

LIGUES DE VOTANN

RÈGLE D'ARMÉE

Les Cognats sont un peuple pragmatique à l'extrême quel que soit le domaine, y compris celui de la guerre. Leurs chefs procèdent à des calculs rapides et méticuleux avant et pendant la bataille, s'efforçant sans relâche de déterminer si les gains potentiels d'un conflit valent les inévitables pertes en ressources et en vies précieuses. Une partie essentielle de cette démarche consiste à employer l'Œil des Ancêtres, un talent grâce auquel les commandants cognats jaugent les plus grandes menaces ennemis, identifient les points faibles de leurs défenses, et déterminent les forces nécessaires pour surmonter toutes les situations.

ŒIL DES ANCÊTRES

Si votre Faction d'Armée est **LIGUES DE VOTANN**, chaque fois qu'une unité ennemie détruit une unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée, cette unité ennemie gagne 1 pion de Jugement. Une unité ennemie ne peut jamais avoir plus de 2 pions de Jugement (tout pion de Jugement supplémentaire qu'une unité est censée gagner est alors ignoré).

À chaque attaque d'une figurine de votre armée avec cette aptitude qui cible une unité ayant au moins 1 pion de Jugement, jusqu'à ce que les attaques de cette figurine aient été résolues, appliquez à l'attaque le bonus correspondant sur le tableau ci-dessous.

Note des Concepteurs: Si une unité avec des pions de Jugement est retirée du champ de bataille, notez combien de pions de Jugement elle avait quand elle a été retirée. Si cette unité est replacée sur le champ de bataille, placez le nombre de pions de Jugement correspondant à côté d'elle. Si une unité avec des pions de Jugement se scinde en plusieurs unités plus petites, chacune de ces unités gagne autant de pions de Jugement que l'unité d'origine. Si deux unités se combinent pour former une seule unité plus grande, et si l'une ou l'autre avait des pions de Jugement, notez combien en avait l'unité qui en avait le plus juste avant de se combiner: la nouvelle unité a autant de pions de Jugement que cette dernière.

PIONS DE JUGEMENT	BONUS
1	Menace Imminente: Ajoutez 1 au jet de Touche.
2	Une Rancune à Solder: Ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.



LIGUES DE VOTANN – BANDE ASSERMENTÉE

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **LIGUES DE VOTANN**, vous pouvez utiliser cette règle de Département de Bande Assermentée.

IMPITOYABLE EFFICACITÉ

Les Cognats d'une Bande Assermentée sont des guerriers compétents et résolument expansionnistes, qui travaillent instinctivement de concert pour atteindre leurs buts. Comme en toute chose, leur approche de la guerre est d'un pragmatisme méthodique, qui est une source d'inspiration pour les autres Cognats.

Au début de la bataille, choisissez un nombre d'unités de l'armée adverse en fonction du format de la bataille, comme suit :

- **Incursion** : 2 unités
- **Force de Frappe** : 4 unités
- **Offensive** : 6 unités

Chacune de ces unités commence la bataille avec 2 pions de Jugement (voir *Œil des Ancêtres*).

Si, au début de n'importe laquelle de vos phases de Commandement, une ou plusieurs de ces unités ont été détruites, vous gagnez un nombre de PC dépendant du moment de la bataille où vous l'avez détruite, comme indiqué ci-dessous (vous pouvez gagner des PC ainsi une seule fois par bataille, et les PC gagnés ainsi font exception aux Règles de Base qui limitent à 1 le nombre maximum de PC gagnés par round de bataille).

Unité détruite au début de votre première ou deuxième phase de Commandement :

Vous gagnez

3PC

Unité détruite au début de votre troisième ou quatrième phase de Commandement :

Vous gagnez

2PC

Unité détruite au début de votre cinquième phase de Commandement :

Vous gagnez

1PC

LIGUES DE VOTANN – BANDE ASSERMENTÉE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Bande Assermentée, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Bande Assermentée.

FIERTÉ GUERRIÈRE

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE



1PC

Les guerriers des Ligues de Votann sont fiers de leurs talents martiaux et de leur habileté au combat, et quand les Ancêtres regardent leurs actions, ils peuvent prestement submerger leurs ennemis et les mettre en pièces.

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée, et 1 unité ennemie avec au moins 1 pion de Jugement qui est à Portée d'Engagement de cette unité **LIGUES DE VOTANN**.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de votre unité qui cible cette unité ennemie, améliorez de 1 la Caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque pour chaque pion de Jugement qu'a l'unité ennemie.

RETRAITE EN BON ORDRE

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE



1PC

Les Cognats battent en retraite posément, escouade par escouade, en délivrant des tirs cinglants pour repousser leurs poursuivants.

QUAND : À la phase de Mouvement, juste après qu'une unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée a Battu en Retraite.

CIBLE : Cette unité **LIGUES DE VOTANN**.

EFFET : Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer et déclarer une charge.

SENTENCE ANCESTRALE

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE



1PC

Certains ennemis sont si honnés qu'on dit que les Ancêtres eux-mêmes les condamnent et les vouent à la mort.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité, l'attaque a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1], et à chaque attaque de tir d'une figurine de votre unité qui cible une unité avec au moins 1 pion de Jugement, l'attaque a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 2] à la place.

RÉACTION DE REPRÉSAILLES

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE



2PC

Lorsqu'une cible est sous le coup de l'Œil des Ancêtres, les Cognats redoublent de fureur si elle a la mauvaise idée d'essayer de répliquer.

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie avec au moins 1 pion de Jugement a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité **LIGUES DE VOTANN** peut tirer comme s'il s'agissait de votre phase de Tir, mais elle doit cibler l'unité ennemie qui vient de l'attaquer, et elle peut le faire seulement si cette unité ennemie est une cible éligible.

LIGUES DE VOTANN – BANDE ASSERMENTÉE

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Bande Assermentée, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Bande Assermentée.

NOUVELLE NÉMÉSIS

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Terrasser un Cognat revient à s'attirer sans délai l'ire homicide de ses camarades.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité INFANTERIE LIGUES DE VOTANN ou MONTÉE LIGUES DE VOTANN de votre armée qui a été réduite En Dessous de son Demi-effectif suite aux attaques de l'unité attaquante.

EFFET : L'unité attaquante gagne 1 pion de Jugement, ou jusqu'à 2 pions de Jugement à la place si l'unité LIGUES DE VOTANN contenait votre SEIGNEUR DE GUERRE quand elle a été ciblée par ces attaques.

ARMURE SPATIALE

BANDE ASSERMENTÉE – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

Une armure spatiale se compose de segments rigides et joints, fixés à une combinaison étanche. Elle est façonnée en trame magnaferrite, souvent renforcée d'adamantine et améliorée par des microgénérateurs de champ.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité LIGUES DE VOTANN de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité LIGUES DE VOTANN, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



LIGUES DE VOTANN – BANDE ASSERMENTÉE

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Déplacement de Bande Assermentée, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Bande Assermentée.

REGARD CRITIQUE

Rares sont les Cognats à pouvoir utiliser l'Œil des Ancêtres avec la rapidité et l'efficacité austère de ce vénérable meneur. Où que se pose son regard impitoyable, les forces et les faiblesses de l'ennemi sont mises à nu, et c'est là que ses guerriers frappent le plus fort.

Figurine **LIGUES DE VOTANN** seulement. À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 pion d'objectif que votre adversaire contrôle. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, tant qu'une unité ennemie est à portée de ce pion d'objectif, elle compte comme ayant 1 pion de Jugement de plus qu'elle n'en a (jusqu'à un maximum de 2).

UNE LONGUE LISTE

Ce guerrier méprise la majorité des espèces de la galaxie et traque ses ennemis avec opiniâtré. Sitôt qu'il a soldé une Rancune, il passe au nom suivant sur sa liste.

Figurine **LIGUES DE VOTANN** seulement. Chaque fois que l'unité du porteur détruit une unité ennemie, si cette unité ennemie a au moins 1 pion de Jugement, vous pouvez choisir 1 autre unité ennemie visible du porteur. Cette autre unité gagne 1 pion de Jugement.

ATTITUDE AUSTÈRE

Le port austère de ce seigneur de guerre est légendaire, et d'aucuns prétendent qu'il n'a jamais souri. Cette attitude est, bien entendu, une preuve ostentatoire de la solennité avec laquelle il entreprend les tâches qui lui incombent, et sous son regard dur, aucun Cognat n'est pris en défaut.

Figurine **LIGUES DE VOTANN** seulement. Vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement pour l'unité du porteur, et les figurines de cette unité peuvent ignorer certains ou tous les modificateurs à leurs caractéristiques et/ou à tout jet ou test fait pour elles (hormis les modificateurs aux jets de sauvegarde).

RÉPIT DU VOYAGEUR

Ce scaphandre unique a été conçu pour la célèbre aventurière hernkog Simmka Farstryd en remerciement du sauvetage du monde-tendance de la Cognition de Hyvôk. Incorporant des secrets technologiques antiques interprétés à partir de notions scientifiques votanniques, Répit du Voyageur fait office de système de survie pour son porteur. Surveillant toutes ses statistiques biologiques, le scaphandre fournit une assistance médicale et peut même relancer le cœur du porteur s'il venait à s'arrêter.

Figurine **LIGUES DE VOTANN** seulement. La première fois que le porteur est détruit, après avoir placé un pion de Jugement à côté de l'unité qui l'a détruit, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, replacez le porteur sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où il a été détruit et hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, avec tous ses PV.





ÛTHAR LE DESTINÉ

M E SV PV CD CO
5" 5 3+ 5 7+ 1



ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Désintégrateur volkanite [BLESSURES DÉVASTATRICES]

18"	3	2+	5	0	1
-----	---	----	---	---	---

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Lames des Ancêtres [BLESSURES DÉVASTATRICES]

Mêlée	5	2+	6	-3	2
-------	---	----	---	----	---

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Œil des Ancêtres

Chance Ancestrale : Une fois par tour, vous pouvez changer 1 jet de Touche ou 1 jet de Blessure pour cette figurine en 6 non modifié.

Le Destiné : à chaque attaque ciblant cette figurine, remplacez la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 1.

Efficacité Austère : Une fois par round de bataille, à votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude, puis choisir 1 unité ennemie qui est visible de celle-ci. L'unité ennemie gagne 1 pion de Jugement.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Cimier Rempart : Tant que le porteur mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ÚTHAR LE DESTINÉ

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

ÛTHAR LE DESTINÉ

En tant que héros le plus accompli de la Ligue Majeure Thurienne, le Kâhl Úthar Le Destiné est voué à la grandeur. Peu sont capables de jauger l'ennemi aussi rapidement et impitoyablement qu'Úthar et, une fois qu'il a pris la mesure de ses adversaires, il a tôt fait de les tailler en pièces avec l'incandescente Lame des Ancêtres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Úthar le Destiné – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : désintégrateur volkanite ; Lames des Ancêtres ; cimier rempart.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÂTREGARDES EINHYRS
- GUERRIERS ÂTREKOGS

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ÚTHAR LE DESTINÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

KÂHL

M E SV PV CD CO
5" 5 3+ 4 7+ 1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Désintégrateur volkanite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	3	2+	5	0	1
Combi-bolter modèle Autoch	24"	4	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache à plasma corroyée	Mêlée	4	2+	5	-2	2
Gantelet à effet-masse	Mêlée	3	3+	8	-2	3

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Œil des Ancêtres

Héros de la Cognition : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de cette unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

Efficacité Austère : Une fois par round de bataille, à votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine de votre armée ayant cette aptitude, puis choisir 1 unité ennemie qui est visible de celle-ci. L'unité ennemie gagne 1 pion de Jugement.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Cimier Rempart : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Cimier Téléporteur : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Frappe en Profondeur.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, KÂHL

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

KÂHL

La plupart des Bandes Assermentées sont dirigées par un Kâhl, dont la sagesse stratégique, la détermination et la puissance martiale sont une source d'inspiration pour ses guerriers. Les Kâhls sont souvent équipés d'armes rares et de boucliers ou téléporteurs, afin de mieux mener le combat en première ligne et faucher les pires adversaires.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le combi-bolter modèle Autoch de cette figurine peut être remplacé par 1 désintégrateur volkanite.
- La hache à plasma corroyée de cette figurine peut être remplacée par 1 gantelet à effet-masse.
- Le cimier rempart de cette figurine peut être remplacé par 1 cimier téléporteur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kâhl

Cette figurine est équipée de : combi-bolter modèle Autoch ; hache à plasma corroyée ; cimier rempart.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ÂTREGARDES EINHYRS
- GUERRIERS ÂTREKOGS

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, KÂHL

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

CHAMPION EINHYR

M E SV PV CD CO
5" 6 2+ 5 7+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Combi-bolter modèle Autoch	24"	4	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Hache de sombrétoile	Mêlée	6	2+	6	-2	2
Marteau à effet-masse	Mêlée	3	3+	12	-2	D6+1

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Parangon des Einhyrs : Tant que cette figurine mène une unité, vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité.

Accélérateurs de Masse : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette unité et jeter 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, l'unité ennemie subit D3+3 blessures mortelles.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Cimier Téléporteur : Tant que le porteur mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Frappe en Profondeur.

Cimier à Onde de Champ : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, EXO-SCAPHANDRE, CHAMPION EINHYR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

CHAMPION EINHYR

Les Champions Einhyrs portent des Exo-scapandres qui incorporent des accélérateurs de masse. Combiné à leurs redoutables armes de combat rapproché et leur énorme bouclier BEL, cet équipement les transforme en bétiers vivants dont les charges accélérées percutent la cible avec assez de force pour traverser les portes blindées d'une forteresse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le marteau à effet-masse de cette figurine peut être remplacé par 1 hache de sombréroïle.
- Le cimier à onde de champ de cette figurine peut être remplacé par 1 cimier téléporteur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Champion Einhyr

Cette figurine est équipée de : combi-bolter modèle Autoch ; marteau à effet-masse ; cimier à onde de champ.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ÂTREGARDES EINHYRS

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, EXO-SCAPHANDRE, CHAMPION EINHYR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

GRIMNYR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	4+	4	6+	1
5"	5	4+	1	6+	1

GRIMNYR

CORV



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter modèle Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Ire Ancestrale – feu sorcier [PSYCHIQUE]	24"	3	2+	6	-2	D3
Ire Ancestrale – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE]	24"	6	2+	6	-2	D3

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sceptre de protection ancestrale [PSYCHIQUE]	Mêlée	1	3+	7	-1	D3
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, GRIMNYR | FIGURINE GRIMNYR : PERSONNAGE, PSYKER

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Fortifier (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, améliorez de 1 la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité.

Regard de Grimnyr : Une fois par bataille, après que l'unité de cette figurine rate un test d'Ébranlement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, l'unité n'est plus Ébranlée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

GRIMNYR

Les Grimnys, ou Ancêtres Vivants, ont connaissance de la sagesse des Votann, et sont aussi proches du statut de prêtres qu'il est possible de l'être parmi les Cognats. Équipés de technologie barrière comme les sceptres de protection et des CORV à concentration d'énergie, ils sont capables d'éveiller la fureur de l'immaterium contre leurs ennemis.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Grimnyr
- 2 CORV*

* Si la figurine de Grimnyr de cette unité est détruite, toutes les figurines de CORV restantes de cette unité sont détruites également.

Le Grimnyr est équipé de : ire Ancestrale ;
sceptre de protection ancestrale.

Chaque CORV est équipé de : bolter modèle Autoch ;
arme de corps à corps.

MENEUR

Cette unité peut être attachée à l'unité suivante :

- GUERRIERS ÂTREKOGS

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, GRIMNYR | FIGURINE GRIMNYR :
PERSONNAGE, PSYKER



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

MAÎTRE-FER BRÔKHYR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	4+	4	7+	1
5"	5	4+	2	7+	1

MAÎTRE-FER BRÔKHYR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	4+	1	7+	1

E-COG

ASSISTANT COGNAT DE FER

ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter modèle Autoch	12"	1	3+	4	0	1
Tromblon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	3	3+	5	-1	3
Découpeuse à faisceau laser	6"	1	4+	6	-3	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1
Marteau à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	Mêlée	3	4+	9	-1	3
Bras manipulateurs	Mêlée	3	4+	3	0	1
Chalumeau à plasma	Mêlée	1	4+	6	-3	2

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Viseur Multispectre : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

Gilde des Brôkhyrs : À la fin de votre phase de Mouvement, cette unité peut réparer 1 figurine **Exo-châssis** ou **Véhicule Ligue des Votann** amie à 3" d'elle. La figurine réparée récupère jusqu'à D3 PV perdus, ou jusqu'à 3 PV perdus à la place si cette unité inclut un Assistant Cognat de Fer. Chaque figurine ne peut être réparée qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, MAÎTRE-FER BRÔKHYR
– FIGURINE MAÎTRE-FER BRÔKHYR : PERSONNAGE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

MAÎTRE-FER BRÔKHYR

Les Maîtres-fer dont les Brôkhyrs les plus accomplis de leur Cognition. Au combat, ils ont le devoir d'entretenir les machines endommagées, souvent aidés par ses servants Cognat de Fer et COG. Ces Brôkhyrs vétérans emploient en outre leurs créations personnelles au combat, et tirent une grande satisfaction de les déchaîner sur l'ennemi.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître-féer Brôkhyr
- 1 Assistant Cognat de Fer*
- 3 E-COG*

*Si le Maître-féer de cette unité est détruit, l'Assistant Cognat de Fer et tous les E-COG restants sont également détruits.

Le Maître-féer est équipé de : tromblon à gravitons ; marteau à gravitons.

L'Assistant Cognat de Fer est équipé de : découpeuse à faisceau laser ; arme de corps à corps. 1 E-COG est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; arme de corps à corps. 1 autre E-COG est équipé de : chalumeau à plasma. 1 autre E-COG est équipé de : bras manipulateurs.

MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- GUERRIERS ÂTREKOGS
- TONNEKOGS BROKHYRS

MOTS-CLÉS – TOUTES LES FIGURINES : INFANTRIE, MAÎTRE-FER BRÔKHYR
– FIGURINE MAÎTRE-FER BRÔKHYR : PERSONNAGE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

GUERRIERS ÂTREKOGS

M E SV PV CD CO

5" 5 4+ 1 7+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter modèle Autoch [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1
Bolter modèle Autoch	24"	2	4+	4	0	1
Faisceau à plasma EtaCarn [TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	4+	8	-3	2
Pistolet à plasma EtaCarn [PISTOLET]	6"	1	4+	8	-3	2
Fusil HYLaser automatique [ASSAUT, TIR RAPIDE 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Canon rotatif HYLaser [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	5+	6	-1	1
Éclateur à ions	18"	1	4+	5	-2	1
Pistolet à ions [PISTOLET]	12"	1	4+	5	-2	1
▶ Lance-missiles L7 – déflagration [DÉFLAGRATION]	24"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles L7 – concentré	24"	1	4+	9	-2	D6
Fusil à magna-rail [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	18"	1	5+	12	-3	D3+3

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	4	0	1
Arme de mêlée de Cognat	Mêlée	2	4+	5	-2	2

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, GUERRIERS ÂTREKOGS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

APTITUDES

FACTION : Œil des Ancêtres

La Chance Offre. Le Besoin Garde. Le Labeur Gagne : À la fin de votre phase de Commandement, si cette unité est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, ce pion d'objectif reste sous votre contrôle, même si vous n'avez aucune figurine à portée de lui, jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle au début ou à la fin de n'importe quel tour.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Scanner Panspectral : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Panoplie de Transmission : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6: sur 5+, vous gagnez 1PC.

Médipack : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Cimier à Onde de Champ : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

GUERRIERS ÂTREKOGS

Bien protégés, dûment entraînés et équipés d'un arsenal redoutable, les Guerriers Âtrekogs forment l'épine dorsale de la plupart des Bandes Assermentées. Dirigés par leurs Theyns, ils déchaînent une grêle de tirs et ignorent les salves de riposte avant de se ruer pour faire voler l'ennemi en éclats pour de bon.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur bolter modèle Autoch remplacé par 1 éclateur à ions.
- Jusqu'à 2 Guerriers Âtrekogs peuvent avoir chacun leur bolter modèle Autoch ou éclateur à ions remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 fusil HYLaser automatique*
 - 1 canon rotatif HYLaser*
 - 1 lance-missiles L7*
 - 1 faisceau à plasma EtaCarn*
 - 1 fusil à magna-rail*
 - 1 arme de mêlée de Cognat

*Vous pouvez choisir chacune de ces options une seule fois par unité.

- Jusqu'à 3 Guerriers Âtrekogs différents équipés d'un bolter modèle Autoch ou d'un éclateur à ions peuvent chacun être équipés de 1 des choix suivants (jusqu'à un maximum de 1 exemplaire de chaque par unité) :
 - 1 mèdipack**
 - 1 panoplie de transmission**
 - 1 scanner panspectral**

**Le bolter modèle Autoch ou l'éclateur à ions de cette figurine ne peut pas être remplacé.

- Le pistolet bolter modèle Autoch du Theyn peut être remplacé par 1 des choix suivants :
 - 1 pistolet à ions
 - 1 pistolet à plasma EtaCarn
- Le bolter modèle Autoch ou l'éclateur à ions du Theyn peut être remplacé par 1 arme de mêlée de Cognat.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Theyn
- 9 Guerriers Âtrekogs

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter modèle Autoch ; bolter modèle Autoch ; arme de corps à corps.

Le Theyn est en outre équipé de : cimier à onde de champ.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, LIGNE, GRENADES, GUERRIERS ÂTREKOGS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

ÂTREGARDES EINHYRS

M E SV PV CD CO

5" 6 2+ 2 7+ 1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Fusil à plasma EtaCarn	24"	1	3+	8	-3	2
Lance-grenade d'exo-scaphandre [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Désintégrateur volkanite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	3	3+	5	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Gantelet à percussion	Mêlée	2	3+	9	-2	2
Marteau à percussion	Mêlée	3	4+	9	-1	3
Gantelet-lame à plasma	Mêlée	3	3+	6	-2	1

APTITUDES

FACTION : Œil des Ancêtres

Escorte de Bande Assermentée : Tant qu'une PERSONNAGE mène cette unité, à chaque attaque ciblant cette unité, si la caractéristique de Force de l'attaque est supérieure à la caractéristique d'Endurance de cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Cimier Téléporteur : Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Frappe en Profondeur.

Cimier à Onde de Champ : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, EXO-SCAPHANDRE, ÂTREGARDES EINHYRS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

ÂTREGARDES EINHYRS

Engoncés dans un redoutable Exo-scapandre et équipés d'un véritable arsenal, les Âtregardes Einhyrs sont une force sur laquelle on peut compter. Qu'ils servent de gardes du corps aux héros de leur Bande Assermentée ou frappent au cœur du territoire ennemi, ils sont inexorables en attaque et inamovibles en défense.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur fusil à plasma EtaCarn remplacé par 1 désintégrateur volkanite.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur gantelet à percussion remplacé par 1 gantelet-lame à plasma.
- Le gantelet à percussion ou le gantelet-lame à plasma du Hesyr peut être remplacé par 1 marteau à percussion.
- Le cimier à onde de champ du Hesyr peut être remplacé par 1 cimier téléporteur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hesyr
- 4-9 Âtregardes

Chaque figurine est équipée de : fusil à plasma EtaCarn ; lance-grenades d'exo-scapandre ; gantelet à percussion.

L'Hesyr est en outre équipé de : cimier à onde de champ.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, EXO-SCAPHANDRE, ÂTREGARDES EINHYRS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

BESERKS CTHONIENS

M E SV PV CD CO
5" 5 6+ 2 7+ 1



ARMES DE TIR

Lance-grenades taupe [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	24"	D6	4+	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Massé à percussion	Mêlée	3	4+	9	-2	3
Hache à plasma lourde – frappe	Mêlée	3	3+	6	-2	2
Hache à plasma lourde – balayage	Mêlée	6	3+	4	-1	1
Paire de gantelets à percussion [JUMELÉ]	Mêlée	4	4+	9	-1	2

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, BESERKS CTHONIENS

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 5+

FACTION: Œil des Ancêtres

Cyberstimulants: Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si la figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquant a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

Explosifs Souterrains: À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie (hormis les MONSTRES et les VÉHICULES) qui a été touchée par un ou plusieurs des lance-grenades taupe de cette unité à cette phase et jetez 1 D6. Sur 4+, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, cette unité ennemie est secouée. Tant qu'une unité est secouée, soustrayez 2" à sa caractéristique de Mouvement et soustrayez 2" à ses jets d'Avance et de Charge.

Note des Concepteurs: Tant qu'une unité est secouée, placez un pion de Grenade Taupe à côté d'elle en guise de rappel.



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

BESERKS CTHONIENS

Les Beserks Cthoniens sont parmi les Cognats les plus courageux et les plus lourdement cybernétisés. Brandissant des outils miniers en guise d'armes et déchaînant des explosifs qui cheminent sous la roche, les Beserks prennent d'assaut les places fortes et les fracturent tels des astéroïdes remplis de filons de minerai précieux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur hache à plasma lourde remplacée par 1 masse à percussion.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine qui n'est pas équipée d'un lance-grenades taupe peut avoir sa hache à plasma lourde ou sa masse à percussion remplacée par 1 paire de gantelets à percussion.
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 figurine qui n'est pas équipée d'une paire de gantelets à percussion peut être équipée de 1 lance-grenades taupe. Si une figurine est équipée d'un lance-grenades taupe, ajoutez 1 à ses caractéristiques de Points de Vie et d'Attaques.*

* Note des Concepteurs: Si un Beserk Cthonien est équipé d'un lance-grenades taupe, il sera accompagné d'une unité L-COG: les deux figurines doivent être sur le même socle et agissent ensemble comme une figurine individuelle en termes de règles (avec des caractéristiques améliorées toutefois).

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Beserks Cthoniens

Chaque figurine est équipée de : hache à plasma lourde.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, BESERKS CTHONIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

PIONNIERS HERNKOGS

M E SV PV CD CO

12" 6 4+ 3 7+ 2



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Revolver bolter [PISTOLET]	9"	1	4+	5	0	1
Fusil à pompe bolter [ASSAUT]	12"	2	4+	5	0	1
Canon rotatif HYLaser [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	6	4+	6	-1	1
Faisceau à ions [TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	3	4+	7	-2	1
Autocanon à magna-bobine	24"	3	4+	7	-1	2

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Couteau à plasma	Mêlée	2	4+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Contournement de Magna-motards : À la fin du tour adverse, si cette unité est à 6" du moindre bord du champ de bataille et n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Panoplie de Transmission : Chaque fois que vous ciblez l'unité du porteur avec un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 5+, vous gagnez 1PC.

Scanner Panspectral : Les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

Projecteur sur Arceau : À chaque attaque d'une figurine de l'unité du porteur ciblant une unité qui inclut une ou plusieurs figurines ayant l'aptitude Discréption, ajoutez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS: MONTÉ, GRENADES, VOL, PIONNIERS HERNKOGS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

PIONNIERS HERNKOGS

Les Pionniers Hernkogs glissent sur les mondes étrangers et sondent les positions ennemis, montés sur leurs motos à magna-bobines.

Rapides, résistants et dotés d'une terrible puissance de feu, ces guerriers frappent souvent depuis un angle inattendu, ou informent le Kähi de leur Bande Assermentée des manœuvres adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines dans cette unité, 1 figurine peut être équipée de 1 des choix suivants (si une figurine est équipée d'une de ces armes, ajoutez 1 à sa caractéristique de Points de Vie) :
 - 1 canon rotatif HYLaser
 - 1 faisceau à ions
- Jusqu'à 3 figurines différentes qui ne sont pas équipées d'un canon rotatif HYLaser ni d'un faisceau à ions peuvent chacune être équipées de 1 des choix suivants (jusqu'à un maximum de 1 exemplaire de chaque par unité) :
 - 1 panoplie de transmission*
 - 1 scanner panspectral*
 - 1 projecteur sur arceau*

* Cette figurine ne peut pas être équipée d'un canon rotatif HYLaser ni d'un faisceau à ions.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Pionniers Hernkogs

Chaque figurine est équipée de : revolver bolter; fusil à pompe bolter; autocanon à magna-bobine; couteau à plasma.

MOTS-CLÉS: MONTÉ, GRENADES, VOL, PIONNIERS HERNKOGS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

SAGITTAUR

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	10	3+	9	7+	3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon à faisceau HYLaser [TOUCHES SOUTENUES 03]	24"	2	4+	12	-3	D6
▶ Lance-missiles L7 – déflagration [DÉFLAGRATION]	24"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles L7 – concentré	24"	1	4+	9	-2	D6
Autocanon MATi-R	24"	6	4+	7	-1	2
Lance-missile Sagiteur	36"	2	4+	12	-3	3
Canon bolter jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	6	-1	2

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Roues blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, SAGITTAUR

APTITUDES

BASE : Destruction Nefaste 1, Éclaireurs 6"

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Avance Foudroyante : Les unités peuvent débarquer de ce TRANSPORT après qu'il a Avancé. Les unités qui le font comptent comme ayant fait un mouvement Normal à cette phase, et ne peuvent pas déclarer une charge au même tour, mais peuvent agir normalement par ailleurs pour le restant du tour.



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

SAGITTAUR

Conçu pour résister aux environnements hostiles et aux prédateurs, le Sagiteur est un transport de troupes blindé idéal pour la reconnaissance et les offensives mécanisées rapides. Les Sagiteur ont une puissance de feu prodigieuse pour des véhicules de leur gabarit, et peuvent même venir à bout de chars d'assaut.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon à faisceau HYLaser de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 lance-missiles L7 et 1 lance-missile Sagiteur
 - 1 autocanon MATi-R

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sagiteur

Cette figurine est équipée de : canon à faisceau HYLaser ; canon bolter jumelé ; roues blindées.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE LIGUES DE VOTANN**. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **EXO-SCAPHANDRE** ni **EXO-CHÂSSIS**.

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, vous pouvez choisir 1 unité **GUERRIERS ÂTREKOGS** de votre armée et la scinder en deux unités de 5 figurines chacune (quand vous scindez une unité de la sorte, notez quelles figurines contient chacune des deux nouvelles unités). 1 de ces unités doit commencer la bataille embarquée dans ce **TRANSPORT** ; l'autre peut commencer la bataille embarquée dans un autre **TRANSPORT**, ou elle peut être déployée comme unité séparée.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, SAGITTAUR



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

TONNEKOGS BROKHYRS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	3+	3	7+	1



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Canon bolter [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	6	-1	2
Canon éclateur à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, DÉFLAGRATION]	18"	D6	4+	5	-2	2
Faisceau de conversion SP [CONVERSION, TOUCHES SOUTENUES D3]	24"	1	4+	7	-1	3

Conversion : À chaque attaque avec cette arme, si la cible est à plus de 12" du porteur, un jet de Touche non modifié réussi de 4+ cause une Touche Critique.

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mélee	2	4+	4	0	1

APTITUDES

FACTION : Œil des Ancêtres

Tir de Couverture de Bande Assermentée : Chaque fois que vous ciblez cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+ en résolvant ce Stratagème.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, EXO-CHÂSSIS, TONNEKOGS BROKHYRS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

TONNEKOGS BROKYRS

Quand un Brôkhyr s'arrime à un puissant exo-châssis, il devient un Tonnekog.

Dérivé de l'équipement spatial employé pour assurer l'entretien des vaisseaux cognats, ces exo-squelettes troquent leurs outils de réparation contre des armes lourdes, que les Brôkhyrs utilisent pour fournir un tir de couverture à leurs Bandes Assermentées et détruire les blindés adverses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur canon bolter remplacé par 1 canon éclateur à gravitons.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent avoir chacune leur canon bolter remplacé par 1 faisceau de conversion SP.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Tonnekogs Brokyrs

Chaque figurine est équipée de : canon bolter; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, EXO-CHÂSSIS, TONNEKOGS BROKYRS



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

FORTERESSE MOBILE HEKATON

M E SV PV CD CO
 10" 12 2+ 16 7+ 5



ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Cyclo-canon à ions [DÉFLAGRATION]	24"	D6+3	4+	9	-2	2
Canon à magna-rail lourd [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	30"	1	4+	18	-4	D6+6
Ogive d'Hekaton [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT, TIR UNIQUE]	36"	D6+3	4+	7	-2	2
Tir Unique : Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Autocanon MATI-R	24"	6	4+	7	-1	2
Faisceau de conversion lourd SP [CONVERSION, TOUCHES SOUTENUES D3]	24"	2	4+	10	-2	4
Conversion : À chaque attaque avec cette arme, si la cible est à plus de 12" du porteur, un jet de Touche non modifié réussi de 4+ cause une Touche Critique.						
Canon bolter jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	4+	6	-1	2
Faisceau à ions jumelé [TOUCHES SOUTENUES D3, JUMELÉ]	18"	3	4+	7	-2	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Roues blindées	Mêlée	6	4+	8	0	1

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FORTERESSE MOBILE HEKATON

MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : **Œil des Ancêtres**

Appui Feu : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie contre laquelle elle a causé une ou plusieurs touches à cette phase. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce TRANSPORT à ce tour fait une attaque ciblant cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Scanner Panspectral : Les armes de tir dont est équipé le porteur ont l'aptitude [IGNORE LE COUVERT].

ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

FORTERESSE MOBILE HEKATON

Char de combat et transport de troupes emblématique des Liges de Votann, la Forteresse Mobile Hekaton est aussi vénérable et respectée que puissante. Avec son arsenal lourd et son blindage terriblement robuste, sans oublier la capacité de déposer des bandes de Cognats au combat, il s'agit d'un atout militaire très polyvalent.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut effectuer 1 des choses suivantes:
 - Remplacer 1 canon bolter jumelé par 1 faisceau à ions jumelé
 - Remplacer 2 canons bolters jumelés par 2 faisceaux à ions jumelés
- Le cyclo-canon à ions de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
 - 1 faisceau de conversion lourd SP
 - 1 canon à magna-rail lourd
- Le scanner panspectral de cette figurine peut être remplacé par 1 ogive d'Hekaton.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Forteresse Mobile Hekaton

Cette figurine est équipée de : cyclo-canon à ions ; autocanon MATI-R ; 2 canons bolters jumelés ; roues blindées ; scanner panspectral.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE LIGUES DE VOTANN. Chaque figurine EXO-SCAPHANDRE occupe la place de 2 figurines et chaque figurine EXO-CHÂSSIS occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, FORTERESSE MOBILE HEKATON



MOTS-CLÉS DE FACTION:
LIGUES DE VOTANN