



# 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 unité adverse provoque une perte chez une unité Votann, placez un pion "Jugement ancestral dessus".

Lorsqu'une unité des Ligues de Votann annonce une action de tir ou d'assaut qui cible une unité 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 l'unité ciblée.

## Règle spéciale : Avances coordonnées

Les unités cognat ,qui possèdent des véhicules de transport, peuvent passer un ordre "Avances coordonnées".

Si l'unité 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!

Si elle ne la possède pas, un socle d'infanterie cognat collé à un véhicule de transport de sa formation gagne la compétence *Blindage Renforcé*.

## Règle spéciale : Transports

Les formations Ligue Majeure Thurienne disposant de l'option "Transports" doivent 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.

## LISTE LIGUE MAJEURE THURIENNE

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

DÉTACHEMENTS LIGUE MAJEURE THURIENNE			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Guerriers Âtrekogs</b>	6 socles de guerriers Âtrekogs	Personnages, soutien rapproché, soutien lourd, transport	200 pts
<b>Âtregardes Einhyr</b>	6 socles d'Âtregardes Einhyr et un champion Einhyr	Téléportation, transport	325 pts
<b>Pionniers Hernkogs</b>	6 socles de pionniers Hernkogs	Transformez 2 pionniers Hernkogs en pionnier Hernkogs de soutien +25pts	225 pts

DÉTACHEMENTS DE SOUTIEN (2 Détachements de Soutien maximum par Détachement Principal)			
Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Récupérateurs Âtrekogs</b>	6 socles de récupérateurs Âtrekogs	Personnages	250 pts
<b>Yaegirs Hernkogs</b>	8 socles de Yaegirs Hernkogs	Personnages, transports	300 pts
<b>Beserks Cthoniens</b>	6 socles de Beserks cthoniens	Personnages, soutien rapproché, soutien lourd, transport	200 pts
<b>Forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier</b>	3 Forteresses Mobile Hekaton nuage d'acier	Soutien lourd, vous pouvez rajouter une forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier pour +125pts	325 pts

AMÉLIORATIONS LIGUE MAJEURE THURIENNE (Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par détachement)		
Améliorations	Unités	Coût
Personnage	1 Khâl	50 pts
	Transformez un Khâl en Haut Khâl	+25 pts
	1 Maître-fer Brôkhyr	50pts
	1 Grimnyr	50pts
Transports	Rajoutez 2 Sagitaires à la formation	75 pts les deux
	Rajoutez une forteresse Hekaton à la formation	100 pts l'une
Soutien rapproché	Rajoutez 1 à 4 socles de guerriers Âtrekogs	50 pts chaque
	Rajoutez 2 à 4 socles de Beserks cthoniens à la formation	75 pts les deux
Soutien lourd	Rajoutez 1 à 4 socles de Tonnekogs Brôkhyrs	50pts chaque
Téléportation	Ajouter la Note Téléportation 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
Canonnière Colère ancestrale	1 Canonnière Colère ancestrale	250 pts
Canonnière Couronne d'éclairs	1 Canonnière Couronne d'éclairs, vous pouvez rajouter une canonnière de n'importe quel type pour 225 pts	250 pts
Chasseurs Cognat	3 chasseurs Poing d'Acier +1 chasseur+50pts	150 pts
Bombardiers Cognat	2 Bombardiers couronne de tonnerre	250 pts
Soutien Orbital	1 Croiseur 'Bastion'	100 pts
	1 Cuirassé 'Stronghold'	200 pts

### SOUTIENS

Formations	Unités	Coût
<b>Citadelle Mobile Hekaton</b>	1 citadelle mobile hekaton	500pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES LIGUE MAJEURE THURIENNE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Khâl</b>	Pers	-	-	-	-	Gantelet à effet masse	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, meneur, Sauvegarde Invulnérable
<b>Haut-Khâl</b>							(15cm)	Armes Légères +1A	Rajoutez Commandant Suprême au personnage
<b>Champion Einhyr</b>	Pers	-	-	-	-	hache de ombretoile	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Sans-Peur, Meneur, Sauvegarde Invulnérable
<b>Maître-fer Brôkhyr</b>	Pers	-	-	-	-	Marteau à graviton Bras manipulateurs Tromblon à graviton	(contact) (contact) (15 cm)	Arme d'Assaut, +1A, MA Arme d'Assaut, +1A Arme légère +1A, MA	Meneur, Sauvegarde Invulnérable
<b>Grimnyr</b>	Pers	-	-	-	-		(15 cm)	Arme légère, +1A, MA	Charismatique, meneur, Sauvegarde Invulnérable, Tant qu'il se trouve dans la formation, un Grimnyr confère à l'ensemble des unités qui la compose la règle Sauvegarde Invulnérable.
<b>Guerriers Âtrekogs</b>	Inf	15cm	5+	6+	4+	Bolter modèle Autoch  Fusil Magna-rail	(15 cm)  30cm	Arme légère  AP6+/AC5+	
<b>Récupérateurs Âtrekogs</b>	Inf	30cm	5+	5+	4+	Bolter modèle Autoch  canon rotatif HYLaser	(15 cm)  30cm	Arme légère  AP5+/AC6+	Réacteurs dorsaux
<b>Âtregardes Einhyr</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Lance-grenade d'exoarmure Gantelet-lame à plasma  Fusil à plasma EtaCarn	(15 cm)  (contact) 15cm	Arme légère  Arme d'Assaut AP 5+ / AC 5+	Blindage renforcé
<b>Yaegirs Hernkogs</b>	Inf	15cm	5+	5+	5+	Bolter modèle auroch Fusil Headshot Charges explosives	(15 cm) 30cm (15cm)	Arme légère AP5+, sniper Arme légère, +1A, tir unique	Éclaireurs
<b>Beserks Cthoniens</b>	Inf	15cm	5+	4+	6+	Lance-grenade taupe Masse à percussion	30cm (contact)	AP 5+ / AC 6+ Arme d'assaut	Tir indirect Macro arme
<b>Pionniers Hernkogs</b>	Inf	30cm	4+	5+	4+	Autocanon à magna-rail Fusil à pompe bolters	30cm (15cm)	AP5+/AC6+ Arme légère	Antigrav
<b>Pionniers de soutien Hernkogs</b>	Inf	30cm	4+	6+	5+	Canon rotatif HYLaser	30cm	3xAP5+/AC6+	Antigrav
<b>Tonnekogs Brôkhyrs</b>	Inf	15cm	4+	6+	4+	2xCanon éclateur à gravitons Omni viseur	30cm  (15cm)	AP6+ / AC 5+  Arme légère, +1A, ignore les couverts	Blindage renforcé
<b>Sagitaur</b>	VB	25cm	5+	6+	5+	canon bolter jumelé canon à faisceau HYLaser	30cm 30cm	AP4+ AC5+/AA6+	Transport (1): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Hernkogs, Beserks cthoniens, Blindage renforcé

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Forteresse Mobile Hekaton</b>	VB	20cm	4+	6+	4+	cyclo canon à ions	30cm	3xAP6+/AC4+	Notes: CD 2, BCritique: la forteresse explose, lindage renforcé, transport (3): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Herknogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhys
						autocanon MATI-R	30cm	2xAP5+ / AC6+	
						canon bolter jumelé Drt	30cm	AP4+ Drt	
						canon bolter jumelé Gch	30 cm	AP4+ Gch	
						Scanner panspectral	(15cm)	arme légère, ignore les couverts	
<b>Forteresse Mobile Hekaton nuage d'acier</b>	VB	20cm	4+	6+	4+	canon à magma rail lourd	60cm	2XMA4+	Notes: CD 2, Critique: la forteresse explose, Blindage renforcé, Transport (1): Tonnekogs Brôkhys
						autocanon MATI-R	30cm	2xAP5+ / AC6+	
						faisceaux à ion	(15cm)	arme légère +1A	
						Missile Marc	45cm	1PB, Rupture, tir indirect, tir unique	
<b>Citadelle Mobile Hekaton</b>	EG	20cm	4+	5+	3+	Canon Tonnerre à magna rail	60cm	6xMA3+, FrtF	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur CD 4 / BV 3 - transport (8): guerriers Âtrekogs, Yaegirs Herknogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhys 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.
						6x Missiles Gravitique	60cm	2PB, ignore les couverts, Uniq, tir indirect	
						canon à faisceau HYLaser	30cm	AC5+/AA6+ Drt	
						canon à faisceau HYLaserGch	30cm	AC5+/AA6+Gch	
						2Xfaisceaux à ion	(15cm)	Armes légères, +1A	

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE LIGUE MAJEURE THURIENNE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Canonnière Colère ancestrale</b>	A/EG	B	5+	6+	4+	Bombes gravitiques	15cm	3PB, ignore les couverts	<i>blindage renforcé, Assaut planétaire, transport (8): guerriers Âtrekogs, Yeegirs Hernkogs, Beserks cthoniens, Âtregardes Einhyr, Tonnekogs Brôkhys</i>
						Autocanon à magna-rail	30cm	AP5+/AC6+	
						2X faisceau à ion (AA Droite)	15cm	AC5+/AA6+ Drt	
						2X faisceau à ion (AA Gauche)	15cm	AC5+/AA6+ Gch	
						Cannon Bolter (AA arrière)	30cm	AA5+ Arr	
Notes: CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord									
<b>Canonnière Couronne d'éclairs</b>	A/EG	B	5+	6+	4+	cyclo canon à ions jumelé	30cm	3xAP5+/AC3+	<i>blindage renforcé, Assaut planétaire</i>
						Bombe gravitique	15cm	3PB, ignore les couverts	
						Autocanon à magna-rail	30cm	AP5+/AC6+	
						2X faisceau à ion (AA Droite)	15cm	AC5+/AA6+ Drt	
						2X faisceau à ion (AA Gauche)	15cm	AC5+/AA6+ Gch	
Cannon Bolter (AA arrière)	30cm	AA5+ Arr							
Notes: CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ceux à son bord									
<b>Chasseur Poing d'Acier</b>	A	C	5+	-	-	Autocanon mati-R	30cm	AP5+/AC4+/AA5+	
<b>Bombardier Couronne de Tonnerre</b>	A/EG	B	5+	-	-	Bombes gravitiques	15cm	3PB, ignore les couverts	<i>Blindage renforcé,</i>
						Autocanon Mati-R Drt	30cm	AP5+/AC4+/AA5+ Drt	
						Autocanon Mati-R Gch	30cm	AP5+/AC4+/AA5+ Gch	
Notes: CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol,									

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES SOUTIEN

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Croiseur Bastion</b>	VS	-	-	-	-	Tir gravitique	∞	3PB, IC	Tir gravitique: ce tir s'effectue exactement comme une attaque d'aviation

<b>Cuirassé Stronghold</b>	VS	-	-	-	-	Tir gravitique	∞	6PB, IC	Tir gravitique: ce tir s'effectue exactement comme une attaque d'aviation  <i>Lent, ne peut être utilisé aux tours 1 et 2.</i>
--------------------------------	----	---	---	---	---	----------------	---	---------	--