

EPIC ARMAGEDDON

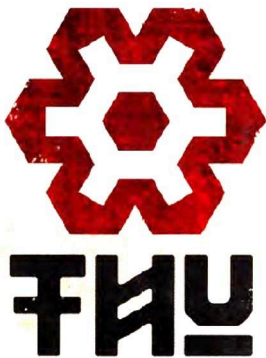


FAN CODEX

LIGUE MAJEURE THURIENNE

EA-FR

LIGUE MAJEURE THURIENNE



Tu sais, p'tit gars, tu peux toujours rêver de conquêtes en bossant pour l'hégémonie de Kronus ou piloter une armure de combat du conglomérat d'Ymyr, mais si tu veux être un vrai guerrier cognat, bats toi pour la ligue majeure Thurienne!

Âdunn Vothik, Khâl de THU

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée des Ligues de Votann basée sur la Ligue Majeure Thurienne.

Les armées de la Ligue Majeure Thurienne sont organisées autour de petites formations appelées détachements. Chaque détachement peut recevoir des améliorations. La liste d'armée indique pour chaque détachement quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par détachement. Les améliorations font partie intégrante des détachements et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'un détachement tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les formations de support sont des formations autonomes des détachements. Un maximum de 1/3 des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : Jugement ancestral

Si une formation adverse provoque une perte chez une formation Votann, placez un pion "Jugement ancestral dessus".

Lorsqu'une formation des Ligues de Votann annonce une action de tir ou d'assaut qui cible une formation avec un pion "jugement ancestral", il peut relancer son test d'activation si celui-ci échoue.

A la fin de l'action annoncée, retirez le pion "jugement ancestral" de la formation ciblée.

Règle spéciale : Avances coordonnées

Les formations de la Ligue Majeure Thurienne, qui possèdent des véhicules de transport, peuvent passer un ordre "Avances coordonnées".

Si la formation réussit son test d'activation, elle pourra effectuer deux mouvements lors de son activation. Les troupes embarquées peuvent sortir et tirer à la fin du premier mouvement avec un malus de -1.

Règle spéciale : Pur Cognat !

Un socle d'infanterie cognat collé à un véhicule de transport de sa formation gagne la compétence *Sauvegarde invulnérable*.

Règle spéciale : Transports

Les formations Ligue Majeure Thurienne disposant de l'option "Transports" peuvent prendre assez de transports pour transporter l'intégralité de la formation.

Si cette option est prise, le nombre de transports doit être suffisant, mais la capacité totale de transport ne doit pas être excédentaire par rapport au nombre d'unités à transporter.

Règle spéciale : Tirs gravitiques

Les Tirs de vaisseaux spatiaux possédant la note *Tirs gravitiques* ne nécessitent pas d'indiquer préalablement des coordonnées. Ils sont résolus après les frappes orbitales. Ils utilisent le gabarit de barrage (7,5cm) et peuvent prendre pour cible n'importe quelle formation ennemi suivant les règles du tir de barrage §1.9.8, page 16 du Livre des Règles.

LISTE LIGUE MAJEURE THURIENNE

Les armées de la Ligue Majeure Thurienne ont une valeur stratégique de 3. Toutes les formations de la Ligue Majeure Thurienne ont une initiative de 2+.

DÉTACHEMENTS LIGUE MAJEURE THURIENNE

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Guerriers Âtrekogs	6 socles de guerriers Âtrekogs	Personnages, Soutien rapproché, Soutien lourd, Transport	200 pts
Âtregardes Einhyr	6 socles d'Âtregardes Einhyr et un champion Einhyr	Téléportation, Transport	325 pts
Pionniers Hernkogs	6 socles de pionniers Hernkogs		225 pts
		<i>Transformez 2 pionniers Hernkogs en pionnier Hernkogs de soutien</i>	<i>(+25pts)</i>
		<i>Ajoutez 1 à 3 Kapricus de soutien à la formation</i>	<i>(+50 pts chacun)</i>

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN

(2 Détachements de Soutien maximum par Détachement Principal)

Formations	Unités	Améliorations	Coût
Récupérateurs Âtrekogs	6 socles de récupérateurs Âtrekogs	Personnages	250 pts
Yaegirs Hernkogs	8 socles de Yaegirs Hernkogs	Personnages, Transports	300 pts
Beserks Cthoniens	6 socles de Beserks cthoniens	Personnages, Soutien rapproché, Soutien lourd, Transport	200 pts
Forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier	3 Forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier	Soutien lourd	325 pts
		<i>Ajouter une forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier à la formation</i>	<i>(+125 pts)</i>
Escouade de trembleterre cthonien	6 socles de trembleterre cthonien		250 pts

AMÉLIORATIONS LIGUE MAJEURE THURIENNE

(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)

Améliorations	Unités	Coût
Personnage	1 Khâl <i>Transformez un Khâl en Haut Khâl (1 max par armée)</i> 1 Maître-fer Brôkhyr 1 Grimnyr (1 max par armée)	50 pts <i>(+25 pts)</i> 50 pts 50 pts
Transports	Rajoutez 2 Sagitaires à la formation Rajoutez une forteresse Hekaton à la formation Rajoutez des Kapricus transporteurs à la formation	75 pts les deux 100 pts l'une 25pts l'un
Soutien rapproché	Rajoutez 1 à 4 socles de guerriers Âtrekogs Rajoutez 2 à 4 socles de Beserks cthoniens à la formation	50 pts chaque 75 pts les deux
Soutien lourd	Rajoutez 1 à 4 socles de Tonnekogs Brôkhyrs Rajoutez 1 à 3 socles de chaudronniers de fer	50pts chaque 50pts chaque
Téléportation	Ajouter la Note <i>Téléportation</i> aux unités d'infanterie de la formation	50 pts

SUPPORTS LIGUE MAJEURE THURIENNE

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

FLOTTE LIGUE MAJEURE THURIENNE

Formations	Unités	Coût
Canonniers Colère ancestrale	1 Canonniers Colère ancestrale	250 pts
Canonniers Couronne d'éclairs	1 Canonniers Couronne d'éclairs, <i>Ajouter une canonniers de n'importe quel type</i>	250 pts <i>(+225 pts)</i>
Chasseurs Cognat	3 Chasseurs Poing d'Acier <i>Ajouter 1 chasseur Poing d'Acier</i>	150 pts <i>(+50 pts)</i>
Soutien Orbital	1 Croiseur 'Bastion' ou 1 Cuirassé 'Stronghold'	100 pts 200 pts

SOUTIENS

Formations	Unités	Coût
Citadelle Mobile Hekaton	1 Citadelle mobile hekaton	500 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES LIGUE MAJEURE THURIENNE

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Haut-Khâl	Pers	-	-	-	-	Gantelet à effet masse Combi-bolter modèle Autoch	(contact) (15cm)	Armes d'Assaut, +1A, MA Armes Légères, +1A	<i>Commandant Suprême, Sauvegarde Invulnérable</i>
Khâl	Pers	-	-	-	-	Gantelet à effet masse	(contact)	Armes d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Champion Einhyr	Pers	-	-	-	-	Hache de sombretoile	(contact)	Armes d'Assaut, +1A, MA	<i>Commandant, Sans-Peur, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Maître-fer Brôkhhyr	Pers	-	-	-	-	Marteau à graviton Bras manipulateurs Tromblon à graviton	(contact) (contact) (15 cm)	Armes d'Assaut, +1A, MA Armes d'Assaut, +1A Armes légères, +1A, MA	<i>Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
Grimnyr	Pers	-	-	-	-	Désintégrateur Volkanite	(15 cm)	Armes légères, +1A, MA	<i>Charismatique, meneur, un Grimnyr confère à l'ensemble des unités de la formation la règle Sauvegarde Invulnérable.</i>
Guerriers Âtrekogs	Inf	15cm	5+	6+	4+	Bolter modèle Autoch Fusil Magna-rail	(15 cm) 30cm	Armes légères AP6+/AC5+	
Récupérateurs Âtrekogs	Inf	30cm	5+	5+	4+	Bolter modèle Autoch Canon rotatif HYLaser	(15 cm) 30cm	Armes légères AP5+/AC6+	<i>Réacteurs dorsaux</i>
Âtregardes Einhyr	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-grenade d'exoarmure Gantelet-lame à plasma Fusil à plasma EtaCarn	(15 cm) (contact) 15cm	Armes légères Armes d'Assaut, +1A, MA AP5+ / AC5+	<i>Blindage renforcé</i>
Yaegirs Hernkogs	Inf	15cm	5+	5+	5+	Bolter modèle auroch Fusil Headshot Charges explosives	(15 cm) 30cm (15cm)	Armes légères AP5+, sniper Armes légères, +1A, Uniq	<i>Éclaireurs</i>
Beserks Cthoniens	Inf	15cm	5+	4+	6+	Lance-grenade taupe Masse à percussion	30cm (contact)	AP5+, Ind Armes d'assaut, MA	
Pionniers Hernkogs	Inf	30cm	4+	5+	4+	Autocanon à magna-rail Fusil à pompe bolters	30cm (15cm)	AP6+/AC5+ Armes légères	<i>Antigrav, Montés</i>
Pionniers de soutien Hernkogs	Inf	30cm	4+	6+	5+	Canon rotatif HYLaser	30cm	3xAP5+/AC6+	<i>Antigrav, Montés</i>
Tonnekogs Brôkhhyrs	Inf	15cm	4+	6+	4+	2x Canon éclateur à gravitons Omni viseur	30cm (15cm)	AP6+ / AC 5+ Armes légères, +1A, IC	<i>Blindage renforcé</i>
Trembleterre Cthonien	Inf	10cm	5+	5+	5+	Trembleterre cthonien	30cm	AP5+/AC5+, Ind, Rpt	
Chaudronnier de fer cognat	Inf	15cm	4+	4+	4+	Désintégrateur volkanite lourd Épée à plasma	15cm (contact)	AP4+/AC5+, Rpt Armes d'Assaut, +1A MA	
Kapricus transporteur	VL	30cm	4+	6+	5+	Autocanon à magna-rail	30cm	AP6+/AC5+	<i>Antigrav, Transport (1): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens</i>
Kapricus de soutien	VL	30cm	4+	6+	5+	Autocanon à magna-rail Autocanon jumelé	30cm 45cm	AP6+/AC5+ AP4+/AC5+	<i>Antigrav</i>
Sagittaur	VB	25cm	5+	6+	5+	Canon bolter jumelé Matrice à missile	30cm 45cm	AP4+ AC5+/AA6+	<i>Blindage renforcé, Transport (1): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens</i>

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Forteresse Mobile Hekaton	EG	20cm	4+	6+	4+	Cyclo canon à ions	30cm	3xAP6+/AC4+	<i>Blindage renforcé,</i> <i>Transport (3): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhyrs, chaudronnier de fer (prennent 2 places)</i> <i>CD 2, Critique: la forteresse explose.</i>
						Autocanon MATI-R	30cm	2xAP5+/AC6+	
						Canon bolter jumelé	30cm	AP4+, Drt	
						Canon bolter jumelé Scanner panspectral	30 cm (15cm)	AP4+, Gch Armes légères, IC	
Forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier	EG	20cm	4+	6+	4+	Canon à magma rail lourd	60cm	2xMA4+	<i>Blindage renforcé,</i> <i>Transport (1): Tonnekogs Brôkhyrs</i> <i>CD 2, Critique: la forteresse explose.</i>
						Autocanon MATI-R	30cm	2xAP5+ / AC6+	
						Faisceaux à ion	(15cm)	Armes légères, +1A	
						Missile Marc	45cm	1PB, Rpt, Ind, Uniq	
Citadelle Mobile Hekaton	EG	20cm	4+	5+	3+	Canon Tonnerre à magna rail	60cm	6xMA3+, FrtF	<i>Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur,</i> <i>Transport (8): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhyrs, chaudronnier de fer (prennent 2 places)</i> <i>CD 4 / BV 3 - Critique : Lancer 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque coup critique reçu : 1 : Le réacteur à plasma explose détruisant le véhicule et exigeant une touche sur 5+ à toutes les unités dans un rayon de 5 cm. 2-3 : Le système de visée est endommagé. La citadelle subit un malus de -1 sur ses tirs. Si cette capacité a déjà été perdue, la citadelle perd un point de structure supplémentaire. 4-6 : La fissure est réparée.</i>
						6x Missiles Gravitique	60cm	2PB, IC, Uniq, ind	
						Canon à faisceau HYLaser	30cm	AC5+/AA6+, Drt	
						Canon à faisceau HYLaser	30cm	AC5+/AA6+, Gch	
						2x faisceaux à ion	(15cm)	Armes légères, +1A	

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE LIGUE MAJEURE THURIENNE & SOUTIENS

Nom	Type	Vitesse	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Canonnière Colère ancestrale	A/EG	B	5+	6+	4+	Bombes gravitiques	15cm	3PB, IC	<i>Blindage renforcé, Assaut planétaire, Transport (8): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhyrs, chaudronnier de fer (prennent 2 places)</i> <i>CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord</i>
						Autocanon à magna-rail	30cm	AP5+/AC6+	
						2x faisceau à ion	15cm	AC5+/AA6+, Drt	
						2x faisceau à ion	15cm	AC5+/AA6+, Gch	
						Cannon Bolter	30cm	AA5+, Arr	
Canonnière Couronne d'éclairs	A/EG	B	5+	6+	4+	cyclo canon à ions jumelé	30cm	3xAP5+/AC3+	<i>Blindage renforcé, Assaut planétaire</i> <i>CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord</i>
						Bombe gravitique	15cm	3PB, IC	
						Autocanon à magna-rail	30cm	AP5+/AC6+	
						2x faisceau à ion	15cm	AC5+/AA6+, Drt	
						2x faisceau à ion Cannon Bolter	15cm 30cm	AC5+/AA6+, Gch AA5+, Arr	
Chasseur Poing d'Acier	A	C	5+	-	-	Autocanon mati-R	30cm	AP5+/AC4+/AA5+	
Croiseur Bastion	VS	-	-	-	-	Tir gravitique	∞	3PB, IC, Tir gravitique	<i>Peut transporter jusqu'à 4 canonnières et les unités présentes à l'intérieur</i>
Cuirassé Stronghold	VS	-	-	-	-	Tir gravitique	∞	6PB, IC, Tir gravitique	<i>Peut transporter jusqu'à 12 canonnières et les unités présentes à l'intérieur Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2.</i>