut pas être pris plus d'une fois par formation)

FORMATIONS	UNITES	COUT
Plates-formes Lourdes	Vous pouvez remplacer jusqu'à 3 unités de Gardiens par des Plates-formes Lourdes	Gratuit
Plates-formes de Support	Trois Plates-formes de Support	50 points
Gardes Fantômes	Deux à trois Gardes Fantômes	50 points chaque
Seigneurs Fantômes	Trois Seigneurs Fantômes	175 points
Wave Serpents / Falcons	Si une formation de Gardiens choisit cette amélioration, elle ne peut en choisir d'autres. Ajoutez n'importe quelle combinaison de Wave Serpents et/ou Falcons nécessaires au transport de la formation.	50 points chaque
Exarque	Ajoutez un Exarque à n'importe quelle unité de Guerriers Aspects	25 points
0-1 Autarque	Ajoutez un Autarque à n'importe quelle unité de Guerriers Aspects	75 points
Vypers	Vous pouvez remplacer n'importe quel nombre de Moto-jets de la formation par des Vypers	Gratuit
Firestorms	Vous pouvez remplacer un Falcon ou un Tisseur de Nuit par un Firestorm	15 points
Vaisseau Dragon	Vous pouvez remplacer un Vaisseau Fantôme par un Vaisseau Dragon	150 points