

Liste d'Armée du Vaisseau Mone Eldar Mymeara

V 0.3

(traduction et adaptation s'appuyant sur Craftworld Mymeara Amry list NetEA 1.06 et Eldar Biel-Tan Master FERC 18/01/13.
Adaptation par Eddy Hoareau "ivaniv")

Les Eldars ont un Valeur Stratégique de 4. Les formation de Titans et de Guerriers Aspect ont une initiative de 1+.
Toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

1.0 Règles Spéciales

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 Marcheurs de Combat Eldar sont autorisés à se déployer en garnison sur des objectifs dans les scénarios de grand tournoi.

Règle spéciale 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'oeil 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.

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

Les portails sont utilisés par les Eldars pour voyager en toute sécurité à travers le Warp. Chaque portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de prendre trois autres formations, et de les conserver en réserve sur son vaisseau monde. Les formations en réserve sur le 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, mais une seule formation peut voyager à travers un même portail par 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
0-2 Portail fantôme	Après placement des objectifs, le joueur eldar remplace l'un des objectifs de sa moitié de table par un portail fantôme. Celui-ci est indestructible et fonctionne à la fois comme un objectif et un portail fantôme d'un point de vue des règles du jeu.	50 points par portail
0-1 Autarque	Ajouter un Autarque à une unité de Spectre de l'Ombre ou à un Grand Prophète	75 points

Formations Principales

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Ost de Gardiens	Un Grand Prophète Sept Gardiens Quatre Wave Serpents	2 Gardes Fantômes et 2 Wave Serpents pour 200 points ou 3 Gardes Fantômes et 3 Wave Serpents pour 300 points	350 points
Ost de la Lame de Vaul	5 à 6 unités parmi les Falcons , Primes de Feu et Warp Hunters	Remplacer 1 ou 2 unité par des Firestorms pour 25 points chacun	50 points par unité

Formations de Support

(Jusqu'à 3 formations de support par Ost de Gardiens ou Ost de Lame de Vaul)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Peleton de Guerriers Aspects	Quatre unités de Guerriers Aspects choisies parmi dans la liste suivante : Aigles Chasseurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Spectres de l'Ombre et Vengeurs.	Un personnage Exarque pour 25 points À l'exception des des Aigles Chasseurs et Spectres de l'Ombre, 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 points par Falcon ou Wave Serpent
Peleton de Gardiens	Un Grand Prophète Quatre Gardiens Trois 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	150 points
Peleton de Winriders	Six Moto-jets	Remplacer gratuitement n'importe quel nombre de Moto-jet par de Vypers	200 points
Escadron de Marcheurs de Combat	Six Marcheurs de Combat		200 points
Escadron de Frelons	Cinq Frelons		300 points
Escadron de Lynx	jusqu'à trois Lynx		150 points pour un 275 points pour deux 400 points pour trois
Escadron de Machine de Vaul	Un Cobra ou un Scorpion		250 points
Escadron de Tisseurs de Nuit	Trois Tisseurs de Nuit	Remplacer gratuitement un Tisseur par un Firestorm	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	150 points
	OU un Vaisseau Dragon	300 points
Titan Fantôme	Un Titan Fantôme	750 points
Escadron de Revenants	Un ou Deux Titans Revenants	375 points pour un 650 points pour deux
Escadrille de chasseurs Nightwings	Trois Nightwings	300 points
Escadrille de bombardiers Phoenix	Trois Phoenix	375 points
Escadrille de Chasseur Vampire	Un ou Deux Chasseur Vampire	200 points pour un 375 points pour deux

1.2 Unités

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	Attaques supplémentaires (+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	Attaques supplémentaires (+1)	
Arme de Corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+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 : Antigrav, 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.

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.

FRELON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	40cm	4+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Lasers à impulsions jumelés	45cm	2 x AC3+	-	

Notes : Antigrav, Éclaireur.

GARDE FANTÔME

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

Notes : Sans peur

SEIGNEUR FANTOME

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	Attaques supplémentaires (+1)	
ou				
Arme de Corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	

Notes : Charismatique. Les Exarques Vengeurs ont une arme de Corps à corps. Les Exarques Dragons de feu, Aigles chasseurs Spectres de l'Ombre 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.

SPECTRES DE L'OMBRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fusil à Prisme-Ghostlight	45cm	AP5+/AC4+	Lance	

Notes : Réacteurs dorsaux, Sauvegarde invulnérable.

DRAGONS DE FEU

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

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+	Lance	

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.

CHASSEUR DU WARP

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canon à distorsion	30cm	MA4+	Arc de tir frontal fixe, Ignore les couverts	
et	(15cm)	Armes légères	Macro arme	

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 LYNX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Laser pulsar	45cm	2 x MA4+	Arc de tir frontal fixe	
ou Lance Sonique	45cm	2PB	Arc de tir frontal fixe, Rupture, Ignore les couverts, Lance	
Canon shuriken	30cm	AP5+	-	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Lynx est détruit et toutes les unités dans un rayon de 5cm subissent une touche sur un 6

Notes : Antigrav, Blindage renforcé. Peut avoir un Laser Pulsar ou une lance sonique mais pas les deux.

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	Arc de tir frontal fixe, Macro arme, Tueur de titan (D3 + 1), 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.

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 jumelées	30cm	AC4+ / AA5+	Lance, Arc de tir frontal fixe	
Notes : Aucune				

BOMBARDIER PHOENIX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur bc 5+		-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Canons shurikens jumelés	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.				

CHASSEUR VAMPIRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier 5+		-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Rayonneur laser	30cm	AP5+ / AC5+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Lasers pulsar jumelés	45cm	2 x MA3+	Arc de tir frontal fixe, Tueur de titan (1)	
Lances missiles Eldar jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+		
Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Vampire est détruit.				
Notes : Blindage renforcé				

VAISSEAU FANTOME ELДАР

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	4PB	Macro arme	
ou				
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 ELДАР

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	8PB	Macro arme	
ou				
2 x 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.				

TITAN REVENANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Lances missiles	45cm	AP5+ / AC6+ / AA6+	-	
2 Laser pulsar	45cm	2 x MA4+	-	
ou 2 Lance Sonique	45cm	2PB	Rupture, Ignore les couverts, Lance	

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 manoeuvrabilité.

TITAN FANTOME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Lances missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	-	
0-2 Laser pulsar	75cm	3 x MA3+	-	
0-2 Poing Energetique	30cm (15cm) (contact)	6 x AP4+ / AC4+ Armes légères Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+3) Attaques supplémentaires (+2), Macro-Arme, Tueur de titan (D3)	
0-2 Vibro-canon	75cm	2xMA2+	Rupture	
0-2 Canon à Distorsion	45cm	(3D+1)PB	Ignore les ouverts, Macro-Arme, Tueur de Titan (D6)	
0-2 Lance Thermique	60cm	MA2+	0-15cm: Tueur de Titan(5), 16-30cm: Tueur de Titan(4), 31-45cm: Tueur de Titan(3), 46-60cm: Tueur de Titan(2)	

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 : 2 armes de Titan parmi (Laser pulsar, poing énergétique, vibro-canon, canon à Distorsion, lance Thermique). Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.