

Cyclope:

Canon Furie:

Aa- Puissance de Feu

1

0) Sans changement

1

1) TT 1d3 + 1

9

2) TT 2d3

Ab- Règle Spéciale Canon Furie:

1+1(I membre à voter pour 2 choix)

0) Sans changement

8

2) Chaque touche détruit 2 boucliers

1

4) Ignore 1 Bouclier par touche (s'il en reste il annule la touche sans être détruit)

1

5) TT 2d3 sauf si la cible à au moins 1 bouclier (ou autre aux effets identiques) et actif alors 1d3+2 et ignore les boucliers

1

6)

Ac- Nombre de Boucliers:

2

0) Sans changement (2 Boucliers)

10

1) 3 Boucliers

Colossus:

B- Nombre de Boucliers:

2

0) Sans changement (2 Boucliers)

10

1) 3 Boucliers

Tunneliers:

C- Règle spéciale:

2+1(I membre à voter pour 2 choix)

0) Sans Changement (Assaut Planétaire Indépendant)

9

1) Règle de Chsic Avec Figurines

1

2) Règle de Chsic Sans Figurines

Train Blindé:

D- Wagon de Guerre:

7

0) Sans Changement (3 Wagon Obusier et 1 au choix)

5

1) Avoir les 4 Wagons différents (comme à la base)

c'est juste un petit sondage

(Manque 2 votes)

6

00) possibilité de Custom (à voir lors de vote futur)

4

01) Pas de possibilité de custom

Dirigeable Suzerain:

Ea- Coût vitesse et armement:

2

0) Sans Changement (325 les 2, 15cm, 1 Auto-canon)

3

1) vitesse 20 cm sans autres modifications

7

4) 350 les 2 ou 200pts chaque (selon vote de dessous) et 20cm et 2 auto-canons

Eb- Nombre dans la formation:
(Manque 1 vote)

4

0) Sans Changement (les 2 à 325 pts ou 350 selon vote de dessus)

7

1) 1-2 par formation pour 175 pts chaque (ou 200 selon vote de dessus)

Canon Goliath:

F- Nombre dans la formation:

7

0) Sans Changement (les 2 à 400 pts)

5

1) 1-2 par formation pour 200 pts chaque

G- Notes de l'armement:

10

0) Sans Changement

2

2) Gagne Ignore les Couverts mais 450 Pts les 2 ou 225 pts chaque (selon vote ci-dessus)

Ancêtre Vivant ou Prince-Esprit:

H- Règle Spéciale:

10

0) Sans Changement

2

1) - Passe à 100 Pts et donne +1 à un jet d' Initiative 1 fois par tour et Sauvegarde Invulnérable aux unités Squats (seulement pour les Trikes et l' Infanterie, hors Robots et Rapières).(proche BG)
- Il perd Charismatique.

Obstiné:

I- Règle Spéciale:

9

0) Sans changement (+1 PI pour être démo, -1 touche lors des résolutions des assauts)

3

1) +1 aux tests de ralliement de fin de tour seulement pour les formations démoralisées

Tir pénétrant:

J- Règle Spéciale:

4

0) Sans changement (SVG -1 et Critique sur 5+)

8

1) Supprimer la règle

Canon Foudre:

Ka- Prix de l'amélioration:

11

0) Sans Changement (1-2; 50 pts chaque)

1

1) 2 pour 75pts (la formation de 3 coûte 150pts)

Kb- Armement:

(Manque 3 votes)

8

0) Sans Changement (150 pts / 60cm / 2xAP6+/AT5+/AA6+)

1) 125 pts 60cm / AA5+ et 45cm 2xAA6+

1

2) 150 pts 60cm / AA5+ et 45cm 2xAA6+ et Blingade Renforcé

Amélioration des Guerriers:

La- Léviathan:

2

0) Sans Changement (00 Léviathan, 00 Tonnerre)

10

1) Avec 1 Léviathan coût 300pts

Lb- Tonnerre:

2

0) Sans Tonnerre

10

1) Avec 2 Tonnerres coût 50pts

Observateur et Système de Guidage:

M- Règle spéciale:

9

0) Sans changement (la formation ne reçoit pas de PI lorsque l' Observateur est détruit ou ciblé par des tirs).

3

1) l'observateur faisant partie de la formation, celle-ci reçoit des PI comme toute autre formation si l'observateur est détruit ou ciblé par des tirs.

Maître de Guilde:

N- Capacités:

1

0) Sans Changement

10

1) Gagne Commandement et Meneur mais perd Charismatique (BG)

1

2) Gagne meneur

Seigneur de Guerre:

O- Capacités:

(Manque 3 votes)

4

0) Sans Changement

5

1) Gagne Charismatique (BG)

Spécial:

SPE 1- Missiles Squats: (BG: ils sont tir unique et aucun n'ignore les couverts)

9

0) Sans changement:

- * Cyclope (missiles de la mort x 6: MA 4+, 60cm, Tir Unique)
- * Colossus (Missiles plasma x 4: AP4+/AT4+, 75 cm, Ignore Couvert, Système de Guidage)

1

1) les 2 sortes de missiles deviennent: Tir Unique et Tir Pénétrant et

- * les missiles de la Mort reste à: portée 75cm et MA4+
- * les missiles plasma reste à portée 60cm et Système de Guidage mais deviennent MA 3+

1

3) Les 2 sortes Tir Unique et

- * les missiles de la Mort reste MA4+ mais portée 60cm et Tir Indirect
- * les missiles plasma reste à portée 60cm et Système de Guidage mais perd Ignore les Couvert et deviennent MA 3+

1

4)

Spécial mais sans modification technique:

SPE 01- Place des Formations de Tarentules (dans tout les cas elles reste en Formation de Soutien):
(Manque 3 votes)

5

0) Sans changement (reste dans les Grandes Batteries)

4

1) devient Formation de Tarentules (comme à la base)