

## **2.7 REGIMENT AEROPORTE D'ELYSIA (IIIème Bataille d'Armageddon)**

### **2.7.1 REGLES SPECIALES**

#### ***Commissaires***

Une armée de la Garde Impériale peut inclure 1 Commissaire (gratuit) par tranche de 400 points d'armée.

Les Commissaires sont ajoutés à l'armée au début de la bataille, juste avant le déploiement. Si l'armée comprend un Commandant Suprême, le premier Commissaire doit être rattaché à sa formation. Par ailleurs, vous ne pouvez pas avoir plus d'un Commissaire par formation.

Vous ne pouvez pas ajouter de Commissaire à une formation de la Flotte de Guerre Impériale ou des Légions Titaniques. Si vous avez plus de Commissaires que de formations, l'excédent est perdu.

#### ***Patrouille aérienne***

A la place de mettre une Garnison *En Alerte*, le joueur des forces Elyséennes peut mettre une formation de Chasseurs en patrouille aérienne au début de la partie. Il peut le faire 2 fois, à la place des deux Garnisons *En Alerte* auxquelles il aurait droit. Il doit l'annoncer au moment du déploiement de la formation d'aviation concernée.

## 2.7.2 UNITES DU REGIMENT AEROPORTE D'ELYSIA

PERSONNAGES	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Commissaire	P	--	--	--	--	Arme énergétique	(contact)	(Armes d'assaut), MA, AS (+1)
	NOTES	<i>Meneur, Sans peur, Charismatique</i>						

INFANTERIE	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Commandant	INF	15 cm	6+	5+	5+	Epées tronçonneuses Fusils laser Lance-missiles	(contact) (15 cm) 45 cm	(Armes d'assaut) (Armes légères) AP5+/AC6+
	NOTES	<i>Commandant</i>						
Gardes Impériaux <sup>1</sup>	INF	15 cm	--	6+	5+	Fusils laser Lance-missiles	(15 cm) 45 cm	(Armes légères) AP5+/AC6+
	NOTES	<i>Seule une unité sur deux possède un Lance-missiles. Comptez le nombre d'unités de Gardes Impériaux pouvant faire feu sur l'ennemi et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'unité supérieure) pour déterminer le nombre exact de tirs.</i>						
Mortiers	INF	15 cm	--	6+	6+	Mortiers	30 cm	1 PB, Tir indirect
	NOTES							
Snipers Elyséens	INF	15 cm	--	5+	5+	Fusils de sniper Bombes à fusion	30 cm (contact)	AP5+, Sniper (Armes d'assaut), MA, AS (+1)
	NOTES	<i>Eclaireur</i>						
Troupes de choc	INF	15 cm	5+	5+	4+	Fusils radiants laser Lance-plasma	(15 cm) 15 cm	(Armes légères) AP5+/AC5+
	NOTES	<i>Eclaireur</i>						
Appui-feu	INF	15 cm	--	6+	4+	2x Lance-missiles	45 cm	AP5+/AC6+
	NOTES							
Commandant suprême	INF	15 cm	5+	4+	5+	Arme énergétique Fusils laser Lance-missiles	(contact) (15 cm) 45 cm	(Armes d'assaut), MA, AS (+1) (Armes légères) AP5+/AC6+
	NOTES	<i>Commandant suprême</i>						

VEHICULES LEGERS	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Sentinelle Elyséenne	VL	20 cm	6+	6+	5+	Bolter lourd	30 cm	AP5+
	NOTES	<i>Eclaireur, Marcheur</i>						
Sentinelle de soutien	VL	20 cm	6+	6+	5+	Multi-fuseur	15 cm <i>ET</i> (15 cm)	MA5+ (Armes légères), MA
	NOTES	<i>Marcheur</i>						
Tarentule	VL	Immobile	--	--	5+ <i>OU</i> 6+	Bolters lourds jumelés <i>OU</i> Canons laser jumelés	30 cm 45 cm	AP4+ AC4+
	NOTES	<i>Automate, Eclaireur, Sacrifiable. Une Tarentule peut être équipée de Bolters lourds jumelés OU de Canons laser jumelés, pas des deux.</i>						
Taurus	VL	35 cm	5+	6+	5+	Lance-flammes lourd	15 cm <i>ET</i> (15 cm)	AP4+, Ignore les couverts (Armes légères), Ignore les couverts
	NOTES	<i>Marcheur, Eclaireur</i>						
Taurus Venator	VL	35 cm	5+	6+	5+	Multi-lasers jumelés	30 cm	AP4+/AC5+
	NOTES	<i>Marcheur</i>						

VEHICULES BLINDES	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Valkyrie Elyséenne	VB	35 cm	5+	6+	5+	2x Lance-roquettes 2x Bolter lourd Multi-laser	30 cm 30 cm 30 cm	1 PB, Rupture, Tir unique AP5+ AP5+/AC6+
	NOTES	<i>Antigrav, Assaut planétaire, Transport (peut transporter 2 unités d'infanterie, 2 Sentinelles ou 1 Taurus/Venator)</i>						
Vulture	VB	35 cm	5+	6+	5+	Bolter lourd Autocanons jumelés 2x Missiles Hellstrike	30 cm 45 cm 75 cm	AP5+ AP4+/AC5+ AC2+, Tir unique
	NOTES	<i>Antigrav, Eclaireur, Assaut planétaire</i>						
Vendetta	VB	35 cm	5+	6+	5+	3x Canons laser jumelés 2x Bolter lourd	45 cm 30 cm	AC4+ AP5+
	NOTES	<i>Antigrav, Assaut planétaire, Transport (peut transporter 2 unités d'infanterie)</i>						
Vulture Anti-Personnel	VB	35 cm	5+	6+	5+	Bolter lourd Autocanons jumelés 2x Missiles Hellfury	30 cm 45 cm 75 cm	AP5+ AP4+/AC5+ AP2+, Ignore les couverts, Tir unique
	NOTES	<i>Antigrav, Eclaireur, Assaut planétaire</i>						

<sup>1</sup>

Gardes impériaux

Q: Comment calcule-t-on le nombre de tirs de Lance-missiles d'une formation de Garde Impériaux dont certaines unités sont neutralisées par des PI ?

R: Déterminez tout d'abord le nombre d'unités neutralisées, puis comptez le nombre d'unités pouvant faire feu. Divisez ce résultat par deux en arrondissant au chiffre supérieur pour obtenir le nombre total de tirs d'autocanon.

AERONEFS	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Bombardier Marauder Lourd	A/EG	B	6+	--	--	Bolters lourds jumelés Bolters lourds jumelés Bombes Canons laser jumelés	15 cm 15 cm 15 cm 30 cm	AA5+ AP4+/AA5+, Arr 3 PB, FrF AC4+, FrF
	NOTES	<i>CD 2, Transport (12 unités d'infanterie ou 6 véhicules légers). Un Marauder ne peut pas tirer de bombes un tour où il transporte des troupes. Ne peut pas Atterrir. Après une attaque au sol, les troupes embarquées peuvent débarquer à 15 cm du Marauder. Touche Critique: Les moteurs sont sérieusement endommagés, le Marauder crash.</i>						
Chasseur Thunderbolt Chasseur Thunderbolt	A	F	6+	--	--	Fulgurants Multi-laser Roquettes	15 cm 30 cm 30 cm	AP4+/AA5+, FrF AP5+/AC6+/AA5+, FrF AC4+, FrF
	A	F						
Chasseur Lightning	A	C	6+	--	--	Autocanon à canon long Canons laser jumelés	30 cm 30 cm	AP5+/AC6+/AA6+, FrF AC4+/AA4+, FrF
	NOTES							
Marauder Destroyer	A/EG	B	6+	--	--	Bolters lourds jumelés Canons d'assaut jumelés 2x Missiles 3x Autocanons jumelés	15 cm 15 cm 30 cm 15 cm	AA6+ AP4+/AC5+/AA5+, Arr AC4+, FrF AP4+/AC5+, FrF
	NOTES	<i>CD 2, Touche Critique: Les moteurs sont sérieusement endommagés, le Marauder crash.</i>						
Bombardier Marauder Colossus	A/EG	B	6+	--	--	Bolters lourds jumelés Bombes  Bolters Lourds jumelés	15 cm 15 cm  15 cm	AP4+/AA5+, Arr 3 PB, IC, Rechargement FrF, <b>ET</b> MA2+ TK(1d3), Rechargement, FrF AA5+
	NOTES	<i>CD 2. L'attaque MA du Colossus cible automatiquement l'unité la plus au centre du gabarit de barrage.</i>						
VAISSEAUX SPATIAUX	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU
Cuirassé Empereur	VS	--	--	--	--	Bombardement orbital	--	8 PB, MA
	NOTES	<i>Lent</i>						
Croiseur Dictator	VS	--	--	--	--	Bombardement orbital Frappe chirurgicale	-- --	3 PB, MA MA2+, TT(D3)
	NOTES	<i>Transport (12 parmi les unités suivantes: Valkyrie, Vendetta, Vulture, Vulture Anti-Personnel et toutes leurs unités embarquées)</i>						

### 2.7.3 LISTE D'ARMEE DU REGIMENT AEROPORTE D'ELYSIA

Le Régiment Aéroporté d'Elysia a une **Valeur Stratégique de 2**.  
 Les formations du Régiment Aéroporté Elyséen et de la Flotte de Guerre Impériale ont une **Initiative de 2+**.  
**Règles spéciales** : voir 2.1.1

<b>COMPAGNIES ELYSEENNES</b>		
<i>Une armée du Régiment Aéroporté Elyséen peut contenir n'importe quel nombre de Compagnies</i>		
COMPAGNIE	UNITES	COUT
<b>0-1 QG régimentaire</b>	1 Commandant Suprême, 9 unités de Gardes Impériaux et 5 Valkyries	<b>425</b>
<b>Compagnie d'infanterie</b>	1 Commandant, 9 unités de Gardes Impériaux et 5 Valkyries	<b>375</b>

<b>AMELIORATIONS DE COMPAGNIE</b>		
<i>Maximum trois améliorations par Compagnie (Max. 1 de chaque)</i>		
AMELIORATION	UNITES	COUT
<b>Vendetta</b>	Remplacez jusqu'à 2 Valkyries par un nombre équivalent de Vendettas	<b>Gratuit</b>
<b>Peloton de Mortiers*</b>	2 unités de Mortiers et remplacez une unité de Garde Impériaux par une unité de Mortiers, et 1 Valkyrie ou Vendetta	<b>75</b>
<b>Peloton d'Appui-feu*</b>	2 unités d'Appui-feu et 1 Valkyrie ou Vendetta	<b>75</b>
<b>Peloton d'infanterie*</b>	4 unités de Gardes Impériaux et 2 Valkyries ou Vendettas	<b>125</b>
<b>Snipers*</b>	2 unités de Snipers Elyséens et 1 Valkyrie ou Vendetta	<b>75</b>
<i>* Les formations de ces unités doivent être embarquées dans des Valkyries pour +50 points chacune. Vous devez prendre assez de Transports pour transporter toute la formation mais vous ne pouvez pas prendre des Transports supplémentaires.</i>		

<b>FORMATIONS D'APPUI</b>		
<i>Maximum deux formations d'appui par Compagnie</i>		
FORMATION	UNITES	COUT
<b>Escadron de Vultures</b>	4 Vultures ou 4 Vultures Anti-Personnels	<b>275</b>
<b>Peloton de Troupes de choc</b>	8 unités de Troupes de Choc et 4 Valkyries	<b>350</b>
<b>Escadron de Tauros</b>	5 Tauros ou Tauros Venator dans n'importe quelle combinaison (peuvent avoir 5 Valkyries en guise de transport +200 pts.)	<b>150</b>
<b>Escadron de Sentinelles Elyséennes</b>	4 Sentinelles Elyséennes ou 6 Sentinelles de soutien (peuvent avoir 2/3 Valkyries en guise de transport +75/125 pts.)	<b>100</b>
<b>Tarentules</b>	5 Tarentules	<b>100</b>

<b>FLOTTE DE GUERRE IMPERIALE</b>		
<i>Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés dans cette section</i>		
FORMATION	UNITES	COUT
<b>Marauder Destroyer</b>	1 Marauder Destroyer	<b>175</b>
<b>Marauder Colossus</b>	1 Marauder Bombardier Colossus	<b>225</b>
<b>Lightning</b>	2 Chasseurs Lightning	<b>150</b>
<b>Thunderbolt</b>	2 Chasseurs Thunderbolt	<b>150</b>
<b>Marauder</b>	1 Marauder Bombardier	<b>150</b>
<b>0-1 Soutien orbital</b>	1 Croiseur Dictator de la Flotte de Guerre <i>OU</i> 1 Cuirassé Empereur de la Flotte de Guerre	<b>150</b> <b>250</b>