



# **Epic:Armageddon**

## **Compilation de listes d'armées eldars NetEA v1.1**

Vaisseau-monde Alaitoc v2.5  
Vaisseau-monde Biel-Tan vFINAL  
Vaisseau-monde Lyanden v3.4  
Pirates des Mondes de la Couronne du vaisseau-monde lybraesil v1.0  
Vaisseau-monde Saim-Hann v6.3  
Vaisseau-monde Ulthwé v3.5  
Vaisseau-monde Yme-Loc v1.5  
Grande Cour du Jeune Roi de Biel-Tan v1.2  
Clan Titanique Fir Iolarion v1.1

v1.1 : correction de l'effet 'Critique' des titans Achonte et Fantôme (03/08/2010)  
v1.0 : première mise en ligne de cette compilation (27/04/2010)

# RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à toutes les listes d'armées eldars de ce document.

## TECHNOLOGIE ELДАР

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 :



## PORTAILS DE LA TOILE

*Les portails et les tunnels de la Toile sont utilisés par les eldars pour voyager en toute sécurité à travers le Warp.* Chaque portail de la Toile inclus dans une armée permet au joueur eldar de sélectionner jusqu'à trois formations et de les conserver en réserve sur le vaisseau-monde. Les formations en réserve sur le vaisseau-monde peuvent entrer en jeu par un portail de la Toile ami, en réalisant une action qui comporte un mouvement. Ce mouvement est alors mesuré à partir de la position du portail de la Toile sur la table de jeu. Les formations peuvent apparaître à travers n'importe quel portail, pas seulement celui qui a permis de conserver la formation en réserve. Chaque portail de la Toile ne peut être traversé que par une seule formation par tour. Une formation qui rate son jet d'activation en tentant de franchir un portail doit effectuer une action Tenir; elle peut effectuer un mouvement pour entrer en jeu ou rester en réserve et se regrouper. Dans ce dernier cas, une autre formation peut utiliser le portail durant ce tour.

Un portail de la Toile ne peut être ni attaqué, ni détruit.

Il existe deux types de portails de la Toile : les Portails Fantômes et les Portes de Vault. Seules les formations comportant des unités de type Infanterie, Véhicule Léger, ou des Véhicules Blindés possédant la capacité *Marcheur* peuvent utiliser les Portails Fantômes. Les Portes de Vault peuvent être utilisées par n'importe quel type d'unités, mais uniquement si aucune formation ennemie non démoralisée ne se trouve à moins de 15cm de la Porte de Vault.



## HOLO-CHAMPS

*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 ennemis. 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 lors d'un assaut ou contre les attaques Tueur de Titan ou Macro-armes. Faites un seul jet de sauvegarde contre les armes avec la capacité Tueur de Titan, au lieu de faire un jet de sauvegarde pour chaque point de dommage. Si une unité avec un Holo-champ a aussi un Blindage Renforcé, alors elle est autorisée à relancer ses jets de sauvegarde, sauf contre les attaques faites avec des armes ayant la capacité Lance, Macro-armes ou Tueur de Titan. La relance doit être faite en utilisant la valeur de blindage de l'unité et non pas celle de l'Holo-champ. Aucun pion d'impact n'est placé pour une touche sauvegardée par un jet d'Holo-champ.



## Lances

*Une lance utilise un faisceau d'énergie laser hautement concentrée pour détruire les cibles lourdement blindées.* Une unité possédant de la capacité Blindage Renforcé qui est touchée par une arme dotée de la capacité Lance n'est pas autorisée à relancer son jet de sauvegarde.

## ATTAQUES ECLAIR

*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 dans une armée eldar.*

Les formations eldars qui effectuent une action 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 double mouvement 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 est normalement le cas.

## 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 comporte 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 d'unité avec Vision Extra-Lucide. Néanmoins une unité avec Vision Extra-Lucide impérativement être encore en jeu sur le champ de bataille. La formation doit tout de même passer un test d'Initiative pour s'activer, 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.



# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE ALAITOC

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 2.5

Les armées du vaisseau-monde Alaitoc ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS D'ALAITOC

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Avatar	Un Avatar	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être ré invoqué.	gratuit
0-1 Autarque	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Guerriers Aspects	Un Autarque ne compte pas comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à une formation de Guerriers Aspects.	75

## OSTS D'ALAITOC

Formation	Composition	Options	Coût
Ost de Rangers d'Alaitoc	Quatre unités de Rangers	Ajoutez quatre unités de Rangers ou trois Marcheurs de Combat gratuitement, ou quatre Falcons pour +200 points	200
Ost de Gardiens	Une unité de Grand Prophète et sept unités de Gardiens.	Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux ou trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points  Si la formation comprend uniquement un Grand Prophète, des Gardiens et/ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	150

## TROUPES D'ALAITOC

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnés dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Guerriers Mirage	Quatre à six unités de Guerriers Mirage	50 points chaque
Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de <u>six</u> unités de Guerriers Aspects choisies dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs.  Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon  De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	225
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200
Troupe d'Épées de Vaul	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Boucliers de Vaul	Trois Night Spinners	175
Troupe de Machines de Vaul	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions ou Storm Serpents (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS D'ALAITOC

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	Variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : PIONNIERS

Comme les autres armées eldars, les forces d'Alaitoc sont hautement mobiles et n'ont pas assez de effectifs pour essayer de tenir position sur le terrain. Au lieu de maintenir de lourdes garnisons sur la ligne de front, ils utilisent un écran de Rangers et de Marcheurs de Combat pour les alerter de l'approche de forces ennemies. Pendant ce temps, le gros des forces hyper mobiles des armées eldars est conservé en réserve, prêt à rejoindre rapidement les secteurs menacés. Cette tactique permet aux Eldars de contrôler de vastes zones avec un nombre restreint de troupes.

Pour représenter ceci, seuls les Osts de Rangers d'Alaitoc, les Troupes de Guerriers Mirages et de Marcheurs de Combat sont autorisés à se déployer en garnison sur des objectifs dans les scénarios de Grand Tournoi.

### RÈGLE SPÉCIALE : LES FALCONS D'ALAITOC

Alaitoc maintient des contacts plus étroits avec ses Rangers que les autres vaisseaux-mondes. Les Falcons que Alaitoc fournit à ses Rangers est une forme de cette relation.

Les Falcons d'une armée d'Alaitoc peuvent transporter une unité de Rangers ou de Guerriers Mirages.

# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE BIEL-TAN

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION FINALE



Les armées du vaisseau-monde Biel-Tan ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS DE BIEL-TAN

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Avatar	Un Avatar et un personnage de Cour du Jeune Roi	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être ré invoqué.	gratuit
0-1 Autarque	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Guerriers Aspects	Un Autarque compte comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à une formation de Guerriers Aspects.	75

## OSTS DE BIEL-TAN

Formation	Composition	Options	Coût
Ost de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de huit unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs.	Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon	300
Ost de Gardiens	Une unité de Grand Prophète et sept unités de Gardiens.	Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux ou trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points  Si la formation comprend uniquement un Grand Prophète, des Gardiens et/ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	150

## TROUPES DE BIEL-TAN

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnés dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de quatre Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon  De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	175
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200
Troupe d'Épées de Vault	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacé gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Boucliers de Vault	Trois Night Spinners	175
Troupe de Machines de Vault	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions, Storm Serpents ou Void Spinners (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS DE BIEL-TAN

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.



# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE IYANDEN

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 3.4

Les armées du vaisseau-monde Iyanden ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS D'IYANDEN

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Avatar	Un Avatar	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être réinvoqué.	gratuit
0-1 Commandant Suprême	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Guerriers Aspects pour +75 points ou remplacez un personnage de Spirites par un personnage de Prophète Fantôme pour +100 points	Un Autarque compte comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à une formation de Guerriers Aspects.	variable

## OSTS D'IYANDEN

Formation	Composition	Options	Coût
Ost Fantôme	Six unités de Gardes Fantômes et un personnage de Spirites	Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points ou six Wave Serpents pour +300 points.	350
*Ost de Gardiens	Une unité de Grand Prophète et sept unités de Gardiens.	Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux ou trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points  Si la formation comprend uniquement un Grand Prophète, des Gardiens et/ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	150

## TROUPES D'IYANDEN

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnées dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe Fantôme	Six Seigneurs Fantômes	350
*Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de quatre unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon  De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à la formation pour +25 points.	175
*Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
*Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200
Troupe d'Épées de Vaul	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Boucliers de Vaul	Trois Night Spinners	175
Troupe de Machines de Vaul	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions ou Storm Serpents (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS D'IYANDEN

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phoenix	Trois Phoenix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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 Tournoi.

### RÈGLE SPÉCIALE : LA LENTE AGONIE

Iyanden est un vaisseau-monde au bord de l'extinction. Cela les a contraint à créer des combattants artificiels animés par les âmes des Eldars physiquement morts pour combattre à leur place.

En conséquence, les armées d'Iyanden peuvent ne pas avoir plus d'Osts de Gardiens, de Troupes de Guerriers Aspects, de Rangers ou de Windriders qu'elles ne comptent d'Osts Fantômes.

# LISTE D'ARMÉE DES PIRATES DES MONDES DE LA COURONNE DU VAISSEAU-MONDE IYBRAESIL



AUTEUR DE LA LISTE : CHRISTOPHER « MALAKAI » MOTLEY

VERSION 1.0

Les armées des Pirates des Mondes de la Couronne du vaisseau-monde Iybraesil ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS D'IYBRAESIL

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Prophétesse	Ajoutez un personnage d'Atarque à une unité de Banshees ou de Grand Prophète	Si l'Atarque est ajouté à une unité de Guerriers Aspects, il compte comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à la formation.	75

## OSTS D'IYBRAESIL

Formation	Composition	Options	Coût
		Remplacez gratuitement jusqu'à deux unités de Gardiens par des Plates-formes d'Arme Lourde.	
Ost de Pirates des Mondes de la Couronne	Une unité de Grand Prophète, cinq unités de Gardiens et n'importe quelle combinaison de deux unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs	Ajoutez jusqu'à deux unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent ou Falcon De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	200
Ost des Filles de la Couronne	Huit unités de Banshees	Toutes les unités peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement toute la formation. +50 points par Wave Serpent ou Falcon De plus, jusqu'à deux personnages d'Exarques peuvent être ajoutés à des unités de la formation pour un coût de +25 points par Exarque.	250

## TROUPES D'IYBRAESIL

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnés dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Deathwalker	Une unité de Grand Prophète, trois unités de Gardiens et quatre unités de Gardes Fantômes. Ajoutez six Wave Serpents pour +300 points ou trois Seigneurs Fantômes pour +175 points.	275
Troupe de Chasseurs de Reliques	N'importe quelle combinaison de quatre à six unités dans la liste suivante : Rangers pour +25 points, Marcheur de Guerre pour +35 points.	variable
Troupe de Far Riders	Quatre unités de Motojets et n'importe quelle combinaison de deux unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Lances de Lumière. N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers.	200
Troupe d'Épées du Destin	Cinq Falcons et n'importe quelle combinaison de deux unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	300
Troupe d'Écheveaux du Destin	Quatre Night Spinners et un Firestorm	400
Troupe de Machines de Vaul	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions, Storm Serpents ou Void Spinners (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS D'IYBRAESIL

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampire Hunter	Un Vampire Hunter	275
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.



# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE SAIM-HANN

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 6.3

Les armées du vaisseau-monde Saim-Hann ont une Valeur Stratégique de 3.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS DE SAIM-HANN

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Avatar	Un Avatar	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être réinvoqué.	gratuit
0-1 Chef de clan Wildrider	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Chevaliers Wild Riders	-	75

## OSTS DE SAIM-HANN

Formation	Composition	Options	Coût
Ost de Wild Riders	Une unité de Chevaliers Wild Riders et six unités de Motojets	Ajoutez trois unités de Motojets pour +100 points ou six unités de Motojets pour +200 points Ajoutez trois unités de Lances de Lumières pour +100 points Ajoutez un personnage de Grand Prophète Monté à une unité de Motojets ou à une Vyper pour +50 points  N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	250
Ost de Lances de Lumière (0-1 par Ost de Wild Riders)	Huit unités de Lances de Lumière	Ajoutez jusqu'à deux personnages d'Exarques pour un coût de +25 points par Exarque.	300

## TROUPES DE SAIM-HANN

Jusqu'à deux troupes peuvent être sélectionnés dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Gardiens	Six unités de Gardiens et trois Wave Serpents Jusqu'à deux unités de Gardiens peuvent être remplacés gratuitement par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Remplacez deux unités de Gardiens par des unités de Gardes Fantômes et ajoutez un Wave Serpent pour +125 points.	250
Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de six unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs pour 225 points.  Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, doivent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon  De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à la formation pour un coût de +25 points.	variable
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe d'Épées de Vaul	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Boucliers de Vaul	Trois Night Spinners	175
Troupe de Machines de Vaul	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions ou Storm Serpents (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS DE SAIM-HANN

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampires Hunter	Deux Vampires Hunter	500

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.

# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE ULTHWÉ

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 3.5



Les armées du vaisseau-monde Ulthwé ont une Valeur Stratégique de 5.  
Les formations de Guerriers Aspects, les Osts de Gardiens Noirs d'Ulthwé, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS D'ULTHWÉ

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Avatar	Un Avatar Ajoutez un personnage de Lance de Khaine pour +25 points	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être ré invoqué.	variable
0-1 Conseil des Prescients	Remplacez une unité de Grand Prophète par une unité de Conseil des Prescients		100

## OSTS D'ULTHWÉ

Formation	Composition	Options	Coût
Ost de Gardiens Noirs d'Ulthwé	Deux unités de Grand Prophète et six unités de Gardiens	Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez trois Marcheurs de Combat pour +100 points Si la formation comprend uniquement le Conseil des Prescients, des Grands Prophètes, des Gardiens ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points. Jusqu'à deux de ces Wave Serpents peuvent être remplacés chacun par deux Falcons pour +75 points. De plus, vous pouvez ajouter trois unités de Motojets ou Vypers (ou n'importe quel combinaison) pour +100 points.	200
Ost de Gardiens	Une unité de Grand Prophète et sept unités de Gardiens.	Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux à trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points Si la formation comprend uniquement des Grands Prophètes, des Gardiens ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	150

## TROUPES D'ULTHWÉ

Jusqu'à deux troupes peuvent être sélectionnés dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Guerriers Aspects (0-1 par Ost)	N'importe quelle combinaison de six unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	225
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200
Troupe d'Épées de Vault	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Boucliers de Vault	Trois Night Spinners	175
Troupe de Machines de Vault	Jusqu'à trois Cobras, Scorpions ou Storm Serpents (ou n'importe quelle combinaison)	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS D'ULTHWÉ

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.

### RÈGLE SPÉCIALE : LES GARDIENS NOIRS D'ULTHWÉ

Les armures des Gardiens Noirs d'Ulthwé arborent souvent des marquages élaborés, ajoutés au fil des longues années de services. Les Gardiens Noirs d'Ulthwé doivent pouvoir être différenciés distinctement des Gardiens normaux.



# LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU-MONDE YME-LOC

AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 1.5

Les armées du vaisseau-monde Yme\_Loc ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS DE YME-LOC

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail de la Toile	Un Portail Fantôme pour 50 points ou une Porte de Vault pour 150 points Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par le Portail de la Toile.	Le Portail de la Toile est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	variable
0-1 Avatar	Un Avatar	Dans les parties de Grand Tournoi, l'Avatar doit commencer la partie en dehors de la table de jeu. Au début de n'importe quel tour (y compris le premier), il peut être placé sur la table dans les 15cm d'une unité de Grand Prophète. Lors de la phase de fin de tour, l'Avatar retourne dans la Toile et il est définitivement retiré du jeu. Une fois parti, l'Avatar ne peut être réinvoqué.	gratuit
0-1 Autarque	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Guerriers Aspects	Un Autarque ne compte pas comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à une formation de Guerriers Aspects.	75

## OSTS DE YME-LOC

Formation	Composition	Options	Coût
Ost d'Épées de Vault	Une unité de Grand Prophète et sept Falcons	Remplacez gratuitement jusqu'à deux Falcons par des Firestorms Remplacez jusqu'à trois Falcons par des Prismes de Feu pour +15points chaque Ajoutez trois Vypers pour +100 points Ajoutez quatre unités de Gardiens et deux Wave Serpents pour +150 points	350
Ost de Machines de Vault	Deux Cobras, Scorpions ou Storm Serpents (ou n'importe quelle combinaison)	Ajouter un Cobra, Scorpion ou Storm Serpent pour +250pts Ajoutez trois Vypers pour +100 points Ajoutez quatre unités de Gardiens et deux Wave Serpents pour +150 points	450

## TROUPES DE YME-LOC

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnées dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Chaines de Vault	Quatre Night Spinners et un Firestorm	400
Troupe de Machines de Vault	Un Cobra, Scorpion ou Storm Serpent	250
Troupe de Gardiens	Sept unités de Gardiens Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des unités de Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez une unité de Grand Prophète pour +50 points. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux à trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points  Si la formation comprend uniquement des Grands Prophètes, des Gardiens ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	125
Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de six unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs.  Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon  De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	225
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200

## AÉRONEFS, VAISSEAUX SPATIAUX ET TITANS DE YME-LOC

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
0-1 Titan Archonte	Un titan Archonte	850
Titan Fantôme	Un titan Fantôme	750
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phoenix	Trois Phoenix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.

# LISTE D'ARMÉE DE LA GRANDE COUR DU JEUNE ROI DE BIEL-TAN



AUTEUR DE LA LISTE : KEVIN « CHROMA » PETKER

VERSION 1.2

Les armées de la Grande Cour ont une Valeur Stratégique de 4.  
Les formations de Guerriers Aspects, la Grande Cour, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS DE LA GRANDE COUR

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail Fantôme	Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par un Portail Fantôme.	Le Portail Fantôme est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	50
0-1 Autarque	Ajoutez un personnage d'Autarque à une unité de Guerriers Aspects	Un Autarque compte comme un des Exarques qui peuvent être ajoutés à une formation de Guerriers Aspects.	75

## OSTS DE LA GRANDE COUR

Formation	Composition	Options	Coût
0-1 Grande Cour du Jeune Roi	Un Avatar avec un personnage de Cour du Jeune Roi, une unité d'Aigles Chasseurs, une unité d'Araignées Spectrales, une unité de Banshees, une unité de Dragons de Feu, une unité de Faucheurs Noirs, une unité de Lances de Lumière, une unité de Scorpions, une unité de Vengeurs. Toutes ces unités gagnent la capacité <i>Sauvegarde Invulnérable</i> si elles ne la possédaient pas déjà.	Ajoutez jusqu'à quatre Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. +50 points par unité de Guerriers Aspects	350
Ost de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de huit unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs.	Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon De plus, jusqu'à quatre personnages d'Exarques peuvent être ajoutés à des unités de la formation pour un coût de +25 points par Exarque.	300

## TROUPES DE LA GRANDE COUR

Jusqu'à trois troupes peuvent être sélectionnées dans la liste ci-dessous pour chaque Ost présente dans l'armée.

Formation	Composition et options	Coût
Troupe Majeure de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de six Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon De plus, jusqu'à deux personnages d'Exarques peuvent être ajoutés à des unités de la formation pour un coût de +25 points par Exarque.	225
Troupe Mineure de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de quatre Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	175
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe d'Épées de Vault	Cinq à six Falcons pour +50 points chaque Jusqu'à deux Falcons peuvent être remplacés gratuitement par un Firestorm De plus, n'importe quel nombre de Falcon peut être remplacé par des Prismes de Feu pour +15 points chaque	variable
Troupe de Storm Serpents	Jusqu'à trois Storm Serpents	250 points chaque

## AÉRONEFS, VAISSEUX SPATIAUX ET TITANS DE LA GRANDE COUR

Jusqu'à un tiers des points d'armée peuvent être dépensés dans les formations ci-dessous

Formation	Composition et options	Coût
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
Titans Revenants	Deux titans Revenants	650
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phoenix	Trois Phoenix	400
Vampire Hunter	Deux Vampire Hunter	500
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.



# LISTE D'ARMÉE DU CLAN TITANIQUE FIR IOLARION

AUTEUR DE LA LISTE : W.L. « MOSCOVIAN » STURTEVANT

VERSION 1.1

Les armées du clan titanique ont une Valeur Stratégique de 3.  
Les formations de Guerriers Aspects, l'Avatar et les titans ont une Initiative de 1+. Les autres formations ont une Initiative de 2+.

## INDIVIDUALITÉS DU CLAN TITANIQUE

Type	Composition	Notes	Coût
0-1 Portail de la Toile	Un Portail Fantôme pour 50 points ou une Porte de Vaul pour 150 points Une fois tous les objectifs placés, remplacez un des objectifs situés dans votre moitié de table par le Portail de la Toile.	Le Portail de la Toile est considéré comme un portail de la Toile et un objectif.	variable
0-1 Autarque	Ajoutez un personnage d'Autarque à un titan Archonte ou un titan Fantôme	-	75

## OSTS DU CLAN TITANIQUE

Formation	Composition	Options	Coût
0-1 Ost de Titan Archonte	Un titan Archonte	Remplacez gratuitement un Pulsar de Titan par une arme alternative de titan	850
Ost de Titans Fantômes	Un titan Fantôme	Ajoutez un titan Fantôme pour +700 points Remplacez gratuitement n'importe quel nombre de Pulsars de Titan par des armes alternatives de titan	750
Ost de Titans Revenants	Un titan Revenant	Ajoutez un titan Revenant pour +300 points Remplacez gratuitement n'importe quel nombre de Lasers à Impulsion Revenant par des Lances Soniques Revenant	350

## ALLIÉS DU CLAN TITANIQUE

Jusqu'à la moitié des points d'armée peuvent être dépensés dans des formations alliées choisies dans les sections suivantes :  
Vaisseaux-Mondes Eldars et Mondes Chevaliers Eldars.

Jusqu'à trois formations alliées peuvent être sélectionnées pour chaque Ost présente dans l'armée.

## VAISSEAUX-MONDES ELDARS

Formation	Composition et options	Coût
Troupe de Guerriers Aspects	N'importe quelle combinaison de <u>six</u> unités de Guerriers Aspects choisis dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Lances de Lumière, Scorpions, Vengeurs. Toutes les unités, à l'exception des Aigles Chasseurs, des Araignées Spectrales et des Lances de Lumière, peuvent être transportées dans les Wave Serpents et/ou des Falcons. Si vous décidez de prendre des transports, vous devez prendre une combinaison de Wave Serpents et/ou de Falcons permettant de transporter exactement le nombre d'unités de Guerriers Aspects pouvant l'être. +50 points par Wave Serpent, +65 points par Falcon De plus, un personnage d'Exarque peut être ajouté à une unité de la formation pour un coût de +25 points.	225
Troupe de Gardiens	Sept unités de Gardiens Remplacez gratuitement jusqu'à trois unités de Gardiens par des Plates-formes d'Arme Lourde. Ajoutez une unité de Grand Prophète pour +50 points. Ajoutez trois unités de Plates-formes de Support pour +50 points Ajoutez deux à trois unités de Gardes Fantômes pour +50 points chaque Ajoutez trois Seigneurs Fantômes pour +175 points Si la formation comprend uniquement des Grands Prophètes, des Gardiens ou des Plates-formes d'Arme Lourde, vous pouvez ajouter quatre Wave Serpents pour +200 points	125
Troupe de Rangers	Quatre à huit unités de Rangers	25 points chaque
Troupe de Marcheurs de Combat	Quatre à six Marcheurs de Combat	35 points chaque
Troupe de Windriders	Six unités de Motojets N'importe quel nombre d'unités de Motojets peut être remplacé gratuitement par des Vypers	200
0-1 Croiseur eldar	Un Vaisseau Spectre pour 150 points, ou un Vaisseau Dragon pour 300 points	variable
Nightwings	Trois Nightwings	300
Phœnix	Trois Phœnix	400
Vampire Raider	Un Vampire Raider	200

## MONDES CHEVALIERS ELDARS

Formation	Composition et options	Coût
Groupe de Chasse de Chevaliers	N'importe quelle combinaison de trois Tornades de Feu ou Annéantisateurs Remplacez n'importe quel nombre d'unités par des Etalons Ardents pour +25 points chaque	300

### RÈGLE SPÉCIALE : NE PEUVENT PAS SE DÉPLOYER EN GARNISON

Les eldars sont une armée très mobile, qui a rarement suffisamment d'effectifs 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 Rangers et des Marcheurs de Combat pour les avertir de l'approche de toute force ennemie. 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.

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE : ELDARS

	UNITE	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Avatar	Avatar	EG	15cm	3+	2+	4+	Mort Hurlante ET	30cm (contact)	MA5+ Arme d'assaut, +1A, MA	CD3, Charismatique, Commandant, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable Critique : Avatar détruit et 1 pion Impact à toutes les formations ayant une ligne de vue sur l'Avatar
	Cour du Jeune Roi	Pers.	-	-	-	-	Armes Anciennes	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	-
	Lance de Khaine*	Pers.	-	-	-	-	Lances Chantantes OU	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	-
Commandants Suprêmes	Autarque	Pers.	-	-	-	-	Armes légères Armes d'assaut	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	Charismatique, Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable
	Conseil des Prescients	INF	15cm	4+	4+	4+	Pouvoirs Psychiques Eldars Lames Sorcières	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A, MA Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable, Vision Extra-lucide Est considéré comme une unité de Grand Prophète pour le transport et l'invocation de l'Avatar
	Prophète Fantôme	Pers.	-	-	-	-	Lances Chantantes OU	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable, Vision Extra-lucide Une formation comprenant au moins un personnage de Prophète Fantôme ajoute +1 à ses jets d'Initiative. Est considéré comme une unité de Grand Prophète pour l'invocation de l'Avatar
Gardiens	Grand Prophète	INF	15cm	4+	4+	5+	Pistolets Shuriken Épée Sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde Invulnérable, Vision Extra-lucide
	Gardiens	INF	15cm	-	6+	4+	Catapultes Shuriken	(15cm)	Armes légères	-
	Plateforme d'Arme Lourde	INF	15cm	-	6+	5+	Rayonneur Laser	30cm	AP5+/AC5+	-
	Plateforme de Soutien	INF	15cm	-	6+	6+	Canon à Distorsion	30cm	MA5+	-
Windriders	Grand Prophète Monté	Pers.	-	-	-	-	Lame Sorcière	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde Invulnérable, Vision Extra-lucide Est considéré comme une unité de Grand Prophète pour l'invocation de l'Avatar
	Motojets	INF	35cm	5+	6+	4+	Catapultes Shuriken Jumelées	(15cm)	Armes légères	Antigrav, Monté
	Vyper	VL	35cm	4+	6+	5+	Rayonneur Laser	30cm	AP5+/AC5+	Antigrav
	Chevaliers Wild Riders	INF	35cm	4+	4+	5+	Catapultes Shuriken Jumelées Armes de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	Antigrav, Meneur, Monté
Eclaireurs	Guerriers Mirages	INF	20cm	5+	6+	5+	Pistolets Shuriken Longs Fusils Eldars	(15cm) 30cm	Armes légères AP5+	Eclaireur, Sauvegarde Invulnérable, Sniper, Téléportation
	Marcheur de Combat	VL	20cm	6+	5+	5+	Rayonneur Laser Lance Ardente	30cm 30cm	AP5+/AC5+ AC5+, Lance	Blindage Renforcé, Eclaireur, Marcheur
	Rangers	INF	15cm	5+	6+	5+	Longs Fusils Eldar	30cm	AP5+	Eclaireur, Sniper
Guerriers Fantômes	Gardes Fantômes	INF	15cm	4+	4+	4+	Canons Fantômes ET	15cm (15cm)	2x MA5+ Armes légères, +1A, MA	Blindage Renforcé, Sans Peur
	Seigneur Fantôme	VB	15cm	4+	3+	4+	Lance Ardente Poings Energétiques	30cm (contact)	AC5+, Lance Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur
	Spirites	Pers.	-	-	-	-	Lances Chantantes OU	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	Sauvegarde Invulnérable, Vision Extra-lucide Une formation comprenant au moins une unité de Spirites ajoute +1 à ses jets d'Initiative

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE : ELDARS

	UNITE	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Guerriers Aspects	Exarque (Aigle Chasseur, Araignée Spectrale, Dragon de Feu, Faucheur Noir)	Pers.	-	-	-	-	Armes légères	(15cm)	Armes légères, +1A	Charismatique
	Exarque (Banshee, Lance de Lumière, Scorpion, Vengeur)	Pers.	-	-	-	-	Armes d'assaut	(contact)	Armes d'assaut, +1A	Charismatique
	Aigles Chasseurs	INF	35cm	5+	5+	4+	Lasblasters	(15cm)	Armes légères	Eclaireur, Réacteurs Dorsaux, Téléportation
	Araignées Spectrales	INF	15cm	4+	5+	4+	Tissemorts	(15cm)	Armes légères	Frappe En Premier, Infiltrateur, Réacteurs Dorsaux
	Banshees	INF	15cm	5+	4+	5+	Pistolets Shuriken Masques de Banshee Epées Energétiques	(15cm) (contact) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, Frappe En Premier Armes d'assaut	L'attaque de base en corps à corps bénéficie de la capacité <i>Frappe En Premier</i>
	Dragons de Feu	INF	15cm	5+	5+	4+	Fusils Thermiques ET	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	L'attaque de base en fusillade bénéficie de la capacité <i>Macro-arme</i>
	Faucheurs Noirs	INF	15cm	5+	6+	3+	Lances-missiles Faucheur	45cm	2x AP5+	-
	Lances de Lumière	INF	35cm	4+	4+	5+	Lances Laser	(contact)	Armes d'assaut, Lance	Antigrav, Monté, l'attaque de base en corps à corps bénéficie de la capacité <i>Lance</i>
	Scorpions	INF	15cm	4+	4+	5+	Pistolets Shuriken Mandiblasters	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	-
Vengeurs	INF	15cm	5+	5+	4+	Catapultes Shuriken	(15cm)	Armes légères, +1A	-	
Tanks Antigrav	Falcon	VB	35cm	5+	6+	4+	Laser à Impulsion Falcon Rayonneur Laser	45cm 30cm	2x AC4+ AP5+/AC5+	Antigrav, Transport (1 unité parmi les suivantes : Grand Prophète, Gardiens, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Scorpions, Vengeurs, Rangers)
	Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batterie Firestorm	45cm	2x AP5+/AC5+/AA4+	Antigrav
	Night Spinner	VB	35cm	5+	6+	5+	Tisseurs de Ténèbres	45cm	1PB, Rupture, Tir Indirect	Antigrav
	Prisme de Feu	VB	35cm	5+	6+	5+	Canon à Prisme	60cm	AP4+/AC2+, Lance	Antigrav
	Wave Serpent	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons Shuriken Jumelés	30cm	AP4+	Antigrav, Blindage Renforcé, Transport (1 unité de Gardes Fantômes, ou 2 unités parmi les suivantes : Grand Prophète, Gardiens, Plate-forme d'arme Lourde, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Scorpions, Vengeurs)
Tanks Antigrav Super-lourds	Cobra	EG	25cm	5+	6+	5+	Canon à Distorsion Cobra Canon Shuriken Lance-missiles Eldar	30cm 30cm 45cm	2PB, MA, TT(d3+1), FrtF AP5+ AP5+/AC6+/AA6+	CD3, Antigrav, Blindage Renforcé Critique : Cobra détruit et touche sur 6+ aux unités à 5cm
	Scorpion	EG	25cm	5+	6+	5+	Pulsars Jumelés Scorpion Canon Shuriken	60cm 30cm	2x MA2+ AP5+	CD3, Antigrav, Blindage Renforcé Critique : Scorpion détruit et touche sur 6+ aux unités à 5cm
	Storm Serpent	EG	25cm	5+	6+	4+	Laser à Impulsion Storm Serpent Rayonneur Laser	45cm 30cm	2x AC3+ AP5+/AC5+	CD3, Antigrav, Blindage Renforcé, Portail Fantôme Critique : Storm Serpent détruit et touche sur 6+ aux unités à 5cm
	Void Spinner	EG	25cm	5+	6+	5+	Tisseurs de Néant	60cm	3PB, Rupture, Tir Indirect	CD3, Antigrav, Blindage Renforcé Critique : Void Spinner détruit et touche sur 6+ aux unités à 5cm

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE : ELDARS

	UNITE	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Titans	Titan Archonte	EG	25cm	5+	3+	3+	2x Lances-missiles Eldars Jumelés Lance Psychique ET 0-1 Pulsar de Titan	45cm 30cm 75cm	AP4+/AC5+/AA5+ 3PB, Rupture, Ignore les Couverts, TT(d3) Arme légère, +2A, TT(d3) 2x MA3+, TT(1)	CD6, Blindage Renforcé, Charismatique, Commandant, Holo-champ, Marcheur, Meneur, Sans Peur, Vision Extra-lucide, peut franchir les unités et terrains dangereux ou infranchissables pas plus hauts que les genoux et faisant moins de 2cm de large Critique : le premier dégât critique détruit l'Holo-champ, les suivants infligent un point de dégât supplémentaire.
	Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	2x Lances-missiles Eldars Jumelés 1-2 Pulsar de Titan 0-1 Poing de Combat OU OU	45cm 75cm 30cm (contact)	AP4+/AC5+/AA5+ 2x MA3+, TT(1) 6x AP4+/AC4+ Arme légère, +3A Arme d'assaut, +2A, MA, TT(d3)	CD6, Blindage Renforcé, Holo-champ, Marcheur, Meneur, Sans Peur, peut franchir les unités et terrains dangereux ou infranchissables pas plus hauts que les genoux et faisant moins de 2cm de large Critique : le premier dégât critique détruit l'Holo-champ, les suivants infligent un point de dégât supplémentaire.
	Titan Revenant	EG	35cm	5+	4+	4+	2x Laser à Impulsion Revenant 2x Lance-missiles Eldar	45cm 45cm	2x MA4+ AP5+/AC6+/AA6+	CD3, Holo-champ, Marcheur, Réacteurs Dorsaux, Sans Peur, peut franchir les unités et terrains dangereux ou infranchissables pas plus hauts que les genoux et faisant moins de 2cm de large Critique : le premier dégât critique détruit l'Holo-champ, le suivant détruit le Revenant
	Armes alternatives pour titans	-	-	-	-	-	Canon à Distorsion de Titan Canon Tremor Lance Thermique Lance sonique Revenant	45cm 60cm 60cm 45cm	(d3+1)BP, MA, TT (d6) 4BP, Ignore les Couverts, Lance, Rupture MA2+, TT(4, -1 par tranche complète de 15cm jusqu'à la cible) 2BP, Ignore les Couverts, Lance, Rupture	-
Chevaliers	Etalon Ardent	EG	30cm	5+	4+	5+	Lasers Ardents ET Sabots	45cm (15cm) (contact)	2x MA4+ Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A	CD2, Blindage Renforcé, Marcheur Critique : trébuché de d6cm dans une direction aléatoire puis s'effondre, détruit. Toute unité touchée subit une touche.
	Tornade de Feu	EG	20cm	5+	5+	4+	Lance de Feu	30cm	MA4+, TT(3, -1 par tranche complète de 15cm jusqu'à la cible)	CD2, Blindage Renforcé, Marcheur Critique : trébuché de d6cm dans une direction aléatoire puis s'effondre, détruit. Toute unité touchée subit une touche.
	Anéantisieur	EG	20cm	5+	4+	5+	Canon Anéantisieur Laser Anéantisieur ET Sabres Anéantisieurs	30cm 45cm (15cm) (contact)	2x AP4+ 2x AC4+ Arme légère, +1A Armes d'assaut, +2A	CD2, Blindage Renforcé, Marcheur Critique : trébuché de d6cm dans une direction aléatoire puis s'effondre, détruit. Toute unité touchée subit une touche.
Aéronefs	Nightwing	A	Chasseur	4+	-	-	Canons Shuriken Jumelés Lances Ardentes Jumelées	30cm 30cm	AP4+/AA5+, FrtF AC4+/AA5+, Lance, FrtF	-
	Phoenix	A	Chasseur-bombardier	5+	-	-	Canons Shuriken Jumelés Lasers à Impulsion Phoenix Jumelés Tisseur de Ténèbres	30cm 45cm 15cm	AP4+/AA5+, FrtF 2x AC4+, FrtF 1PB, Rupture, FrtF	Blindage Renforcé
	Vampire Raider	A, EG	Bombardier	5+	6+	4+	2x Laser à Impulsion Vampire Rayonneur Laser	45cm 30cm	2x AC4+, FrtF AP5+/AC5+/AA5+, FrtF	CD2, Assaut Planétaire, Blindage Renforcé, Transport (8 unités parmi les suivantes : Grand Prophète, Gardiens, Plateforme d'Arme Lourde, Plateforme de Soutien, Aigles Chasseurs, Araignées Spectrales, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Scorpions, Vengeurs, Rangers)
	Vampire Hunter	A, EG	Bombardier	5+	-	-	Pulsars Hunter Jumelés Lances-missiles Eldars Jumelés Rayonneur Laser	30cm 45cm 30cm	2x MA2+, FrtF AP4+/AC5+/AA5+ AP5+/AC5+/AA5+, FrtF	CD2, Blindage Renforcé Critique : Vampire Hunter détruit
Vaisseaux Spatiaux	Vaisseau Dragon	Vaisseau	-	-	-	Bombardement Orbital OU 2x Frappe Chirurgicale	- -	8PB, MA MA2+, TT(d3)	Transport (12 Vampires Raider et les unités transportées par les Vampires Raider) Le choix du mode de tir est décidé avant la partie, au moment où est décidé le tour d'arrivée du vaisseau	
	Vaisseau Spectre	Vaisseau	-	-	-	Bombardement Orbital OU Frappe Chirurgicale	- -	4PB, MA MA2+, TT(d3)	Le choix du mode de tir est décidé avant la partie, au moment où est décidé le tour d'arrivée du vaisseau	