

FORCES CROISSANTIEN

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades des forces d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades dans votre armée, et certains indépendants 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 régulière. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces du Cartel ou de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Lorsque vous achetez une unité croissantienne comme unité de soutien d'une mégacorporation, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée des Croissantiens. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant croissantien que si vous avez déjà acheté une escouade croissantienne, ce qui réclamera 4 escouades régulière de la mégacorporation pour acheter ces deux unités de soutien.

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 :

Pistolet-mitrailleur 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.

FRÈRES CROISSANTIENS

Frère Croissantien Coût 19

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

Spécialiste mitrailleur Coût 23

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

Spécialistes martyr Coût 17

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	10	3	1	5	4	7	2

Sergent des Frères Croissantiens Coût 22

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Frères Croissantiens
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
jusqu'à 1 spécialiste martyr
1 sergent des Frères Croissantiens
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Frère Croissantien : arme d'hast, fusil d'assaut

Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse

Sergent des Frères Croissantiens : pistolet-mitrailleur, épée lourde

Facultés spéciales :

Frère Croissantien : survie (+2)

Spécialiste mitrailleur : survie (+2)

Spécialiste martyr : survie (+2), kamikaze

Sergent des Frères Croissantiens : survie (+2), sens tactique

Règles Spéciales :

Un sergent des Frères Croissantiens peut faire bénéficier son pistolet-mitrailleur de l'amélioration lance-grenades intégré.

INFANTERIE DU JIHAD

Fantassin du Jihad Coût 21

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	10	3	1	6	3	9	2

Spécialistes martyr Coût 17

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	10	3	1	5	4	7	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Fantassins du Jihad
jusqu'à 3 spécialistes martyr
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Fantassin du Jihad : épée lourde, fusil à pompe

Facultés spéciales :

Fantassin du Jihad : survie (+2), excellent moral (+1)

Spécialiste martyr : survie (+2), kamikaze

Règles Spéciales :

Aucune

GARDE DU KHAN

Garde du Khan Coût 23

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	12	3	1	5	3	10	2

Spécialiste mitrailleur Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	8	4	12	3	1	5	3	10	2

Sergent de la Garde Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	4	13	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 gardes du Khan
jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur
1 sergent de la Garde
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Garde du Khan : épée lourde, pistolet

Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse, épée

Sergent de la Garde : pistolet, arme d'hast

Facultés spéciales :

Garde du Khan : survie (+2), attaque secondaire

Spécialiste mitrailleur : survie (+2), formation d'un groupe de tir

Sergent de la Garde : survie (+2), sens tactique, attaque secondaire

Règles Spéciales :

Un sergent des Frères Croissantiens peut faire bénéficier son pistolet-mitrailleur de l'amélioration lance-grenades intégré.

PLEUREURS

Pleureur Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	5	12	3	1	5	3	10	2

Spécialistes martyr Coût 17

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	10	3	1	5	4	7	2

LES CROISSANTIENS

Escouades régulières

- Frères
- Infanterie du Jihad

Escouades d'élite

- Garde du Khan
- Pleureurs

Indépendants

- Prophète

Unités de Soutien

- Derviche Mammouth

Structure : ESCOUADE

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

Équipement :

Pleureur : fusil-mitrailleur

Facultés spéciales :

Pleureur : survie (+2), excellent moral (+1)

Spécialiste martyr : survie (+2), kamikaze

Règles Spéciales :

Les pleureurs n'effectuent aucun test de moral pour résister à la panique ou à la déroute.

PROPHÈTE

Prophète**Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	13	14	3	3	5	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Prophète

Équipement :

Masse électrique, pistolet

Facultés spéciales :

Survie (+2), commandement (division), pouvoirs surnaturel (2), excellent moral (+3), attaque secondaire

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Prophète est de 8 pas. Il peut choisir 2 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs des Prophètes. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Prophète dans votre armée.

ARSENAL CROISSANTIEN

Épée**Dom FOR+2**

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée lourde**Dom FOR+6**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Arme d'hast**Dom FOR+6**

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

Type :

arme irradiante, anti-char (-2), de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

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.

Masse Électrique**Dom FOR+5**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

L'arme peut être utilisée au prix de 2 actions pour frapper le sol, déchargeant du même coup une énorme quantité d'énergie thermique. Utilise le marqueur d'explosion et inflige des dommages de 8 aux combattants ennemis. 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.

DERVICHE MAMMOUTH

Mammoth Urox

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	-	-	-	3	-	8	6	-	3

Derviche**Coût 59**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	10	6	12	3	3	5	-	12	-

Structure : ESCOUADE

1 Derviche Mammoth

Équipement :

Mitrailleuse

Facultés spéciales :

Mammoth Urox : instinct prédateur (+6), survie (+2)

Derviche : excellent moral (+2), survie (+2)

Règles Spéciales :

Les Mammoths Urox combattent en infligeant des coups de cornes (Attaque ±0, DOM 12).

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

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).

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.

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.

Instinct prédateur

Cette capacité spéciale procure le bonus 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.

Pistolet**Dom 8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur**Dom 9**

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

Type :

arme 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. C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée 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.

Fusil d'assaut**Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-2	±0	+1	-3	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-Mitrailleur

Dom 10

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse

Dom 13

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

PROPHÉTIES

Prescience

Coût :	6
Portée :	personnelle
Difficulté :	4
Actions :	2
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir utilise les dons divinatoires de l'utilisateur. Une fois par tour, un des joueurs adverses doit dire quelle unité il va activer dès le tour de l'utilisateur terminé.

Pensée Collective

Coût :	6
Portée :	ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir partage les pensées de l'utilisateur avec le reste de son armée. Il peut ainsi rallier ou donner des ordres à toutes les unités dans sa ligne de mire.

Sixième Sens

Coût :	5
Portée :	16 pas
Difficulté :	4
Actions :	2
Sauvegarde :	6
Effet :	ce pouvoir partage les pouvoirs divinatoires de l'utilisateur avec le reste de son armée. Une unité alliée à 16 pas de l'utilisateur peut bénéficier de la faculté spéciale réflexes de combat jusqu'à la fin du tour.

Prémonition

Coût :	6
Portée :	16 pas
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir partage les pouvoirs divinatoires de l'utilisateur avec le reste de son armée. Une unité alliée à 16 pas de l'utilisateur peut bénéficier de la faculté spéciale tir rapide (+2) jusqu'à la fin du tour.

Dissonance Temporelle

Coût :	5
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité
Effet :	ce pouvoir submerge une unité ennemie de visions passé, présente et futur. Placez le petit marqueur d'explosion sur l'ennemi le plus proche de l'utilisateur et dans sa ligne de mire. Tous les combattants pris sous le marqueur doivent réussir un test de moral ou paniquer.

FACULTÉS SPÉCIALES

Kamikaze

Au prix d'une action, un combattant kamikaze au contact de socle avec un adversaire peut tenter de se faire sauter. Faites un jet sur la table suivante :

- 1-18 :** les explosifs sautent, en tuant automatiquement le combattant qui les portait. Centrez le petit marqueur d'explosion sur la figurine de ce dernier. Tout combattant atteint par le marqueur subit des DOM 10.
- 19-20 :** le système de détonation se bloque et l'action est perdue.

Si le coût des unités est pris en compte pour déterminer la victoire d'un camp, un kamikaze qui s'est fait sauter, en infligeant au minimum une blessure à un combattant ennemi, ne sera pas comptabilisé comme perte.

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

Réflexes de combat

Cette faculté spéciale confère au combattant un bonus de +3 à toutes ses tentatives de plonger à couvert.

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.

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.