



BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA I&II (Vol.1)

Compendium des améliorations et des nouveaux vaisseaux

Anno 999.M41

Imperial Navy

- Dauntless II
- Falchion (Amélioration)
- Widowmaker (Cobra) MkII
- Liste de flotte fin M41

Adeptus Astartes

- Battle Barge Mk.II
- Vanguard Mk.I à III
- Liste de flotte fin M41

Adeptus Mechanicus

- Ark Mechanicus
- Gothic II
- Lunar II
- Tyrant II
- Dictator II
- Falchion (Amélioration)
- Widowmaker (Cobra) MkII
- Liste de flotte fin M41

Chaos

- Hellbringer Mk.I & II
- Idolator II
- Liste de flotte fin M41

Aeldari Corsairs (Eldar Pirates)

- Vault / Reia (Eclipse II)
- Shadow (Amélioration) / Kurnous
- Ikaros
- Hemlock (Amélioration)
- Liste de flotte fin M41

Craftworld Asuryani (Eldar)

- Phoenix
- Dragon (Starfall Dragonship / Ghost Dragonship / Firestorm Dragonship / Moonray Dragonship) (Amélioration)
- Liste de flotte fin M41

Drukhari Raiders (Dark Eldar)

- Agony (Dying Sun / Falling Moon / Iron Thorn / Obsidian Rose)
- Torture (Flayed Skull / Fiend Ascendant / Bleak Soul / Bloodied Claw) (Amélioration)
- Succubus (Dark Mirror / Burning Scale / Baleful Gaze / Bladed Lotus)
- Raider (Sigil / Immortal)
- Liste de flotte fin M41

Ynnari

Liste de flotte fin M41

Avant –Propos

Les vaisseaux contenus dans ce compendium et leurs statistiques sont issus des deux jeux vidéos Battlefleet Gothic Armada I et II développés par la société Tindalos Interactive et sous licence Games Workshop.

Le fait qu'il soient la trame de Warhammer 40.000 et sous licence Games Workshop, valide de manière plus ou moins officielle l'existence de certaines classes de vaisseaux ou de leurs évolutions qui n'étaient jusqu'ici que du fluff créé par des fans (Exemple: certains des vaisseaux présents le « Book of Nemesis », proposées en règles maison et non officielles du temps de fanatics).

Les fiches de vaisseaux qui suivent sont compatibles avec Battlefleet Gothic Blue Book et sa FaQ 2007, la FaQ 2010 (Semi officielle) et tous les suppléments produits par les Fans de BFG.FR

Elles ont été extrapolées à partir des équipements des vaisseaux des 2 jeux vidéos et les coûts des navires calculés avec des formules utilisées pour vérifier le coût de tous les vaisseaux de BFG (FaQ 2007), Compendium FaQ 2010, Suppléments BFG.FR

Ce compendium sera amélioré et complété courant 2021, quand j'aurais fini de régler les formules des races restantes. En attendant joyeux Noël 2020!



IMPERIAL NAVY

CROISEUR LEGER IMPERIAL DE CLASSE DAUNTLESS II.....120 Pts



Les croiseurs légers de classe Dauntless ont toujours été la marque de fabrique de la Flotte Impériale à travers la galaxie. Le Dauntless est une classe appréciée, aussi rapide et manoeuvrable qu'une frégate mais doté d'un armement avant redoutable. Durant la 13ème croisade noire d'Abaddon sont sortis les premiers Dauntless modifiés plus communément appelés Dauntless II qui a vu sa proue renforcée et une redistribution de sa configuration d'armement. Ce modèle est en train de faire ses preuves depuis l'apparition de la Cicatrix Maledictum.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	25cm	90°	1	6+/5+	1
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue	30cm	3	Droite/Avant/Gauche		
Batteries d'armes tribord	30cm	3	Droite		
Batteries d'armes babord	30cm	3	Gauche		
Pièces d'artillerie de proue	30cm	2	Avant		

Règles spéciales:

- Le Dauntless peut échanger gratuitement ses pièces d'artillerie de proue par 4PF de torpilles de proue sans coût additionnel.

FREGATE IMPERIALE DE CLASSE FALCHION.....35 Pts

L'Escorteur Falchion est une conception récente du Monde Forge de Voss Prime basée sur des plans récupérés en 761.M40 à des renégats. Le peu d'informations récupérées fut acheminé sur Voss et le premier Falchion entra en action en 261.M41. De part son entrée en service récente, l'Escorteur Falchion n'est pas un modèle très répandu et certaines flottes n'en possèdent simplement aucun.

Tout comme le Destroyer Cobra, le Falchion est un navire polyvalent utilisé en escadrons pour patrouiller et escorter des convois ou des vaisseaux plus lourds. Ce modèle est fabriqué presque exclusivement sur Voss mais les rares flottes à en posséder le considèrent comme une bonne alternative au Cobra.

L'Adeptus Mechanicus en 990.M41, expérimenta des tubes lance torpilles avancés permettant de lancer des doubles salves mais plus difficiles à maintenir en termes de ressources (maintenance et munitions). Les résultats positifs ont vu cette amélioration validée. Les modèles dotés de ces nouveaux équipements restent encore peu communs au sein des flottes Impériales. Les flottes Mechanicus n'ont pas cette restriction et utilisent l'un ou l'autre, voire les deux modèles selon le type de mission.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIER	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes		30cm	3	Droite/Avant/Gauche	
Torpilles de proue		30cm	1	Avant	

Règles spéciales:

- Pour +5pts, le Falchion peut s'équiper de lance torpilles avancés augmentant sa PF de 1 à 2pts. Vous ne pouvez avoir qu'un seul escadron doté de cette amélioration dans votre flotte.

DESTROYER IMPERIAL DE CLASSE (COBRA) WIDOWMAKER MkII.....40 Pts

Le Cobra Widowmaker II est l'évolution de la variante spéciale Widowmaker du destroyer Cobra. Le 24ème Escadron de Destroyers (les Widowmakers) fut équipé d'équipement de détection à longue portée expérimental en sacrifiant sa batterie de macro canons. Cette modification prouva sa valeur au combat et une petite production de Cobra fut réalisée dans les chantiers de Mars sous le nom de code « Widowmaker ».

La rencontre avec les Taus et l'étude d'archéotechs sacrées permirent des avancées significatives qui malheureusement n'apparurent qu'au moment de la chute de Cadia et l'apparition de la Cicatrix Maledictum en 999.M41.

Cette nouvelle variante du Widowmaker possède des senseurs améliorés et des dispositifs d'acquisition permettant de relayer des informations aux autres vaisseaux de la flotte. A ce titre, elle peut être amenée à servir en tant qu'éclaireur hors d'un déploiement en escadron.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	4+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Torpilles de proue		30cm	2	Avant	
Equipements de détection à longue portée avec désignateur de cible *		45cm	1	Droite/Avant/Gauche	

Règles spéciales:

- * Le désignateur de cible a une portée de 45cm et ne fait aucun dégât. Les batteries d'armes des vaisseaux alliés tirant sur le navire ciblé par le désignateur ne subissent pas le décalage de colonne du à la distance. Si le navire ciblé n'est pas la cible la plus proche du vaisseau allié le test de commandement est réussi automatiquement.
- Le bonus de commandement est doublé lorsque l'adversaire utilise un ordre spécial (+2 au lieu de +1)
- Le Widowmaker Mk.II est une exception aux règles normales des escorteurs car il n'est pas toujours déployé au sein d'un escadron et peut opérer indépendamment.
- En plus des restrictions de listes de flotte, il ne peut y avoir qu'un Widowmaker maximum par escadron d'escorteurs.

LISTE DE FLOTTE IMPERIALE CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Amiral

Votre flotte peut inclure un Amiral. Il doit être assigné à un vaisseau, dont il améliore la valeur de Commandement comme indiqué ci-dessous. Les flottes de plus de 750 points doivent posséder un Amiral.

Amiral de Flotte (Cd 8)	50 pts
Amiral de Flotte (Cd 9)	100 pts
Amiral de Flotte (Cd 10)	150 pts

Les Amiraux possèdent une relance de Commandant de Flotte incluse dans leur coût en points. Si vous souhaitez disposer de davantage de relances, vous devez en payer le coût :

1 relance	25pts
2 relances	75pts
3 relances	150pts

VAISSEAUX DE LIGNE

Cuirassé

Vous pouvez inclure dans votre flotte un cuirassé par tranche de trois croiseurs ou croiseurs de combat. Les croiseurs super lourds ne comptent pas dans ce total.

Cuirassé de classe Retribution	345 pts
Cuirassé de classe Emperor.....	365 pts
Cuirassé de classe Apocalypse	375 pts
Cuirassé de classe Oberron	335 pts

Croiseurs de Combat et Croiseurs Super Lourds

Vous pouvez inclure dans votre flotte un croiseur de combat ou un croiseur super lourd par tranche de deux croiseurs.

Croiseur Super Lourd de classe Vengeance	230 pts
Croiseur Super Lourd de classe Avenger	200 pts
Croiseur Super Lourd de classe Exorcist	230 pts

Croiseur de Combat de classe Mars	270 pts
Croiseur de Combat de classe Overlord	235 pts
Croiseur de Combat de classe Armageddon	245 pts

0-12 Croiseurs

Croiseur de classe Dictator	220 pts
Croiseur de classe Dominator.....	190 pts
Croiseur de classe Tyrant.....	185 pts
Croiseur de classe Lunar.....	180 pts
Croiseur de classe Gothic.....	180 pts
Croiseur Léger de classe Dauntless.....	110 pts
Croiseur Léger de classe Dauntless II.....	120 pts
Croiseur Léger de classe Endeavour.....	120 pts
Croiseur Léger de classe Endurance.....	120 pts
Croiseur Léger de classe Defiant.....	130 pts

La somme des croiseurs légers de classe Endurance et Defiant ne peut être supérieure au nombre d'Endeavours présents dans votre flotte.

ESCORTEURS

Vous pouvez inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez dans votre flotte.

Frégate de classe Firestorm	40 pts
Frégate de classe Falchion	35 pts
Frégate de classe Sword	35 pts
Destroyer de classe Cobra.....	30 pts

0-3 Destroyer de classe Widowmaker.....40pts

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte ne peut sélectionner ses réserves que dans les listes de la flotte impériale (tous secteurs).





ADEPTUS ASTARTES

BARGE DE BATAILLE DE CLASSE LEGATUS Mk.II..... 450 Pts

L'apparition de la variante expérimentale Mk.II de la barge de bataille correspond à la levée de l'interdit concernant l'équipement des vaisseaux Space Marine avec des pièces d'artillerie.

Toutefois l'édit impérial n'autorisant l'accès qu'aux pièces à courtes portée le tout pour un nombre très limité d'exemplaires. La variante Mk.II étant équipée d'armement très longue portée n'aurait pas du voir le jour. Suite à la chute de Cadia et à l'apparition de la Cicatrix Maledictum, Roboute Gulliman, au nom de l'Empereur, a autorisé chaque chapitre majeur à construire une unique barge de bataille Legatus de type Mk.II. Les barges de batailles Mk.II sont donc très rares et quasiment toutes sont déployées aux abords de la Cicatrix Maledictum.

La Legatus Mk.II remplace ses tubes lance torpilles et ses canons de bombardement par des pièces d'artillerie et remplace ses batteries de macro canons lourdes par les modèles plasma à portée étendue.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	3	6+	3
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		60cm	12	Droit	
Batteries d'armes bâbord		60cm	12	Gauche	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks:20cm	3	-	
Pièces d'artillerie de proue		45cm	2	Avant	
Pièces d'artillerie dorsales		60cm	3	Gauche/Avant/Droit	

Règles Spéciales :

- Le Legatus Mk.II est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».

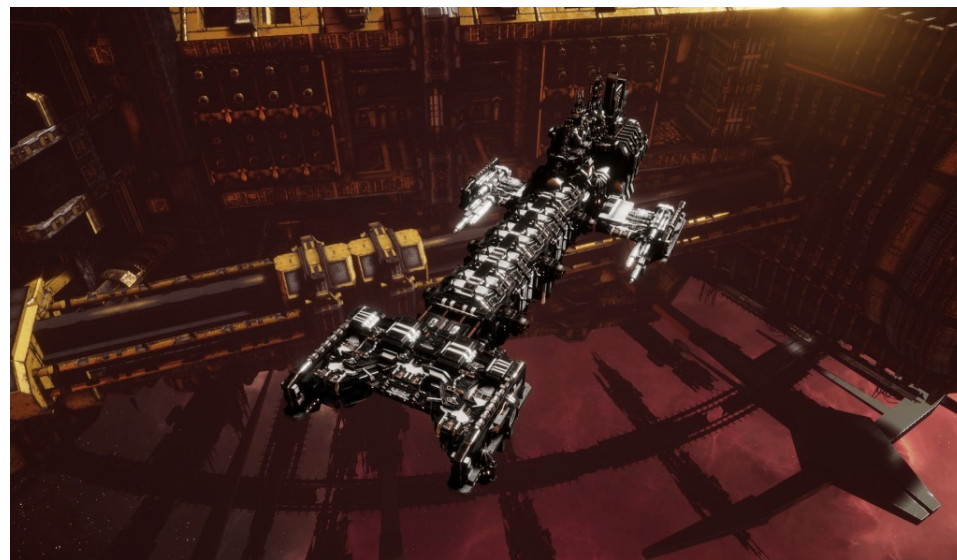
CROISEUR LEGER DE CLASSE VANGUARD Mk I à III.....110 Pts

Suite à la chute de Cadia, cette classe de croiseur léger répond à un besoin de l'Adeptus Astartes en navires d'avant-garde rapides à long rayon d'action, plus puissants et résistants qu'un escorteur, mais demandant moins de ressources qu'un croiseur d'attaque. Elle est dérivée de la sous classe de croiseurs d'attaque de type Vanguard (cheval de bataille du chapitre Grey Knights) duquel d'ailleurs la classe reprend le nom.

Cette classe est composée de 3 modèles nommés MKI à III qui représentent une variation de son armement de proue. A l'instar du croiseur d'attaque, la classe est prévue pour les missions lointaines et sans support immédiat. Suite à la chute de Cadia, un arrêté Impérial autorise de nouveau les chapitres Space Marines à utiliser des pièces d'artillerie navale à courte portée ce qui a conduit à la création de la variante Mk.II. Cette dernière reste rare car des millénaires d'interdit ne s'oublie pas en un jour. La variante MkIII voit aussi une utilisation en support de flotte en utilisant ses canons de bombardement comme anti-autonomes.

Certains modèles ont reçu, à titre expérimental, des moteurs améliorés leur permettant temporairement des accélérations fulgurantes. Pour leur défense lors des missions lointaines, certains Vikings ont été équipés de boucliers renforcés.

Les statistiques ci-après décrivent la variante Mk.I



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 4	25cm	90°	1	6+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Torpillés de proue		30cm	4	Avant	
Ponts de lancement de proue		Thunderhawks: 20cm	2 escadrilles	-	
Batteries d'armes tribord		30cm	3	Droit	
Batteries d'armes babord		30cm	3	Gauche	

Règles spéciales:

- Le Vanguard est conçu pour les missions lointaines sans support immédiat, il bénéficie de 2 dés supplémentaires lors des phases de contrôle des dégâts.
- Le Vanguard ne peut pas utiliser de Thunderhawks de type Annihilators (ses ponts ne peuvent assurer leur logistique en munitions).
- Pour +15pts, le Vanguard peut acheter un second bouclier.
- Pour +15pts, le Vanguard peut être équipé de moteurs améliorés lui permettant de lancer 5D6 lors des ordres « En Avant Toute ».
- Pour +5pts le Vanguard peut être modifié en variante Mk.II et échanger ses 4PF de torpillés contre 2PF de pièces d'artillerie de portée 30cm dans l'arc avant.
- Pour 0pts le Vanguard peut être modifié en variante Mk.III et échanger ses 4PF de torpillés contre 2PF de canons de bombardement de portée 30cm dans les arcs gauche/avant/droit

LISTE DE FLOTTE SPACE MARINE CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Maître de Flotte (Cd10) 50pts

Si votre flotte fait plus de 750pts elle doit inclure un Maître de Flotte. Il possède un commandement de 10 et doit être affecté à un vaisseau de ligne ou à la barge vénérable si une fait partie de la flotte.

Votre Maître de flotte peut acheter des relances au coût indiqué:

1 relance	25pts
2 relances	50pts
3 relances	75pts

Le Maître de Flotte peut acheter pour son vaisseau amiral une et une seule des escouades suivantes:

Escouade de Terminators	+50pts
Garde d'honneur	+10pts

Capitaine Space Marine 25pts

N'importe quel vaisseau (y compris un escorteur) peut disposer d'un capitaine Space Marine. Il ajoute +1 au commandement du vaisseau et l'escadron bénéficie du bonus de commandement.

Pour +25pts par capitaine, jusqu'à trois de vos capitaines affectés à un vaisseau de ligne peuvent être promu vétérans. Ils bénéficient d'une relance gratuite utilisable uniquement par leur vaisseau ou leur escadron.

Un vaisseau de ligne mené par un Capitaine Space Marine Vétéran ou un Capitaine Space Marine peut embarquer une escouade de gardes d'honneur.

Garde d'honneur	+10pts
-----------------------	--------

Cette liste de flotte suit les règles spéciales Space Marine décrites dans Battlefleet Gothic Armada p.21.

VAISSEAUX DE LIGNE

Vous pouvez prendre une barge de bataille par tranche de 1000pts, même incomplète de flotte. Attention pour sélectionner la variante Legatus Mk.II la valeur de la flotte doit être supérieure à 1000pts.

0-3 Barges de Bataille

0-3 Classe Legatus.....	425pts
0-1 Classe Legatus Mk.II.....	450pts

Votre flotte peut contenir un total maximum de 12 croiseurs (Croiseurs d'Attaque + Croiseurs Légers)

0-12 Croiseurs d'Attaque

0-12 Classe Atticus.....	145pts
--------------------------	--------

0-6 Croiseurs Légers

0-6 Classe Vanguard Mk.I.....	110pts
0-2 Classe Vanguard Mk.II.....	115pts
0-6 Classe Vanguard Mk.III.....	110pts

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir autant d'escorteurs que vous le désirez.

Destroyer de classe Hunter.....	40pts
Frégate de classe Gladius.....	45pts
Frégate de classe Nova.....	50pts

Cette flotte peut s'équiper de Thunderhawk Annihilators pour +10pts par pont de lancement présent dans la flotte.

RESERVES ET RENFORTS

La Flotte peut sélectionner ses réserves dans les listes Space Marine. Elle peut aussi en sélectionner jusqu'à un maximum de 50% dans celle de la flotte Impériale Cicatrix Maledictum

Pour les règles de sélection, les barges de bataille comptent comme cuirassés, les croiseurs d'attaque comme croiseur.





ADEPTUS MECHANICUS

CUIRASSE MECHANICUS DE CLASSE ARK MECHANICUS.....420 Pts

Au travers de plusieurs millénaires, un grand nombre de vaisseaux de différentes tailles, ne répondant à aucune catégorie spécifique, ont porté l'insigne de l'Adeptus Mechanicus. Beaucoup de ces vaisseaux sont incroyablement anciens, probablement des épaves spatiales retrouvées et remises en service, leur spécificités rend difficile leur catégorisation par rapport aux classes actuelles.

Un certain nombre de ceux-ci, les plus vastes forment la désormais mythique classe des Ark Mechanicus, parcourant sans fin l'espace interstellaire dans leur quête de connaissance. Chacun de ces vaisseaux est dirigé par un Venerated Archmagos Explorator, ils suivront toute piste pouvant permettre la découverte d'un Template de Construction Standard fonctionnel, graal révééré du culte Mechanicus.

De tels vaisseaux étaient rarement rencontrés par d'autres comme ils parcouraient l'espace au service des quêtes de l'Adeptus Mechanicus, cela est devenu moins vrai depuis la chute de Cadia..



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 12	20cm	45°	4	6+ Proue/5+	5
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		60cm	12	Droit	
Batteries d'armes bâbord		60cm	12	Gauche	
Pièces d'artillerie tribord		60cm	2	Droit	
Pièces d'artillerie bâbord		60cm	2	Gauche	
Pièces d'artillerie dorsale		60cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Canon Nova de proue		30-150cm	1	Avant	

Règles spéciales:

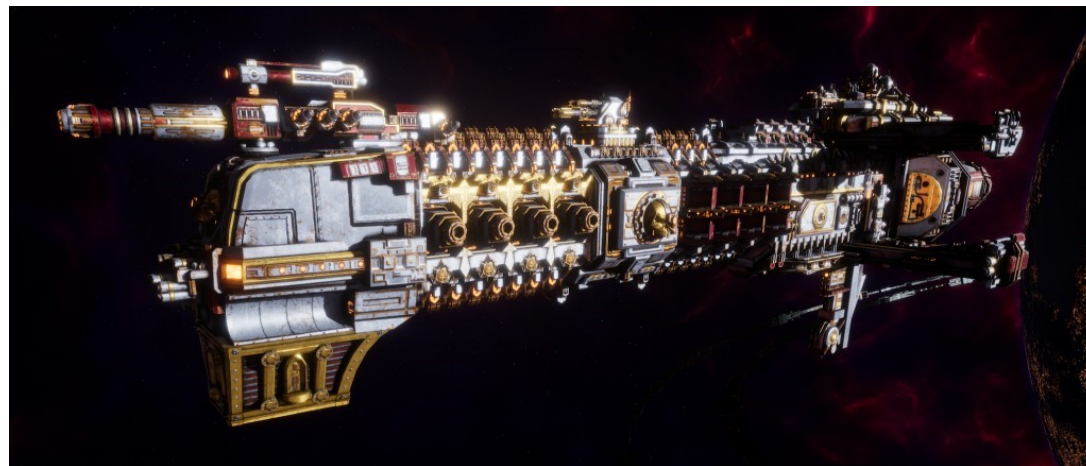
- Bénéficie d'une amélioration Adeptus Mechanicus (Voir les règles spéciales Adeptus Mechanicus section Dons Mechanicus)
- L'Ark Mechanicus est peu manœuvrable et ne peut adopter l'ordre spécial « Virage Serré ».
- Pour +10pts, l'Ark Mechanicus peut échanger ses 2/2 PF de lances bâbord et tribord pour s'équiper de 2/2 PF de ponts de lancement.

CROISEUR DE BATAILLE MECHANICUS DE CLASSE DICTATOR II.....285 Pts

Les croiseurs de classe Dictator sont construits à partir de la coque de ceux de classe Lunar, mais les pièces d'artillerie navale sont remplacées par des ponts de lancement d'appareils d'attaque. Ces modifications furent conçues afin de pouvoir envoyer facilement en orbite basse un grand nombre d'appareils, comme les chasseurs Thunderbolt et les bombardiers Marauder, pour effectuer des opérations de soutien au sol. Cependant, des améliorations successives sur les systèmes de communication et de détection augmentèrent la capacité des Dictators à lancer des attaques à longue portée. C'est pourquoi ces derniers furent de plus en plus souvent équipés de chasseurs de classe Fury capables d'opérer dans l'espace ainsi que de bombardiers Starhawk, leur permettant d'opérer soit comme vaisseau de soutien au sein d'une flotte, soit indépendamment afin de patrouiller dans le secteur.

Les versions Mechanicus améliorent leurs systèmes grâce à l'emploi de technologies avancées.

Les versions II remplacent les tubes lance torpilles de proue par un canon nova et ajoutent une tourelle d'artillerie dorsale, faisant monter la puissance de cette version à celle d'un croiseur de combat.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ Proue/5+	4
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Ponts de lancement tribord		Furies : 30cm Starhawks : 20cm	2 escadrilles	-	
Ponts de lancement bâbord		Furies : 30cm Starhawks : 20cm	2 escadrilles	-	
Batteries d'armes tribord		30cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	6	Gauche	
Pièces d'artillerie dorsale		60cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Canon Nova de proue		30-150cm	1	Avant	

Règles spéciales:

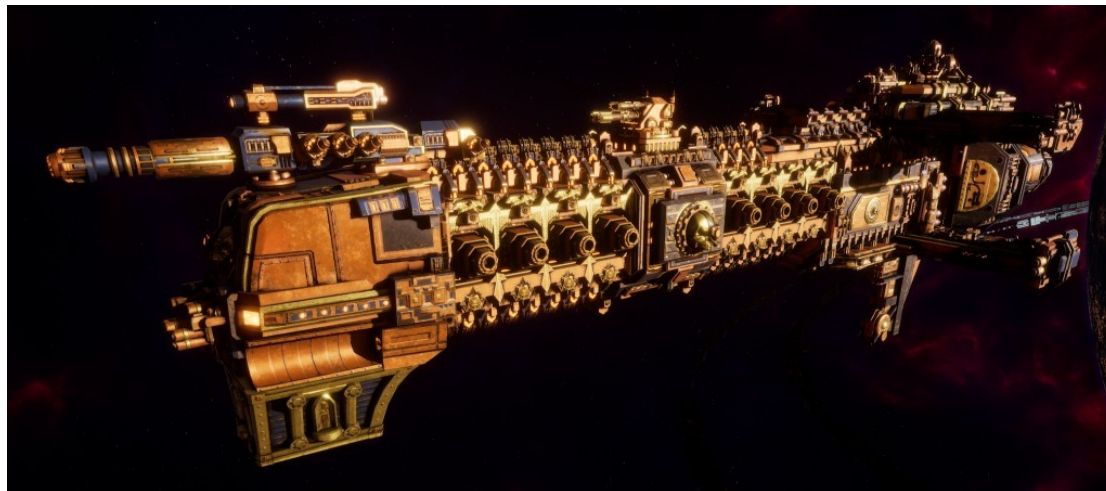
- Bénéficie d'une amélioration Adeptus Mechanicus (Voir les règles spéciales Adeptus Mechanicus section Dons Mechanicus)

CROISEUR DE BATAILLE MECHANICUS DE CLASSE TYRANT II.....275 Pts

Vers la fin du trente-huitième millénaire, le célèbre Artisan-Magos Hyus N'dai travailla sur la technologie des armes à plasma à haute cadence. Le croiseur de classe Tyrant devint bientôt populaire dans les chantiers navals grâce à ses batteries d'armes à plasma à haute cadence capables de délivrer des salves à une portée bien supérieure à celles des batteries classiques. Cela constitua une petite révolution, dans la mesure où le secret de la fabrication d'armes à longue portée avait été perdu depuis le Moyen-Âge Technologique. En pratique, toutefois, ces armes à longue portée n'ont pas la puissance nécessaire pour constituer une menace sérieuse contre autre chose que des escorteurs.

Les versions Mechanicus améliorent leurs systèmes grâce à l'emploi de technologies avancées.

Les versions II améliorent les batteries de moyenne à longue portée, remplacent les tubes lance torpilles de proue par un canon nova et ajoutent des tourelles d'artillerie dorsale, faisant monter la puissance de cette version à celle d'un croiseur de combat.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ Proue/5+	3
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Batteries d'armes tribord		60cm	4		Droit
Batteries d'armes bâbord		60cm	4		Gauche
Batteries d'armes tribord		30cm	6		Droit
Batteries d'armes bâbord		30cm	6		Gauche
Pièces d'artillerie dorsale		60cm	2		Gauche/Avant/Droit
Canon Nova de proue		30-150cm	1		Avant

Règles spéciales:

- Bénéficie d'une amélioration Adeptus Mechanicus (Voir les règles spéciales Adeptus Mechanicus section Dons Mechanicus)

CROISEUR DE BATAILLE MECHANICUS DE CLASSE LUNAR II.....260 Pts

Les croiseurs de classe Lunar forment l'ossature de la Flotte de Guerre Obscuras, plus de six cents d'entre eux opérant à travers l'ensemble du Segmentum, dont une vingtaine ayant prit part à la Guerre Gothique. La conception simple de ces vaisseaux assure leur durabilité et permet leur construction dans les mondes-ruches ou industriels normalement incapables de fabriquer un vaisseau de ligne.

Les versions Mechanicus améliorent leurs systèmes grâce à l'emploi de technologies avancées.

Les versions II remplacent les tubes lance torpilles de proue par un canon nova et ajoutent une tourelle d'artillerie dorsale, faisant monter la puissance de cette version à celle d'un croiseur de combat.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ Proue/5+	3
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pièces d'artillerie tribord		60cm	2	Droit	
Pièces d'artillerie bâbord		60cm	2	Gauche	
Batteries d'armes tribord		30cm	6	Droit	
Batteries d'armes bâbord		30cm	6	Gauche	
Pièces d'artillerie dorsale		60cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Canon Nova de proue		30-150cm	1	Avant	

Règles spéciales:

- Bénéficie d'une amélioration Adeptus Mechanicus (Voir les règles spéciales Adeptus Mechanicus section Dons Mechanicus)

CROISEUR DE BATAILLE MECHANICUS DE CLASSE GOTHIC II.....260 Pts

Le croiseur de classe Gothic est commun à travers l'Imperium. Un seul d'entre eux est un adversaire redoutable, capable de venir à bout d'ennemis de n'importe quelle taille. Néanmoins aussi puissantes que soient ses pièces d'artillerie, elles ne représentent pas un réel danger pour un adversaire suffisamment mobile en duel. La tactique est donc d'associer aux vaisseaux de classe Gothic un escadron d'escorteurs ou de croiseurs.

Les versions Mechanicus améliorent leurs systèmes grâce à l'emploi de technologies avancées.

Les versions II remplacent les tubes lance torpilles de proue par un canon nova et ajoutent une tourelle d'artillerie dorsale, faisant monter la puissance de cette version à celle d'un croiseur de combat.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 8	20cm	45°	2	6+ Proue/5+	3
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pièces d'artillerie tribord		30cm	4	Droit	
Pièces d'artillerie bâbord		30cm	4	Gauche	
Pièces d'artillerie dorsale		60cm	2	Gauche/Avant/Droit	
Canon nova de proue		30-150cm	1	Avant	

Règles spéciales:

- Bénéficie d'une amélioration Adeptus Mechanicus (Voir les règles spéciales Adeptus Mechanicus section Dons Mechanicus)

FREGATE IMPERIALE DE CLASSE FALCHION.....35 Pts

L'Escorteur Falchion est une conception récente du Monde Forge de Voss Prime basée sur des plans récupérés en 761.M40 à des renégats. Le peu d'informations récupérées fut acheminé sur Voss et le premier Falchion entra en action en 261.M41. De part son entrée en service récente, l'Escorteur Falchion n'est pas un modèle très répandu et certaines flottes n'en possèdent simplement aucun.

Tout comme le Destroyer Cobra, le Falchion est un navire polyvalent utilisé en escadrons pour patrouiller et escorter des convois ou des vaisseaux plus lourds. Ce modèle est fabriqué presque exclusivement sur Voss mais les rares flottes à en posséder le considèrent comme une bonne alternative au Cobra.

L'Adeptus Mechanicus en 990.M41, expérimenta des tubes lance torpilles avancés permettant de lancer des doubles salves mais plus difficiles à maintenir en termes de ressources (maintenance et munitions). Les résultats positifs ont vu cette amélioration validée. Les modèles dotés de ces nouveaux équipements restent encore peu communs au sein des flottes Impériales. Les flottes Mechanicus n'ont pas cette restriction et utilisent l'un ou l'autre, voire les deux modèles selon le type de mission.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes		30cm	3	Droite/Avant/Gauche	
Torpilles de proue		30cm	1	Avant	

Règles spéciales:

- Pour +5pts, le Falchion peut s'équiper de lance torpilles avancés augmentant sa PF de 1 à 2pts.

DESTROYER MECHANICUS DE CLASSE (COBRA) WIDOWMAKER MkII.....40 Pts

Le Cobra Widowmaker II est l'évolution de la variante spéciale Widowmaker du destroyer Cobra. Le 24ème Escadron de Destroyers (les Widowmakers) fut équipé d'équipement de détection à longue portée expérimental en sacrifiant sa batterie de macro canons. Cette modification prouva sa valeur au combat et une petite production de Cobra fut réalisée dans les chantiers de Mars sous le nom de code « Widowmaker ».

La rencontre avec les Taus et l'étude d'archéotechs sacrées permirent des avancées significatives qui malheureusement n'apparurent qu'au moment de la chute de Cadia et l'apparition de la Cicatrix Maledictum en 999.M41.

Cette nouvelle variante du Widowmaker possède des senseurs améliorés et des dispositifs d'acquisition permettant de relayer des informations aux autres vaisseaux de la flotte. A ce titre, elle peut être amenée à servir en tant qu'éclaireur hors d'un déploiement en escadron.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	4+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Torpilles de proue		30cm	2	Avant	
Equipements de détection à longue portée avec désignateur de cible *		45cm	1	Droite/Avant/Gauche	

Règles spéciales:

- * Le désignateur de cible a une portée de 45cm et ne fait aucun dégât. Les batteries d'armes des vaisseaux alliés tirant sur le navire ciblé par le désignateur ne subissent pas le décalage de colonne dû à la distance. Si le navire ciblé n'est pas la cible la plus proche du vaisseau allié le test de commandement est réussi automatiquement.
- Le bonus de commandement est doublé lorsque l'adversaire utilise un ordre spécial (+2 au lieu de +1)
- Le Widowmaker Mk.II est une exception aux règles normales des escorteurs car il n'est pas toujours déployé au sein d'un escadron et peut opérer indépendamment.
- En plus des restrictions de listes de flotte, il ne peut y avoir qu'un Widowmaker maximum par escadron d'escorteurs.

LISTE DE FLOTTE MECHANICUS CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Mechanicus Archmagos

Votre flotte peut inclure un Archmagos. Il doit être assigné à un vaisseau, dont il améliore la valeur de Commandement comme indiqué ci-dessous. Si votre flotte possède un cuirassé de classe Ark Mechanicus l'Archmagos doit obligatoirement être positionné dessus. Les flottes de 1000 points ou plus doivent posséder un Archmagos.

Archmagos Explorator (Cd 8)..50 pts
Archmagos Veneratus (Cd 9)..100 pts

Comme part de leur coût un Archmagos peut sélectionner un élément de la table d'amélioration pour son vaisseau. Ceci avant le jet normal d'amélioration. Si le second jet est identique à la première amélioration choisie alors l'Archmagos choisit aussi la seconde. (ceci n'est pas cumulable avec le choix du à un jet de 6 lors de l'établissement du commandement de base, un navire Mechanicus ne pourra jamais avoir plus de deux améliorations).

Si vous désirez donner une ou des relances à votre Archmagos, vous devez payer pour.

1 relance50pts
2 relances125pts

Cette liste de flotte suit les règles spéciales Adeptus Mechanicus décrites dans le supplément Ships of Mars. Les coûts ci-après incluent les bonus d'amélioration Mechanicus des vaisseaux de ligne.

VAISSEAUX DE LIGNE

Cuirassé

Vous pouvez inclure dans votre flotte un cuirassé par tranche de trois croiseurs. Le premier choix de cuirassé est obligatoirement de la classe Ark Mechanicus.

0-1 Cuirassé de classe Ark Mechanicus..... 420 pts
Cuirassé de classe Retribution 380 pts
Cuirassé de classe Emperor.....400 pts
Cuirassé de classe Oberron 370 pts

0-15 Croiseurs

0-1 Croiseur de bataille de classe Dictator II285 pts
0-1 Croiseur de bataille de classe Tyrant II..... 275 pts
0-1 Croiseur de bataille de classe Lunar II.....260 pts
0-1 Croiseur de bataille de classe Gothic II.....260 pts
Croiseur de classe Dictator 255 pts
Croiseur de classe Tyrant..... 220 pts
Croiseur de classe Lunar.....215 pts
Croiseur de classe Gothic.....215 pts
Croiseur Léger de classe Endeavour.....135 pts
Croiseur Léger de classe Endurance.....135 pts
Croiseur Léger de classe Defiant.....145 pts

ESCORTEURS

Vous pouvez inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez dans votre flotte. Ces derniers ne bénéficient pas des améliorations/bonus Mechanicus ou des bonus Space Marine

Frégate de classe Nova.....45pts
Frégate de classe Gladius.....40pts
Frégate de classe Firestorm 40 pts
Frégate de classe Falchion35 pts
Frégate de classe Sword35 pts
Destroyer de classe Cobra.....30 pts
Destroyer de classe Hunter..... 35pts
0-3 Destroyer de classe Widowmaker.....40pts

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte peut sélectionner ses réserves dans les listes de flotte Adeptus Mechanicus et dans les listes de la flotte Impériale (tous secteurs).





CHAOS

CROISEUR LEGER DU CHAOS DE CLASSE HELLBRINGER Mk I & II.....145 Pts

En dehors de leurs performances, on ne sait pas grand-chose sur l'origine de ce croiseur léger, si ce n'est qu'il ressemble au croiseur léger de type Pagan avec moins de senseurs et un armement longue portée. Il a été observé pour la première fois en 139.M41 et quelques exemplaires étaient présent dans la flotte d'Abaddon lors de la 12ème Croisade. Son emploi se généralise petit à petit à toutes les flottes du Chaos mais en toute petite quantité car sa production semble difficile.

Ce croiseur léger est aussi rapide qu'un escorteur et sa structure a été adaptée pour monter des armes de croiseur plus lourdes que celles habituellement embarquées sur ce type de vaisseau.

Des deux versions d'Hellbringer, la version de base est un porte nefs léger de type Defiant, avec un armement qui aligne des macro batteries longue portée ce qui lui permet de soutenir tout en restant en retrait car sa puissance de feu, reste faible et il est vulnérable même à de petites unités comme des destroyers.

La version Mk.II remplace les ponts de lancement par des pièces d'artillerie longue portée aux prix d'adaptations supplémentaires et semble être une réponse aux croiseurs léger et d'attaque des chapitres Space Marines



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	30cm	90°	1	5+	1
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue		60cm	6	Gauche/Avant/Droit	
Ponts de lancement tribord		Doomwing: 30cm Firelord : 20cm Dreadclaw : 30cm	1	-	
Ponts de lancement babord		Doomwing: 30cm Firelord : 20cm Dreadclaw : 30cm	1	-	

Règles spéciales:

- Pour 0Pts, la version Mk.II remplace les 1PF/1PF de ponts de lancement tribord et bâbord par 1PF/1PF de pièces d'artillerie de portée 60cm tirant respectivement à tribord et bâbord.

RAIDER DU CHAOS DE CLASSE IDOLATOR II.....35 Pts

Apparu lors de la 13ème croisade noire d'Abaddon, le raider de classe Idolator II est une version repensée pour être construite dans n'importe quel chantier naval, même ceux possédant peu d'installations avancées. Ceci rend ce modèle assez rapide à construire et nécessite que peu d'entretien.

Cette version utilise la même coque que l'Idolator mais l'équipe avec des systèmes et des armements moins performants.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	30cm	90°	1	5+	1
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Pièces d'artillerie		30cm	1	Avant	
Batteries d'armes		30cm	2	Droite/Avant/Gauche	

Règles spéciales:

LISTE DE FLOTTE CHAOS CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Maître de Guerre du Chaos

Vous ne pouvez inclure un Maître de Guerre du Chaos dans votre flotte que si elle comprend au moins un vaisseau de ligne. Il doit être affecté au navire le plus cher. Augmente le commandement du vaisseau de +2, jusqu'à un maximum de 9.

Maîtres de guerre du Chaos (Cdt +2).....100 pts
Les maîtres de guerre du Chaos ont une relance. Le Maître de guerre peut obtenir une relance supplémentaire pour un coût de +25 points. Le Maître de Guerre peut recevoir une seule marque du Chaos au coût indiqué ci-après.

Seigneurs du Chaos

Tout vaisseau de ligne, à l'exception de celui du Maître de guerre, peut être commandé par un Seigneur du Chaos. Celui-ci augmente le commandement du vaisseau de +1 jusqu'à un maximum de 9

Seigneur du Chaos (Cdt+1)..... 25pts
Un Seigneur du Chaos peut bénéficier d'une relance, au coût de +25pts (utilisable uniquement par son vaisseau ou escadron). Un vaisseau commandé par un seigneur du Chaos peut recevoir une seule marque du Chaos au coût indiqué ci-après.

Marque de Slaanesh +25 pts

Le vaisseau est plein de serviteurs de Slaanesh avides de sensations, et leurs chants de sirènes se propagent à travers les esprits des membres d'équipages des vaisseaux alentours. Les vaisseaux ennemis à moins de 15 cm subissent un malus de -2 en commandement

Marque de Khorne +20pts

Dotés d'équipages psychotiques et assoiffés de sang, les vaisseaux portant la marque de Khorne doublent leur valeur lors des abordages.

Marque de Tzeentch. +25 pts

Le capitaine est doué de préscience et peut faire appel à de grandes magies pour contrôler son vaisseau, il gagne +1 relance.

Marque de Nurgle +35 pts

Les vaisseaux portant la marque de Nurgle sont envahis par la peste et les nombreuses maladies du seigneur de la peste, ils gagnent 1 point de structure et ne peuvent être abordés.

Cette liste de flotte suit les règles spéciales Space Marine décrites dans Battlefleet Gothic Armada p.45.

VAISSEAUX DE LIGNE

Cuirassé

Votre flotte peut inclure jusqu'à un cuirassé par tranche complète de trois croiseurs ou croiseurs lourds.
Cuirassé de classe Despoiler.....400 pts
Cuirassé de classe Desolator.....300 pts

Croiseur Super Lourd

Vous pouvez inclure jusqu'à un croiseur super-lourd dans votre flotte pour chaque tranche complète de trois croiseurs ou croiseurs lourds.
Croiseur Super Lourd de classe Répulsive.....230 pts
Croiseur Super Lourd de classe Vengeance.....230 pts
Croiseur Super Lourd de classe Retaliator.....275 pts
Croiseur Super Lourd de classe Executor.....210 pts

Croiseur Lourd

Vous pouvez inclure jusqu'à un croiseur lourd dans votre flotte pour chaque tranche complète de deux croiseurs.
Croiseur Lourd de classe Styx.....275 pts
Croiseur Lourd de classe Hadès.....200 pts
Croiseur Lourd de classe Acheron.....190 pts

0-12 Croiseurs

Croiseur de classe Devastation.....190 pts
Croiseur de classe Murder.....170 pts
Croiseur de classe Carnage.....180 pts
Croiseur de classe Slaughter.....165 pts
0-2 Croiseur Léger de classe Hellbringer.....145 pts

ESCORTEURS

Vous pouvez inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez dans votre flotte.

Raider de classe Idolator. 45 pts
Raider de classe Infidel. 40 pts
Raider de classe Idolator II. 35 pts
Destroyer de classe Iconoclast 30 pts

VAISSEAUX DEMONS

Voir Battlefleet Gothic Armada p.40-41

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte ne peut sélectionner ses réserves que dans cette liste.

EQUIPAGES MARINES DU CHAOS

Tout vaisseau de ligne peut recevoir un équipage de marines du Chaos pour +35points. Un navire avec un équipage de Space Marines du Chaos peut recevoir une marque du Chaos. Le navire sera alors soumis aux règles décrites dans Battlefleet Gothic: Armada p.45.

Pour un coût supplémentaire de +10 pts, les cuirassés et croiseurs super-lourds embarquant un Maître de guerre, un Seigneur du chaos ou un équipage Space marines du chaos peuvent inclure des Terminators Elus, Battlefleet Gothic: Armada p.45.



AELDARI CORSAIRS

CROISEUR DE BATAILLE AELDARI DE CLASSE VAUL / REIA (ECLIPSE II).....250 Pts



Bien qu'une rumeur coure qu'ils seraient des versions plus légères du Grand Croiseur de Type Nébula, les croiseurs de bataille Vaul (à droite) et Eclipse II ou Reia (à gauche), signifiant « étoile montante » tel qu'il est nommé par certains capitaines de navires Eldars, sont très certainement une évolution du croiseur Eclipse. Ils en ont les mêmes caractéristiques de base, mais le Vaul supprime sa part de sa capacité d'emport de nefs pour embarquer des générateurs plus puissants afin d'alimenter son armement qui augmente de manière significative. Tandis que sa variante Reia est moins radicale et ressemble plus à l'Eclipse en conservant une partie de la capacité porte-nefs.

Ces deux modèles ont été rencontrés pour la première fois en 997.M41, lorsqu'un convoi attaqué par des navires suivants de Slaanesh fut sauvé par l'apparition d'un Vaul et d'un Eclipse II qui mirent en déroute leurs attaquants avant de disparaître à leur tour. Les caractéristiques ci-dessous sont celle du Vaul.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	10/20/25cm	Spécial	Holochamps	4+	0
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Pulsars de proue		30cm	3	Avant	
Batteries d'armes de proue		30cm	9	Avant	
Lance torpilles de quille		30cm	4	Avant	

Règles spéciales:

- Pour +20pts le Vaul peut être transformé en Reia (Eclipse II) et échanger ses 4PF de tubes lance torpilles contre 2PF (2 escadrilles) de ponts de lancement
- Les escadrilles embarquées sont des chasseurs modèle Darkstar vitesse 30cm ou des bombardiers modèle Eagle vitesse 20cm

CROISEUR AELDARI DE CLASSE SHADOW / KURNOUS.....210 Pts



Le croiseur de classe Shadow (à gauche) est typique des vaisseaux de ligne Eldars : ses nombreuses voiles solaires le font bénéficier d'une grande vitesse et d'une manœuvrabilité impressionnante, le rendant capable de semer facilement les escorteurs des autres races. Equipé de batteries d'armes et de torpilles Eldars, en nombre suffisant pour être une menace à ne pas ignorer. Le Kurnous (à droite) est conçu sur la même base que le croiseur de classe Shadow, les différences résident dans le fait que sa quille a été transformée pour pouvoir accueillir des ponts de lancement à la place de lance torpilles.

Bien que l'Astronomicum ne connaisse pas la date d'apparition exacte de la variante Kurnous, il estime qu'elle est bien postérieure à la guerre gothique car les premières identifications remontent peu avant l'apparition de la faction Ynnari chez les Xenos Eldars.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 6	10/20/25cm	Spécial	Holochamps	4+	0
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue		30cm	12	Avant	
Lance torpilles de quille		30cm	4	-	

Règles spéciales:

- Pour +25pts, le Shadow peut être transformé en Kurnous et échanger ses 4PF de tubes lance torpilles par des ponts de lancement d'une valeur de 2PF (2 escadrilles) .
- Les escadrilles embarquées sont des chasseurs modèle Darkstar vitesse 30cm ou des bombardiers modèle Eagle vitesse 20cm

CROISEUR LEGER AELDARI DE CLASSE IKAROS (SOLARIS MODIFIE).....165 Pts

Le Solaris II, plus communément codifié Ikaros dans les banques de données de l'Astronomicum. L'Ikaros fut utilisé pour la première fois par les corsaires Eldars des Alaitoc Night Raiders durant les prémices du conflit du secteur Nemesis. Il s'agissait au départ d'une conversion de terrain radicale d'un croiseur léger Solaris, lourdement endommagé lors du raid solitaire sur le convoi CQ-43/512, en un porte nef léger et rapide.

Suite aux résultats positifs lors d'actions dans le système Régulus, 3 autres Solaris furent modifiés pour adopter cette nouvelle configuration.

Depuis L'Astronomicum et l'Ordo Xenos ont détecté de nouveaux modèles d'Ikaros ont été observés depuis l'apparition de la faction Ynnari.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur / 4	15/20/30cm	Spécial	Holochamps	4+	0
		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries d'armes de proue		30cm	6	Avant	
Ponts de lancement de quille		Darkstar : 30cm Eagle : 20cm	2 escadrilles	-	

DESTROYER AELDARI DE CLASSE HEMLOCK40 Pts

Le Hemlock est notable en raison de la simplicité de sa conception. Ce vaisseau consiste en fait en une pièce d'artillerie pulsar propulsée par des moteurs très puissants, et pratiquement rien d'autre. L'Amiral Grove décrit une fois le Hemlock comme un "canon mobile et non un véritable vaisseau". En raison de l'énergie utilisée par les moteurs stellaires et la lance pulsar, et malgré la technologie avancée des eldars, l'Hemlock ne peut probablement pas assurer un environnement stable pour d'autres personnes que l'équipage nécessaire au mouvement et au tir du vaisseau. Ceci le rend très vulnérable aux actions d'abordage des escorteurs ennemis, si tant est qu'ils puissent s'approcher suffisamment.

Une nouvelle version est apparue en 995M41, elle augmente l'armement, ajoutant une batterie. Ceci lui permettrait de tenter de saturer les boucliers de sa cible et ainsi permettre à sa lance une meilleure pénétration.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	15/20/30cm	Spécial	Holochamps	4+	0
PORTEE/VITESSE		P. DE FEU/FORCE		ARC DE TIR	
Pulsars de proue		30cm	1	Avant	

Règles spéciales:

- Un Hemlock ne peut lancer d'action d'abordage. Un vaisseau tentant d'aborder un Hemlock bénéficie d'un bonus de +1 en plus de tout autre modificateur.
- Pour +5pts L'Hemlock peut ajouter 1PF de batteries d'armes de portée 30cm dans l'arc avant.

LISTE DE FLOTTE AELDARI CORSAIRS CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

0-1 Prince Pirate

Votre flotte peut inclure un Prince Pirate. Il doit être assigné à un vaisseau et ajoute +2 à sa valeur de Commandement, jusqu'à un maximum de 10. Si votre flotte fait 750 points ou plus, elle doit inclure un Prince Pirate.

Prince Pirate (Cd+2).....100 pts
Vous pouvez acheter des relances de Commandant de Flotte pour votre Prince Pirate en payant le prix indiqué ci-dessous.

Une relance.....25 pts
Deux relances.....50 pts
Trois relances.....100pts

Cette liste de flotte suit les règles spéciales Corsaires Eldars décrites dans Battlefleet Gothic Blue Book p.129-130 et 134.

VAISSEAUX DE LIGNE

Cuirassé

Votre flotte peut inclure jusqu'à un cuirassé par tranche complète de 1000pts jouée. Donc si vous avez entre 0 et 999pts vous ne pouvez pas jouer de cuirassé, tandis que si vous avez entre 1000 et 1999pts pouvez jouer un cuirassé et ainsi de suite.

Cuirassé de classe Void Staker.....380 pts

0-12 Croiseurs

Croiseur de Bataille de classe Vaul/Reia.....250/270 pts
Croiseur de classe Eclipse.....250 pts
Croiseur de classe Shadow/Kurnous.....210/235 pts
Croiseur de classe Eclipse.....250 pts
Croiseur Léger de classe Ikaros.....165 pts
Croiseur Léger de classe Aurora.....140 pts
Croiseur Léger de classe Solaris.....130 pts

ESCORTEURS

Votre flotte peut inclure autant d'escorteurs que vous le désirez.

Frégate de classe Hellebore.....75/65* pts
Frégate de classe Aconite.....65/55* pts
Destroyer de classe Hemlock.....40 pts
Destroyer de classe Nightshade.....40 pts

*Le deuxième coût est celui proposé par la FaQ 2010 (coût aussi validé par BFG FR).

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte ne peut sélectionner ses réserves que dans les liste Corsaires Eldars/ Aeldari Corsairs





ASURYANI CRAFTWORLDS

GRAND CROISEUR ASURYANI DE CLASSE PHOENIX.....335 Pts

La classe Phoenix est de la catégorie grand croiseur et semble basée sur les améliorations apportées par le prince Yriel au Flame of Asuryan pour sa conception.

Elle ne possède pas d'armes ayant la capacité de tirer sur plusieurs arcs, ni d'armes à longue portée contrairement aux vaisseaux des corsaires Eldars (Aeldari Corsairs).

Pour le moment seule cette configuration a pu être observée, on ne sait pas s'il en existe d'autres et si c'est le cas, on ne connaît pas leur préfixe.



TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Grand Croiseur/8	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE		ARC DE TIR	
Pulsars de quille		30cm	2	Avant	
Batteries de proue		30cm	18	Avant	
Ponts de lancement de quille		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	4	-	

*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

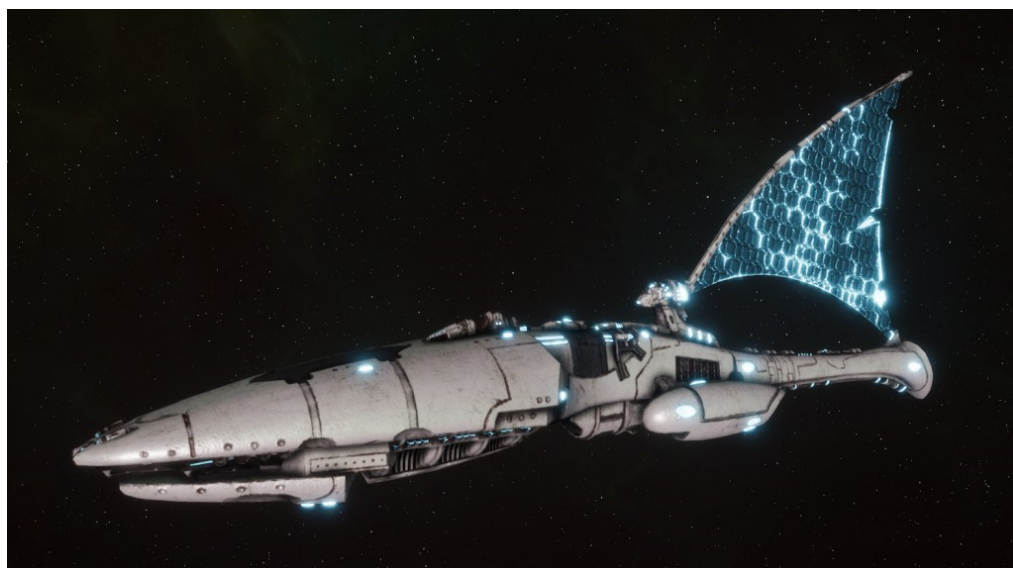
Règles spéciales:

- Pour +10 points, un Phoenix peut être doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.

CROISEUR ASURYANI DE CLASSE DRAGON260 Pts



GHOST DRAGON



STARFALL DRAGON



FIRESTORM DRAGON



MOONRAY DRAGON

CROISEUR ASURYANI DE CLASSE DRAGON260 Pts

Le terme “Dragon” désigne une classe de croiseurs des Vaisseaux Mondes Eldars. Il ne se rapporte à aucun armement ou configuration en particuliers, mais regroupe plutôt des appareils suivant les mêmes principes, conçus pour les mêmes missions de base.

Au sein de cette catégorie, les vaisseaux sont regroupés en fonction de configurations ou de combinaisons d’armes communes, sous un nom systématiquement dérivé de “Dragon”. Ainsi les Dragons pilotés en majeure partie, voire intégralement, par des pierres-esprits sont appelés Dragons Fantômes, tandis que les vaisseaux les plus lourds, conçus pour opérer loin du vaisseau-monde sur de longues périodes sont appelés Void Dragons. Les types de Dragons peuvent grandement varier, que ce soit par le nombre de leurs voiles, par leur armement ou même par leur taille. Il ne faut toutefois pas les confondre avec le Void Dragon qui est en fait l’évolution en croiseur lourd de ce type de croiseurs.

Les 4 configurations suivent la même logique de nommage que celles des Wraithships et portent un préfixe devant le nom de leur classe, c’est-à-dire ici:

- Starfall Dragon (Batteries+ Torpilles),
- Ghost Dragon (Batteries + Ponts),
- Firestorm Dragon (Pulsars + Torpilles),
- Moonray Dragon (Pulsars + Ponts).

Un peu avant la 13ème croisade noire d’Abaddon, il été rapporté que les configurations Firestorm et Moonray ont accru la capacité de leurs lance torpilles passant de 6 à 8 tubes.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	10/20/25cm	Spécial	Holo Champs	5+	0
ARMEMENT		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Choisissez une arme de proue pour chaque Dragon de la flotte					
Pulsars		30cm	3	Avant	
Batteries		30cm	16	Avant	
Choisissez une arme de quille pour chaque Dragon de la flotte					
Torpilles		30cm	6	Avant	
Ponts de lancement		Nightwing: 30cm* Phoenix: 20cm*	4	-	

*Les Nightwings fonctionnent comme les Darkstars, les bombardiers Phoenix fonctionnent comme les Eagles.

Règles spéciales:

- Pour +10 points, un Dragon équipé de ponts de lancement peut être doté d'escadrons de Vampires Raiders qui fonctionnent comme des appareils de débarquement avec une vitesse de 25 cm.
- Pour +10 points, un Dragon équipé de tubes lance torpilles peut augmenter leur puissance de +2PF passant ainsi de 6 à 8PF

LISTE DE FLOTTE ASURYANI CRAFTWORLDS CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

Cette liste de flotte est l'archétype des flottes Eldars Vaisseaux Mondes.

0-1 Amiral

Votre flotte peut inclure un Amiral Eldar, qui doit être affecté à un vaisseau, dont il remplacera la valeur de Cd par la sienne. Si la valeur en points de la flotte dépasse 750 points, elle doit être commandée par un Amiral.

Amiral Eldar (Cd 9).....75 pts

Amiral Suprême Eldar (Cd 10).....100 pts

L'Amiral peut acheter une relance de Commandant de Flotte au coût indiqué ci-dessous :

Une relance.....25 pts

0-3 Grands Prophètes

Votre flotte peut inclure jusqu'à trois Grands Prophètes. Chacun doit être affecté à un vaisseau et accorde une relance utilisable par son vaisseau ou un vaisseau du même escadron ou un escadron d'escorteurs dans un rayon de 15 cm.

Grand Prophète+30 pts

Équipes d'Abordage de Guerriers Aspects

N'importe quel nombre de vaisseaux de ligne peut avoir des équipes d'abordage de guerriers aspects. (cf. règles spéciales p.6).

Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects+20 pts

Cette liste de flotte suit les règles spéciales du supplément de games workshop « Flottes Vaisseaux Mondes Eldars ».

VAISSEAUX DE LIGNE

Croiseurs

Votre flotte peut inclure un grand croiseur de type différent par tranche de trois croiseurs présents dans la flotte. Le nombre de Phoenix ne peut être supérieur au de plus d'un au nombre de Dragons (exemple si vous avez 6 Spectres et pas de Dragon vous ne pouvez prendre qu'un seul Phoenix).

Grand Croiseur de classe Phoenix335 pts

Votre flotte peut inclure un Dragon par tranche de deux Spectres présents dans la flotte.

Croiseur de classe Dragon260 pts

Votre flotte peut inclure autant de croiseurs légers que vous le voulez.

Croiseur Léger de classe Spectre160 pts

Navires Fantômes

N'importe quel vaisseau de ligne de la flotte peut être transformé en Navire Fantôme. Un tel vaisseau ne peut pas inclure de Grand Prophète ni de guerriers aspects.

Navire Fantômegratuit

ESCORTEURS

Votre flotte peut inclure autant d'escorteurs que vous le souhaitez.

Escorteurs de classe Shadowhunter.....40 pts

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte peut sélectionner ses réserves dans les listes Asuryani Craftworld. / Eldars Vaisseaux Mondes, ainsi que les listes des Aeldari Corsairs / Corsaires Eldars si vous jouez les règles de flottes combinées (voir le supplément de games workshop « Flottes Vaisseaux Mondes Eldars »)





DRUKHARI

CUIRASSE DRUKHARI DE CLASSE AGONY.....300 Pts

DYING SUN



FALLING MOON

CUIRASSE DRUKHARI DE CLASSE AGONY.....300 Pts

IRON THORN



OBSIDIAN ROSE

CUIRASSE DRUKHARI DE CLASSE AGONY.....300 Pts

C'est une des classes de vaisseaux les plus rares chez les Drukharis (Eldars Noirs), malgré des armements ne comportant pas de portée étendues, les capacités de ces vaisseaux restent effrayantes. Ils compensent leur manque de portée par une rapidité et une maniabilité égale à celle d'un croiseur léger Impérial tout en embarquant la puissance de feu d'un cuirassé.

Cette classe n'avait jamais été rencontrée avant récemment et les experts se perdent en conjecture quant au nombre réel en service et si les Drukharis sont en capacité d'en produire de nouveaux.

Les différentes configurations sont nommées comme suit par les Drukharis:

- Obsidian Rose (Lances + Batteries)
- Iron Thorn (Lance + Batteries + Ponts)
- Dying Sun (Lance + Batteries + Impalers)
- Iron Thorn (Lance + Batteries + Torpilles)

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Cuirassé / 10	25cm	90°	Bouclier d'ombre	5+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Lances Fantômes de proue		30cm	1	Avant	
Batteries de proue		30cm	9	Avant	
Batteries de proue		30cm	12	Avant	
ARMEMENT SECONDAIRE: Vous pouvez choisir, 1 armements dans la liste suivante aux prix indiqué					
Torpilles de proue (+55 pts)		30cm	8	Avant	
Lances Fantômes de proue (+60 pts)		30cm	3	Avant	
Impaler (+75 pts) *		30cm	Spécial	Avant	
Ponts de lancement (+75pts)		Raptor : 30cm Razorwing : 20cm Slaver : 30cm	6 escadrilles	-	

Règles spéciales : Pour +50pts (FAQ 2010: +30pts), un cuirassé peut être équipé de moteurs caméléons.

* FAQ 2010: 1 ou 2 modules Impaler (+75 ou +150 pts) pour ce choix d'armement

CROISEUR DRUKHARI DE CLASSE TORTURE.....210 Pts



FLAYED SKULL



FIEND ASCENDANT



BLEAK SOUL



BLOODIED CLAW

CROISEUR DRUKHARI DE CLASSE TORTURE.....210 Pts

Le croiseur Torture est la plus grande des 2 classes composant la majorité des flottes Drukhari (Eldar Noir) et certainement le type de croiseur rencontré le plus souvent. Comme pour tous les navires Aeldaris ou Asuryanis (Eldars la classe torture est fréquemment confondue avec d'autres bâtiments et à la lumière des informations récoltées dans plusieurs secteurs, les vaisseaux de cette classe seraient responsables de 30 attaques jusque là attribuées à d'autres navires Asuryanis (Eldars). Certains enregistrements visuels semblent indiquer que ces vaisseaux partagent de nombreux traits avec les bâtiments Aeldaris nommés « Shadow » et « Eclipse », ce qui pousse les experts de l'Institut des Etudes Extra-terrestres de la Flotte à les considérer comme des variantes de la même classe. Cependant, d'autres rapports tendent à démontrer qu'il s'agirait d'amalgames de ces diverses classes, tandis que d'autres rencontres révèlent des caractéristiques si variées en termes de configuration et d'armement que chaque nouveau rapport rend la classification de ces vaisseaux toujours plus difficile. Les récits de vaisseaux Eldars de tous bords se battant entre eux ne font qu'ajouter à la confusion, et l'existence de plusieurs factions Eldars rivales ou opposées ne serait être mise en doute, surtout depuis l'apparition récente d'une nouvelle faction se faisant appeler Ynnari.

L'attaque de la station de surveillance d'Adecca ou 300 techniciens furent capturés pour être précipités au sol depuis des appareils d'attaque sur Balden appelle des mesures radicales, et certains pensent que les Eldars Noirs pourraient agir ainsi pour que les représailles impériales frappent leurs cousins abhorrés. Les différentes configurations sont nommées comme suit par les Drukharis:

- Flayed Skull (Batteries + Lances)
- Fiend Ascendant (Batteries + Ponts)
- Bleak Soul (Batteries + Impaler)
- Bloodied Claw (Batteries + Torpilles)

Certaines variantes Bloodied Claw semblent emporter deux tubes lance torpilles supplémentaires depuis l'apparition de la faction Ynnari.

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLIERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur/6	35 cm	90°	Bouclier d'ombre	5+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		30 cm	12	Avant	
ARMEMENT SECONDAIRE: Vous pouvez choisir, 1 armement dans la liste suivante au prix et aux limitations indiquées					
Torpilles de proue (+20 pts) *		30 cm	4	Avant	
Lances Fantômes de proue (+20 pts)		30 cm	2	Avant	
Impaler (+20 pts) **		30 cm	Spécial	Avant	
Ponts de lancement (+40 pts)		Raptor : 30 cm Razorwing : 20 cm Slaver : 30 cm	4 escadrilles	-	

Règles spéciales : Pour +30pts (FAQ 2010: +20pts), un croiseur peut être équipé de moteurs caméléons.

* Pour +15pts supplémentaires l'armement secondaire torpilles de proue peut être augmenté de 4 à 6 PF (35pts au total),

** FAQ 2010: 1 ou 2 modules Impaler (+20 ou +40 pts) pour ce choix d'armement

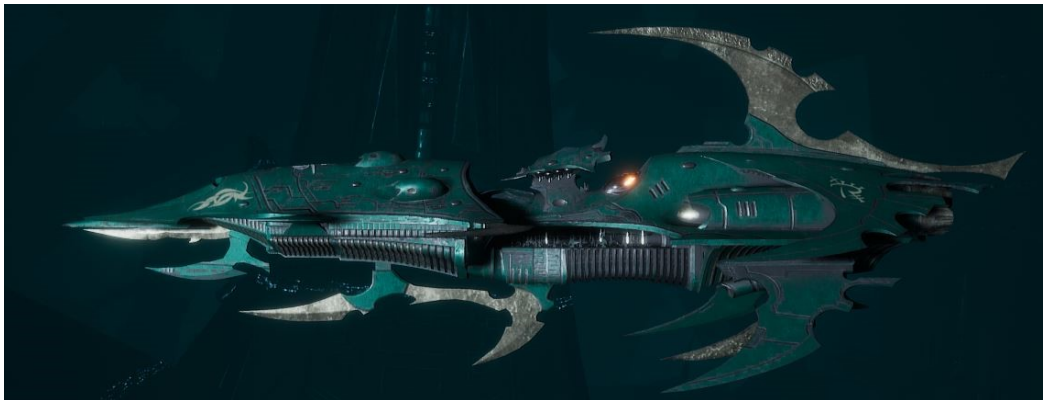
CROISEUR LEGER DRUKHARI DE CLASSE SUCCUBUS140 Pts



DARK MIRROR



BURNING SCALE



BALEFUL GLAZE



BLADED LOTUS

CROISEUR LEGER DRUKHARI DE CLASSE SUCCUBUS140 Pts

A quelques exceptions près, il n'y avait de signe majeur d'activité Drukhari (Eldar Noir) dans le secteur Némésis. Beaucoup de convois furent détruits de la même manière par un croiseur léger solitaire de configuration auparavant inconnue. Un exemple en est celle du convoi impérial de réfugiés de la colonie EX834245 détruite par les Taus. Il fut attaqué par un vaisseau identifié tout d'abord comme un croiseur léger Impérial de classe Endurance. Le vaisseau approchait à haute vitesse, et le capitaine Faust commandant le croiseur léger Dauntless *Opus Dei* ouvrit un canal de communication demandant l'identification du vaisseau. En retour celui-ci ouvrit le feu handicapant sévèrement le vaisseau amiral du convoi. Le massacre commença alors. Vague après vague de navettes d'assaut débordèrent les transports sans protection. Presque tous les citoyens impériaux furent exécutés, leurs têtes coupées, chargées dans des capsules de sauvetage à destination du monde Impérial le plus proche Echelon. Les capsules atterrirent et ceux qui les ouvrirent durent être internés suite au traumatisme.

L' *Opus Dei* se désengagea et après 5 mois arriva dans le secteur d'une base navale. Après interrogation, le capitaine Faust fut exécuté pour abandon de poste et crime envers les citoyens de l'empire. Une nouvelle menace pour l'humanité venait d'être révélée.

Les experts navals établirent après de longues discussions que le vaisseau appartenait à la race des Drukharis. Le vaisseau était plus petit que le standard de la classe Torture, mais possédait une puissance de feu équivalente à un croiseur impérial standard. Tous n'ont pas la même configuration, mais utilisent les mêmes tactiques. La classe a reçu le nom de code 'Succubus' dans les manuels impériaux. Les différentes configurations sont nommées comme suit par les Drukharis:

- Dark Mirror (Batteries + Lances)
- Burning Scale (Batteries + Ponts)
- Baleful Gaze (Batteries + Impaler)
- Bladed Lotus (Batteries + Torpilles)

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Croiseur léger / 4	40cm	90°	Bouclier d'ombre	5+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		30cm	6	Avant	
ARMEMENT SECONDAIRE: Vous pouvez choisir, 1 armement dans la liste suivante au prix et aux limitations indiquées					
Torpilles de proue (+10 pts)		30cm	4	Avant	
Lances Fantômes de proue (+10 pts)		30cm	2	Avant	
Impaler (+10 pts)*		30cm	Spécial	Avant	
Ponts de lancement (+20 pts)		Raptor : 30cm Razorwing : 20cm Slaver : 30cm	2 escadrilles	-	

Règles spéciales : Pour +20pts (FAQ 2010: +15pts), un croiseur léger peut être équipé de moteurs caméléons.

* FAQ 2010: 1 ou 2 modules Impaler (+10 ou +20 pts) pour ce choix d'armement

DESTROYER DRUKHARI DE CLASSE RAIDER45 Pts



Peu avant la chute de Cadia est apparu un nouveau type d'escorteur rapide Drukharai, l'emploi de cet escorteur lors de plusieurs raids dans les différents secteurs de l'Imperium a valu le nom de Raider à cette classe. Un peu plus rapide que les vaisseaux de la classe Corsair, il est toutefois moins armé et ne semble pas pouvoir avoir autant de flexibilité que cette dernière pour les configurations d'armes. Seules deux variantes d'armement ont été répertoriées nommées respectivement par les Drukharis :

- Immortality (Batteries) à droite
- Sigil (Batteries + torpilles) à gauche

TYPE/PS	VITESSE	VIRAGE	BOUCLERS	BLINDAGE	TOURELLES
Escorteur / 1	45cm	90°	Bouclier d'ombre	5+	0
ARMEMENT PRINCIPAL		PORTEE/VITESSE	P. DE FEU/FORCE	ARC DE TIR	
Batteries de proue		30cm	1	Avant	
ARMEMENT SECONDAIRE: Vous pouvez choisir, 1 armement dans la liste suivante					
Torpilles de proue		30cm	3	Avant	
Batteries d'armes		30cm	2	Avant	

Règles spéciales : Pour +5pts, un destroyer peut être équipé de moteurs caméléons.

LISTE DE FLOTTE DRUKHARI CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

Si la valeur de flotte dépasse 750 points, elle doit inclure un Commandant pour la diriger.

(0-1) Commandant de Flotte

Hiérarque ou Sirène (Cd9).....75 Pts
Voïvode ou Succube (Cd10).....100 Pts

Vous pouvez acheter jusqu'à 3 relances pour votre commandant :

Une relance.....25 Pts
Deux relances.....50 Pts
Trois relances.....100 Pts

Cette liste de flotte suit les règles spéciales Eldar Noirs décrites dans Battlefleet Gothic Armada p.53.

Les choix suivants sont des règles non officielles BFG.FR issues de l'Add-On Eldar Noirs p.8

Le Hiérarque (ou Sirène) a accès au choix d'Immaculés (ou Hékatrix) pour ses vaisseaux de lignes. Il peut aussi sélectionner une escouade d'Incubes pour son navire amiral.

Le Voïvode (ou Succube) a accès aux choix d'Immaculés (ou Hékatrix) et aux Incubes pour ses vaisseaux de ligne. Il peut aussi sélectionner un Tourmenteur et sa suite pour son navire amiral.

Tourmenteur et sa suite..... +35 pts
Escouade d'Incubes..... +20 pts
Escouade d'Immaculés ou de Maitresses de Sang Hékatrix.....+10pts

La FAQ 2010 ajoute des compléments pour les règles spéciales moteurs chaméléons, capture d'esclaves et torpilles vampires.

VAISSEAUX DE LIGNES

Cuirassés

Un cuirassé par tranche complète de 1000pts.
Cuirassé de classe Agony.....300 Pts (+ options)

En aucun cas le nombre total de cuirassés ne peut être supérieur au nombre total de croiseurs (croiseurs légers exclus).

Croiseurs

Un croiseur par tranche de 3 escorteurs ou croiseurs légers (exemple 1 croiseur léger et 2 escorteurs).
Croiseur de classe Torture.....210 Pts (+ options)

Croiseurs légers

Votre flotte peut contenir n'importe quel nombre de croiseurs légers.
Croiseur Léger de classe Succubus..140 Pts (+ options)

Note: Règle non officielle, vous pouvez sélectionner un vaisseau de ligne et payer seulement son coût de base sans lui acheter son option d'armement secondaire.

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir n'importe quel nombre d'escorteurs.

Frégate de classe Corsair.....50 Pts (+ options)
Destroyer de classe Raider.....45 Pts (+ options)

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte ne peut sélectionner ses réserves que dans cette liste.





YNNARI

LISTE DE FLOTTE YNNARI CICATRIX MALEDICTUM

COMMANDANT DE FLOTTE

Cette liste de flotte est l'archétype des flottes Eldars Vaisseaux Mondes.

Cette liste de flotte n'est pas officielle et suit les règles spéciales des flottes Aeldari, Asuryani ou Drukhari selon la faction du vaisseau ou de l'escadron concerné.

0-1 Amiral Ynnari

Votre flotte peut inclure un Amiral Ynnari. Si la valeur en points de la flotte dépasse 750 points, elle doit être commandée par un Amiral Ynnari.

Amiral Ynnari (Cd 9).....75 pts

Amiral Suprême Ynnari (Cd 10).....100 pts

Vous pouvez acheter des relances de Commandant de Flotte pour votre Amiral en payant le prix indiqué ci-dessous. Ces relances sont utilisables pour toute la flotte.

Une relance.....25 pts

Deux relances.....50 pts

Trois relances.....100pts

0-3 vaisseau de ligne Aeldari peut avoir des équipes d'abordage Corsaires. Elles bénéficient d'un bonus de +1 lors du premier tour de n'importe quel type d'abordage et d'un malus de -1 pour les suivants

Équipe d'Abordage Corsaire.....+10 pts

0-3 vaisseau de ligne Asuryani peut avoir des équipes d'abordage de guerriers aspects.

Équipe d'Abordage de Guerriers Aspects+20 pts

0-3 vaisseau de ligne Drukhari peut avoir des escouades d'Incubes, d'Immaculés ou de Maitresses de Sang

Escouade d'Incubes..... +20 pts

Escouade d'Immaculés ou de Maitresses de Sang Hékatix.....+10pts

Les règles Drukhari de capture d'esclaves ne s'appliquent pas à cette flotte

Cette flotte est composée de vaisseaux issus des listes de flottes Aeldari, Asuryani et Drukhari. Les escadrons mixtes, exemple (Aeldari et Drukhari ou Aeldari et Asuryani) ne sont pas autorisés

VAISSEAUX DE LIGNES

0-3 Cuirassés et Grand Croiseurs

Un cuirassé ou grand croiseur par tranche complète de 1000pts.

Cuirassé de classe Agony.....300 Pts (+ options)

Cuirassé de classe Void Staker.....380 pts

Grand Croiseur de classe Phoenix335 pts

0-12 Croiseurs

Un croiseur par tranche de 3 escorteurs ou croiseurs légers (exemple 1 croiseur léger et 2 escorteurs).

Croiseur de classe Torture.....210 Pts (+ options)

Croiseur de Bataille de classe Vault/Reia.....250/270 pts

Croiseur de classe Eclipse.....250 pts

Croiseur de classe Shadow/Kurnous.....210/235 pts

Croiseur de classe Eclipse.....250 pts

Croiseur de classe Dragon260 pts

0-12 Croiseurs légers

Croiseur Léger de classe Succubus..140 Pts (+ options)

Croiseur Léger de classe Ikaros.....165 pts

Croiseur Léger de classe Aurora.....140 pts

Croiseur Léger de classe Solaris.....130 pts

Croiseur Léger de classe Spectre160 pts

Cette liste de flotte n'a pas accès aux navires fantômes Asuryani

ESCORTEURS

Votre flotte peut contenir n'importe quel nombre d'escorteurs.

Frégate de classe Corsair.....50 Pts (+ options)

Destroyer de classe Raider.....45Pts (+ options)

Frégate de classe Hellebore.....75/65* pts

Frégate de classe Aconite.....65/55* pts

Destroyer de classe Hemlock.....40 pts

Destroyer de classe Nightshade.....40 pts

Escorteurs de classe Shadowhunter.....40 pts

*Le deuxième coût est celui proposé par la FaQ 2010 (coût aussi validé par BFG FR).

RESERVES ET RENFORTS

Cette flotte ne peut sélectionner ses réserves que dans cette liste



Ce document n'est pas officiel, ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Games Workshop, il a juste pour but d'offrir des règles maison aux joueurs francophones.

Certaines images peuvent ne pas être dans le domaine public et sans le savoir être utilisées sans autorisation, ceci sans intention de porter un préjudice quelconque. Elles seront enlevées sur demande de leur propriétaire légal.

Armageddon, Blood Bowl, Chivalry, Citadel, Le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, Dungeonquest, SEavy Metal, Eldar, Eldar Attack, Epic, le logo Games Workshop, Games Workshop, le logo GW, Genestealer, Space-Fleet, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Tyrannid, Warhammer, Warmaster. Marauder est une marque déposée de Marauder Miniatures Ltd. Utilisée avec autorisation. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon SChakai, Arbaal, Archon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Lemman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, 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, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof and Zoanthrope. sont des marques de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

**Réalisé et écrit par Heavygear
Avec les commentaires de BFG.FR**

