

LES FORCES BAUHAUS

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades, et certains d'entre eux ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranche de 2 escouades régulières. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces du Cartel, des Tribus de la Terre (Luthériens exclus) ou de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Vous ne pouvez pas acheter un combattant avec la faculté spéciale commandement (force) si vous ne disposez pas au minimum de 3 indépendants avec une distance de commandement de 8 pas et 6 escouades.
- Vous ne pouvez acheter des unités de Ducs différents pour une même armée sauf si les unités du second Duc sont achetées en tant qu'unités de soutien.
- Vous ne pouvez acheter des unités du Duc Saggielli et des Tribus de la Terre pour une même armée.

BOMBARDEMENTS

Un bombardement nécessite qu'une seule condition pour être déclenché durant une partie : le déploiement d'un commandant de force et d'un combattant avec la faculté spéciale transmission. Si durant la partie, le commandant de force est tué, l'autorisation de procéder au bombardement sera plus difficile à obtenir mais pas impossible. Le joueur Bauhaus a le choix entre deux types de bombardements, ceux-ci sont accessibles sans coût supplémentaire. Simplement le joueur doit décider du type de frappe à chaque désignation d'une nouvelle cible.

Obus à fragmentation

Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Utilise le grand marqueur d'explosion. Les combattants à couvert ne subissent que des Dommages de 7.

Missile balistique

Dom 14(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, anti-char (-6)

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion. À l'exception des véhicules, les combattants sont automatiquement jetés à terre. Tous les combattants à moins de 4 pas du point d'impact doivent réussir un test de moral avec une pénalité de -2 ou paniquer.

AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux différentes armées de Forces Armée de Capitol. Le coût indiqué concerne l'achat de l'amélioration pour un combattant ou une arme et se rajoute à son coût, si un chef d'escouade bénéficie d'une amélioration, tous les membres de son escouade doivent en bénéficier en achetant autant d'exemplaires que nécessaire. Enfin les armes doivent mentionner spécifiquement qu'elles peuvent bénéficier d'une amélioration pour effectivement l'acheter :

Plaques de protection

Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +1 au ARM du combattant.

Grappin

Coût 3

Troupes régulières uniquement. Confère la possibilité d'escalader des surfaces lisses.

Masque filtrant

Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

Combinaison Hazmat

Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Liaison radio

Coût 2

Troupes régulières et forces spéciales uniquement. Allonge la distance de commandement de l'escouade de 1 pas. Autorise la communication avec un casque de commandement.

Masque de recyclage

Coût 2

Troupes d'élite uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Combinaison environnementale

Coût 2

Troupes d'élite uniquement. Confère un bonus de +3 à la faculté spéciale survie.

Vision nocturne

Coût 5

Troupes d'élite uniquement. Annule toutes les pénalités du combat nocturne.

Casque de commandement

Coût 3

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Étend les facultés spéciales sens tactique et commandement aux unités dans la ligne de mire du combattant et équipés d'une liaison radio. Un test d'Autorité est nécessaire et est assorti d'un malus de -1 pour chaque pas en dehors de sa distance de commandement.

Autoinjecteur de coagulant

Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'Armure raté en mêlée qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Autoinjecteur béni

Coût 4

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test de résistance raté contre une tentative de possession à l'aide d'un pouvoir surnaturel. Quel que soit le résultat du second jet, le combattant doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure. Un combattant tué ainsi ne pourra être transformé en zombie.

Autoinjecteur d'atropine

Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'attaque environnementale raté qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Baïonnette longue

Coût 2

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +1 au COM et au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Baïonnette courte

Coût 2

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +2 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Baïonnette tronçonneuse

Coût 2

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +1 au TIR lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

FORCES DES BÂTISSEURS

Escouades régulières

- Milice ducale
- Hussards
- Dragons
- Légats de Justice

Escouades d'élite

- Ordre de l'Épaulette
- Recitor
- Exécuteurs

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Kommandant
- Max Steiner
- Valérie Duval

Unités de Soutien

- Équipe mitrailleuse
- Équipe mortier
- Strike Skimmer
- GT-Offroad

FORCES DU DUC BERNHEIM

Escouades d'élite

- Hussards montés
- Kommandos de Jungle
- Kommandos d'assaut

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Johan Emigholtz

FORCES DU DUC SAGLIELLI

Escouades d'élite

- Rangers Vénusiens
- Étoiles Mourantes
- HMG-85/T avec mitrailleur

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Marshal Vénusien

FORCES DU DUC RICHTHAUSEN

Escouades d'élite

- Blitzers
- Jaegers

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Heinrick Wolfe

Unités de Soutien

- Vulcains

FORCES DU DUC ROMANOV

Escouades d'élite

- Blitzers du Loup
- Ordre du Loup

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Konrad von Juntz

Unités de Soutien

- Viktors

Visée laser **Coût 3**

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +2 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance.

Balles traçantes **Coût 3**

Fusil d'assaut uniquement et partie en combat nocturne. Annule de 4 points la pénalité de tir dans l'obscurité. Ôte -1 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance. De plus, les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au TIR lorsqu'ils ciblent le combattant utilisant de telles munitions. Placez un compteur de flamme à côté de sa figurine.

Lance-grenades intégré **Coût variable**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :
arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Fusil à pompe, fusil à pompe lourd et fusil d'assaut uniquement. Confère la possibilité de tirer, une fois par tour, durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous :

- **Grenade fumigène (Coût 9) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-3 au TIR).
- **Grenade flash (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Elle enlève les marqueurs d'attente des victimes et leur inflige un malus de -2 en COM durant ce tour.
- **Grenade phosphore (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et marque les victimes. Jusqu'à ce qu'elle se déplace ou que le tour prenne fin, les combattants peuvent ignorer leurs priorités de tir habituelles pour tirer sur une cible marquée. Les tirs indirects contre ces cibles bénéficient d'un bonus de +2 au TIR.
- **Grenade de suppression (Coût 8) :** Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de suppression au point d'impact. Tous les combattants à moins de 3 pas de ce marqueur se voient infligés une pénalité de -3 à leur ARM jusqu'à ce qu'il sortent de la zone ou que le tour prenne fin. Les marqueurs de suppression ne sont pas cumulables entre eux.
- **Fusée éclairante (Coût 8) :** Partie en combat nocturne uniquement. Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de fusée éclairante au point d'impact. Jusqu'à la fin du tour, les adversaires prenant pour cible les combattants à 4 pas du marqueur ne se voient plus infligés de pénalité à cause de l'obscurité.

Roquette à fragmentation **Coût 10**

Lance-roquettes uniquement. Confère à l'utilisateur la possibilité de choisir au début de son tour un type de munition différente. Une ogive explosive utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 10. La capacité anti-char (±0) de l'arme est ignorée lorsque cette munition est utilisée.

Charges Explosives **Coût variable**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :
Spécial

Règles Spéciales :

Parvenu au contact d'un véhicule, d'un bâtiment ou d'une porte, un combattant armé de charges explosives peut en placer une au prix d'une action (3 actions pour le C20). Posez un marqueur d'explosifs à côté de la cible pour indiquer la présence de la charge. Le combattant pourra la faire exploser à distance au prix d'une action. L'explosif lui-même doit être acheté séparément en tant qu'amélioration :

- **C9 (Coût 10) :** Inflige à la cible des dommages de 13(x3) avec une capacité anti-char(-2). Pour une action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué. Contre des combattants ennemis, cette charge utilise le petit marqueur d'explosion pour infliger des dommages de 10(x2).
- **Detcord (Coût 7) :** Inflige à la cible des dommages de 12(x2) avec une capacité anti-char(-4). Pour chaque action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué.
- **C20 (Coût 9) :** Inflige à la cible des dommages de 14(x3) avec une capacité anti-char(-4). Pour une action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué. Contre des combattants ennemis, cette charge utilise le petit marqueur d'explosion pour infliger des dommages de 10(x2).

Munitions mortier **Coût variable**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-1	-3	-

Type :
arme de tir indirect à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Mortier uniquement. Confère la possibilité de tirer durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous :

- **Obus fumigène (Coût 10) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-4 au TIR).
- **Obus gaz paralysant (Coût 5) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-2). Un combattant utilisant 1 action sous ce marqueur est soumis à un test de survie (niveau difficulté 15). En cas d'échec, l'action est perdue.
- **Fusée éclairante (Coût 12) :** Partie en combat nocturne uniquement. Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de fusée éclairante au point d'impact. Jusqu'à la fin du tour, les adversaires prenant pour cible les combattants à 4 pas du marqueur ne se voient plus infligés de pénalité à cause de l'obscurité.
- **Obus gaz innervant (Coût 10) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Un combattant sous le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure.
- **Obus gaz moutarde (Coût 12) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Un combattant sous le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure. Quel que soit le résultat, placez un marqueur toxique à côté de sa figurine. A la fin du tour, il doit de nouveau réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou subir une blessure.

MILICE DUCALE

Milicien **Coût 16**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	4	8	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	4	8	2

Spécialiste lance-grenades **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	4	8	2

Spécialiste médecin **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	4	8	2

Spécialiste lance-roquettes **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	4	8	2

Sergent de la Milice Ducale **Coût 19**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	10	3	1	4	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Miliciens
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
jusqu'à 2 spécialistes médecin
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes
1 sergent de la Milice Ducale
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Milicien : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse
Spécialiste lance-grenades : pistolet, lance-grenades
Spécialiste médecin : fusil d'assaut
Spécialiste lance-roquettes : pistolet, lance-roquettes
Sergent de la Milice Ducale : fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Spécialiste médecin : toubib (4)
Sergent de la Milice Ducale : sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

HUSSARDS

Hussard **Coût 18**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	10	3	1	4	3	9	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	9	3	1	4	3	9	2

FACULTÉS SPÉCIALES

Attaque en groupe

Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages pour chaque combattant ami, possédant la même faculté, au contact de socle avec la cible. Ce bonus s'ajoute aux modificateurs habituels des Attaquants multiples. Le bonus à l'attaque et aux dommages pour attaquants multiples peut, avec cette faculté spéciale, monter jusqu'à +4.

Attaque secondaire

Cette faculté spéciale procure une seconde attaque de mêlée par action de combat rapproché. Cette seconde attaque s'effectue avec une arme différente en appliquant un malus de -4 au COM du combattant.

Camouflage

Un tireur prenant pour cible un combattant camouflé à couvert subit le malus indiqué à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert. Enfin ce malus s'applique au tests de repérage de l'ennemi si le combattant a un marqueur de silence ou furtivité placée à côté de sa figurine.

Commandement

Avec le niveau *unité* indiqué, cette faculté spéciale permet au combattant de dépenser 1 action, une fois par tour, pour donner des ordres à un chef d'escouade du même type que le combattant à distance de commandement. L'escouade recevant l'ordre est alors activée à la fin du tour du combattant.

Le combattant avec cette faculté spéciale peut aussi dépenser 1 action pour devenir le nouveau chef d'une escouade du même type que le combattant. Assumer le commandement d'une escouade l'active immédiatement si elle n'a pas déjà agit durant ce tour. Sauf indication contraire, une personnalité peut prendre le commandement d'une escouade uniquement si son Autorité est supérieure de 3 points à celle de l'escouade.

Avec le niveau *division* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force à distance de commandement. De plus il peut consacrer une action à rallier une unité paniquée ou mise en déroute à distance de commandement.

Avec le niveau *force* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force dans ligne de mire. La présence d'un combattant avec cette faculté spéciale à ce niveau est requise pour autoriser un bombardement (voir la faculté transmission pour plus de détails).

Spécialiste lance-flammes **Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	9	3	1	4	3	9	2

Spécialiste médecin **Coût 34**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	9	3	1	4	3	9	2

Spécialiste communications **Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	10	3	1	4	3	9	2

Sergent des Hussards **Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	9	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Hussards
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
 jusqu'à 1 spécialiste médecin
 jusqu'à 1 spécialiste communications
 1 sergent des Hussards
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Hussard : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse
Spécialiste lance-flammes : pistolet, lance-flammes
Spécialiste médecin : fusil d'assaut
Spécialiste communications : fusil d'assaut
Sergent des Hussards : fusil à pompe, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Hussard : survie (+2)
Spécialiste mitrailleur : survie (+2)
Spécialiste lance-flammes : survie (+2)
Spécialiste médecin : survie (+2), toubib (5)
Spécialiste communications : survie (+2), transmission
Sergent des Hussards : survie (+2), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

Kapitan des Hussards **Coût 37**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	2	4	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Hussards

Équipement :

Fusil d'assaut, épée, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (unité), survie (+2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Hussards est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Hussards comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Hussards dans votre armée.

DRAGONS**Dragon** **Coût 20**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	10	2

Spécialiste lance-grenades **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	10	2

Spécialiste lance-roquettes **Coût 36**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	10	2

Spécialiste sniper **Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	10	2

Spécialiste communications **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	4	3	10	2

Sergent des Dragons **Coût 23**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	4	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Dragons
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 2 spécialistes lance-roquettes
 jusqu'à 2 spécialistes sniper
 jusqu'à 2 spécialistes communications
 1 sergent des Dragons
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Dragon : fusil d'assaut
Spécialiste lance-grenades : pistolet, lance-grenades
Spécialiste lance-roquettes : pistolet, lance-roquettes
Spécialiste sniper : pistolet, fusil de précision
Spécialiste communications : fusil d'assaut
Sergent des Dragons : fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Dragon : excellent moral (+2)
Spécialiste lance-grenades : excellent moral (+2)
Spécialiste lance-roquettes : excellent moral (+2)
Spécialiste sniper : excellent moral (+2), formation d'un groupe de tir, sniper
Spécialiste communications : excellent moral (+2), transmission
Sergent des Dragons : excellent moral (+2), sens tactique

Règles Spéciales :

Un sergent des Dragons peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

Kapitan des Dragons **Coût 42**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	12	3	2	4	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Dragons

Équipement :

Fusil-mitrailleur lourd, pistolet

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (unité), excellent moral (+2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Dragons est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Dragons comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Dragons dans votre armée.

LÉGATS DE JUSTICE**Légat de Justice** **Coût 22**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	12	3	1	6	3	8	2

Spécialiste lance-flammes **Coût 36**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	12	3	1	6	3	8	2

Spécialiste grenadier **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	12	3	1	6	3	8	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Légats de Justice
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
 jusqu'à 1 spécialiste grenadier
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Légat de Justice : fusil à pompe, hache
Spécialiste lance-flammes : lance-flammes, hache
Spécialiste grenadier : fusil à pompe, hache, grenade à main

Facultés spéciales :

Férocité

Règles Spéciales :

Aucune

ORDRE DE L'ÉPAULETTE**Gardien de l'Épaulette** **Coût 24**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	4	3	11	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 32**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	4	3	11	2

FACULTÉS SPÉCIALES**Déploiement en parachute**

Cette faculté spéciale permet de déployer l'unité après la phase de déploiement, à n'importe quel moment d'un des tours du joueur. Pour indiquer la zone de parachutage, placez le petit marqueur d'explosion toujours à plus de 6 pas d'un ennemi et plus de 2 pas d'un obstacle (Taille 1 ou plus). Chaque membre de l'escouade effectue un jet de déviation pour déterminer où sa figurine sera posé :

- si le combattant atterrit sur une surface plane, le combattant effectue un test d'Autorité. En cas de succès, placez un marqueur à plat ventre à côté de sa figurine. Sinon, placez un marqueur jeté à terre à côté d'elle.
- si le combattant atterrit au sommet d'un obstacle ou sur une surface aquatique, placez sa figurine vers la surface plane la plus proche. Placez les marqueurs jetés à terre et activés à côté de côté d'elle.
- si le combattant atterrit à moins de 3 pas d'un ennemi, celui-ci est immédiatement tué. Retirez sa figurine de la partie.

Si le combattant atterrit sur le petit marqueur d'explosion, il peut effectuer immédiatement 2 actions pour ce tour de jeu. Sinon il ne peut effectuer pour ce tour qu'une seule action. Ces actions doivent être utilisées avant qu'un autre membre de l'unité n'atterrisse.

Lors du tour de parachutage, les membres de l'unité ne sont pas soumis à la pénalité d'être hors de la distance de commandement. Celle-ci sera pour le restant de la partie égale à 8 pas. Enfin les pertes subies pendant le parachutage ne font l'objet d'aucun test de moral.

Embuscade

Un combattant avec cette faculté spéciale peut garder en réserve 2 actions lorsqu'il se met en attente (2 marqueurs d'attente sont placés à côté de sa figurine). De plus, il peut utiliser ses actions d'attente sans réaliser un quelconque test d'Autorité.

Escalade

Cette faculté spéciale fait du combattant un remarquable grimpeur. Non seulement il grimpe de son Déplacement en pas par action d'escalade mais aussi il ne rate un test d'escalade que sur un résultat de 20. Auquel cas il ne tombe pas mais perd simplement son action à trouver une meilleure prise.

Excellent moral

Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à l'Autorité dans tous ses tests de moral ou de ralliement. Ce bonus ne bénéficie pas aux unités à distance de commandement.

Spécialiste médecin Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	4	3	11	2

Spécialiste tankbuster Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	4	3	11	2

Sergent de l'Épaulette Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	13	3	1	4	3	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Gardiens de l'Épaulette jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste médecin jusqu'à 1 spécialiste tankbuster 1 sergent de l'Épaulette
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Gardien de l'Épaulette : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse
Spécialiste médecin : fusil à pompe
Spécialiste tankbuster : pistolet, autocanon
Sergent de l'Épaulette : fusil à pompe

Facultés spéciales :

Gardien de l'Épaulette : guérilla
Spécialiste mitrailleur : guérilla
Spécialiste médecin : guérilla, toubib (5)
Spécialiste tankbuster : guérilla, formation d'un groupe de tir, sens tactique
Sergent de l'Épaulette : guérilla, sens tactique

Règles Spéciales :

Un sergent de l'Épaulette peut faire bénéficier son fusil à pompe de l'amélioration lance-grenades intégré. Les gardiens de l'Épaulette ont une baïonnette courte montée sur leur fusil d'assaut.

RECITORS

Recitor Coût 24

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	7	4	12	3	1	4	3	11	2

Spécialiste artiller Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Recitors jusqu'à 2 spécialistes artiller
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Recitor : fusil à pompe
Spécialiste artiller : siphon à gaz

Facultés spéciales :

Recitor : embuscade, survie (+3)
Spécialiste artiller : embuscade, survie (+1), excellent moral (+3)

Règles Spéciales :

Aucune

EXÉCUTEUR

Garde du corps Coût 19

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	6	10	3	1	4	3	9	2

Exécuteur Coût 44

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	9	8	14	3	2	6	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1-2 Gardes du corps
 1 Exécuteur

Équipement :

Garde du corps : pistolet confrérie
Exécuteur : hache électrique, pistolet confrérie

Facultés spéciales :

Garde du corps : excellent moral (+3)
Spécialiste artiller : inspirer la peur (-2), commandement (division), excellent moral (+3), férocité, exécution

Règles Spéciales :

Placez les figurines des gardes du corps à côté de celle de l'Exécuteur. Le garde du corps ne s'active pas de la partie et se contente de suivre l'Exécuteur où qu'il aille. À chaque attaque à distance ou en combat rapproché le ciblant, un garde du corps s'interpose et se voit infliger les dommages (un tueur effectuant plusieurs attaques à distance contre lui bénéficiera d'un bonus de +2 au TIR pour les tirs suivants). Il peut repérer un ennemi silencieux ou furtif qui déclare une charge contre l'Exécuteur. Une fois repéré, il pourra lancer une contrecharge contre lui.

HUSSARDS MONTÉS

Raptor vénusien

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	-	-	-	3	-	8	5	-	3

Cavalier Hussard Coût 51

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	9	3	3	5	-	11	-

Spécialiste Porte-étendard Coût 53

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	10	3	3	5	-	11	-

Sergent des Hussards montés Coût 55

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	9	5	11	3	3	5	-	11	-

Structure : ESCOUADE

1-2 Cavaliers Hussards jusqu'à 1 spécialiste porte étendard 1 sergent des Hussards montés
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Pistolet lourd, machette, lance explosive

Facultés spéciales :

Raptor vénusien : instinct prédateur (+6)
Cavalier Hussard : guérilla, survie (+2)
Spécialiste porte-étendard : guérilla, survie (+2), inspiration (+3)
Sergent des Hussards montés : guérilla, survie (+2), sens tactique

Règles Spéciales :

Les raptors vénusiens combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ±0, DOM 10). Le Hussard monté peut utiliser la Force de son raptor vénusien lors d'une charge. Le spécialiste porte-étendard permet aux combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

Raptor vénusien

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	-	-	-	3	-	8	5	-	3

Kapitan des Hussards montés Coût 61

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	12	3	3	4	-	11	-

Structure : INDÉPENDANT

1 Kapitan des Hussards montés

Équipement :

Pistolet lourd, épée, lance explosive

Facultés spéciales :

Raptor vénusien : instinct prédateur (+6)
Kapitan des Hussards montés : guérilla, survie (+2), sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

Les raptors vénusiens combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ±0, DOM 10). Le Kapitan des Hussards montés peut utiliser la Force de son raptor vénusien lors d'une charge. La distance de commandement du kapitan des Hussards montés est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Hussards montés comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Hussards montés dans votre armée.

KOMMANDOS D'ASSAUT

Kommando d'Assaut Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	7	2

Spécialiste mitrailleur Coût 33

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	7	2

FACULTÉS SPÉCIALES

Exécution

Cette faculté spéciale procure au combattant la capacité de rallier tous les combattants paniqués ou en déroute sous condition qu'il inflige une blessure à un combattant allié paniqué. L'exécuteur n'a besoin de réussir aucun test d'Autorité pour effectuer cette attaque.

Férocité

Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +2 à l'attaque et +1 aux dommages quand il effectue une charge ou une contrecharge, en plus des bonus habituels.

Formation d'un groupe de tir

Cette faculté spéciale permet à un combattant de quitter son escouade et de s'activer indépendamment. Il pourra, par la suite, constituer une escouade autonome avec un autre combattant du même type. Durant le déploiement, le joueur dépose ces combattants avec leurs escouades d'origine. Une fois formée, cette escouade opère ensuite comme n'importe quelle unité standard.

Guérilla

Cette faculté spéciale permet au joueur de retirer le marqueur de déploiement de l'unité avant le début du premier tour de jeu et de le redéployer dans sa zone de déploiement avant le début du second tour. Après quoi l'unité s'active normalement.

Un combattant avec cette faculté spéciale impose un malus de -1 au TIR des adversaires le ciblant. Ce malus est cumulatif avec les autres modificateurs.

Haine

Le combattant nourrit une haine envers le groupe d'individus indiqué. Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à tous les tests des sens tactique ou tests de moral impliquant un tel ennemi. Par contre, le combattant ne se désengagera jamais d'une mêlée avec un membre de ce groupe.

Impénétrabilité

Grâce à cette faculté spéciale, le combattant ignore les attaques de type morsures, coups de griffes ou de cornes infligeant des dommages inférieurs ou égaux à 12. Aucun test d'Armure n'est effectué. Par contre, les dommages anti-char sont pleinement pris en compte et appliquent une pénalité à l'Armure du combattant impénétrable.

Spécialiste lance-flammes **Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	7	2

Sergent des Kommandos d'Assaut **Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	7	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Kommandos d'Assaut
jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur
jusqu'à 3 spécialistes lance-flammes
1 sergent des Kommandos d'Assaut
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Kommando d'Assaut : dague, pistolet-mitrailleur
Spécialiste mitrailleur : dague, fusil-mitrailleur lourd
Spécialiste lance-flammes : dague, lance-flammes
Sergent des Kommandos d'Assaut : dague, fusil à pompe

Facultés spéciales :

Assaut rapproché, tir rapide (+3)

Règles Spéciales :

Aucune

KOMMANDOS DE JUNGLE**Kommando de Jungle** **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	10	3	1	4	4	8	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	10	3	1	4	4	8	2

Sergent des Kommandos de Jungle **Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	11	3	1	4	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Kommandos de Jungle
jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur
1 sergent des Kommandos de Jungle
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Kommando de Jungle : fusil à pompe lourd, machette
Spécialiste mitrailleur : double fusil à pompe lourd, machette
Sergent des Kommandos de Jungle : fusil à pompe lourd, machette

Facultés spéciales :

Embuscade, camouflage (-2)

Règles Spéciales :

Un sergent des Kommandos de Jungle peut faire bénéficier son fusil à pompe lourd de l'amélioration lance-grenades intégré.

Kapitan des Kommandos de Jungle **Coût 52**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	5	15	3	3	5	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Kommandos de Jungle

Équipement :

Double fusil à pompe lourd, épée

Facultés spéciales :

Embuscade, camouflage (-2), commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Kommandos de Jungle montés est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Kommandos de Jungle comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Kommandos des Kommandos de Jungle dans votre armée.

RANGERS VÉNUSIENS**Ranger Vénusien** **Coût 25**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	12	3	1	5	3	11	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	12	3	1	5	3	11	2

Spécialiste lance-flammes **Coût 38**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	12	3	1	5	3	11	2

Sergent des Rangers Vénusiens **Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	13	3	1	5	3	12	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Rangers Vénusiens
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
jusqu'à 2 spécialistes lance-flammes
1 sergent des Rangers Vénusiens
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Ranger Vénusien : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse
Spécialiste lance-flammes : pistolet, lance-flammes
Sergent des Rangers Vénusiens : fusil à pompe

Facultés spéciales :

Ranger Vénusien : excellent moral (+3), survie (+3)
Spécialiste mitrailleur : excellent moral (+3), survie (+3)
Spécialiste lance-flammes : excellent moral (+3), survie (+3)

Sergent des Rangers Vénusiens : excellent moral (+3), survie (+3), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

Kapitan des Rangers Vénusiens **Coût 40**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	6	13	3	2	5	3	12	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Rangers Vénusiens

Équipement :

Fusil à pompe, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Excellent moral (+3), survie (+3), sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Rangers Vénusiens est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Rangers Vénusiens comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Rangers Vénusiens dans votre armée.

ÉTOILES MOURANTES**Étoile Mourante** **Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	12	3	1	4	4	8	2

Spécialiste grenadier **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	12	3	1	4	4	8	2

Spécialiste lance-flammes **Coût 41**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	12	3	1	4	4	8	2

Sergent des Étoiles Mourantes **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	6	13	3	1	4	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Étoiles Mourantes
jusqu'à 2 spécialistes grenadier
jusqu'à 3 spécialistes lance-flammes
1 sergent des Étoiles Mourantes
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Étoile Mourante : pistolet confrérie, épée courte
Spécialiste grenadier : pistolet confrérie, épée courte, grenade à main
Spécialiste lance-flammes : pistolet confrérie, lance-flammes léger
Sergent des Étoiles Mourantes : pistolet confrérie, épée courte

Facultés spéciales :

Étoile Mourante : attaque en groupe, attaque secondaire
Spécialiste grenadier : attaque en groupe, attaque secondaire

Spécialiste lance-flammes : attaque en groupe, attaque secondaire

Sergent des Étoiles Mourantes : attaque en groupe, attaque secondaire, sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES**Infiltration**

Cette faculté spéciale autorise le **marqueur du combattant** à être déployé après tous les autres. Si plusieurs joueurs ont des combattants disposant de cette faculté, ils suivent l'ordre de jeu normal une fois que les autres **marqueurs** d'unités normales ont été déployés et que les unités de reconnaissance ont faits leurs jets. Un combattant formé à l'infiltration peut avoir son **marqueur d'unité** être déployé n'importe où sur le champ de bataille, sauf dans la zone de déploiement adverse ou à moins de 12 pas d'un ennemi. Il doit être déployé à plat ventre, à couvert ou hors de la ligne de mire de l'ennemi.

Inspiration

Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à l'Auto-rité dans tous ses tests de moral ou de ralliement. Ce bonus bénéficie à toutes les unités à distance de commandement.

Inspirer la peur

Cette faculté spéciale permet au combattant de frapper de terreur tous ceux qui l'approchent dans un rayon égal au **malus indiqué**, en pas. Un combattant avec la faculté spéciale à (-2), par exemple, inspire la peur dans un rayon de 2 pas.

Tout adversaire du combattant qui se trouve dans l'aire d'effet se voit appliqué le **malus indiqué** à son AUT à tous ses test de moral.

Pouvoirs surnaturels

Cette faculté spéciale permet au combattant d'utiliser des pouvoirs surnaturels, dont le nombre et le type sont précisés dans son profil. Vous n'êtes pas obligé de lui acheter des pouvoirs supplémentaires, mais sans eux, le combattant risque de perdre beaucoup de son intérêt sur le champ de bataille

Premier coup

Cette faculté spéciale permet au combattant d'attaquer toujours en premier lors d'une charge ou d'une contrecharge. S'il tue sa victime, celle-ci ne peut pas riposter. En revanche, si elle survit, elle réplique à son tour, puis le combat se poursuit normalement.

Sens tactique

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer ses priorités de tir normales pour le combat à distance. Une fois par tour, il a droit à un test d'Autorité et, en cas de réussite, il peut ignorer ses priorités de tir jusqu'à la fin du tour et viser la cible de son choix. Toutefois, un ennemi ne doit pas se trouver à proximité (à courte portée pour une escouade régulière ; à bout portant pour une escouade des forces spéciales), sinon la faculté ne peut être utilisée.

Un combattant peut faire un test d'Autorité pour chaque membre de l'escouade possédant cette faculté spéciale. Un seul succès l'autorise à tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.

Héroïne des Étoiles Mourantes Coût 44

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	10	14	3	3	5	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 héroïne des Étoiles Mourantes

Équipement :

Pistolet confrérie, épée courte

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), attaque secondaire, sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de l'héroïne des Étoiles Mourantes est de 8 pas. Elle peut choisir 1 pouvoir surnaturel de la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie. Vous pouvez acheter une héroïne des Étoiles Mourantes comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade d'Étoiles Mourantes dans votre armée.

MITRAILLEUR HMG-85/T

Mitrailleur HMG-85/T Coût 43

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	2	4	2	11	2

Structure : ESCOUADE

1 Mitrailleur HMG-85/T

Équipement :

Pistolet, mitrailleuse HMG-85/T

Facultés spéciales :

Sens tactique

Règles Spéciales :

Le mitrailleur se déplace toujours avec sa mitrailleuse. Il ne peut plonger à plat ventre mais peut bénéficier de couverts.

BLITZERS

Blitzer Coût 28

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	10	3	1	4	4	8	2

Spécialiste lance-grenades Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	10	3	1	4	4	8	2

Sergent des Blitzers Coût 31

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Blitzers

jusqu'à 2 spécialistes lance-grenades

1 sergent des Blitzers

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Blitzer : fusil d'assaut, pistolet lourd, charges explosives

Spécialiste lance-grenades : pistolet lourd, lance-grenades personnel, charges explosives

Sergent des Blitzers : fusil d'assaut, pistolet lourd, charges explosives

Facultés spéciales :

Déploiement en parachute

Règles Spéciales :

Un sergent des Blitzers peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

Kapitan des Blitzers Coût 56

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	5	13	3	2	4	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Blitzers

Équipement :

Lance-flammes, pistolet lourd, charges explosives

Facultés spéciales :

Déploiement en parachute, sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Blitzers est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Blitzers comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Blitzers dans votre armée.

JAEGERS

Jaeger Coût 28

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	10	3	1	5	3	10	2

Spécialiste mitrailleur Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	10	3	1	5	3	10	2

Sergent des Jaegers Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	11	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Jaegers

jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur

1 sergent des Jaegers

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Jaeger : fusil d'assaut, pistolet

Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse

Sergent des Jaegers : fusil d'assaut, pistolet

Facultés spéciales :

Escalade, infiltration

Règles Spéciales :

Aucune

Kapitan des Jaegers Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	12	5	15	3	2	5	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan des Jaegers

Équipement :

Fusil d'assaut, pistolet confrérie

Facultés spéciales :

Escalade, Infiltration, sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan des Jaegers est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan des Jaegers comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Jaegers dans votre armée.

BLITZERS DU LOUP

Blitzer du Loup Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	9	4	11	3	1	5	3	9	2

Spécialiste lance-roquettes Coût 43

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	9	4	11	3	1	5	3	9	2

Spécialiste lance-flammes Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	9	4	11	3	1	5	3	9	2

Sergent des Blitzers du Loup Coût 34

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	12	3	1	5	3	9	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Blitzers du Loup

jusqu'à 3 spécialistes lance-roquettes

jusqu'à 3 spécialistes lance-flammes

1 sergent des Blitzers du Loup

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Blitzer du Loup : pistolet-mitrailleur

Spécialiste lance-roquettes : pistolet lourd, lance-roquettes lourd

Spécialiste lance-flammes : lance-flammes

Sergent des Blitzers du Loup : fusil d'assaut, pistolet lourd, charges explosives

Facultés spéciales :

Blitzer du Loup : déploiement en parachute

Spécialiste lance-roquettes : déploiement en parachute

Spécialiste lance-flammes : déploiement en parachute

Sergent des Blitzers du Loup : déploiement en parachute, sens tactique

Règles Spéciales :

Un sergent des Blitzers du Loup peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

FACULTÉS SPÉCIALES

Sniper

Cette faculté spéciale permet au combattant, lorsqu'il consacre une action à viser, de bénéficier non seulement du bonus habituel mais également de choisir sa cible comme suit :

- Au prix d'une action de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.
- Au prix de 2 actions de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur la cible de son choix, à condition de l'avoir à portée dans sa ligne de mire.

Enfin le combattant étend pour lui-même la distance de commandement de son unité de 4 pas.

Survie

Cette faculté spéciale applique le bonus indiqué au niveau de difficulté de tous les tests de survie effectué par le combattant.

Tir rapide

Cette faculté spéciale procure le bonus indiqué à tous les tests d'Autorité lorsque le combattant utilise son action de réserve pour un tir.

Toubib

Cette faculté spéciale permet de soigner un combattant blessé ou mourant. Au prix d'une action, le toubib peut tenter de rendre 1 blessure à un combattant ami à moins de 2 pas. Si vous avez un toubib dans votre armée, ne retirez pas tout de suite du jeu vos combattants "tués"; couchez simplement leur figurine sur le flanc, pour montrer qu'ils sont en train de mourir mais qu'ils respirent encore. Si votre toubib arrive à se rendre à moins de 2 pas dans le même tour de jeu, il peut tenter de leur rendre 1 blessure grâce à un test sous la valeur indiquée. Un seul jet peut être effectué pour un même blessé par tour de jeu. En cas de réussite, le mourant récupère 1 blessure (sa figurine est relevée et un marqueur jeté à terre est placée à côté d'elle). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui. À la fin du tour de jeu, retirez du plateau tous les mourants qui n'ont pu être soignés.

ORDRE DU LOUP

Gardien du Loup

Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	6	3	13	2

Spécialiste lance-roquettes

Coût 42

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	6	3	13	2

Sergent de l'Ordre du Loup

Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	12	3	1	6	3	13	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Gardiens du Loup
jusqu'à 2 spécialistes lance-roquettes
1 sergent de l'Ordre du Loup
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Gardien du Loup : fusil d'assaut
Spécialiste lance-roquettes : pistolet, lance-roquettes
Sergent de l'Ordre du Loup : fusil à pompe

Facultés spéciales :

Gardien du Loup : survie (+3)
Spécialiste lance-roquettes : survie (+3)
Sergent de l'Ordre du Loup : survie (+3), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

Kapitan de l'Ordre du Loup

Coût 45

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	5	13	3	2	6	3	13	2

Structure : INDÉPENDANT

1 kapitan de l'Ordre du Loup

Équipement :

Fusil-mitrailleur, pistolet

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (unité), survie (+3)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du kapitan de l'Ordre du Loup est de 8 pas. Vous pouvez acheter un kapitan de l'Ordre du Loup comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de l'Ordre du Loup dans votre armée.

VULCAINS

Vulcain

Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	10	3	2	10	3	14	3

Sergent des Vulcains

Coût 43

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	11	3	2	10	3	14	3

Structure : ESCOUADE

2-4 Vulcains
1 sergent des Vulcains

Équipement :

Poing hydraulique, mitrailleuse fixe lourde

Facultés spéciales :

Vulcain : vulnérabilité (-2)
Sergent des Vulcains : sens tactique, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Aucune

VIKTORS

Viktor

Coût 57

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	10	3	3	11	3	13	3

Spécialiste lance-roquettes

Coût 69

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	10	3	3	11	3	13	3

Structure : ESCOUADE

2-4 Viktors
1 spécialiste lance-roquettes
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Viktor : poing hydraulique, autocanon fixe
Spécialiste lance-roquettes : poing hydraulique, autocanon fixe, lance-roquettes fixe

Facultés spéciales :

Sens tactique, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Aucune

KOMMANDANT

Kommandant

Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	5	13	3	2	5	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Kommandant

Équipement :

Pistolet-mitrailleur lourd, épée

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (force), survie (+3), excellent moral (+3)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Kommandant est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Kommandant dans votre armée.

MARSHAL VÉNUSIEN

Monture

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	-	-	-	3	-	-	4	-	2

Marshal Vénusien

Coût 66

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	12	3	3	4	-	11	-

Structure : INDÉPENDANT

1 Marshal Vénusien

Équipement :

Pistolet lourd, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Marshal Vénusien : haine (+3, créatures des légions obscures), sens tactique, commandement (force), vision stratégique

Règles Spéciales :

La monture combat à coups de sabots (Attaque ±0, DOM 7). La distance de commandement du Marshal Vénusien est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Marshal Vénusien dans votre armée.

MAX STEINER

Max Steiner

Coût 55

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	12	6	13	3	3	5	3	12	2

Structure : INDÉPENDANT

Max Steiner

Équipement :

Fusil d'assaut, pistolet-mitrailleur lourd

Facultés spéciales :

Inspiration (+3), commandement (force), survie (+4), haine (+3, népharites)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Max Steiner est de 10 pas. Il peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Max Steiner dans votre armée.

VALÉRIE DUVAL

Valérie Duval

Coût 50

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	10	11	14	3	2	5	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Valérie Duval

Équipement :

Nightstick, pistolet confrérie

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (force), premier coup, excellent moral (+3)

FACULTÉS SPÉCIALES

Transmission

Le combattant avec cette faculté spéciale, le mouchard, peut tenir deux rôles sur le champs de bataille. Soit pour requérir d'un unité alliée un Tir en aveugle (voir le chapitre Tir en aveugle pour plus de détails). Soit de requérir un bombardement de son état major. Pour 3 actions, le joueur place un marqueur de bombardement à moins de 16 pas du mouchard, dans sa ligne de mire et pas plus loin que le plus proche adversaire visible. Le marqueur désigne un endroit, pas un combattant ennemi. Des marqueurs supplémentaires peuvent être placés sur la cible par des mouchards alliés (seule la ligne de mire jusqu'à la cible est requise).

Un commandant de force doit être présent sur le champ de bataille pour autoriser une telle opération. Sinon le mouchard doit effectuer un test d'Autorité pour obtenir la permission de son état major. En cas d'échec, l'autorisation est refusée pour ce tour et les actions sont perdues. En cas de réussite, le bombardement se déclenche au prochain tour, lors de l'activation d'un mouchard disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible. Si aucun mouchard ne dispose d'une ligne de mire jusqu'à la cible durant ce tour, le bombardement est annulé.

Lors du déclenchement du bombardement, l'un des mouchards disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible effectue un test d'Autorité. Ce jet bénéficie d'un bonus de +2 par marqueur supplémentaire. En cas de succès, centrez le marqueur du bombardement sur la cible. En cas d'échec, effectuez un jet de déviation pour déterminer le nouveau point d'impact. Un seul bombardement peut être déclaré par tour de jeu.

Vision stratégique

Cette capacité spéciale confère un bonus de +2 aux jets d'Initiative de l'armée. Ce bonus n'est pas cumulable avec celui d'un autre stratégie.

Vulnérabilité

Le personnage avec cette faculté spéciale est particulièrement vulnérable aux armes énergétiques, électriques ou thermiques. Il subit la pénalité indiquée à ses tests d'Armure face aux attaques des armes irradiantes.

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Valérie Duval est de 10 pas. Elle peut choisir 2 pouvoirs surnaturels de la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Valérie Duval dans votre armée.

JOHAN EMIGHOLTZ**Raptor vénusien**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	-	-	-	3	-	8	5	-	3

Johan Emigholtz**Coût 82**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	11	5	16	3	4	6	-	11	-

Structure : INDÉPENDANT

Johan Emigholtz

Équipement :

Pistolet lourd, épée, lance explosive

Facultés spéciales :**Raptor vénusien** : instinct prédateur (+6)**Johan Emigholtz** : inspirer la peur (-2), survie (+2), commandement (division), exécution, attaque secondaire**Règles Spéciales :**

Le raptor vénusien combat avec ses puissantes mâchoires (Attaque ±0, DOM 10). Johan Emigholtz peut utiliser la Force de son raptor vénusien lors d'une charge. La distance de commandement de Johan Emigholtz est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Johan Emigholtz dans votre armée.

HENRICK WOLFE**Henrick Wolfe****Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	13	3	4	5	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Henrick Wolfe

Équipement :

Fusil d'assaut, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Commandement (force)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Henrick Wolfe est de 10 pas. Il peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Henrick Wolf n'est pas déployé avec un marqueur numéroté. Placez sa figurine avec un marqueur de silence qu'il perdra dès qu'il s'activera. Les marqueurs numérotés à distance de commandement ne pourront être découverts par une unité ennemie avec la faculté spéciale reconnaissance ou qui tente un repérage contre elles. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Henrick Wolfe dans votre armée.

KONRAD VON JUNTZ**Konrad von Juntz****Coût 58**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	11	5	14	3	3	6	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Konrad von Juntz

Équipement :

Fusil-mitrailleur lourd, pistolet

Facultés spéciales :

Commandement (force), survie (+3), inspiration (+2), vision stratégique, sens tactique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Konrad von Juntz est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Konrad von Juntz dans votre armée.

STRIKE SKIMMER**Strike Skimmer****Coût 96**

BLE	DEP	ARM	TAI
2/5	6	13	5

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	8	4	11	3	-	-	-	-	-

Mitrailleur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM	TAI
-	8	4	11	3	-	-	-	-

Kommando d'Assaut**Coût 25**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	4	4	7	2

Structure : INDÉPENDANT1 Strike Skimmer
jusqu'à 2 Kommandos d'assaut**Type :**

Ouvert/coussin d'air

Équipement :**Strike Skimmer** : mitrailleuse fixe**Conducteur** : pistolet**Mitrailleur** : pistolet**Kommando d'Assaut** : dague, pistolet, mitrailleur**Facultés spéciales :****Strike Skimmer** : impénétrabilité, transport de troupes (2)**Mitrailleur** : embuscade, sens tactique**Kommando d'Assaut** : assaut rapproché, tir rapide (+3)**Règles Spéciales :**

À chaque action de tir, le mitrailleur peut choisir d'utiliser son pistolet ou la mitrailleuse fixe. Le Strike Skimmer peut transporter deux Kommandos d'Assaut sur le champ de bataille (voir Transport de troupes pour plus de détails). Quand ils sont embarqués, ils peuvent utiliser leur pistolet-mitrailleur avec un malus de -3 au TIR.

ÉQUIPE MITRAILLEUSE**Équipe mitrailleuse****Coût 43****Servant**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	-	8	2

Sergent

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	9	3	1	4	-	8	2

Structure : ESCOUADE

1 servant

1 sergent

Équipement :**Servant** : pistolet**Sergent** : pistolet

Mitrailleuse fixe

Facultés spéciales :**Sergent** : sens tactique**Règles Spéciales :**

Le mortier ne peut effectuer une attaque à distance que si tous les membres de l'escouade utilisent simultanément 1 action. Pour chaque servant manquant, le mortier pourra tirer une fois de moins par tour. Il peut être déplacé à raison de 2 pas par action simultanée du servant et du sergent. Le sergent peut remplacer le sergent si ce dernier se fait tuer, auquel cas il ne pourra utiliser la faculté spéciale sens tactique.

ÉQUIPE MORTIER**Équipe mortier****Coût 55****Servant**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	9	3	1	4	-	9	2

Sergent

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	5	10	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

2 servants

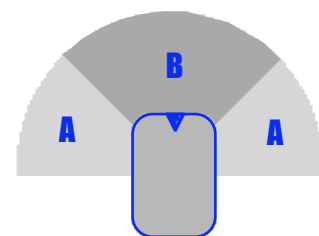
1 sergent

Équipement :**Servant** : pistolet**Sergent** : pistolet

Mortier

Facultés spéciales :**Sergent** : sens tactique**Règles Spéciales :**

Le mortier ne peut effectuer une attaque à distance que si tous les membres de l'escouade utilisent simultanément 1 action. Pour chaque servant manquant, le mortier pourra tirer une fois de moins par tour. Il peut être déplacé à raison de 2 pas par action simultanée de ses deux servants. Le sergent doit rester à distance de commandement du mortier. Il peut remplacer un servant si l'un d'eux se fait tuer, auquel cas il ne pourra utiliser la faculté spéciale sens tactique.

STRIKE SKIMMER**ARCS DE TIR**

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés des passagers avec leurs armes personnelles.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de la mitrailleuse fixe.

GT-OFFROAD

GT-Offroad

Coût 93

BLE	DEP	ARM	TAI
3/5	5	14	5

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	4	11	3	-	-	-	-	-

Mitrailleur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	10	5	13	3	-	-	-	-	-

Structure : INDÉPENDANT

1 GT-Offroad

Type :

Ouvert/roues

Équipement :

GT-Offroad : mitrailleuse fixe lourde

Conducteur : pistolet

Mitrailleur : pistolet

Facultés spéciales :

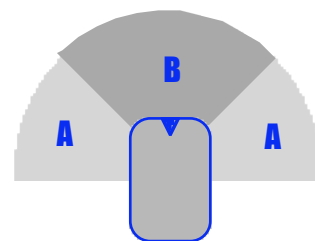
GT-Offroad : impénétrabilité

Mitrailleur : sens tactique

Règles Spéciales :

À chaque action de tir, le mitrailleur peut choisir d'utiliser son pistolet ou la mitrailleuse fixe.

GT-OFFROAD



ARCS DE TIR

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés des passagers avec leurs armes personnelles.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de la mitrailleuse fixe.

ARSENAL BAUHAUS

Dague

Dom FOR+2

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+3	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Machette

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée courte

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+2	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Hache

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Hache Électrique

Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, de mêlée, à une main

Règles Spéciales :

Lors d'une charge, l'arme inflige des dommages de FOR+9.

Lance Explosive

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-4), de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

L'arme ne peut être utilisée que lors d'une charge et l'attaque bénéficie d'un bonus de +1 au Dommages en plus des modificateurs de charge habituels. L'arme peut être utilisée pour attaquer un ennemi à 1 pas mais le bonus de charge est alors ignoré. Il est ainsi possible d'attaquer par dessus un combattant allié de Taille égale ou inférieure à celle de son utilisateur.

Poing hydraulique

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-2), de mêlée, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Nightstick

Dom 7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+2	±0	-	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Ne peut tirer que 1 fois par tour. En mêlée l'arme inflige des dommages de FOR+6

Pistolet

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet Confrérie

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet lourd

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	-1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2(x2)	±0(x2)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur lourd Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+1(x2)	±0(x2)	-1	-	-

Type :

arme anti-char (-2), de tir direct, à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil à pompe Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes léger. Cette arme permet d'effectuer deux tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Fusil à pompe Lourd Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes spécial. Cette arme permet d'effectuer cinq tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Double Fusil à pompe Lourd Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes spécial. Cette arme permet d'effectuer six tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Fusil d'assaut Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	±0	±0	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration.

Fusil de précision Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	-3	-1	±0	+1	+2

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-Mitrailleur Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+3(x3)	+2(x2)	-2	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-Mitrailleur lourd Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+3(x3)	+2(x2)	+1	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	+3(x3)	+1(x2)	±0	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse fixe Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x2)	+2(x3)	+1(x2)	-1(x2)	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse fixe lourde Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x2)	+3(x3)	+1(x2)	-1(x2)	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse HMG-85/T Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x2)	+3(x3)	+2(x2)	-1(x2)	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon Dom 10(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-3	-	-

Type :

arme anti-char(-4), de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon Fixe Dom 15

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x2)	+2(x2)	+1(x2)	-	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes léger Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes léger. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Lance-flammes**Dom 11**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux main

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Siphon à gaz

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de siphon à gaz et ne peut tirer que 2 fois par tour. C'est une arme corrosive. Sa cible est pris dans un nuage corrosif et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Grenade à main**Dom 8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-2	-3	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Grenades Personnel**Dom 7**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-3	-4	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Grenades**Dom 8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-1	-3	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Roquettes**Dom 13(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-3	-4	-5	-

Type :arme anti-char (± 0), de tir direct, à deux mains**Règles Spéciales :**

Peut bénéficier de 1 amélioration

Lance-Roquettes Lourde**Dom 14(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-2	-3	-6	-

Type :arme anti-char (± 0), de tir direct, à deux mains**Règles Spéciales :**

Peut bénéficier de 1 amélioration

Lance-Roquettes Fixe**Dom 13(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-4	-5	-6	-

Type :arme anti-char (± 0), de tir direct, montée sur pivot fixe**Règles Spéciales :**

Aucune

Mortier**Dom 11**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-1	-3	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de plusieurs améliorations

MYSTÈRES

MENTALISME

Litanie de la Précision

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +4 à son Tir pour la prochaine attaque à distance qu'il va effectuer pour ce tour.

Litanie de la Justice

Coût :	8
Portée :	Personnelle
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel pénalise les adversaires qui prennent pour cible le combattant jusqu'à sa prochaine activation. Chaque attaque réussie applique une pénalité de -2 au Tir et au Com pour chacune des attaques suivantes contre l'utilisateur (cette pénalité est cumulative pour chaque attaque réussie et est gérée indépendamment d'un adversaire à l'autre).

Litanie du Souverain

Coût :	2
Portée :	Personnelle
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +1 à son Déplacement jusqu'à la fin du tour et d'ignorer la pénalité du terrain difficile.

Litanie du Roc

Coût :	4
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +2 à son Armure jusqu'à la fin du tour.

Litanie de la Puissance

Coût :	4
Portée :	Personnelle
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +3 à sa Force jusqu'à la fin du tour.