

# AT 43

## OPERATION ARMAGEDDON



COGS

La Tribune  
d'Arklash



# COGS



## QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous trouverez dans ce recueil toutes les règles nécessaires pour déployer une armée des Cogs dans le cadre d'**AT-43 – Opération Armageddon**.

Les Cogs... Leurs forces comptent des millions de navires et des milliards de blindés. Leurs soldats produits à la chaîne dans leurs usines de clonage sont trop nombreux pour être comptés. Leur but est simple : se hisser au sommet de l'évolution et être la forme de vie la plus aboutie de l'univers. Quatre lignées contrôlent cette civilisation agressive trop longtemps contenue par la puissance combinée des Karmans et des Therians.

Le temps est venu de libérer la puissance des Cogs. Leurs armées vont bientôt submerger les plus faibles, assimiler les plus forts et asseoir la domination absolue de leur espèce sur l'univers!

Le livre décrit la liste d'armée, les statistiques et les règles spéciales des unités Cogs compatibles avec le système *Epic Armageddon*.



# ORGANISATION

Les armées des Cogs ont une **valeur stratégique de 2**. Les formations Karmans ont une **initiative de 1+**.  
Un clone G45 de l'armée peut être remplacé par un clone G09 et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

**Champ de Force Portatif** : Les combattants cogs sont très grands – près de trois mètres de haut – ce qui rend la dissimulation difficile. Pour contourner cette difficulté, ils ont développé une technologie de protection qui a profondément changé leur manière de combattre : un champ de force portatif assez puissant pour dévier certains tirs et procurer un couvert d'autant plus efficace qu'il est invisible. Les champs de force n'ont qu'une autonomie limitée, ce qui contraint les cogs à en restreindre l'usage. Cependant, ils n'hésitent pas à l'allumer temporairement pour se protéger lorsque la situation l'exige.

Les unités Cogs disposant d'un Champ de Force Portatif sont toujours considérées comme étant à Couvert.

## ESCOUADE DE WARMONGERS

4 Warmongers pour 220 points  
dont 0 à 1 G45 et 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 Warmonger peut être un G45 et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

1 Warmonger peut recevoir un Quantum Jammer pour +10 points.

## ESCOUADE DE STALKERS

4 Stalkers pour 220 points  
dont 0 à 1 G45.

Liste des Upgrades :

1 Stalker peut être être un G45 et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

## ESCOUADE DE GUNSLINGERS

4 Gunslingers pour 180 points  
dont 0 à 1 G45 et 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 Gunslinger peut être un G45 et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

1 Gunslinger peut recevoir un Quantum Jammer pour +10 points.

## ESCOUADE DE SHARPSHOOTERS

4 Sharpshooters pour XX points  
dont 0 à 1 G45 et 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 Sharpshooter peut être un G45 et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

1 Sharpshooter peut recevoir un Quantum Jammer pour +10 points.

1 sharpshooter peut recevoir un Quantum Sniper pour +15 points.

## ESCOUADE LOURDE

3 Counter-Snipers pour 200 points  
ou 3 Gunfighters pour 230 points  
ou 3 Gunmen pour 230 points  
ou 2 Hunters pour 120 points  
3 Skirmishers pour 200 points  
3 Trackers pour 170 points  
dont 0 à 1 G45.

Liste des Upgrades :

1 unité peut être un G45 et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

## ENGINS DE RECONNAISSANCE

1 à 3 Marauders pour 200 points chaque  
ou 1 à 3 Pillagers pour 220 points chaque  
ou 1 à 3 Prowler pour 220 points chaque  
ou 1 à 3 Ravager pour 200 points chaque

## VANDAL

1 Vandal pour 650 points

# WARMONGERS

Le warmonger est le combattant cog par excellence. Grand, fort, doté d'une coordination parfaite, il reçoit dès la fin de sa croissance le meilleur de la cybernétique : système de vision multi-spectre, renfort de jambes, matériel de communication longue distance.

C'est un être avide d'expériences violentes, qui trouve sa raison d'être sur les champs de bataille et ne conçoit l'existence que comme une lutte permanente contre l'adversité.

Entraîné à combattre tous les adversaires, depuis les blindés les plus lourds jusqu'aux hordes de soldats ennemis, il sait tout affronter et tout vaincre.



## WARMONGER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Quantum Pistol Et Quantum Blade	15cm (15cm) (contact)	3 x AP5+ Arme Légère Arme d'Assaut	+1 attaque +1 attaque

**Notes** : Champ de Force Portatif



## WARMONGER – QUANTUM JAMMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	6+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Quantum Jammer	30cm	AC4+	MA

**Notes** : Champ de Force Portatif



# STALKERS

Le **stalker** est un soldat atypique : clone de 3799ème génération, il entre de justesse dans la catégorie des soldats. Ses capacités intellectuelles le placent aux limites du règne animal. S'il ne possédait un don extraordinaire pour utiliser les armes de contact, il ne pourrait pas être considéré comme intelligent.

Ce qui n'a pas été investi dans un intellect supérieur l'a été dans d'autres domaines. Le stalker est le maître absolu du camouflage et ce don est renforcé par les systèmes électroniques volés aux grim golems therians.

Armé de deux quantum blades, le stalker parcourt les champs de bataille à la recherche de quelque chose qu'il pourra découper en morceaux. La soif de sang et la manière de le répandre sont ses seules préoccupations : son intelligence est trop limitée pour des pensées plus élevées.



## STALKER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	4+	-
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Quantum Blade	(contact)	Arme d'Assaut	+1 attaque	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Camouflage



# GUNSLINGERS

Avec les **gunslingers**, certains cogs estiment avoir achevé la quête du combattant parfait, facile à produire, puissant, capable de remplir n'importe quelle mission de combat rapidement et avec le minimum de pertes. Un gunslinger incarne le niveau le plus élémentaire de la doctrine militaire : de la puissance de feu, encore plus de puissance de feu, le tout servi par un combattant supérieurement doué.

La mentalité des gunslingers est d'ailleurs parfaitement adaptée à cet état de fait : amateurs de dommages massifs, ils ne sont jamais plus heureux que sur un champ de bataille, expédiant salves sur salves de leurs armes et contemplant, ravis, l'effet dévastateur de leur monstrueuse cadence de feu.



## GUNSLINGER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Quantum Pistol Et	15cm (15cm)	3 x AP5+ Arme Légère	+1 attaque	

**Notes** : Champ de Force Portatif



## GUNSLINGER – QUANTUM JAMMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	6+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Quantum Jammer	30cm	AC4+	MA	

**Notes** : Champ de Force Portatif



# SHARPSHOOTERS

Plus efficaces, plus dangereux, plus rapides, les **sharpshooters** sont le sommet de l'art de la guerre cog. Ce sont des êtres froids et efficaces, qui voient toute situation comme un défi physique et intellectuel dont ils doivent sortir vainqueurs – ou morts.

Les sharpshooters sont à la hauteur de la tâche. Leur corps accueille de nombreux systèmes destinés à augmenter leurs performances dans tous les domaines, autant qu'il est possible d'en inclure sans les tuer.



## SHARPSHOOTER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Quantum Rifle	30cm	2 x AP5+	-	

**Notes** : Champ de Force Portatif



## SHARPSHOOTER – QUANTUM JAMMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	6+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Quantum Jammer	30cm	AC4+	MA	

**Notes** : Champ de Force Portatif



## SHARPSHOOTER – QUANTUM SNIPER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	6+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Quantum Sniper	60cm	2 x AP4+/AC6+	Sniper	

**Notes** : Champ de Force Portatif



# COUNTER-SNIPERS

Les **counter-snipers** constituent une notable amélioration du soldat de rang trois puisque les problèmes mentaux qui affligent les modèles précédents ont été corrigés chez eux. À cause d'un équipement cybernétique extrêmement intrusif, il a fallu modifier leur intellect de manière à les couper de toute émotion : ce sont des machines à tuer qui comptent le nombre de cibles qu'elles abattent.

Cela ne pose pas de problèmes à leurs maîtres, car la combinaison d'équipement et de talent qui caractérise les counter-snipers en fait de véritables virtuoses de l'assassinat.



## COUNTER-SNIPER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Quantum Sniper	60cm	2 x AP3+/AC5+	Sniper	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque





# GUNFIGHTERS

La résistance des **gunfighters** leur permet d'approcher leur cible de prédilection, l'infanterie, sans craindre les tirs ennemis, du moins ceux des armes légères. Les quantum wings assurent que cette phase d'approche ne dure pas trop longtemps. Une fois à courte portée, les gunfighters écrasent l'adversaire sous un mur de feu qui peut venir à bout de n'importe quel fantassin.

Les seuls armements que les gunfighters craignent sont les armes antichars : face à un laser gun ou un rocket launcher, mieux vaut adopter une progression plus prudente.



## GUNFIGHTER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Quantum Pistol Et	15cm (15cm)	3 x AP5+ Arme Légère	+1 attaque	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque



# GUNMEN

Trois **gunmen** équipés chacun d'une quantum MG disposent d'assez de puissance de feu pour vaporiser n'importe quelle unité d'infanterie, quels que soient ses effectifs. En dehors d'un solide couvert, il n'y a pas grand-chose qui puisse s'opposer à leurs tirs.

L'esprit d'un gunman est spécifiquement conditionné pour qu'il soit obsédé par le spectacle des destructions que son arme est capable de causer. Sa quantum est une amie fidèle. Le gunman a avec elle une relation étroite dont le but est de mitrailler dans une éruption de violence qui rend ce couple infernal mortellement efficace !



## GUNMAN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Quantum MG	45cm	4 x AP4+	-	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque



# HUNTERS

Un **hunter** est moins un cog qu'une machine car en dehors de son système nerveux et de sa tête, tout le reste de son corps est mécanique. Cette mécanique est tout entière tournée vers le seul plaisir encore accessible aux membres de ces unités : donner la chasse. De la plus médiocre unité d'infanterie jusqu'aux blindés les plus rapides, tout est une proie pour eux. L'instinct de prédation a été artificiellement augmenté chez ces combattants. Les hunters n'effectuent pas de « missions » contre des « cibles » : ils chassent des proies. Il leur arrive d'ailleurs de rapporter des trophées lorsqu'ils abattent une cible particulièrement difficile : il n'est pas rare de voir un hunter arborer une tête de pilote momifiée ou un masque de grim golem therian, les seules proies que les hunters jugent dignes d'être mentionnées.



## HUNTER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Rocket Launcher	30cm	3xAP4+/AC4+	-	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Stoïque



# SKIRMISHERS

Les **skirmishers** sont des soldats lourdement cybernétisés et spécialisés dans le tir de précision. Ce ne sont pas des snipers, quoiqu'ils en aient largement les capacités, car ils ne sélectionnent pas de cibles particulières mais cherchent plutôt à en abattre autant que possible.

Comme tous les soldats de leur classe, les skirmishers ont été conditionnés afin de développer une obsession qui les rend capables de supporter une quantité excessive de matériel cybernétique. Ces soldats sont obsédés par la richesse de leur tableau de chasse. Tuer et détruire ne les intéresse que pour le décompte des cibles qu'ils ont neutralisées. Plus il y en a, plus ils sont satisfaits, et leurs Originels aussi !



## SKIRMISHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Quantum Rifle	30cm	2 x AP4+	-	

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque



# TRACKERS

La réussite inattendue obtenue avec les gunmen a inspiré une réussite non moins grande : celle des **trackers**.

Une unité de trackers constitue la plus puissante et la plus efficace des formations antichars en usage dans l'armée cog. Elle a rendu pratiquement inutile le développement des blindés.

Parcourant le champ de bataille littéralement à pas de géant, les trackers pourchassent tout ce qui pèse plus d'une demi-tonne. Ils s'abattent avec une égale avidité sur les véhicules, les marcheurs de combat et tout ce qui porte assez d'électronique pour constituer une cible valable pour leur jammer. Il faut que les blindés brûlent, fondent et fument, qu'ils soient réduits à l'état de carcasse. La vie des trackers n'a de sens qu'au travers de cette quête de destruction permanente.



## TRACKERS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Quantum Jammer	30cm	AC3+	MA

**Notes** : Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque



# ENGINS DE RECONNAISSANCE

Un **Marauder** est un marcheur de combat très léger spécialisé dans les frappes rapides et puissantes. Il compte sur sa vitesse de déplacement pour ne jamais laisser à l'ennemi l'occasion de lui tirer dessus et sur son blindage pour encaisser les tirs lorsque quelqu'un parvient, malgré tout, à l'atteindre.

Le véritable atout du Marauder est son armement digne d'un assaut strider. Tant en termes de puissance de feu que de précision de tir, le Marauder est pratiquement sans égal. Son jammer rate rarement sa cible et sa quantum MG affiche des performances dignes d'un fusil de sniper.



## MARAUDER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Quantum Jammer (gauche)	45cm	2xAC3+	Arc de Tir Gauche, MA
Light Quantum MG (droite)	45cm	4xAP3+/AC6+	Arc de Tir Droit

**Notes** : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)


**Capacité de Dommage** : 3

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Marauder est détruit



Le **Pillager** est aux blindés ce que le sniper est aux fantassins : une menace insupportable pour l'ennemi et une assistance inattendue pour les troupes alliées. Les uns comme les autres sont bien en peine de deviner d'où viennent ses tirs.

Insaisissable, tirant depuis les profondeurs du champ de bataille, le Pillager ne s'expose jamais. Il profite de sa vitesse de déplacement pour fuir les engagements à courte distance. Ainsi, il peut utiliser tous les couverts à son avantage et employer sans danger toutes ses armes : l'infaillible quantum cannon et l'inévitable quantum launcher qui se rie des couverts.

 **PILLAGER**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Quantum Cannon (gauche)	60cm	2xMA3+	Arc de Tir Gauche
Light Quantum Launcher (droite)	45cm	3PB	Arc de Tir Droit, Tir Indirect


**Notes** : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)

**Capacité de Dommage** : 3

**Table des Dommages** :


1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Pillager est détruit

*Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.*



Le **Prowler** est le prédateur de l'infanterie même s'il n'est pas sans défense face un assault strider ou un support strider.

Son light quantum cannon peut menacer n'importe quel blindé et vaporise sans effort les combattants d'infanterie. Sa light quantum MG lui offre une impressionnante densité de feu, malheureusement peu efficace contre des blindés lourds. La portée et la puissance de ses tirs excèdent de loin celles des armes légères. Quant à distancer un Prowler à la course, il ne faut pas y penser !

 **PROWLER**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Quantum Cannon (gauche)	60cm	2xMA3+	Arc de Tir Gauche
Light Quantum MG (droite)	45cm	4xAP3+/AC6+	Arc de Tir Droit


**Notes** : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)

**Capacité de Dommage** : 3

**Table des Dommages** :


1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Prowler est détruit

*Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.*



Le **Ravager** est l'archétype du blindé cog : manoeuvrable et rapide, il dispose d'un armement capable de mettre à mal avec la même maestria les blindés et l'infanterie. Les blindages ne sont d'aucune utilité contre son light quantum jammer.

Il n'y a aucun abri face à son light quantum launcher. Cette combinaison imparable fait du Ravager un cauchemar pour l'ennemi et un soutien précieux pour les armées cogs.



## RAVAGER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+



ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Quantum Jammer (gauche)	45cm	2xAC3+	Arc de Tir Gauche, MA
Light Quantum Launcher (droite)	45cm	3PB	Arc de Tir Droit, Tir Indirect

**Notes :** Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)

**Capacité de Dommage :** 3

**Table des Dommages :**

	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommmages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Ravager est détruit



# ENGIN D'ASSAUT

Le **Vandal** est le plus brillant produit de la technologie militaire cog. Extraordinairement robuste, doté d'armes de destruction massive, ce marcheur de combat ne laisse aucune chance à l'ennemi. Chaque fois qu'une de ses armes fait feu, une unité est détruite. Ce messenger de la ruine est un exécuteur mécanique sans pitié, doté d'une puissance irrésistible et d'une résistance inébranlable. Marcheurs de combat, fantassins, scaphandres, tous sont égaux lorsqu'ils affrontent un Vandal. Il n'ont qu'une seule chose à faire : leur testament.



## VANDAL

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Heavy Quantum Cannon (gauche)	60cm	4xMA3+	Arc de Tir Gauche, TT(1d3)
Heavy Quantum Mortar (droite)	45cm	6PB	Arc de Tir Droite

**Notes** : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur, Mécanicien(4+)

**Capacité de Dommages** : 6

**Table des Dommages** :

	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	6	Arme Avant Gauche touchée (R)
	7	Arme Avant Droite touchée (R)
	8	Arme Arrière Gauche touchée (Répar.)
	9	Arme Arrière Droite touchée (R)
	10	Le Vandal est détruit

*Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.*



## FEUILLE DE REFERENCE DES COGS INFANTRIE

### VALEUR STRATEGIQUE 2 – INITIATIVE 1+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
<b>Warmonger</b>	Infanterie	20cm	5+	4+	4+	Quantum Pistol Et Quantum Blade	15cm (15cm) (contact)	3 x AP5+ Arme Légère, +1 Att Arme d'Assaut, +1 Att	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Warmonger – Quantum Jammer</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	6+	Quantum Jammer	30cm	AC4+, MA	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Stalker</b>	Infanterie	20cm	5+	4+	-	2 x Quantum Blade	(contact)	Arme d'Assaut, +1 Att	<i>Champ de Force Portatif, Camouflage</i>
<b>Gunslinger</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	2 x Quantum Pistol et	15cm (15cm)	3 x AP5+ Arme Légère, +1 Att	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Gunslinger – Quantum Jammer</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	6+	Quantum Jammer	30cm	AC4+, MA	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Sharpshooter</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	2 x Quantum Rifle	30cm	2xAP5+	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Sharpshooter – Quantum Jammer</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	6+	Quantum Jammer	30cm	AC4+, MA	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Sharpshooter – Quantum Sniper</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	6+	Quantum Sniper	60cm	2xAP4+/AC6+, Sniper	<i>Champ de Force Portatif</i>
<b>Counter-Sniper</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Quantum Sniper	60cm	2xAP3+/AC5+, Sniper	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque</i>
<b>Gunfighter</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	2 x Quantum Pistol et	15cm (15cm)	3 x AP4+ Arme Légère, +1 Att	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque</i>
<b>Gunman</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Quantum MG	45cm	4 x AP4+	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque</i>
<b>Hunter</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	Rocket Launcher	30cm	3xAP4+/AC4+	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Stoïque</i>
<b>Skirmisher</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	2 x Quantum Rifle	30cm	2xAP4+	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque</i>
<b>Tracker</b>	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Quantum Jammer	30cm	AC3+, MA	<i>Champ de Force Portatif, Blindage Renforcé, Réacteurs Dorsaux, Détecteur de Mouvement, Stoïque</i>

## FEUILLE DE REFERENCE DES COGS BLINDES

### VALEUR STRATEGIQUE 2 – INITIATIVE 1+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
<b>Marauder</b>	Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+	Light Quantum Jammer Light Quantum MG	45cm	2xAC3+, MA	<i>CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)</i>
							45cm	4xAP3+/AC6+	
<b>Pillager</b>	Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+	Light Quantum Cannon Light Quantum Launcher	60cm	2xMA3+	<i>CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)</i>
							45cm	3PB, Tir Indirect	
<b>Prowler</b>	Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+	Light Quantum Cannon Light Quantum MG	60cm	2xMA3+	<i>CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)</i>
							45cm	4xAP3+/AC6+	
<b>Ravager</b>	Engin de Guerre	30cm	6+	5+	4+	Light Quantum Jammer Light Quantum Launcher	45cm	2xAC3+, MA	<i>CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)</i>
							45cm	3PB, Tir Indirect	
<b>Vandal</b>	Engin de Guerre	25cm	4+	4+	4+	Heavy Quantum Cannon Heavy Quantum Mortar	60cm	4 x MA3+	<i>CD 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Marcheur, Sans Peur, Mécanicien(4+)</i>
							45cm	6PB	



