

LES FORCES CAPITOL

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades des forces spéciales 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 et 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 pas acheter des unités des Forces Navales de Capitol et des Forces Terrestres de Capitol 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 Capitol 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.

Missile à fragmentation

Dom 12

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 8.

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.

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 des forces spéciales uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Combinaison environnementale

Coût 2

Troupes des forces spéciales uniquement. Confère un bonus de +3 à la faculté spéciale survie.

Vision nocturne

Coût 5

Troupes des forces spéciales 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.

Lunette infrarouge

Coût 3

Pistolet-lourd uniquement ou partie en combat nocturne. Minore les pénalités de tir en combat nocturne ou à travers un écran de fumée de 2 points.

Poignée adhésive

Coût 1

Pistolet-lourd uniquement. Ajoute +1 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Lunette infrarouge

Coût 4

Pistolet-mitrailleur uniquement ou partie en combat nocturne. Minore les pénalités de tir en combat nocturne ou à travers un écran de fumée de 3 points.

Harnais de combat

Coût 1

Pistolet-mitrailleur uniquement. Ajoute +1 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

FORCES ARMÉES DE CAPITOL

Escouades régulières

- Brigades de la Liberté
- Équipe Canine
- Infanterie Légère
- Infanterie Lourde
- Rangers Aéroportés

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Sergent Carter
- Major des FAC
- Colonel des FAC
- Lieutenant colonel des FAC
- Maria Del Torres
- Joe Kowalski

Unités de Soutien

- Équipe mortier
- Orca
- Purple Shark
- Moto de reconnaissance Pegasus
- KA-67 Great Grey

FORCES NAVALES DE CAPITOL

Escouades des forces spéciales

- Lions de Mer
- Libres Marines
- Garde de l'Amiral Colby
- Marines d'Assaut
- Banshees Hurlants

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Big Bob Watts
- Nathan R. Parrish
- Mitch Hunter

FORCES TERRESTRES DE CAPITOL

Escouades des forces spéciales

- Banshees Martiens
- Rangers
- Scorpions du Désert
- Commandos du Crépuscule

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Éliminateurs
- Jake Kramer

Bipied **Coût 3**

Fusil de précision uniquement. Ajoute +1 au TIR lorsque l'arme est utilisée à plat ventre.

Lunette multifonctions **Coût 1**

Fusil de précision uniquement. Pour une action, le tireur bénéficie d'un bonus de +2 au DOM pour la prochaine attaque à distance réussie.

Pancho de camouflage **Coût 3**

Fusil de précision uniquement. Confère la faculté spéciale camouflage (-2) mais inflige une pénalité de -1 au DEP.

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 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
-	-	-	-2	-4	-

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. À la fin du tour, il doit de nouveau réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou subir une blessure.

BRIGADES DE LA LIBERTÉ

Brigadier de la Liberté **Coût 16**

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

Spécialiste mitrailleur **Coût 22**

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

Sergent des Brigades de la Liberté **Coût 19**

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Brigadiers de la Liberté jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur
1 sergent

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

- Brigadier de la liberté :** fusil d'assaut
- Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur
- Sergent :** pistolet, fusil à pompe

Facultés spéciales :

- Brigadier de la liberté :** tir rapide (+2)
- Spécialiste mitrailleur :** tir rapide (+2)
- Sergent :** tir rapide (+2)

Règles Spéciales :

Un sergent des Brigades de la Liberté peut faire bénéficier son fusil à pompe de l'amélioration lance-grenades intégré.

UNITÉ CANINE

Maître chien **Coût 17**

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

Chien de combat **Coût 17**

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

Structure : ESCOUADE

3-6 chiens de combat
1 maître chien

Équipement :

- Maître chien :** fusil d'assaut
- Facultés spéciales :**

Chien de combat : attaque en groupe, instinct prédateur (+6)

Maître chien : sens tactique

Règles Spéciales :

Les chiens de combat combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ±0, DOM 6).

FACULTÉS SPÉCIALES

Assaut rapproché

Le combattant avec cette faculté spéciale n'a pas à effectuer de test d'Autorité lorsqu'il tire en mêlée. De plus un échec au tir ne touchera pas un combattant ami.

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.

Close combat

Un ennemi attaquant en mêlée le combattant avec cette faculté spéciale subit le malus indiqué à son COM.

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'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).

INFANTRIE LÉGÈRE

Fantassin Léger Coût 17

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

Spécialiste mitrailleur Coût 20

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

Spécialiste lance-grenades Coût 28

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

Spécialiste médecin Coût 30

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

Spécialiste communications Coût 24

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

Sergent d'Infanterie Légère Coût 22

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	8	4	8	3	1	5	4	7	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Fantassins Légers
 jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 2 spécialistes médecin
 jusqu'à 1 spécialiste communications
 1 sergent d'Infanterie légère
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Fantassin léger : pistolet, fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur
Spécialiste lance-grenades : pistolet, lance-grenades
Spécialiste médecin : pistolet, fusil d'assaut
Spécialiste communications : fusil d'assaut
Sergent d'Infanterie légère : pistolet, fusil d'assaut, épée tronçonneuse

Facultés spéciales :

Spécialiste médecin : toubib (4)
Spécialiste communications : transmission
Sergent d'Infanterie légère : sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

Capitaine d'Infanterie Légère Coût 31

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

Structure : INDÉPENDANT

1 capitaine d'Infanterie Légère

Équipement :

Fusil à pompe, couteau

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

INFANTRIE LOURDE

Fantassin Lourd Coût 19

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

Spécialiste mitrailleur Coût 24

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

Spécialiste lance-roquettes Coût 34

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

Spécialiste lance-grenades Coût 30

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

Spécialiste médecin Coût 32

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

Spécialiste communications Coût 27

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

Spécialiste sniper Coût 35

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

Sergent d'Infanterie Lourde Coût 24

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Fantassins Lourds
 jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 2 spécialistes médecin
 jusqu'à 1 spécialiste communications
 jusqu'à 1 spécialiste sniper
 1 sergent d'Infanterie lourde
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Fantassin lourd : pistolet, fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse
Spécialiste lance-roquettes : pistolet, lance-roquettes
Spécialiste lance-grenades : pistolet, lance-grenades
Spécialiste médecin : pistolet, fusil d'assaut
Spécialiste communications : fusil d'assaut
Spécialiste sniper : pistolet, fusil de précision
Sergent d'Infanterie lourde : pistolet, fusil d'assaut, épée tronçonneuse

Facultés spéciales :

Fantassin lourd : tir rapide (+1)
Spécialiste mitrailleur : tir rapide (+1)
Spécialiste lance-roquettes : tir rapide (+1)
Spécialiste lance-grenades : tir rapide (+1)
Spécialiste médecin : tir rapide (+1), toubib (4)
Spécialiste communications : tir rapide (+1), transmission
Spécialiste sniper : tir rapide (+1), sniper, formation d'un groupe de tir
Sergent d'Infanterie lourde : tir rapide (+1), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

Aucune

Capitaine d'Infanterie Lourde Coût 36

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

Structure : INDÉPENDANT

1 capitaine d'Infanterie Lourde

Équipement :

Fusil à pompe, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

RANGERS AÉROPORTÉS

Ranger Aéroporté Coût 25

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

Spécialiste mitrailleur Coût 31

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

Spécialiste démolition Coût 27

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

Sergent des Rangers Aéroportés Coût 30

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Rangers Aéroportés
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste démolition
 1 sergent des Rangers aéroportés
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

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 jeté à terre et activé à côté à 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 utiliser 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.

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.

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 contre-charge, en plus des bonus habituels.

Équipement :**Ranger aéroporté :** pistolet, fusil d'assaut**Spécialiste mitrailleur :** pistolet, fusil-mitrailleur**Spécialiste démolition :** pistolet, fusil d'assaut, charges explosives**Sergent des Rangers aéroportés :** pistolet, fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Ranger aéroporté :** déploiement en parachute**Spécialiste mitrailleur :** déploiement en parachute**Spécialiste démolition :** déploiement en parachute**Sergent des Rangers aéroportés :** déploiement en parachute, sens tactique**Règles Spéciales :**

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

GARDE DE L'AMIRAL COLBY

Membre de la Garde

de l'Amiral Colby

Coût 24

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	4	11	3	1	6	3	9	2

Spécialiste mitrailleur

Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	4	11	3	1	6	3	9	2

Sergent de la garde

de l'Amiral Colby

Coût 28

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

Structure : ESCOUADE

4-8 membres de la Garde de l'Amiral Colby

jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur

1 sergent de la Garde de l'Amiral Colby

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

Équipement :**Membre de la Garde de l'Amiral Colby :** épée courte, fusil d'assaut**Spécialiste mitrailleur :** épée courte, fusil-mitrailleur**Sergent de la Garde de l'Amiral Colby :** épée courte, fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Membre de la Garde de l'Amiral Colby :** guérilla, survie (+4)**Spécialiste mitrailleur :** guérilla, survie (+4)**Sergent de la Garde de l'Amiral Colby :** guérilla, survie (+4), sens tactique**Règles Spéciales :**

Un sergent de la Garde de l'Amiral Colby peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

LIONS DE MER

Lion de Mer

Coût 24

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

Spécialiste mitrailleur

Coût 30

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

Spécialiste grenadier

Coût 31

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

Spécialiste médecin

Coût 33

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

Spécialiste communications

Coût 34

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

Spécialiste sniper

Coût 35

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

Sergent des Lions de Mer

Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	4	12	3	1	5	3	9	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Lions de Mer

jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur

jusqu'à 1 spécialiste médecin

jusqu'à 1 spécialiste communications

jusqu'à 1 spécialiste sniper

1 sergent des Lions de Mer

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

Équipement :**Lion de Mer :** épée, fusil d'assaut, liaison radio**Spécialiste mitrailleur :** épée, fusil-mitrailleur, liaison radio**Spécialiste grenadier :** épée, fusil d'assaut, liaison radio, grenade à main**Spécialiste médecin :** épée, fusil d'assaut, liaison radio**Spécialiste communications :** épée, fusil d'assaut, liaison radio**Spécialiste sniper :** épée, fusil anti-matériel, liaison radio**Sergent des Lions de Mer :** épée, fusil d'assaut, liaison radio**Facultés spéciales :****Lion de Mer :** guérilla, survie (+2)**Spécialiste mitrailleur :** guérilla, survie (+2)**Spécialiste grenadier :** guérilla, survie (+2)**Spécialiste médecin :** toubib (3), guérilla, survie (+2)**Spécialiste communications :** transmission, guérilla, survie (+2)**Spécialiste sniper :** sniper, guérilla, survie (+2)**Sergent des Lions de Mer :** guérilla, survie (+2)**Règles Spéciales :**

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

Héros des Lions de Mer

Coût 39

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

Structure : INDÉPENDANT

1 héros des Lions de Mer

Équipement :

Épée, pistolet-mitrailleur léger, casque de commandement

Facultés spéciales :

Guérilla, survie (+3), sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

LIBRES MARINES

Libre Marine

Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	4	13	3	1	6	3	8	2

Spécialiste mitrailleur

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	4	13	3	1	6	3	8	2

Spécialiste tankbuster

Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	4	13	3	1	6	3	8	2

Sergent des Libres Marines

Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	4	14	3	1	6	3	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Libres Marines

jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur

jusqu'à 1 spécialiste tankbuster

1 sergent des Libres Marines

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

Équipement :**Libre Marine :** poing américain, fusil d'assaut**Spécialiste mitrailleur :** poing américain, fusil-mitrailleur**Spécialiste tankbuster :** poing américain, autocanon**Sergent des Libres Marines :** poing américain, fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Libre Marine :** embuscade**Spécialiste mitrailleur :** embuscade**Spécialiste tankbuster :** embuscade**Sergent des Libres Marines :** embuscade**Règles Spéciales :**

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

FACULTÉS SPÉCIALES

Fin tireur

Le combattant avec cette faculté spéciale peut tirer sur un ennemi se trouvant derrière lui. Une ligne de mire est nécessaire et l'ennemi ne doit pas se trouver à une distance supérieure à l'Autorité du combattant en pas

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 dés-engagera 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.

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.

Héros des Libres Marines **Coût 38**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	4	14	3	2	6	3	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 héros des Libres Marines

Équipement :

Poing américain, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Embuscade, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

MARINES D'ASSAUT**Marine d'Assaut** **Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	5	3	12	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	5	3	12	2

Spécialiste grenadier **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	5	3	12	2

Spécialiste lance-roquettes **Coût 40**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	11	3	1	5	3	12	2

Sergent des Marines d'Assaut **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	4	12	3	1	5	3	12	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Marines d'Assaut

jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur

jusqu'à 1 spécialiste grenadier

jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes

1 sergent des Marines d'Assaut

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

Équipement :**Marine d'assaut** : carabine d'assaut**Spécialiste mitrailleur** : mitrailleuse**Spécialiste grenadier** : carabine d'assaut, grenade à main**Spécialiste lance-roquettes** : lance-roquettes**Sergent des Marines d'Assaut** : carabine d'assaut, épée tronçonneuse**Facultés spéciales :****Marine d'assaut** : assaut rapproché, fin tireur**Spécialiste mitrailleur** : assaut rapproché, fin tireur**Spécialiste grenadier** : assaut rapproché, fin tireur**Spécialiste lance-roquettes** : assaut rapproché, fin tireur**Sergent des Marines d'Assaut** : assaut rapproché, fin tireur**Règles Spéciales :**

Aucune

Capitaine des Marines d'Assaut **Coût 45**

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

Structure : INDÉPENDANT

1 capitaine des Marines d'assaut

Équipement :

Pistolet, mitrailleuse

Facultés spéciales :

Assaut rapproché, fin tireur, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

BANSHEES HURLANTS**Banshee Hurlant** **Coût 26**

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

Spécialiste lance-flammes **Coût 42**

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

Spécialiste grenadier **Coût 33**

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

Sergent des Banshees Hurlants **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	12	3	1	4	2	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Banshees Hurlant

jusqu'à 2 spécialistes lance-flammes

jusqu'à 1 spécialiste grenadier

1 sergent des Banshees Hurlant

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

Équipement :**Banshee Hurlant** : fusil d'assaut**Spécialiste lance-flammes** : fusil d'assaut, lance-flammes léger**Spécialiste grenadier** : fusil d'assaut, grenade à main**Sergent des Banshees Hurlants** : fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Banshee Hurlant** : excellent moral (+3)**Spécialiste lance-flammes** : excellent moral (+3)**Spécialiste grenadier** : excellent moral (+3)**Sergent des Banshees Hurlants** : excellent moral (+3), sens tactique**Règles Spéciales :**

Aux prix d'une action, un membre des Banshees Hurlants peut effectuer un saut de 5 pas de longueur à 1 pas de hauteur. Il est possible d'augmenter la hauteur du saut en mino- rant sa longueur au ratio 1 : 1. Plusieurs sauts peuvent être réalisés par tour.

Héros des Banshees Hurlants **Coût 51**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	4	13	3	2	4	2	12	2

Structure : INDÉPENDANT

1 héros de Banshees Hurlants

Équipement :

Fusil d'assaut, lance-flammes léger

Facultés spéciales :

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

Règles Spéciales :

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

Aux prix d'une action, un héros des Banshees Hurlants peut effectuer un saut de 5 pas de longueur à 1 pas de hauteur. Il est possible d'augmenter la hauteur du saut en mino- rant sa longueur au ratio 1 : 1. Plusieurs sauts peuvent être réalisés par tour.

BANSHEES MARTIENS**Banshee Martien** **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	5	12	3	1	5	2	10	2

Sergent des Banshees Martiens **Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	5	13	3	1	6	4	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Banshees Martiens

1 sergent

Équipement :**Banshee martien** : fusil d'assaut**Sergent des Banshees Martiens** : fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Banshee Martien** : haine (+3, mishima et légions obscures), excellent moral (+3)**Sergent des Banshees Martiens** : haine (+3, mishima et légions obscures), excellent moral (+3)**Règles Spéciales :**

Aux prix d'une action, un membre des Banshees Martiens peut effectuer un saut de 6 pas de longueur à 1 pas de hauteur. Il est possible d'augmenter la hauteur du saut en mino- rant sa longueur au ratio 1 : 1. Plusieurs sauts peuvent être réalisés par tour.

FACULTÉS SPÉCIALES**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 com- mandement.

Instinct prédateur

Cette capacité spéciale procure le bon- us indiqué à tous les tests d'Autorité lors d'une action de repérage contre un ennemi se trouvant à une distance inférieure à son Autorité réduite de moitié en pas.

Reconnaissance

Cette faculté spéciale autorise l'éclai- reur à être déployé jusqu'à 6 pas en dehors de la zone de déploiement. Mais en faisant cela, sa figurine est placée directement sans utiliser un marqueur numéroté. De plus, avant que les marqueurs d'unités infiltrées soient déployées, l'éclaireur peut ef- fectuer jusqu'à deux test d'Autorité contre les deux plus proches mar- queurs ennemis se trouvant dans li- gne de mire à moins de 36 pas. Cha- que réussite permet de découvrir l'un de ces marqueurs.

Sens tactique

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer ses priorités de tir normales pour le combat à dis- tance. Une fois par tour, il a droit à un test d'Autorité et, en cas de réussite, il peut ignorer ses priorités de tir jus- qu'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 ré- gulière ; à bout portant pour une es- couade 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.

Sniper

Cette faculté spéciale permet au combattant, lorsqu'il consacre une action à viser, de bénéficier non seu- lement du bonus habituel mais égale- ment 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 applique pour lui- même une distance de commande- ment étendue de 4 pas.

Héros des Banshees Martiens Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	5	13	3	2	6	2	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 héros des Banshees Martiens

Équipement :
Fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Haine (+3, samourais), excellent moral (+3), commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

Aux prix d'une action, un héros des Banshees Martiens peut effectuer un saut de 6 pas de longueur à 1 pas de hauteur. Il est possible d'augmenter la hauteur du saut en minorant sa longueur au ratio 1 : 1. Plusieurs sauts peuvent être réalisés par tour.

RANGERS

Ranger Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	5	4	10	2

Spécialiste mitrailleur Coût 32

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	5	4	10	2

Spécialiste grenadier Coût 33

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	1	5	4	10	2

Spécialiste sniper Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	12	3	1	5	4	10	2

Sergent des Rangers Coût 28

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	13	3	1	5	4	10	2

Structure : ESCOUADE

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

Équipement :

Ranger : fusil d'assaut, revolver

Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur, revolver

Spécialiste grenadier : fusil d'assaut, revolver, grenade à main

Spécialiste sniper : revolver, fusil de précision

Sergent des Rangers : fusil d'assaut, revolver

Facultés spéciales :

Ranger : infiltration

Spécialiste mitrailleur : infiltration

Spécialiste grenadier : infiltration

Spécialiste sniper : infiltration, sniper

Sergent des Rangers : infiltration

Règles Spéciales :

Aucune

Capitaine des Rangers Coût 35

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

Structure : INDÉPENDANT

1 capitaine des Rangers

Équipement :

Fusil d'assaut, mitrailleuse

Facultés spéciales :

Infiltration, commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

COMMANDOS DU CRÉPUSCULE

Commando du Crépuscule Coût 28

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	13	3	1	5	4	9	2

Spécialiste mitrailleur Coût 34

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	13	3	1	5	4	9	2

Spécialiste lance-flammes Coût 42

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	13	3	1	5	4	9	2

Spécialiste démolition Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	13	3	1	5	4	9	2

Sergent des Commandos du Crépuscule Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	14	3	1	5	4	9	2

Structure : ESCOUADE

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

Équipement :

Commando du Crépuscule : fusil d'assaut, katana

Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur, katana

Spécialiste lance-flammes : lance-flammes, katana

Spécialiste démolition : fusil d'assaut, katana, charges explosives

Sergent des Commandos du Crépuscule : fusil d'assaut, katana

Facultés spéciales :

Commando du Crépuscule : close combat (-2), férocité

Spécialiste mitrailleur : close combat (-2), férocité

Spécialiste lance-flammes : close combat (-2), férocité

Spécialiste démolition : close combat (-2), férocité

Sergent des Commandos du Crépuscule : close combat (-2), férocité

Règles Spéciales :

Aucune

Héros des Commandos du Crépuscule Coût 35

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

Structure : INDÉPENDANT

1 héros des Commandos du Crépuscule

Équipement :

Lance-flammes, katana

Facultés spéciales :

Close combat (-2), commandement (unité)

Règles Spéciales :

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

SCORPIONS DU DÉSERT

Scorpion du Désert Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	12	3	1	5	3	10	2

Spécialiste grenadier Coût 32

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	12	3	1	5	3	10	2

Spécialiste tankbuster Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	12	3	1	5	3	10	2

Sergent des Scorpions du Désert Coût 28

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	13	3	1	5	3	10	2

FACULTÉS SPÉCIALES

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 reéquipé 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.

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.

Structure : ESCOUADE

4-8 Scorpions du Désert
 jusqu'à 2 spécialistes grenadier
 jusqu'à 1 spécialiste tankbuster
 1 sergent des Scorpions du Désert
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Scorpion du Désert : épée courte, pistolet-mitrailleur
Spécialiste grenadier : épée courte, pistolet-mitrailleur, grenade à main
Spécialiste tankbuster : épée courte, autocanon
Sergent des Scorpions du Désert : épée courte, pistolet-mitrailleur

Facultés spéciales :

Scorpion du Désert : camouflage (-2), survie (+2)
Spécialiste grenadier : camouflage (-2), survie (+2)
Spécialiste tankbuster : camouflage (-2), survie (+2)
Sergent des Scorpions du Désert : camouflage (-2), survie (+2), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

ÉLIMINATEUR**Éliminateur****Coût 43**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	13	3	2	4	4	8	2

Structure : INDÉPENDANT

1 éliminateur

Équipement :

Couteau, fusil d'assaut, double fusil à pompe, charges explosives

Facultés spéciales :

Guérilla, reconnaissance

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un Éliminateur est de 8 pas.

MAJOR DES FAC**Major des FAC****Coût 36**

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

Structure : INDÉPENDANT

1 major des FAC

Équipement :

Pistolet, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Sens tactique, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un major des FAC est de 8 pas.

COLONEL DES FAC**Colonel des FAC****Coût 45**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	5	16	3	3	5	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 colonel des FAC

Équipement :

couteau, double fusil à pompe

Facultés spéciales :

excellent moral (+3), vision stratégique, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un colonel des FAC est de 8 pas.

LIEUTENANT COLONEL DES FAC**Lieutenant Colonel des FAC****Coût 48**

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

Structure : INDÉPENDANT

1 lieutenant colonel des FAC

Équipement :

Épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur léger

Facultés spéciales :

Assaut rapproché, commandement (force), sens tactique, inspiration (+2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un lieutenant colonel des FAC est de 10 pas.

SERGEANT CARTER**Sergent Carter****Coût 33**

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

Structure : INDÉPENDANT

Sergent Carter

Équipement :

Pistolet, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Sens tactique, excellent moral (+2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Sergent Carter est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Sergent Carter dans votre armée.

MARIA DEL TORRES**Maria Del Torres****Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	4	13	3	2	4	4	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Maria Del Torres

Équipement :

Pistolet, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Commandement (force), vision stratégique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Maria Del Torres est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Maria Del Torres dans votre armée.

BIG BOB WATTS**Big Bob Watts****Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	12	5	13	3	3	7	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Big Bob Watts

Équipement :

Poing américain, double autocanon d'épaule

Facultés spéciales :

Férocité, vision stratégique, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Big Bob Watts est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Big Bob Watts dans votre armée.

JOE KOWALSKI**Joe Kowalski****Coût 33**

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

Structure : INDÉPENDANT

Joe Kowalski

Équipement :

Couteau, pistolet, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Commandement (force), haine (+4, commandos putréfiés), inspiration (+2)

Règles Spéciales :

Joe Kowalski peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Major Kowalski dans votre armée.

NATHAN R. PARRISH**Nathan R. Parrish****Coût 44**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	11	4	12	3	3	6	3	9	2

Structure : INDÉPENDANT

Nathan R. Parrish

FACULTÉS SPÉCIALES**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 stratège.

Équipement :

Pistolet-mitrailleur lourd, épée courte, grenades fumigènes

Facultés spéciales :

Excellent moral (+2), survie (+4), sens tactique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Nathan R. Parrish est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Nathan R. Parrish dans votre armée.

MITCH HUNTER

Mitch Hunter**Coût 58**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	12	6	15	3	3	6	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Mitch Hunter

Équipement :

Épée lourde, double fusil à pompe, grenades à main

Facultés spéciales :

Guérilla, commandement (force), survie (+3), haine (+4, népharites de semai)

Règles Spéciales :

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

JAKE KRAMER

Jake Kramer**Coût 58**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	12	3	2	4	3	9	2

Structure : INDÉPENDANT

Jake Kramer

Équipement :

Pistolet de combat, lance-flammes

Facultés spéciales :

Reconnaissance, vision stratégique, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Jake Kramer est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Jake Kramer dans votre armée.

ÉQUIPE MORTIER

Équipe mortier**Coût 53**

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

Servant

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	8	4	9	3	1	4	4	7	2

Sergent

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	8	4	9	3	1	4	4	7	2

Structure : ESCOUADE

2 servants

1 sergent

Équipement :

Servant : fusil d'assaut

Sergent : fusil d'assaut

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.

Structure : ESCOUADE

1-3 motos de reconnaissance Pegasus

Type :

Ouvert/volant

Équipement :

Conducteur : pistolet lourd

Facultés spéciales :

Conducteur : reconnaissance, instinct prédateur (+4)

Règles Spéciales :

La moto de reconnaissance Pegasus peut voler à une altitude maximum de 1 pas.

ORCA

Orca

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	3	13	3

Conducteur Mk III**Coût 64**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	10	2	10	3	-	-	-	-	-

Conducteur Mk IV**Coût 70**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	10	2	10	3	-	-	-	-	-

Conducteur Mk V**Coût 66**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	10	2	10	3	-	-	-	-	-

Mitrailleur**Coût 27**

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

Structure : ESCOUADE

1-2 Orca Mk III

jusqu'à 1 Orca Mk IV

jusqu'à 1 Orca Mk V

jusqu'à 1 mitrailleur par Orca

Peut inclure un maximum de 1 Orca Mk IV ou V pour chaque tranche de 2 Orca Mk III.

Type :

Fermé/bipode

Équipement :

Orca Mk III : autocanon fixe

Orca Mk IV : lance-flammes lourd

Orca Mk V : lance-roquettes fixe

Mitrailleur : mitrailleuse

Facultés spéciales :

Orca : impénétrabilité, transport de troupes (9)

Mitrailleur : tir rapide (+1), formation d'un groupe de tir

Règles Spéciales :

Chaque Orca est équipé d'un déclencheur de mine. Une fois par tour, placez le marqueur de lance-flammes léger devant le véhicule. Toutes les mines recouvertes même partiellement font l'objet d'un lancé de dé. Sur un résultat de 10 ou moins, la mine est détruite.

Chaque Orca peut transporter un mitrailleur sur le champ de bataille (voir Transport de troupes pour plus de détails). Quand il est embarqué, il peut utiliser sa mitrailleuse une fois par tour avec un malus de -3 au TIR et ne peut rien faire d'autre. Pour 2 actions, il peut se débarquer du véhicule.

KA-67 GREAT GREY

KA-67 Great Grey**Coût 65**

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	0/6	13	3

Conducteur

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

Structure : INDÉPENDANT

1 KA-67 Great Grey

Type :

Ouvert/volant

Équipement :

KA-67 Great Grey : mitrailleuse fixe

Conducteur : pistolet lourd

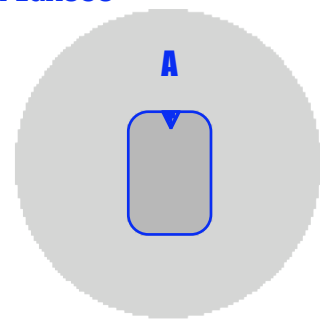
Facultés spéciales :

Great Grey : impénétrabilité

Règles Spéciales :

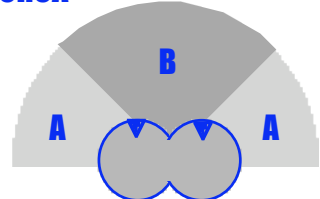
Le KA-67 Great Grey peut voler à une altitude maximum de 10 pas.

PEGASUS

**ARCS DE TIR**

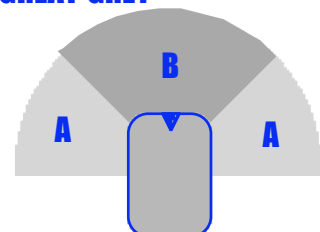
- La zone A montre l'arc de tir de 360 degrés du pilote avec son arme personnelle.

ORCA

**ARCS DE TIR**

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés du mitrailleur avec son arme personnelle.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de l'arme fixe.

GREAT GREY

**ARCS DE TIR**

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés du pilote avec son arme personnelle.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de la mitrailleuse fixe.

MOTO DE RECONNAISSANCE PEGASUS

Moto de Reconnaissance Pegasus**Coût 34**

BLE	DEP	ARM	TAI
0/2	0/6	10	2

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	11	3	-	-	-	-	-

PURPLE SHARK

Purple Shark

Coût 62

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	0/6	11	4

Conducteur

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

Mitrailleur

Coût 21

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

Spécialiste communication

Coût 31

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

Officier

Coût 37

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Purple Shark
 jusqu'à 1 mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste communication
 jusqu'à 1 officier
 Peut inclure un maximum de 1 passager par Purple Shark.

Type :

Ouvert/volant

Équipement :

Purple Shark : mitrailleuse fixe
Conducteur : pistolet lourd
Mitrailleur : pistolet, fusil d'assaut
Spécialiste communication : fusil d'assaut, grenades phosphore
Officier : fusil d'assaut, fusil à pompe

Facultés spéciales :

Purple Shark : impénétrabilité
Mitrailleur : tir rapide (+1), formation d'un groupe de tir
Spécialiste communication : tir rapide (+1), formation d'un groupe de tir, transmission
Officier : sens tactique, commandement (division)

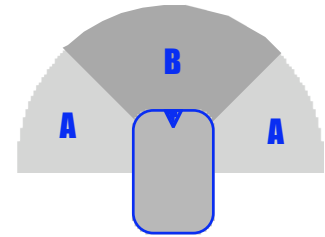
Règles Spéciales :

Le Purple Shark peut voler à une altitude maximum de 8 pas. Chaque Purple Shark peut transporter un passager sur le champ de bataille (voir Transport de troupes pour plus détails). Quand il est embarqué, le passager est soumis aux règles suivantes :

- Le mitrailleur peut utiliser la mitrailleuse fixe avec un bonus de +2 au TIR ;
- L'officier bénéficiant d'un casque de commandement ;
- N'importe quel passager ne peut utiliser ses armes personnelles.

Pour 1 action, le passager peut se débarquer à condition que le véhicule soit au sol. En cas de destruction du Purple Shark, le passager fait un jet sur la table de destruction d'un transport de troupe en ajoutant +2 pour chaque pas d'altitude au-dessus de 1 à laquelle se trouvait le véhicule.

PURPLE SHARK



ARCS DE TIR

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés du passager avec son arme personnelle.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de la mitrailleuse fixe.

ARSENAL CAPITOL

Poing américain

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0(x2)	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Couteau

Dom FOR+2

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

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+4

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Katana

Dom FOR+5

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Tronçonneuse

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée lourde

Dom FOR+8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet de combat

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet lourd

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	-1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration.

Revolver Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur léger 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 Dom 9

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

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

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.

Double Fusil à pompe Dom 9

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 d'assaut Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-1	±0	±0	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Carabine d'assaut Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	+1	±0	-3	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil de précision Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	+3	+2	-1	-3

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Fusil anti-matériel Dom 15

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-6	-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)	-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)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse fixe Dom 13

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

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

Double autocanon d'épaule Dom 11(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-1	-3	-	-

Type :

arme anti-char(-2), de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon fixe Dom 13

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

Lance-flammes lourd

Dom 13

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes lourd. 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.

Grenade fumigène

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion et créé un écran de fumée (-2 au TIR).

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

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-2	-4	-	-

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
-	-	-2	-2	-4	-

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
-	-	-2	-3	-5	-

Type :

arme anti-char (±0), de tir direct, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Mortier

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-2	-4	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de plusieurs améliorations