

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



THERIANS

La Tribune

d'Arklash



THERIANS

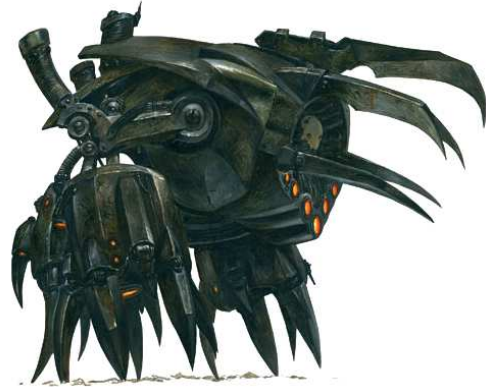


QUE CONTIENT CE LIVRE ?

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

Les Therians sont les artisans tout-puissants d'un univers meilleur, un univers ordonné et organisé selon leur volonté. Ils se sont consacrés à une mission extraordinaire : chaque étoile, chaque planète doit être transformée, remodelée. Les capacités des Therians sont potentiellement infinies et leur technologie est omnipotente. Toutes les ressources de l'univers ne sauraient leur opposer qu'une résistance très temporaire.

Tous sont unis autour du rêve therian, tous veulent balayer la pathétique opposition des créatures à courte vue qui se dressent devant eux. L'affrontement entre les Therians et les animaux primitifs qui les défient ne peut que tourner au massacre. Le temps passe en faveur des Therians car le futur est de leur côté.



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



ORGANISATION

Les armées des Therians ont une **valeur stratégique de 3**. Les formations Therians ont une **initiative de 2+**. Toutes les formations Therians disposant d'un Leader ont une **initiative de 1+**.

Une unité dotée d'un Relai de l'armée peut recevoir un Overseer Omega et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

Routine de Construction : technologie Therian permet à la plupart de ses système de combat de s'auto réparer très rapidement.

Lorsqu'une formation se regroupe suite à un ralliement, une action *Rassemblement* ou une action *Tenir*, elle peut soit retirer des pions impacts, soit ramener en jeu un nombre d'unités dotées de la capacité *Routine de Construction* égal au nombre de pions impact qu'elle pourrait retirer, soit utiliser toute combinaison intermédiaire de ces deux options.

Une unité ne peut être ramenée en jeu que dans sa formation d'origine. Aucune formation ne peut augmenter sa taille d'origine de cette manière. Les formations en réserve ne peuvent pas ramener d'unités en jeu, mais peuvent effectuer un *Rassemblement* pour entrer en jeu et réparer des unités.

De même, un engin de guerre doté de la capacité *Routine de Construction* peut, dans les mêmes conditions, réparer un système (impossible s'il est détruit) ou récupérer un Point de Structure sans dépasser son maximum.

En fin de tour, la capacité *Routine de Construction* ne peut être utilisée lors d'un ralliement que si la formation possède des pions d'impact.

ESCOUADE D'ASSAULT GOLEMS

6 Assault Golems pour 200 points
dont 0 à 1 Relai, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Assault Golem peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

1 Assault Golem peut recevoir un Flamer pour +15 points.

1 Assault Golem peut recevoir un Nucleus Gun pour +15 points.

ESCOUADE DE GRIM GOLEMS

6 Grim Golems pour 170 points
dont 0 à 1 Relai, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Grim Golem peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

1 Grim Golem peut recevoir un Flamer pour +15 points.

ESCOUADE DE STORM GOLEMS

6 Storm Golems pour 140 points
dont 0 à 1 Relai, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Storm Golem peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

1 Storm Golem peut recevoir un Flamer pour +15 points.

1 Storm Golem peut recevoir un Sonic Gun pour +20 points.

ESCOUADE D'ASSAULT MEDUSAS

4 Assault Medusas pour 100 points
dont 0 à 1 Relai, 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 Assault Medusa peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

1 Assault Medusa peut recevoir un Nucleus Gun pour +15 points.

ESCOUADE DE GOLIATHS

3 Assault Goliaths pour 170 points
ou 3 Bane Goliaths pour 140 points
dont 0 à 1 Relai.

Liste des Upgrades :

1 Goliath peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

RECON GOLGOTHS

1 à 3 Succubus Golgoths pour 80 points chaque
ou 1 à 3 Hekat Golgoths pour 80 points chaque
dont 0 à 1 Relai.

Liste des Upgrades :

1 Recon Golgoth peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

ASSAULT GOLGOTHS

1 Wraith Golgoth pour 350 points
ou 1 Poltergeist Golgoth pour 350 points
ou 1 Incubus Golgoth pour 300 points
dont 0 à 1 Relai.

Liste des Upgrades :

L'Assault Golgoth peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

BAAL GOLGOTH

1 Baal Golgoth pour 450 points
dont 0 à 1 Relai.

Liste des Upgrades :

Le Baal Golgoth peut recevoir un Relai et acquiert la compétence Leader pour +15 points.

ASSAULT GOLEMS

Les **assault golems** sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 2.2. Un assault golem est assemblé à partir de plusieurs giga-unités de nanomachines et dispose d'une programmation de combat avancée. Il reçoit des instructions détaillées sur les armes de tir et le combat à distance. Son équipement standard comprend une arme à nanomunitions (nucleus rifle) et un jeu de reaper blades.

L'assault golem dispose d'un système d'exploitation efficace et autonome qui lui permet de faire face à 97 % des situations tactiques sans assistance extérieure.



ASSAULT GOLEM

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	4+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Reaper Blades	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Nucleus Rifle	30cm	AP5+	-	

Notes : Routine de Construction



ASSAULT GOLEM - FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Flamer	Gabarit	2BP	Ignore les couverts	

Notes : Routine de Construction



ASSAULT GOLEM – NUCLEUS GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Reaper Blades	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	-	

Notes : Routine de Construction



GRIM GOLEMS

Le modèle **grim golem** est assemblé sur un châssis de type 2.2 et reçoit des instructions de combat avancées. Exclusivement destiné au corps à corps, il bénéficie d'un programme d'exploitation pour son module de brouillage optique à la place des traditionnels fichiers de tir, qui ne lui serviraient à rien. Rapide et discret, le grim golem est armé d'une paire de reaper blades ou d'un flamer. Cette combinaison fait de lui un tueur redoutable en combat rapproché. Il profite de sa vitesse et de son camouflage pour progresser à l'abri du feu ennemi. Parvenu près de ses victimes, il passe à l'assaut et les anéantit avant de disparaître à nouveau.



GRIM GOLEM

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	4+	-
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Reaper Blades	(contact)	(Arme d'Assaut)	+1 Attaque	

Notes : Routine de Construction, Camouflage



GRIM GOLEM - FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Flamer	Gabarit	2BP	Ignore les couverts	

Notes : Routine de Construction, Camouflage



STORM GOLEMS

Le **storm golem** est un système d'attaque de type 2.2, assemblé avec une arme spéciale, sonic gun ou flamer, ou avec un jeu de reaper blades et un nanoblaster. Il cumule ainsi un excellent rendement au contact et une capacité de tir dévastatrice. Bien que le nanoblaster soit une arme de courte portée, la précision exceptionnelle du storm golem et la capacité des nanomunitions semi-intelligentes à suivre les mouvements de leur cible permettent de s'en servir à moyenne distance avec une efficacité remarquable. Le sonic gun, basé sur le système éprouvé du double effet vibratoire, disloque ses cibles avec une remarquable facilité. Le flamer, quant à lui, est dévastateur lors d'un combat rapproché.

Grâce à ces qualités, les storm golems se sont imposés comme l'un des standards du système d'attaque autonome.



STORM GOLEM

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	4+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Reaper Blades	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Nano Blaster	15cm	AP5+	-	

Notes : Routine de Construction



STORM GOLEM - FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Flamer	Gabarit	2BP	Ignore les couverts	

Notes : Routine de Construction



STORM GOLEM – SONIC GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Sonic Gun	45cm	3xAP4+/AC6+	-	

Notes : Routine de Construction



ASSAULT MEDUSAS

Les **assault medusas** sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 2.1 modifié. Ils privilégient l'endurance et un design agréable. Moins rapides que les golems, les assault medusas sont d'anciens systèmes d'attaque conçus dans l'habitat de Thera. Mis au point selon des méthodes traditionnelles, ils associent ergonomie et endurance. Leurs instructions détaillées sur les armes de tir et le combat à distance les rendent redoutables comme troupes d'appui-feu statique. Leur mode de déplacement en fait des plateformes de tir d'une stabilité inégalée.

L'équipement standard des assault medusas, en tant que troupes/tir, comprend des armes à nanomunitions légères (nucleus rifle) et lourdes (nucleus gun).



ASSAULT MEDUSA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	10cm	5+	4+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Electrolash	(contact)	(Arme d'Assaut)	+1 Attaque
Nucleus Rifle	30cm	AP5+	-

Notes : Routine de Construction

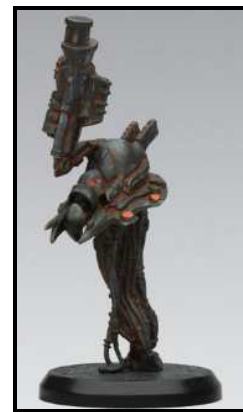


ASSAULT MEDUSA – NUCLEUS GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	10cm	5+	4+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Electrolash	(contact)	(Arme d'Assaut)	+1 Attaque
Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	-

Notes : Routine de Construction



ASSAULT GOLIATHS

Les **assault goliaths** sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 3.1 et conçus pour toutes les formes de combat. Cette polyvalence génère des performances inégalées. Leur interface tactique révolutionnaire permet de tirer le meilleur de leurs capacités grâce à un gain d'autonomie exceptionnel : les assault goliaths n'ont pas besoin d'overseer.

Les assault goliaths ont ouvert la voie aux super-systèmes d'attaque qui s'imposent désormais comme la référence en matière d'engin de type .troupes. Aucune guerre ne peut plus s'envisager sans au moins une unité de ces systèmes d'attaque hors norme.



ASSAULT GOLIATH

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	-	
Sonic Gun	45cm	3xAP4+/AC6+	-	

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Stoïque



BANE GOLIATHS

Les **bane goliaths** sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 3.1. Ils optimisent la capacité de tir antichar à longue portée aux dépens de leurs capacités anti-infanterie.

Les bane goliaths sont l'aboutissement du processus de spécialisation des goliaths. En les dotant d'un armement très lourd et destiné à la destruction des blindés, ils concentrent une puissance de feu démesurée, capable de venir à bout des golgoths les plus lourds.

Grâce à leurs nucleus guns jumelés, une escouade de bane goliaths peut volatiliser un assaut golgoth en une salve bien ajustée. Même les support golgoths ne sont pas à l'abri.



BANE GOLIATHS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	-	

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Stoïque



RECON GOLGOTHS

Les **Succubus** sont des systèmes de combat semi- autonomes basés sur un châssis léger de type recon. Leur armement est conçu pour faire face à toutes les catégories d'ennemis : une arme anti-infanterie (light sonic cannon) et une arme antichar (light virus cannon). Très efficaces pour un coût modeste en nanoressources, les Succubus connaissent un large succès auprès des overseers. Un Succubus seul est capable de tendre de mortelles embuscades. Une meute de Succubus est un véritable cauchemar : aucun adversaire, de la compagnie d'infanterie au blindé de classe 3, ne peut lui résister longtemps.



SUCCUBUS GOLGOTH

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Sonic Cannon (gauche)	30cm	3xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal
Light Virus Cannon (droite)	30cm	AC3+	Arc Tir Frontal, MA

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommages : 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 (Réparable)
	6	Arme Droite endommagée (Réparable)
	7	Le Succubus est détruit



Le **Hekat**, châssis expérimental très simple à assembler et à produire, est né de la fantaisie d'un overseer particulièrement inventif. C'est un système de combat léger dérivé d'une antique machine, dont la fonction originelle est depuis longtemps oubliée. Terriblement efficace au contact (il peut menacer même les support golgoths), il se déplace à une vitesse fulgurante et peut effectuer des tâches de manutention simples, comme déplacer des murets.

Paradoxalement, ce golgoth, prévu pour le corps à corps, se révèle redoutable contre les chars ! Ce concept a rencontré une très forte opposition chez les overseers les plus traditionalistes avant de prouver son efficacité sur le champ de bataille.



HEKAT GOLGOTH

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Grim Scythe (gauche)	(contact)	Arme d'Assaut	+1 Attaque, MA
Light Grim Scythe (droite)	(contact)	Arme d'Assaut	+1 Attaque, MA

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur


Capacité de Dommages : 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 (Réparable)
	6	Arme Droite endommagée (Réparable)
	7	Le Hekat est détruit



ASSAULT GOLGOTHS

Le **Wraith** est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Il combine solidité et forte redondance des systèmes afin de garantir une longévité maximale. Conçu comme une unité de commandement très mobile, l'assault golgoth est pensé avant tout comme le véhicule de prédilection des overseers sur le champ de bataille. Le redoutable medium sonic cannon est idéal contre les fantassins et le medium nucleus cannon fait merveille contre les blindés. Cette exceptionnelle variété d'équipement est l'un des meilleurs atouts du Wraith, car elle garantit aux overseers qu'ils ne connaîtront jamais de temps mort lors d'une bataille.

 **WRAITH GOLGOTH**


TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+


ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Nucleus Cannon (gauche)	60cm	MA4+	Frontal, Sniper
Medium Sonic Cannon (droite)	45cm	4xAP4+/AC6+	Frontal

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommages : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (Réparable)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	7-8	Arme Gauche endommagée (Réparable)
	8-9	Arme Droite endommagée (Réparable)
	10	Le Wraith Golgoth est détruit





Le **Poltergeist** est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Conçu comme une unité capable de tenir un rôle de commandement et de protection pour les overseers, il offre des capacités antipersonnel optimisées, sans être totalement démuni contre les blindés.

Le Poltergeist utilise d'importantes quantités de nanoressources pour offrir à son utilisateur une puissance de feu très concentrée. Ce type d'assault golgoth est capable de volatiliser une unité d'infanterie en une salve et représente une menace sérieuse pour les recon golgoths, dont il peut aisément détruire les armes ou la propulsion. Cela en fait un excellent chasseur de fantassins, le meilleur de sa catégorie, et une menace réelle pour les blindés.

Le Poltergeist est une alternative séduisante et efficace au Wraith. Il prouve toute son efficacité dans le combat d'infanterie, sans perdre de sa pertinence contre les autres types d'unités.



POLTERGEIST GOLGOTH

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Meidum Sonic Cannon (gauche)	45cm	4xPA4+/AC6+	Frontal
Meidum Sonic Cannon (droite)	45cm	4xPA4+/AC6+	Frontal

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (Réparable)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	7-8	Arme Gauche endommagée (Réparable)
	8-9	Arme Droite endommagée (Réparable)
	10	Le Poltergeist Golgoth est détruit



L'**Incubus** est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Conçu comme une unité capable de tenir un rôle de commandement et de protection pour les overseers, il offre des capacités antichars optimisées.

L'Incubus est un scalpel au tranchant parfait, une épée affûtée destinée à trancher exactement ce qu'il faut de l'adversaire afin de le laisser désarmé, offert en sacrifice. Doté des systèmes multiples et redondants qui ont rendu les assault golgoths tellement solides et populaires, il résiste facilement au feu ennemi. Lorsqu'il riposte, il fait systématiquement mouche, et toujours là où il faut. La fiabilité absolue de ce système de combat en fait un atout pour tous les overseers qui considèrent la guerre comme un art. L'Incubus est fait pour les esthètes du combat qui peignent leurs fresques meurtrières en touches légères et assurées.



INCUBUS GOLGOTH

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	6+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Nucleus Cannon (gauche)	60cm	MA4+	Frontal, Sniper
Medium Nucleus Cannon (gauche)	60cm	MA4+	Frontal, Sniper

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (Réparable)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	7-8	Arme Gauche endommagée (Réparable)
	8-9	Arme Droite endommagée (Réparable)
	10	L'Incubus Golgoth est détruit



SUPPORT GOLGOTHS

Le support golgoth « Baal » est un système de combat asservi destiné à fournir une puissance de feu et une protection optimum à un overseer. Il offre de surcroît un accès privilégié à l'EMI grid. Le Baal est la quintessence des plateformes de combat et de soutien mobiles : ses armes sont directement alimentées en énergie par la section E de l'EMI grid et son coeur est un nanogénérateur mobile. Cela permet au Baal d'utiliser une gamme d'armement d'une puissance phénoménale : le spectacle d'un Baal golgoth faisant feu de toutes ses armes est une expérience inoubliable, presque mystique. Grâce à son système de gestion avancée des nanoressources, le support golgoth peut assembler, réparer, fusionner, suractiver et accélérer les systèmes de combat, ce qui augmente exponentiellement ses capacités de destruction !



BAAL GOLGOTH

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	3+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Heavy Flamer (gauche)	Gabarit	4PB	Arc de Tir Frontal, Ignore les Couverts.	
Heavy Particle Accelerator (droite)	60cm	3xMA3+	Arc de Tir Frontal, Tueur de Titan	

Notes : Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 8

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
	1-6	Dommages à la coque (Sans Effet)
	7-8	Propulsion : -5cm de mvt (Réparable)
	9-10	Arme Gauche endommagée (Réparable)
	11-13	Arme Droite endommagée (Réparable)
	14	Le Baal Golgoth est détruit

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



FEUILLE DE REFERENCE DES THERIANS

VALEUR STRATEGIQUE 3 – INITIATIVE 1+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Assault Golem	Infanterie	20cm	5+	4+	5+	Nucleus Rifle	30cm	AP5+	<i>Routine de Construction</i>
Assault Golem – Nucleus Gun	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	<i>Routine de Construction</i>
Assault Golem – Flamer	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	Flamer	Gabarit	2PB – Ignore les Couverts	<i>Routine de Construction</i>
Grim Golem	Infanterie	20cm	5+	4+	-	Reaper Blades	(contact)	(Arme d'Assaut) - +1 Attaque	<i>Routine de Construction, Camouflage</i>
Grim Golem – Flamer	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	Flamer	Gabarit	2PB – Ignore les Couverts	<i>Routine de Construction, Camouflage</i>
Storm Golem	Infanterie	20cm	5+	4+	5+	Nano Blaster	15cm	AP5+	<i>Routine de Construction</i>
Storm Golem – Flamer	Infanterie	20cm	5+	6+	4+	Flamer	Gabarit	2PB – Ignore les Couverts	<i>Routine de Construction</i>
Storm Golem – Sonic Gun	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Sonic Gun	45cm	3xAP4+/AC6+	<i>Routine de Construction</i>
Assault Medusa	Infanterie	10cm	4+	4+	5+	Electrolash	(contact)	(Arme d'Assaut)	<i>Routine de Construction</i>
Assault Medusa – Nucleus Gun	Infanterie	10cm	4+	4+	5+	Nucleus Rifle	30cm	AP5+	<i>Routine de Construction</i>
Assault Medusa – Nucleus Gun	Infanterie	10cm	4+	4+	5+	Electrolash	(contact)	(Arme d'Assaut)	<i>Routine de Construction</i>
Assault Medusa – Nucleus Gun	Infanterie	10cm	4+	4+	5+	Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	<i>Routine de Construction, Blindage Renforcé, Stoïque</i>
Assault Goliath	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Sonic Gun	45cm	3xAP4+/AC6+	<i>Routine de Construction, Blindage Renforcé, Stoïque</i>
Bane Goliath	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	2 x Nucleus Gun	45cm	AP3+/AC4+	<i>Routine de Construction, Blindage Renforcé, Stoïque</i>
Succubus Golgoth	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Light Sonic Cannon	30cm	3xAP4+/AC6+	<i>CD 3, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Succubus Golgoth	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Light Virus Cannon	30cm	AC3+	<i>CD 3, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Wraith Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+	Medium Nucleus Cannon	60cm	MA4+ - Sniper	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Wraith Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+	Medium Sonic Cannon	45cm	4xPA4+/AC6+	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Poltergeist Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	4+	Medium Sonic Cannon	45cm	4xPA4+/AC6+	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Poltergeist Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	4+	Medium Sonic Cannon	45cm	4xPA4+/AC6+	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Incubus Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	6+	Medium Nucleus Cannon	60cm	MA4+ - Sniper	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Incubus Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	6+	Medium Nucleus Cannon	60cm	MA4+ - Sniper	<i>CD 6, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Baal Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	3+	Heavy Flamer	Gabarit	4PB – Ignore les Couverts	<i>CD 8, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>
Baal Golgoth	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	3+	Heavy Particle Accelerator	60cm	3xMA3+ - Tueur de Titan	<i>CD 8, Routine de Construction, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur</i>

