



PATROUILLE : LIGUES DE VOTANN

PROSPECTION DE WÂRSPEKE

Sillonnant les étoiles au sein d'une Prospection – une des flottes d'exploration et de reconnaissance des Cognats – le Kâhl Wârspeke et ses camarades s'efforcent de sécuriser les ressources et les technologies qu'ils jugent suffisamment précieuses. Si d'autres peuples contestent leurs revendications, ils s'emparent de leur butin par la force dès l'instant où il s'avère que la menace seule ne suffit pas.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Kâhl Wârspeke (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : désintégrateur volkanite ; gantelet à effet-masse ; cimier téléporteur.

B Beserks Cthoniens (5 figurines)

- 3 figurines sont équipées de : hache à plasma lourde.
- 1 figurine est équipée de : lance-grenades taupe ; hache à plasma lourde.
- 1 figurine est équipée de : paire de gantelets à percussion.

C Pionniers Hernkogs (3 figurines)

- 1 figurine est équipée de : revolver bolter ; fusil à pompe bolter ; autocanon à magna-bobine ; couteau à plasma ; panoplie de transmission.
- 1 figurine est équipée de : revolver bolter ; fusil à pompe bolter ; autocanon à magna-bobine ; couteau à plasma ; projecteur sur arceau.
- 1 figurine est équipée de : revolver bolter ; fusil à pompe bolter ; canon rotatif HYLaser ; autocanon à magna-bobine ; couteau à plasma.

D Guerriers Âtrekogs (10 figurines)

- 1 Theyn est équipé de : pistolet à plasma EtaCarn ; arme de mêlée de Cognat ; cimier à onde de champ.
- 4 Guerriers Âtrekogs sont équipés de : pistolet bolter modèle Autoch ; éclateur à ions ; arme de corps à corps.
- 1 Guerrier Âtrekog est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; éclateur à ions ; arme de corps à corps ; panoplie de transmission.
- 1 Guerrier Âtrekog est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; éclateur à ions ; arme de corps à corps ; médipac.
- 1 Guerrier Âtrekog est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; éclateur à ions ; arme de corps à corps ; scanner panspectral.
- 1 Guerrier Âtrekog est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; fusil HYLaser automatique ; arme de corps à corps.
- 1 Guerrier Âtrekog est équipé de : pistolet bolter modèle Autoch ; fusil à magna-rail ; arme de corps à corps.



Hache à plasma lourde



Beserks Cthoniens

Paire de gantelets à percussion



Canon rotatif HYLaser



Pionniers Hernkogs

Revolver bolter

Autocanon à magna-bobine



B

A

D

C

PATROUILLE : LIGUES DE VOTANN

PROSPECTION DE WARSPEKE

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser la Prospection de Warspeke se trouvent sur les pages qui suivent et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Œil des Ancêtres, qui est décrite ci-dessous.

ŒIL DES ANCÊTRES

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 ennemies, identifient les points faibles de leurs défenses, et déterminent les forces nécessaires pour surmonter toutes les situations.

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.

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.

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.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **KÄHL** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Gaspiller Nourrit l'Espace. Vous pouvez la remplacer par Liaison Montante Pragmaat.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

GASPILLER NOURRIT L'ESPACE

Ce dicton, qui est l'une des nombreuses Vérités des Cognats, et met en garde contre les dépenses futiles de toutes sortes, munitions comprises. C'est un idiome que ce guerrier prend très à cœur et qu'il a inculqué à ses soldats jusqu'à ce que les tirs soigneux et stables deviennent une seconde nature chez eux. Ces tireurs d'élite sont si constants et impitoyables qu'ils peuvent maintenir une grêle de projectiles mortelle qu'ils soient en train d'avancer ou d'opérer un repli tactique.

À chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité du porteur, relancez tout jet de Touche de 1. De plus, l'unité du porteur est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

LIAISON MONTANTE PRAGMAAT

Un dispositif de communication renforcé a été installé dans l'armure de ce guerrier et chargé d'amplificateurs de forçage prioritaires. Cela garantit que le Cognat qui a le plus besoin de mises à jour tactiques et stratégiques immédiates peut court-circuiter tous les échanges de priorité inférieure pour les obtenir.

Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité du porteur. De plus, vous pouvez relancer les tests d'Ébranlement faits pour l'unité du porteur.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Le Labeur Gagne. Vous pouvez le remplacer par Solder une Rancune.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

LE LABEUR GAGNE

Une fois que les Cognats ont fixé leur attention sur un objectif particulier, ils se battront avec une ténacité exceptionnelle pour l'accomplir. Ils considèrent que la personne qui se débat le plus féroce pour s'emparer d'un atout du champ de bataille jouit d'un droit indubitable à sa possession.

Avant la bataille, au début de l'étape Déployer les Armées, vous devez choisir 1 pion d'objectif qui n'est pas dans votre zone de déploiement.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre tour, vous marquez 4PdV si vous contrôlez ce pion objectif.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

SOLDER UNE RANCUNE

Les Cognats déclarent une rancune uniquement dans les circonstances les plus extrêmes, lorsqu'à été proférée une insulte si grave que les considérations pragmatiques de la bataille doivent être délaissées au profit de l'annihilation totale de l'adversaire, quel qu'en soit le prix. Mais une fois que cette décision est prise, seule la mort mettra fin à leur quête obstinée de l'anéantissement méthodique de leurs ennemis.

À partir du deuxième round de bataille, au début du round de bataille, choisissez 1 unité ennemie qui n'a pas été détruite et qui a un ou plusieurs pions de Jugement afin qu'elle devienne la cible de votre armée pour ce round de bataille. À la fin de ce round de bataille, vous marquez 4PdV si la cible de votre armée pour ce round de bataille est détruite.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

LA MONNAIE DE LEUR PIÈCE

PROSPECTION DE WARSPEKE – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

S'attaquer aux Cognats est le meilleur moyen de s'attirer leurs foudres et d'être considéré comme une cible prioritaire méritant les représailles les plus impitoyables.

QUAND : À n'importe quelle phase.

CIBLE : 1 unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée qui vient d'être détruite par une attaque d'une figurine ennemie. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité **LIGUES DE VOTANN** même si elle vient d'être détruite.

EFFET : Jusqu'à la fin de la bataille, à chaque attaque d'une figurine **LIGUES DE VOTANN** de votre armée qui cible l'unité de cette figurine ennemie, relancez tout jet de Touche de 1.

BALAYAGE PANSPECTRAL

PROSPECTION DE WARSPEKE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les scanners panspectraux multifonctions employés par les Cognats mettent en évidence les points faibles des défenses ennemies.

QUAND : À votre phase de Tir.

CIBLE : 1 unité **LIGUES DE VOTANN** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

PHYSIOLOGIE FORGETRAME

PROSPECTION DE WARSPEKE – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les clonetrames qui émaillent le patrimoine génétique des Cognats les rendent extrêmement robustes.

QUAND : À la phase de Tir adverse, 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 une attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde des figurines de votre unité.

KÂHL WÂRSPEKE

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

4+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

La sagesse stratégique du Kâhl Wârspeke, sa détermination et sa puissance martiale inspirent ses guerriers. Il combat avec un mélange de talent et de force brute, molestant avec son gantelet à effet-masse les ennemis qui ont résisté aux tirs de son désintégateur volkanite, tout en se riant des assauts ennemis grâce à son courage (et à son armure).

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Désintégateur volkanite [BLESSURES DÉVASTATRICES]	18"	3	2+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet à effet-masse	Mêlée	3	3+	8	-2	3

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : GUERRIERS ÂTREKOGS

APTITUDES

BASE : Leader

FACTION : Œil des Ancêtres

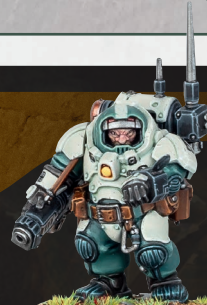
Efficacité Austère : Une fois par round de bataille, à votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 unité ennemie qui est visible de cette figurine. L'unité ennemie gagne 1 pion de Jugement.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, KÂHL, WÂRSPEKE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

GUERRIERS ÂTREKOGS

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



Fiche Technique de Patrouille

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 déclenchent une grêle de tirs et ignorent les salves de riposte avant de se ruer pour faire voler l'ennemi en éclats pour de bon.

ARMES DE TIR	PORTÉE	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
Pistolet à plasma EtaCarn [PISTOLET]	6"	1	4+	8	-3	2
Fusil HYLaser automatique [ASSAUT, TIR RAPIDE 3]	24"	3	4+	6	-1	1
Éclateur à ions	18"	1	4+	5	-2	1
Fusil à magna-rail [BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD]	18"	1	5+	12	-3	D3+3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	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

ESCOUDES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer la moindre unité, cette unité peut être scindée en deux unités de cinq figurines chacune.

APTITUDES

FACTION : Œil des Ancêtres

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].

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GUERRIERS ÂTREKOGS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

PIONNIERS HERNKOGS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	4+	3	7+	2



Fiche Technique de Patrouille

Les Pionniers Hernkogs glissent sur les mondes étrangers et sondent les positions ennemies, 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 Kâhl de leur Bande Assermentée des manœuvres adverses.

ARMES DE TIR	PORTÉE	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
Autocanon à magna-bobine	24"	3	4+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau à plasma	Mêlée	2	4+	4	0	1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 9"

FACTION : Œil des Ancêtres

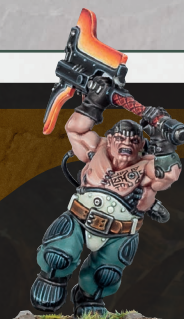
Contournement de Magna-motards : À la fin du tour adverse (à l'exception du premier), si cette unité est à 6" du moindre bord du champ de bataille et n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique. À l'étape des Renforts de votre prochaine phase de Mouvement, placez cette unité entièrement à 6" de n'importe quel bord du champ de bataille à l'exception de celui de votre adversaire, et à plus de 9" à l'horizontale de toute figurine ennemie.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, VOL, PIONNIERS HERNKOGS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN

BESERKS CTHONIENS

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



Fiche Technique de Patrouille

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 minerais précieux.

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

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
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

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Lance-grenades taupé : Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Points de Vie de la figurine équipée de cette arme.

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 cette 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.

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

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, BESERKS CTHONIENS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
LIGUES DE VOTANN