

# LES FORCES CYBERTRONIC

## CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades de repré-sailles que vous ne comptez d'escouades de défense corporatiste.
- 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 de défense corporatiste. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces uniquement des Tribus de la Terre. 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.

## 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 Cybertronic 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.

### Rayonnement Micro-ondes

GR	BP	GP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de tir indirect à marqueur

#### Règles Spéciales :

Utilise le grand marqueur d'explosion. À l'exception des combattant avec la faculté spéciale intelligence artificielle (-4), les combattants doivent effectuer un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure. Les cibles vulnérables doivent ajouter leur malus à la difficulté du test (un -2 ajoute 2 points au jet par exemple).

### Rayonnement Neutronique

Dom 14(x2)

GR	BP	GP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de tir indirect à marqueur

#### Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion. La cible se voit infliger des dommages indiqués. Les autres combattants doivent effectuer un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure. Les cibles vulnérables doivent ajouter leur malus à la difficulté du test (un -2 ajoute 2 points au jet par exemple).

## 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 ou intelligences artificielles doivent mentionner spécifiquement qu'elles peuvent bénéficier d'une amélioration pour effectivement l'acheter :

### Plaques de protection

Coût 1

*Troupes de défense corporatiste uniquement.* Confère un bonus de +1 au ARM du combattant.

### Grappin

Coût 3

*Troupes de défense corporatiste uniquement.* Confère la possibilité d'escalader des surfaces lisses.

### Masque filtrant

Coût 1

*Troupes de défense corporatiste uniquement.* Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

### Masque filtrant

Coût 1

*Troupes de défense corporatiste uniquement.* Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

### Combinaison Hazmat

Coût 1

*Troupes de défense corporatiste uniquement.* Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

### Liaison radio

Coût 2

*Troupes de défense corporatiste 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 de représailles uniquement.* Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

### Combinaison environnementale

Coût 2

*Troupes de représailles uniquement.* Confère un bonus de +3 à la faculté spéciale survie.

### Vision nocturne

Coût 5

*Troupes de représailles 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.

### Cyber-optiques

Coût 1

*Intelligences artificielles uniquement.* Ajoute +1 au AUT lorsqu'un repérage est effectué. Minore de 1 point la pénalité d'un écran de fumée. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

### Liaison cellulaire

Coût 1

*Intelligences artificielles uniquement.* Étend de 2 pas supplémentaire la distance de commandement du combattant. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## CYBERTRONIC

### Escouades de Défense corporatiste

- Volontaires du Peuple
- Chasseurs
- Chasseurs améliorés
- Machinator Mark I
- Machinator Mark II

### Escouades de Représailles

- Troupes de choc
- Reavers
- Cuirassiers Attila III
- Le 19ème Silencieux
- Hommes-Miroirs

### Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Superviseur
- Dr Diana
- Vince Diamond
- Cyril Dent

### Unités de Soutien

- Surveillants
- Cancers
- Scorpions
- Chemimen
- Véhicule de reconnaissance léger TA-6500
- Droïde de combat Éradicator

## TABLE AMOK

En cas d'échec à un test d'Autorité se substituant à un test de moral, l'intelligence artificielle connaît une défaillance. Lancez un dé et ajoutez au résultat la valeur indiquée de l'intelligence artificielle (un -4 ajoute 4 points au jet par exemple).

**1-6** Le combattant perd 1 action à son prochain tour.

**7-12** Le combattant perd 2 actions à son prochain tour.

**13-18** À son prochain tour, le combattant devra réussir un test d'Autorité avant tout attaque ou perdre son action. Sur un résultat de 20, le combattant attaque un allié.

**19-20** Tous les membres de l'unité perdent 2 actions à leur prochain tour. Il devront réussir un test d'Autorité avec le malus de l'intelligence artificielle ou dépenser une action à se déplacer vers le chef d'escouade (ce test doit être impérativement réussi faute de quoi le combattant n'est plus considéré comme à distance de commandement).

## Armure subdermale

**Coût 2**

*Intelligences artificielles uniquement.* Ajoute +1 au ARM du combattant. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## Superarme

**Coût 2**

*Intelligences artificielles uniquement.* Confère la faculté spéciale assaut rapproché. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## Os restructurés

**Coût 1**

*Intelligences artificielles uniquement.* Ajoute +1 au FOR du combattant. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## Muscles restructurés

**Coût 1**

*Intelligences artificielles uniquement.* Ajoute +1 au FOR du combattant. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## Cerveau informatisé

**Coût 1**

*Intelligences artificielles uniquement.* Ajoute +1 au AUT du combattant. Ajoute -1 à la faculté spéciale intelligence artificielle du combattant.

## 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.

## 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.

## 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 d'assaut, fusil-mitrailleur lourd et 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 créé 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 12. La capacité anti-char (±0) de l'arme est ignorée lorsque cette munition est utilisée.

## 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 créé un écran de fumée (-4 au TIR).
- **Obus gaz paralysant (Coût 5) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et créé 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.

## VOLONTAIRES DU PEUPLE

### Volontaire du Peuple

**Coût 16**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	3	11	3	1	5	4	8	2

### Spécialiste mitrailleur

**Coût 24**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	3	11	3	1	5	4	8	2

### Sergent des Volontaires du Peuple

**Coût 19**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	12	3	1	5	4	8	2

### Structure : ESCOUADE

4-12 Volontaires du Peuple jusqu'à 3 spécialistes mitrailleurs  
1 sergent des Volontaires du Peuple  
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

### Équipement :

**Volontaire du Peuple :** fusil d'assaut  
**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse  
**Sergent des Volontaires du Peuple :** fusil d'assaut  
**Facultés spéciales :**

**Sergent des Volontaires du Peuple :** sens tactique

# 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.

## 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.

## 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'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).

**Règles Spéciales :**

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

**Héros des Volontaires du Peuple** **Coût 30**

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

**Structure : INDÉPENDANT**

1 héros des Volontaires du peuple

**Équipement :**

Fusil à pompe

**Facultés spéciales :**

Sens tactique, commandement (unité)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du héros des Volontaires du Peuple est de 8 pas. Il peut bénéficier de 1 amélioration réservée aux intelligences artificielles. Vous pouvez acheter un héros des Volontaires du Peuple comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Volontaires du Peuple dans votre armée.

**CHASSEURS****Chasseur** **Coût 18**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	12	3	1	5	3	9	2

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 25**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	12	3	1	5	3	9	2

**Spécialiste lance-grenades** **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	12	3	1	5	3	9	2

**Spécialiste lance-roquettes** **Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	12	3	1	5	3	9	2

**Spécialiste communications** **Coût 39**

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

**Spécialiste sniper** **Coût 33**

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

**Sergent des Chasseurs** **Coût 22**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	3	13	3	1	5	3	9	2

**Structure : ESCOUADE**

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

**Équipement :**

**Chasseur :** fusil d'assaut

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse

**Spécialiste lance-grenades :** lance-grenades

**Spécialiste lance-roquettes :** lance-roquettes

**Spécialiste communications :** pistolet lourd, fusil d'assaut

**Spécialiste sniper :** fusil de précision

**Sergent des Chasseurs :** fusil d'assaut

**Facultés spéciales :**

**Chasseur :** survie (+1), intelligence artificielle (-1)

**Spécialiste mitrailleur :** survie (+1), intelligence artificielle (-1)

**Spécialiste lance-grenades :** survie (+1), intelligence artificielle (-1)

**Spécialiste lance-roquettes :** survie (+1), intelligence artificielle (-1)

**Spécialiste communications :** survie (+1), intelligence artificielle (-2), transmission

**Spécialiste sniper :** survie (+1), intelligence artificielle (-1), assaut rapproché, formation d'un groupe de tir, sniper

**Sergent des Chasseurs :** survie (+1), intelligence artificielle (-1)

**Règles Spéciales :**

Chaque membre des Chasseurs peut bénéficier de 1 amélioration réservée aux intelligences artificielles.

**Héros des Chasseurs** **Coût 32**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	3	14	3	2	5	3	9	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 héros des Chasseurs

**Équipement :**

Fusil d'assaut, épée

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), sens tactique, commandement (unité)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du héros des Chasseurs est de 8 pas. Il peut bénéficier de 1 amélioration réservée aux intelligences artificielles. Vous pouvez acheter un héros des Chasseurs comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Chasseurs dans votre armée.

**CHASSEURS AMÉLIORÉS****Chasseur Amélioré** **Coût 38**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	3	12	3	2	6	3	11	2

**Structure : ESCOUADE**

2-4 Chasseurs Améliorés

**Équipement :**

**Chasseur Amélioré :** autocanon personnel, lampe à souder

**Facultés spéciales :**

**Chasseur Amélioré :** reconnaissance, intelligence artificielle (-2)

**Règles Spéciales :**

Chaque membre des Chasseurs Améliorés peut bénéficier de 1 amélioration réservée aux intelligences artificielles.

**MACHINATOR MARK I****Machinator Mark I** **Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	6	3	11	3	2	8	4	11	2

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 34**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	3	11	3	2	8	4	11	2

**Structure : ESCOUADE**

4-12 Machinators Mark I

jusqu'à 3 spécialistes mitrailleurs

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

**Équipement :**

**Machinator Mark I :** épée

**Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur

**Facultés spéciales :**

**Machinator Mark I :** attaque en groupe, intelligence artificielle (-3), vulnérabilité (-1), close combat (-1), instinct prédateur (+4)

**Spécialiste mitrailleur :** attaque en groupe, intelligence artificielle (-3), vulnérabilité (-1),

**Règles Spéciales :**

Aucune

**MACHINATOR MARK II****Machinator Mark II** **Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	3	12	3	2	9	4	12	2

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 40**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	11	3	12	3	2	9	4	12	2

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Machinators Mark II

jusqu'à 2 spécialistes mitrailleurs

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

**Équipement :**

**Machinator Mark II :** épée

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse

**Facultés spéciales :**

**Machinator Mark II :** supercharge (+2), intelligence artificielle (-2), vulnérabilité (-1), instinct prédateur (+4)

**Spécialiste mitrailleur :** supercharge (+2), intelligence artificielle (-2), vulnérabilité (-1),

**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 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.

**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.

**Règles Spéciales :**

Un combattant s'activant au contact de socle avec un Machinart Mark II doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure.

**REAVERS**

**Reaver**

**Coût 34**

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

**Sergent des Reavers**

**Coût 40**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Reavers  
1 Sergent des Reavers

**Équipement :**

Cyber-griffe, fusil-mitrailleur lourd

**Facultés spéciales :**

Escalade, intelligence artificielle (-2)

**Règles Spéciales :**

Les Reavers bénéficient d'un bonus de +2 à leur AUT et POU lors de tests de sauvegarde contre des pouvoirs surnaturels. Chaque membre des Reavers peut bénéficier de 3 améliorations réservées aux intelligences artificielles. Un sergent des reavers peut faire bénéficier son fusil-mitrailleur lourd de l'amélioration lance-grenades intégré.

**TROUPES DE CHOC**

**Soldat de choc**

**Coût 26**

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

**Spécialiste mitrailleur**

**Coût 34**

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

**Spécialiste lance-grenades**

**Coût 41**

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

**Spécialiste artilleur**

**Coût 36**

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

**Sergent de choc**

**Coût 27**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Soldats de choc  
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur  
jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades  
jusqu'à 1 spécialiste artilleur  
1 sergent de choc  
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Soldat de choc :** pistolet lourd, grenade fumigène

**Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur

**Spécialiste lance-grenades :** lance-grenades, pistolet lourd

**Spécialiste artilleur :** siphon à gaz, pistolet lourd

**Sergent de choc :** fusil d'assaut

**Facultés spéciales :**

**Soldat de choc :** déploiement en parachute, survie (+2)  
**Spécialiste mitrailleur :** déploiement en parachute, survie (+2), formation d'un groupe de tir  
**Spécialiste lance-grenades :** déploiement en parachute, survie (+2)  
**Spécialiste artilleur :** déploiement en parachute, survie (+2)  
**Sergent de choc :** déploiement en parachute, survie (+2)

**Règles Spéciales :**

Chaque membre des Troupes de choc peut bénéficier de 2 améliorations réservées aux intelligences artificielles. Un sergent de choc peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

**Héros des Troupes de choc**

**Coût 48**

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

**Structure : INDÉPENDANT**

1 héros des Troupes de choc

**Équipement :**

Lance-flammes

**Facultés spéciales :**

Déploiement en parachute, survie (+2), commandement (unité)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du héros des Troupes de choc est de 8 pas. Il peut bénéficier de 2 améliorations réservées aux intelligences artificielles. Vous pouvez acheter un héros des Troupes de choc comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Troupes de choc dans votre armée.

**CUIRASSIERS ATTILA III**

**Cuirassier Attila III**

**Coût 43**

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

**Spécialiste Scorpion**

**Coût 76**

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

**Structure : ESCOUADE**

2-3 Cuirassiers Attila III  
jusqu'à 1 spécialiste Scorpion  
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Cuirassier Attila III :** autocanon

**Spécialiste Scorpion :** épée électrique, lance-roquettes lourd

**Facultés spéciales :**

**Cuirassier Attila III :** excellent moral (+3), intelligence artificielle (-3), vulnérabilité (-1)

**Spécialiste Scorpion :** escalade, intelligence artificielle (-4), vulnérabilité (-1), impénétrabilité

**Règles Spéciales :**

Le spécialiste Scorpion est équipé d'un bouclier qui inflige une pénalité de -2 à l'attaque des adversaires le prenant pour cible (en mêlée comme à distance). Il peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à son DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Il peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

**HOMMES-MIROIRS**

**Homme-Miroir**

**Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	3	13	3	2	8	4	10	2

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Hommes-Miroirs

**Équipement :**

Épée électrique, pistolet lourd

**Facultés spéciales :**

Camouflage (-2), infiltration, attaque secondaire

**Règles Spéciales :**

Chaque membre des Hommes-Miroirs peut bénéficier de 2 améliorations réservées aux intelligences artificielles.

**LE 19ÈME SILENCIEUX**

**Soldat du 19ème Silencieux**

**Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	3	12	3	1	7	4	12	2

**Spécialiste Jaeger**

**Coût 37**

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

**Équipement :**

**Soldat du 19ème Silencieux :** fusil d'assaut, griffes électriques

**Spécialiste Jaeger :** pistolet-mitrailleur

**Facultés spéciales :**

**Soldat du 19ème Silencieux :** déploiement en parachute, excellent moral (+3)

**Spécialiste Jaeger :** survie (+1), reconnaissance, sens tactique

**Règles Spéciales :**

Chaque soldat du 19ème Silencieux peut bénéficier de 1 amélioration réservée aux intelligences artificielles. Le spécialiste Jaeger peut voler à une altitude maximum de 5 pas. Un spécialiste Jaeger peut faire bénéficier son pistolet-mitrailleur de l'amélioration lance-grenades intégré.

**FACULTÉS SPÉCIALES**

**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.

**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.

**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.

**Intelligence artificielle**

Cette faculté spéciale permet au combattant de ne pas effectuer de test de moral pour résister à la panique ou la déroute. À la place il effectue un test d'Autorité avec le malus indiqué. En cas d'échec, faites un jet sur la table amok.

**Reconnaissance**

Cette faculté spéciale autorise l'éclaireur 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 effectuer jusqu'à deux test d'Autorité contre les deux plus proches marqueurs ennemis se trouvant dans ligne de mire à moins de 36 pas. Chaque réussite permet de découvrir l'un de ces marqueurs.

## SUPERVISEUR

Superviseur										Coût 53
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	7	3	15	3	3	6	3	11	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Superviseur  
**Équipement :**

Mortier  
**Facultés Spéciales :**

Commandement (force), sens tactique, vision stratégique, intelligence artificielle (-2)

**Règles Spéciales :**

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

## DR DIANA

Dr Diana										Coût 36
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
7	7	3	12	3	2	4	4	7	2	

**Structure : INDÉPENDANT**

Dr Diana  
**Facultés Spéciales :**

Toubib (6), intelligence artificielle (-3)

**Règles Spéciales :**

Dr Diana peut attaquer avec son autoinjecteur en combat rapproché (Attaque  $\pm 0$ , DOM 10). La distance de commandement de Dr Diana est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Dr Diana dans votre armée.

## VINCE DIAMOND

Vince Diamond										Coût 54
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	11	3	15	3	3	7	3	12	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

Vince Diamond  
**Équipement :**

Mitrailleuse  
**Facultés Spéciales :**

Commandement (division), sens tactique, intelligence artificielle (-3)

**Règles Spéciales :**

Vince Diamond peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque  $\pm 0$ , DOM 10). La distance de commandement de Vince Diamond est de 10 pas. Il ajoute +1 à son AUT lorsqu'il effectue un repérage et minore de 1 point la pénalité d'un écran de fumée. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Vince Diamond dans votre armée.

## CYRIL DENT

Cyril Dent										Coût 52
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	12	3	13	3	3	6	3	12	2	

**Structure : INDÉPENDANT**

Cyril Dent  
**Équipement :**

Fusil-mitrailleur personnel, pistolet lourd

**Facultés Spéciales :**

Commandement (division), sens tactique, intelligence artificielle (-2)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Cyril Dent est de 8 pas. Il ajoute +1 à son AUT lorsqu'il effectue un repérage et minore de 1 point la pénalité d'un écran de fumée. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Cyril Dent dans votre armée.

## SURVEILLANT

Surveillant										Coût 72
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
9	12	3	13	3	4	7	3	14	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Surveillant  
**Équipement :**

Double fusil-mitrailleur

## Facultés Spéciales :

Régénération (5), intelligence artificielle (-4)

**Règles Spéciales :**

Lorsque le Surveillant subit sa dernière blessure, couchez simplement sa figurine. Si au début du prochain tour, il réussit un test d'Autorité, il regagne temporairement 1 blessure et pourra agir normalement (relevez sa figurine gratuitement). Il la reperdra à la fin du tour s'il n'est pas soigné d'ici là.

## CANCER

Cancer										Coût 61
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
10	10	3	11	3	4	9	4	12	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Cancer

**Équipement :**

Pince hydraulique, mitrailleuse fixe

**Facultés Spéciales :**

Instinct prédateur (+8), intelligence artificielle (-4)

**Règles Spéciales :**

Aucune

## SCORPION

Scorpion										Coût 76
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
9	11	3	11	3	3	10	4	14	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Scorpion

**Équipement :**

Épée électrique, lance-roquettes lourd

**Facultés spéciales :**

Escalade, intelligence artificielle (-4), vulnérabilité (-1), impénétrabilité

**Règles Spéciales :**

Le Scorpion est équipé d'un bouclier qui inflige une pénalité de -2 à l'attaque des adversaires le prenant pour cible (en mêlée comme à distance). Il peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à son DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Il peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

## CHEMIMEN

Chemiman										Coût 56
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	11	3	12	3	3	10	4	12	3	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Chemiman

**Équipement :**

Fusil de précision, diffuseur à gaz

**Facultés spéciales :**

Embuscade, inspirer la peur (-4), intelligence artificielle (-4)

**Règles Spéciales :**

Lorsque le Chemiman subit sa dernière blessure, couchez simplement sa figurine. À la fin du tour, tous les combattant au contact de socle avec la figurine subit des dommages de 7. Retirez ensuite la figurine du Chemiman.

## VÉHICULE DE RECONNAISSANCE LÉGER TA-6500

TA-6500										Coût 82
BLE	DEP	ARM	TAI							
1/4	5	13	4							

**Conducteur**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	9	3	11	3	-	-	-	-	-	

**Structure : INDÉPENDANT**

1 TA-6500

**Type :**

Fermé/roues

**Équipement :**

**TA-6500 :** autocanon fixe

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Régénération

Cette faculté spéciale permet au combattant de tenter des récupérer des blessures perdues. L'efficacité de la régénération est indiquée entre parenthèses. C'est le nombre à ne pas dépenser sur un jet de 1D20 pour récupérer une blessure. le combattant a droit à un test par action consacrée à sa régénération. Une seule blessure peut être récupérée de cette façon par tour.

## 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.

## 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 :

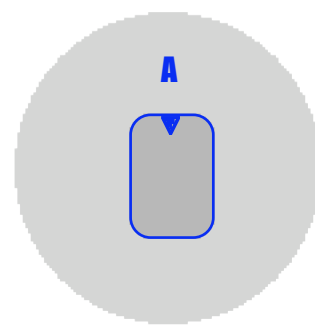
- Au prix d'une action de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.
- Au prix de 2 actions de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur la cible de son choix, à condition de l'avoir à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

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

## Supercharge

Cette faculté spéciale rallonge la distance de charge du bonus indiqué en pas.

## TA-6500



## ARCS DE TIR

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

**Facultés spéciales :**

TA-6500 : impénétrabilité

**Conducteur :** reconnaissance, instinct prédateur (+4), intelligence artificielle (-4)**Règles Spéciales :**

Aucune

**DROÏDE DE COMBAT ERADICATOR****Droïde de combat Eradicator**

BLE	DEP	ARM	TAI
3/6	5	13	6

**Conducteur Mark I**

Coût 110

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

**Conducteur Mark II**

Coût 113

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

**Structure : INDÉPENDANT**

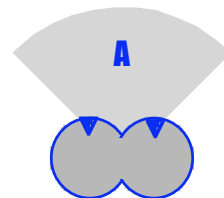
1 droïde de combat Eradicator

**Type :**

Fermé/bipode

**Équipement :****Eradicator Mark I :** canon au phosphore, tronçonneuse géante**Eradicator Mark II :** autocanon lourd, mitrailleuse fixe**Facultés spéciales :****Droïde de combat Eradicator :** impénétrabilité**Conducteur :** intelligence artificielle (-3)**Règles Spéciales :**

Aucune

**DROÏDE DE COMBAT ERADICATOR****ARCS DE TIR**

- La zone A montre l'arc de tir de 90 degrés des armes fixes.

# ARSENAL CYBERTRONIC

**Épée**

Dom FOR+3

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

**Type :**

arme de mêlée à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Griffes Électriques**

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

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

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Épée Électrique**

Dom FOR+4

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

**Type :**

arme irradiante, de mêlée, à une main

**Règles Spéciales :**

C'est une arme incendiaire contre les humains. 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.

**Cyber-griffe**

Dom FOR+6

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

**Type :**

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

**Règles Spéciales :**

Autorise les attaques tournoyantes.

**Pince Hydraulique**

Dom FOR+2

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme anti-char (-3), de mêlée, à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Tronçonneuse Géante**

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée montée sur pivot fixe

**Règles Spéciales :**

Autorise les attaques tournoyantes.

**Lampe à souder**

Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme irradiante, anti-char (-4), de mêlée, à une main

**Règles Spéciales :**

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.

**Pistolet lourd**

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1(x2)	±0	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Pistolet-mitrailleur**

Dom 9

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

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

**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 trois 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
-2	-1	±0	+1	-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
-4	-3	±0	±0	+2	+2

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

## 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

## Fusil-mitrailleur Lourd

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

## Double Fusil-mitrailleur

Dom 13

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)	+2(x3)	±0(x2)	-2(x2)	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

## Autocanon Personnel

Dom 7(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	±0	-1	-3	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

## Autocanon

Dom 10(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-3	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

## Autocanon Lourd

Dom 12(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-1	-3	-	-

Type :

arme anti-char (-4), de tir direct, montée sur pivot fixe

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

## Canon au Phosphore

Dom 14

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

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux main

Règles Spéciales :

Aucune

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.

## Diffuseur à gaz

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion et ne peut tirer que 1 fois par tour. C'est une arme corrosive qui est centrée sur l'utilisateur. Sa cible, à l'exception de l'utilisateur, est pris dans un nuage corrosif et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 9) 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 lance-flammes et ne peut tirer que 1 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 10) 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).

## Lance-Grenades

Dom 9

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

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Survie

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

## 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.

## Transmission

Le combattant avec cette faculté spéciale, le mouchard, peut tenir deux rôles sur les 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).

Le 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.

**Lance-Roquettes**

Dom 13(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-2	-4	-5	-

**Type :**arme anti-char ( $\pm 0$ ), 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
-	-	-3	-4	-4	-

**Type :**arme anti-char ( $\pm 0$ ), de tir indirect, 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, à deux mains

**Règles Spéciales :**

Peut bénéficier de plusieurs améliorations

# FACULTÉS SPÉCIALES

**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.