

# LES FORCES IMPERIAL

## CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez de tranches de 2 escouades régulières, 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 tranches de 2 escouades régulières. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces du Cartel, des Tribus de la Terre (Luthériens exclus) ou de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Vous ne pouvez pas acheter un combattant avec la faculté spéciale commandement (force) si vous ne disposez pas au minimum de 3 indépendants avec une distance de commandement de 8 pas et 6 escouades.
- Vous ne pouvez acheter des unités de Clans différents ou des Loups Bleus pour une même armée.
- Vous ne pouvez acheter des unités des Loups Bleus et des Tribus de la Terre pour une même armée.

## BOMBARDEMENTS

Un bombardement nécessite qu'une seule condition pour être déclenché durant une partie : le déploiement d'un commandant de force et d'un combattant avec la faculté spéciale transmission. Si durant la partie, le commandant de force est tué, l'autorisation de procéder au bombardement sera plus difficile à obtenir mais pas impossible. Le joueur 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.

### Ogive chimique

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

#### Type :

arme de tir indirect à marqueur

#### Règles Spéciales :

Utilise le grand marqueur d'explosion. Chaque combattant est pris dans un nuage anesthésiant et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 9) ou être immédiatement retiré du jeu.

### 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.

## 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 d'élite uniquement. Allonge la distance de commandement de l'escouade de 1 pas. Autorise la communication avec un casque de commandement.

### Masque de recyclage

Coût 2

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

### Combinaison environnementale

Coût 2

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

### Vision nocturne

Coût 5

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

### Casque de commandement

Coût 3

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

### Autoinjecteur de coagulant

Coût 7

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

### Autoinjecteur béni

Coût 4

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

### Autoinjecteur d'atropine

Coût 7

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

### 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.

### Baïonnette longue

Coût 2

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

## FORCES DE DÉFENSE

### Escouades régulières

- Gendarmes du CSI
- Mastiffs de fer
- Troupes régulières
- Soldats des Tranchées
- Louveteaux
- Commandos Loups Bleus

### Escouades d'élite

- Troupes de choc
- Blood Berets

### Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Fantômes Gris
- Officier du Matériel
- Ancien des Loup Bleu
- Sean Gallagher

### Unités de Soutien

- Cavalerie aérienne des Béliers
- Équipe mortier
- Bipode Hurricane
- M-311 Vermin

## FORCES DU CLAN BARTHOLOMEW

### Escouades d'élite

- Sterlings
- Bérets Noirs

### Indépendants

- Charles le Prince Noir

## FORCES DU CLAN MURDOCH

### Escouades d'élite

- Lions d'Or
- Panthères Dorées

### Indépendants

- Edward S. Murdoch

## FORCES DU CLAN MACGUIRE

### Escouades d'élite

- Pisteurs
- Béliers

### Indépendants

- Timothy McGuire

## FORCES DES LOUPS BLEUS

### Escouades d'élite

- Veuves Louves
- Chiens de Guerre
- Chasseurs de Têtes
- Berserkers
- Éclaireurs

### Unités de Soutien

- Motos Fenris
- Hedgehog Necromower

## 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	-1	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

### Règles Spéciales :

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

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

# GENDARMES DU CSI

## Gendarme du CSI Coût 16

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

## Spécialiste mitrailleur Coût 27

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

### Structure : ESCOUADE

4-12 Gendarmes du CSI jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

### Équipement :

**Gendarme du CSI :** pistolet mitrailleur  
**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse lourde  
**Facultés spéciales :**

Excellent moral (+2)

### Règles Spéciales :

Aucune

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Attaque en groupe

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

## Attaque secondaire

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

## 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.

## Berserker

Avec cette faculté spéciale, le combattant doit effectuer un test d'Autorité pour le premier ennemi qu'il tue (sauf s'il est paniqué ou mis en déroute). En cas de réussite, il garde son sang froid et agit normalement. En cas d'échec, il est consommé par une fureur qui dicte ses futures actions. Tant que le combattant est sous la coupe de cette fureur, il est soumis aux règles suivantes :

- le berserk bénéficie d'un bonus de +4 au COM et +2 à son FOR mais subit une pénalité de -4 à son ARM ;
- le berserk doit attaquer l'ennemi le plus proche dans sa ligne de mire ;
- le berserk ignore les règles de distance de commandement ou les tests de moral ;
- le berserk reste dans cet état jusqu'à ce qu'il dépense 1 action sans ennemi à distance de charge ou qu'il se fasse tuer.

## 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.

## MASTIFFS DE FER

### Mastiff de fer

Coût 24

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

### Maître chien

Coût 18

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

#### Structure : ESCOUADE

2-4 chiens de combat

1 maître chien

#### Équipement :

Maître chien : fusil d'assaut

#### Facultés spéciales :

Chien de combat : intelligence artificielle (-3), instinct prédateur (+5)

Maître chien : formation d'un groupe de tir, excellent moral (+2)

#### Règles Spéciales :

Les mastiffs de fer combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque  $\pm 0$ , DOM 11). Si le maître-chien se fait tuer, les mastiffs perdront toutes leurs actions jusqu'à ce qu'un autre maître chien arrive à distance de commandement.

## TROUPES RÉGULIÈRES

### Régulier

Coût 18

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

### Spécialiste mitrailleur

Coût 25

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

### Spécialiste lance-roquettes

Coût 31

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

### Spécialiste médecin

Coût 28

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

### Sergent régulier

Coût 21

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

#### Structure : ESCOUADE

4-12 Réguliers

jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur

jusqu'à 2 spécialistes lance-roquettes

jusqu'à 3 spécialistes médecin

1 sergent régulier

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

#### Équipement :

Régulier : pistolet, fusil d'assaut

Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse

Spécialiste lance-roquettes : pistolet, lance-roquettes

Spécialiste médecin : pistolet, fusil d'assaut

Sergent : pistolet, fusil d'assaut

#### Facultés spéciales :

Spécialiste médecin : toubib (3)

Sergent : sens tactique

#### Règles Spéciales :

Aucune

## SOLDATS DES TRANCHÉES

### Soldat des tranchées

Coût 20

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

### Spécialiste mitrailleur

Coût 31

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

### Spécialiste lance-grenades

Coût 32

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

### Spécialiste démolition

Coût 22

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

### Spécialiste sniper

Coût 34

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

### Sergent des tranchées

Coût 23

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

#### Structure : ESCOUADE

4-12 Soldats des tranchées

jusqu'à 2 spécialiste mitrailleur

jusqu'à 2 spécialiste lance-grenades

jusqu'à 2 spécialistes démolition

jusqu'à 1 spécialiste sniper

1 sergent des tranchées

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

#### Équipement :

Soldat des tranchées : fusil d'assaut

Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse lourde

Spécialiste lance-grenades : lance-grenades

Spécialiste démolition : fusil d'assaut, charges explosives

Spécialiste sniper : fusil de précision

Sergent des tranchées : fusil d'assaut

#### Facultés spéciales :

Soldat des tranchées : assaut rapproché

Spécialiste mitrailleur : assaut rapproché

Spécialiste lance-grenades : assaut rapproché

Spécialiste démolition : assaut rapproché

Spécialiste sniper : assaut rapproché, formation d'un groupe de tir, sniper

Sergent des tranchées : assaut rapproché, sens tactique

#### Règles Spéciales :

Tous les membres des Soldats de tranchées ont leur arme

équipée d'une baïonnette de tranchées pour le combat rapproché

(Attaque  $\pm 0$ , DOM FOR+4). Un sergent des tranchées

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

### Héros des tranchées

Coût 35

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

#### Structure : INDÉPENDANT

1 héros des tranchées

#### Équipement :

Pistolet, fusil d'assaut, épée courte

#### Facultés spéciales :

Assaut rapproché, sens tactique, commandement (unité)

#### Règles Spéciales :

La distance de commandement du héros des tranchées est de

8 pas. Vous pouvez acheter un héros des tranchées comme

n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins

une escouade de Soldats des tranchées dans votre armée.

## LOUVETEAUX

### Louveteau

Coût 22

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	10	3	1	5	4	7	2

### Spécialiste mitrailleur

Coût 37

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	10	3	1	5	4	7	2

### Chef Loup Bleu

Coût 39

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

#### Structure : ESCOUADE

4-12 Louveteaux

jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur

1 chef Loup Bleu

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

#### Équipement :

Louveteau : pistolet, épée courte

Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse lourde

Chef Loup Bleu : pistolet, épée lourde

#### Facultés spéciales :

Louveteau : déplacement silencieux (-1)

Spécialiste mitrailleur : déplacement silencieux (-1), formation d'un groupe de tir

Chef Loup Bleu : coup mortel, sens tactique, déplacement silencieux (-1)

#### Règles Spéciales :

Aucune

# FACULTÉS SPÉCIALES

## 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).

## Coup mortel

Cette faculté spéciale procure au combattant un multiplicateur de blessures (x1) supplémentaire avec ses armes de mêlée. Une épée ordinaire (DOM : FOR+4) devient entre ses mains une arme qui inflige des dommages de FOR+4(x2).

# COMMANDOS LOUPS BLEUS

## Commando Loup Bleu Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	5	12	3	1	6	4	8	2

## Spécialiste mitrailleur Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	5	12	3	1	6	4	8	2

## Chef Loup Bleu Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	13	3	1	6	4	8	2

**Structure : ESCOUADE**

4-12 Commandos Loups Bleus jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur  
1 chef Loup Bleu

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

**Équipement :**

**Commando Loup Bleu :** pistolet, épée courte

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse lourde

**Chef Loup Bleu :** pistolet, fusil à pompe lourd

**Facultés spéciales :**

**Commando Loup Bleu :** déplacement silencieux (-2)

**Spécialiste mitrailleur :** déplacement silencieux (-2), formation d'un groupe de tir

**Chef Loups Bleu :** sens tactique, déplacement silencieux (-2)

**Règles Spéciales :**

Un Chef Loup Bleu peut faire bénéficier son fusil à pompe lourd de l'amélioration lance-grenades intégré.

## Champion des Loups Bleus Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	5	13	3	2	6	4	9	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 champion des Loups Bleus

**Équipement :**

Épée lourde, grenades fumigènes

**Facultés spéciales :**

Déplacement silencieux (-2), commandement (unité, louveteaux et commandos lous bleus uniquement)

**Règles Spéciales :**

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

## Héros des Loups Bleus Coût 53

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	5	14	3	3	7	4	9	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 héros des Loups Bleus

**Équipement :**

Pistolet, épée lourde

**Facultés spéciales :**

Déplacement silencieux (-2), commandement (division, louveteaux et commandos lous bleus uniquement)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du héros des Loups Bleus est de 8 pas. Une fois par tour, le héros des Loups Bleus peut, au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi, conférer la faculté spéciale supercharge (+1) à une unité alliée. En cas d'échec au test d'Autorité, l'action est perdue. Vous pouvez acheter un héros des Loups Bleus comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade des Commandos Loups Bleus dans votre armée.

# TROUPES DE CHOC

## Soldat de choc Coût 28

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

## Spécialiste mitrailleur Coût 34

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

## Spécialiste lance-flammes Coût 40

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

## Sergent de choc Coût 29

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

**Structure : ESCOUADE**

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

**Équipement :**

**Soldat de choc :** fusil à pompe lourd

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse lourde

**Spécialiste lance-flammes :** lance-flammes

**Sergent de choc :** fusil à pompe lourd, épée courte

**Facultés spéciales :**

Déploiement en parachute, survie (+2)

**Règles Spéciales :**

Un Sergent de choc peut faire bénéficier son fusil à pompe lourd de l'amélioration lance-grenades intégré.

# BLOOD BERETS

## Blood Beret Coût 31

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	12	3	1	5	3	10	2

## Spécialiste mitrailleur Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	12	3	1	5	3	10	2

## Spécialiste tankbuster Coût 43

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	4	12	3	1	5	3	10	2

## Sergent des Blood Berets Coût 40

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	4	13	3	1	6	3	10	2

**Structure : ESCOUADE**

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

**Équipement :**

**Blood Beret :** fusil d'assaut

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse lourde

**Spécialiste tankbuster :** pistolet, autocanon

**Sergent des Blood Berets :** épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut

**Facultés spéciales :**

**Blood Beret :** camouflage (-2), survie (+2), déploiement en parachute

**Spécialiste mitrailleur :** camouflage (-2), survie (+2), déploiement en parachute

**Spécialiste tankbuster :** camouflage (-2), survie (+2), déploiement en parachute, formation d'un groupe de tir

**Sergent des Blood Berets :** camouflage (-2), survie (+2), déploiement en parachute

**Règles Spéciales :**

Aucune

# STERLINGS

## Sterling Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	5	11	3	1	5	3	10	2

## Spécialiste lance-flammes Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	5	11	3	1	5	3	10	2

## Spécialiste grenadier Coût 33

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	5	11	3	1	5	3	10	2

## Sergent des Sterlings Coût 27

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

**Structure : ESCOUADE**

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

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Déplacement silencieux

Cette faculté spéciale permet au combattant de se déplacer sans se faire remarquer. Lors de la découverte de son marqueur numéroté, déployez-le normalement et placez un marqueur de silence à côté de sa figurine. La position de la figurine sur le champ de bataille n'est qu'une indication de sa position réelle. Tant que le combattant évolue en silence, il obéit aux règles suivantes :

- Le combattant silencieux est activé normalement, et peut se mettre en attente normalement ;
- Un combattant silencieux n'observe aucune ligne de mire et peut se retrouver au contact de socle avec un adversaire sans aucune conséquence ;
- Il ne peut pas être pris pour cible par l'adversaire tant que ce dernier n'a pas réussi un test de repérage contre le combattant ou que combattant effectue une autre action que se déplacer, se mettre en attente, se concentrer ou viser ;
- Un adversaire qui effectue un test de repérage contre le combattant silencieux subit le malus indiqué à son Autorité.
- Un combattant silencieux doit se déplacer avec son DEP réduit de moitié s'il ne veut pas perdre son marqueur. La distance minimum parcourue par action est de 1 pas.
- Quand le combattant silencieux lance une charge, il ne peut pas être contrechargé, ni interrompu par des adversaires en attente. Il reçoit également un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages en plus des bonus habituels.

En attaquant ou utilisant un pouvoir surnaturel, le combattant silencieux dévoile sa présence et perd son marqueur de silence. Il peut dès lors être pris pour cible et affecté comme n'importe quel combattant ordinaire jusqu'à la fin de la partie.

## 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 contrecharge, en plus des bonus habituels.

**Équipement :**

**Sterling :** pistolet, fusil à pompe lourd  
**Spécialiste lance-flammes :** pistolet, lance-flammes  
**Spécialiste grenadier :** pistolet, fusil à pompe lourd, grenade à main  
**Sergent des Sterlings :** pistolet, fusil à pompe lourd  
**Facultés spéciales :**

Close combat (-2), vigilance

**Règles Spéciales :**

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

## BÉRETS NOIRS

**Béret Noir** **Coût 27**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	5	12	3	1	5	3	11	2

**Spécialiste lance-flammes** **Coût 43**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	5	12	3	1	5	3	11	2

**Spécialiste grenadier** **Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	5	12	3	1	5	3	11	2

**Sergent des Bérets Noirs** **Coût 29**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Bérets Noirs  
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes  
 jusqu'à 1 spécialiste démolition  
 1 sergent des Bérets Noirs  
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Béret Noir :** pistolet-mitrailleur  
**Spécialiste lance-flammes :** pistolet, lance-flammes  
**Spécialiste démolition :** pistolet, pistolet-mitrailleur, charges explosives  
**Sergent des Bérets Noirs :** pistolet-mitrailleur, épée tronçonneuse  
**Facultés spéciales :**

**Guérilla, haine (+2, intelligences artificielles (-4) et népharites d'Algeroth)**

**Règles Spéciales :**

Les Béret Noirs bénéficient d'un bonus de +2 à leur AUT et POU lors de tests de sauvegarde contre des pouvoirs surnaturels.

## LIONS D'OR

**Lion d'Or** **Coût 26**

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

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 30**

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

**Spécialiste démolition** **Coût 28**

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

**Spécialiste tankbuster** **Coût 39**

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

**Sergent des Lions d'Or** **Coût 31**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Lions d'Or  
 jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur  
 jusqu'à 3 spécialistes démolition  
 jusqu'à 1 spécialiste tankbuster  
 1 sergent des Lions d'Or  
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Lion d'Or :** pistolet-mitrailleur lourd  
**Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur  
**Spécialiste démolition :** pistolet-mitrailleur lourd, charges explosives  
**Spécialiste tankbuster :** autocanon double  
**Sergent des Lions d'Or :** épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur lourd

**Facultés spéciales :**

**Lion d'Or :** infiltration  
**Spécialiste mitrailleur :** infiltration  
**Spécialiste démolition :** infiltration  
**Spécialiste tankbuster :** infiltration  
**Sergent des Lions d'Or :** infiltration, sens tactique

**Règles Spéciales :**

Aucune

## PANTHÈRES DORÉES

**Panthère Dorée** **Coût 29**

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

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 36**

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

**Spécialiste tankbuster** **Coût 43**

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

**Spécialiste sniper** **Coût 40**

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

**Sergent des Panthères Dorées** **Coût 32**

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

**Structure : ESCOUADE**

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

**Équipement :**

**Panthère Dorée :** fusil d'assaut, épée courte  
**Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur, épée courte  
**Spécialiste tankbuster :** autocanon double, épée courte  
**Spécialiste sniper :** fusil de précision, épée courte  
**Sergent des Panthères Dorée :** fusil d'assaut, épée courte

**Facultés spéciales :**

**Panthère Dorée :** déploiement en parachute, survie (+1)  
**Spécialiste mitrailleur :** déploiement en parachute, survie (+1)  
**Spécialiste tankbuster :** déploiement en parachute, survie (+1)  
**Spécialiste sniper :** déploiement en parachute, survie (+1), sniper  
**Sergent des Panthères Dorée :** déploiement en parachute, survie (+1), sens tactique

**Règles Spéciales :**

Aucune

## PISTEURS

**Pisteur** **Coût 27**

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

**Spécialiste démolition** **Coût 29**

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

**Spécialiste sniper** **Coût 38**

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

**Sergent des Pisteurs** **Coût 29**

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

**Structure : ESCOUADE**

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

**Équipement :**

**Pisteur :** fusil d'assaut  
**Spécialiste démolition :** fusil d'assaut, charges explosives  
**Spécialiste sniper :** fusil de précision  
**Sergent des Pisteurs :** fusil d'assaut

# 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.

### 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'im porte quelle unité standard.

### Guérilla

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

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

### Haine

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

**Facultés spéciales :****Pisteur** : infiltration, instinct prédateur (+4)**Spécialiste démolition** : infiltration, instinct prédateur (+4)**Spécialiste sniper** : infiltration, instinct prédateur (+4), sniper**Sergent des Pisteurs** : infiltration, instinct prédateur (+4)**Règles Spéciales :**

Aucune

## VEUVES LOUVES

**Veuve Louve****Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	6	4	12	3	2	5	4	8	2

**Spécialiste claymore****Coût 36**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	4	13	3	2	5	4	8	2

**Cheftaine Veuve Louve****Coût 34**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	13	3	2	5	4	8	2

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Veuves Louves

jusqu'à 3 spécialistes claymore

1 cheftaine Veuve Louve

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

**Équipement :****Veuve Louve** : chaîne, griffe de loup**Spécialiste claymore** : épée lourde**Cheftaine Veuve Louve** : chaîne, fusil d'assaut**Facultés spéciales :****Veuve Louve** : attaque en groupe, attaque secondaire**Spécialiste claymore** : férocité, attaque secondaire**Cheftaine Veuve Louve** : attaque en groupe, attaque secondaire**Règles Spéciales :**

Une Cheftaine Veuve Louve peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Une fois par tour, la spécialiste claymore peut, au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi, conférer la faculté spéciale supercharge (+1) à une unité alliée. En cas d'échec au test d'Autorité, l'action est perdue.

## CHIENS DE GUERRE

**Chien de Guerre****Coût 30**

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

**Chef Chien de Guerre****Coût 32**

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

**Structure : ESCOUADE**

2-4 Chiens de Guerre

1 chef Chien de Guerre

**Équipement :**

Pistolet, marteau à deux mains

**Facultés spéciales :**

Déplacement silencieux (-1)

**Règles Spéciales :**

Aucune

## CHASSEURS DE TÊTES

**Chasseur de Têtes****Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	12	3	2	6	4	9	2

**Spécialiste épée****Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	12	3	2	6	4	9	2

**Spécialiste maître d'armes****Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	6	13	3	2	6	4	9	2

**Chef Chasseur de Têtes****Coût 32**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Chasseurs de Têtes

jusqu'à 2 spécialistes épée

jusqu'à 1 spécialiste maître d'armes

1 chef Chasseur de Têtes

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

**Équipement :****Chasseur de Têtes** : pistolet, hache**Spécialiste épée** : pistolet, épée**Spécialiste maître d'armes** : pistolet, hache**Chef des Chasseurs de Têtes** : pistolet, hache**Facultés spéciales :**

Attaque secondaire

**Règles Spéciales :**

Si un membre des Chasseurs de Têtes obtient un résultat de 4 ou moins lorsque qu'il tue un adversaire en mêlée, ce dernier est décapité (ce n'est possible que sur un combattant de Taille 3 ou inférieure et qui possède manifestement une tête). Les ennemis à distance de commandement se voient infliger un malus de -3 à tout test de moral jusqu'à la fin du tour. Les alliés à distance de commandement bénéficieront quant à eux de la faculté spéciale inspiration (+3).

## BERSERKERS

**Berserker****Coût 29**

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

**Spécialiste porte-étendard****Coût 30**

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

**Chef Berserker****Coût 42**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Berserkers

jusqu'à 1 spécialistes porte-étendard

1 chef Berserker

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

**Équipement :****Berserker** : pistolet, épée courte**Spécialiste porte-étendard** : pistolet**Chef Berserker** : pistolet, pic de guerre**Facultés spéciales :****Berserker** : berserker, attaque en groupe**Spécialiste porte-étendard** : berserker, attaque en groupe, inspiration (+3)**Chef Berserker** : berserker, attaque en groupe, coup mortel**Règles Spéciales :**

Le spécialiste porte-étendard permet aux combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

## ÉCLAIREURS

**Éclaireur****Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	5	13	3	1	4	4	8	2

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Éclaireurs

**Équipement :**

Pistolet, bolas, lance-grenades personnel

**Facultés spéciales :**

Embuscade, camouflage (-3), survie (+3), sens tactique

**Règles Spéciales :**

Aucune

## FANTÔME GRIS

**Fantôme Gris****Coût 41**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	5	14	3	2	4	4	9	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Fantôme Gris

**Équipement :**

Pistolet, fusil d'assaut, charges explosives

**Facultés spéciales :**

Transmission

# 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.

### Inspiration

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

### 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.

### 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.

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du Fantôme Gris est de 8 pas. Il peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Fantôme Gris dans votre armée.

**OFFICIER DU MATÉRIEL**

**Officier du Matériel** **Coût 52**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	13	5	14	3	3	5	3	12	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Officier du Matériel

**Équipement :**

Pistolet, fusil d'assaut, épée tronçonneuse

**Facultés spéciales :**

Commandement (force), excellent moral (+2), vision stratégique, sens tactique

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de l'Officier du Matériel est de 10 pas.

**ANCIEN DES LOUPS BLEUS**

**Ancien des Loups Bleus** **Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	6	15	3	3	6	3	10	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 ancien des Loups Bleus

**Équipement :**

Pistolet, épée lourde

**Facultés spéciales :**

Déplacement silencieux (-2), commandement (force), sens tactique

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de l'ancien des Loups Bleus est de 10 pas. Une fois par tour, l'ancien des Loups Bleus peut, au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi, conférer la faculté spéciale supercharge (+1) à une unité alliée. En cas d'échec au test d'Autorité, l'action est perdue. Vous ne pouvez avoir qu'un seul ancien des Loups Bleus dans votre armée.

**SEAN GALLAGHER**

**Sean Gallagher** **Coût 51**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
14	10	7	15	3	3	7	3	11	2

**Structure : INDÉPENDANT**

Sean Gallagher

**Équipement :**

Pistolet, épée runique

**Facultés spéciales :**

Camouflage (-3), haine (+3, zombies), commandement (force)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Sean Gallagher est de 10 pas. Une fois par tour, Sean Gallagher peut, au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi, conférer la faculté spéciale supercharge (+1) à une unité alliée. En cas d'échec au test d'Autorité, l'action est perdue. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Sean Gallagher dans votre armée.

**CHARLES LE PRINCE NOIR**

**Charles le Prince Noir** **Coût 46**

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

**Structure : INDÉPENDANT**

Charles le Prince Noir

**Équipement :**

Pistolet, fusil-mitrailleur

**Facultés spéciales :**

Guérilla, haine (+2, intelligences artificielles (-4) et népharites d'algeroth), commandement (force)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Charles le Prince Noir est de 10 pas. Il bénéficie d'un bonus de +2 à leur AUT et POU lors de tests de sauvegarde contre des pouvoirs surnaturels. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Charles le Prince Noir dans votre armée.

**EDWARD S. MURDOCH**

**Edward S. Murdoch** **Coût 47**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	13	5	15	3	2	5	3	11	2

**Structure : INDÉPENDANT**

Edward S. Murdoch

**Équipement :**

Pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut

**Facultés spéciales :**

Assaut rapproché, férocité, sens tactique, commandement (force)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Edward S. Murdoch est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Edward S. Murdoch dans votre armée.

**TIMOTHY MCGUIRE**

**Timothy McGuire** **Coût 51**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	5	16	3	3	5	3	10	2

**Structure : INDÉPENDANT**

Timothy McGuire

**Équipement :**

Pistolet, carabine d'assaut

**Facultés spéciales :**

Assaut rapproché, haine (+3, intelligences artificielles (-4)), excellent moral (+3), vision stratégique, commandement (force)

**Règles Spéciales :**

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

**ÉQUIPE MORTIER**

**Équipe mortier** **Coût 54**

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

**Servant**

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

**Structure : ESCOUADE**

2 servants

1 sergent

**Équipement :**

**Servant :** pistolet

**Sergent :** pistolet

Mortier

**Facultés spéciales :**

**Sergent :** sens tactique

**Règles Spéciales :**

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

**CAVALERIE AÉRIENNE DES BÉLIERS**

**Cavalerie aérienne des Béliers** **Coût 48**

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

**Structure : ESCOUADE**

1-2 Cavalleries aérienne des Béliers

**Équipement :**

Pistolet, double lance-roquettes

**Facultés spéciales :**

Sens tactique

**Règles Spéciales :**

La Cavalerie aérienne des béliers peut voler à une altitude maximum de 6 pas.

**FACULTÉS SPÉCIALES**

**Sniper**

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

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

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

**Survie**

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

**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 ré-quinqué 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.

# BIPODE HURRICANE

## Bipode Hurricane

BLE	DEP	ARM	TAI
3/6	4	14	6

### Conducteur classe Gardian Coût 112

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

### Conducteur classe Hammer Coût 113

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

### Conducteur classe Stinger Coût 115

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

#### Structure : INDÉPENDANT

1 bipode Hurricane

#### Type :

Fermé/bipode

#### Équipement :

**Hurricane classe Gardian** : mitrailleuse fixe

**Hurricane classe Hammer** : autocanon fixe

**Hurricane classe Stinger** : double lance-roquettes

#### Facultés spéciales :

**Bipode Hurricane** : impénétrabilité

**Conducteur** : sens tactique

#### Règles Spéciales :

Chaque bipode Hurricane 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.

Il est équipé également d'un lanceur tirant des grenades fumigènes jusqu'à courte portée (Tir ±0). Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-3 au TIR). Ce lanceur à un arc de tir de 90 degrés à l'avant du véhicule.

# MOTOS FENRIS

## Moto Fenris Coût 44

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	6	11	4

### Conducteur

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

#### Structure : ESCOUADE

2-4 Motos Fenris

#### Type :

Ouvert/roues

#### Équipement :

**Conducteur** : pistolet, épée courte

#### Facultés spéciales :

**Death Angel** : attaque secondaire

### Règles Spéciales :

Les motos Fenris peuvent écraser sous leurs roues un ennemi en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 12). L'attaque secondaire des Moto Fenris n'est possible que si un second ennemi est à distance de charge après la première attaque (en décomptant le déplacement déjà effectué). Le conducteur peut attaquer un ennemi avec son épée courte à 1 pas de distance. En cas de charge de plus de 3 pas, le conducteur substitue 10 à sa Force habituelle.

# M-311 VERMIN

## Vermin Coût 128

BLE	DEP	ARM	TAI
2/5	6	13	5

### Conducteur

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

### Mitrailleur

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

#### Structure : INDÉPENDANT

1 M-311 Vermin

#### Type :

Fermé/roues

#### Équipement :

**M311 Vermin** : mitrailleuse fixe

#### Facultés spéciales :

**M-311 Vermin** : impénétrabilité, transport de troupes (9)

**Mitrailleur** : sens tactique

#### Règles Spéciales :

À chaque action de tir, le mitrailleur utilise la mitrailleuse fixe.

# HEDGEHOG NECROMOWER

## Hedgehog Necromower Coût 54

BLE	DEP	ARM	TAI
0/3	5	11	3

### Conducteur

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

#### Structure : INDÉPENDANT

1-2 Hedgehog Necromower

#### Type :

Ouvert/roues

#### Équipement :

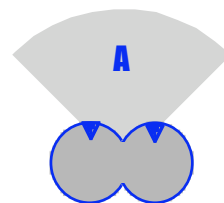
**Death Angel** : mitrailleuse fixe

**Conducteur** : pistolet, épée lourde

#### Règles Spéciales :

Aucune

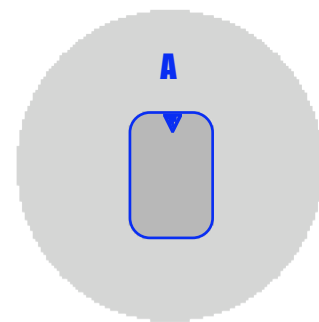
## BIPODE HURRICANE



### ARCS DE TIR

- La zone A montre l'arc de tir de 90 degrés de l'arme fixe.

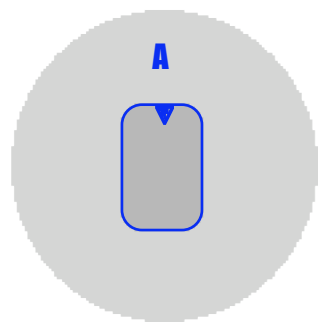
## MOTO FENRIS



### ARCS DE TIR

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

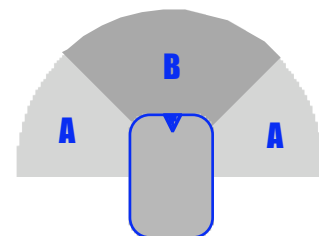
## VERMIN



### ARCS DE TIR

- La zone A montre l'arc de tir de 360 degrés de l'arme fixe.

## HEDGEHOG NECROMOWER



### 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.

# ARSENAL IMPERIAL

## Griffe de Loup Dom FOR+5

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

#### Type :

arme de mêlée à une main

#### Règles Spéciales :

Confère la faculté spéciale close combat (-1).

## Chaîne Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

#### Type :

arme de mêlée à une main

#### Règles Spéciales :

Annule les bonus de charge de l'adversaire. Une fois en mêlée, l'ennemi ne peut se désengager.

## 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



**Hache** **Dom FOR+5**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**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 runique** **Dom FOR+7**

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

**Type :**

arme de mêlée à deux mains

**Règles Spéciales :**

Autorise les attaques tournoyantes

**Épée lourde** **Dom FOR+8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée à deux mains

**Règles Spéciales :**

Autorise les attaques tournoyantes

**Pic de guerre** **Dom FOR+9**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Marteau à deux mains** **Dom FOR+6**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Bolas** **Dom 7**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-2	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Avec une attaque réussie, la victime de Taille 2 ou inférieure doit réussir un test d'Autorité ou être immédiatement jetée à terre. Cela ne l'exonère pas de faire son test d'Armure.

**Pistolet** **Dom 8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Pistolet-mitrailleur** **Dom 10**

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

**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	-3	-

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Peut bénéficier de 1 amélioration.

**Fusil à pompe Lourd** **Dom 11**

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

**Type :**

arme à marqueur à deux mains

**Règles Spéciales :**

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

**Fusil de précision** **Dom 14**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-6	-4	-2	+1	+2	+1

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Peut bénéficier de 1 amélioration

**Fusil-Mitrailleur** **Dom 11**

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

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse** **Dom 13**

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

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse lourde** **Dom 14**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	+4(x3)	+2(x2)	-1	-	-

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Transmission

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

Un commandant de force doit être présent sur le champ de bataille pour autoriser une telle opération. Si non 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 déclarer par tour de jeu.

## Vigilance

Cette capacité spéciale confère un bonus de +2 aux jets de repérage du combattant.

## 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.

## 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

## Autocanon double

Dom 11(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-3	-	-

### Type :

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

### Règles Spéciales :

Aucune

## Autocanon fixe

Dom 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 :

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.

## 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

## 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 personnel

Dom 7

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

### Type :

arme de tir indirect à marqueur, à une main

### Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

## Lance-Grenades

Dom 9

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

### Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

### Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

## Lance-Roquettes

Dom 13(x2)

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

### Type :

arme anti-char (±0), de tir direct, à deux mains

### Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

## Double lance-Roquettes

Dom 14(x2)

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

### Type :

arme irradiante, 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