

FORCES TEMPLIER

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades des forces d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades dans votre armée, et certains indépendants ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranche de 2 escouades régulières. Ces unités de soutien peuvent être issues des forces du Cartel ou de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Lorsque vous achetez une unité templière comme unité de soutien d'une mégacorporation, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée des Templiers. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant templier que si vous avez déjà acheté une escouade templière, ce qui réclamera 4 escouades régulières de la mégacorporation pour acheter ces deux unités de soutien.

SOLDATS DE LA HORDE

Soldat de la Horde Coût 19

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

Spécialiste porte-étendard Coût 20

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

Centur Coût 20

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Soldats de la Horde
jusqu'à 1 spécialiste porte-étendard
1 Centur

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

Équipement :

Soldat de la Horde : fusil d'assaut, pistolet

Spécialiste porte étendard : fusil d'assaut, pistolet

Centur : épée, pistolet

Facultés spéciales :

Soldat de la Horde : survie (+3)

Spécialiste porte étendard : survie (+3)

Centur : survie (+3), férocité

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.

MAÎTRE-CHIENS

Maître-Chien Coût 15

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

Fauve Purificateur Coût 21

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

Structure : ESCOUADE

2-4 fauves purificateurs
1 maître chien Partisan

Équipement :

Maître chien : pistolet

Facultés spéciales :

Fauve Purificateur : attaque en groupe, instinct prédateur (+6), survie (+2)

Maître chien Partisan : survie (+3)

Règles Spéciales :

Les fauves purificateurs combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ± 0 , DOM 10).

GENDARMES

Gendarme Coût 22

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

Spécialiste mitrailleur Coût 28

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Gendarmes

jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur

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

Équipement :

Gendarme : fusil d'assaut, épée lourde

Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur, épée lourde

Facultés spéciales :

Survie (+3), férocité

Règles Spéciales :

Aucune

CAVALERIE PANTHÈRES

Panthère

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	-	-	-	3	-	7	5	-	3

Cavalier Coût 48

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

Structure : ESCOUADE

2-4 Cavaliers Panthères

Équipement :

Cavalier : fusil d'assaut, épée lourde

Facultés spéciales :

Cavalier : survie (+3)

Panthère : survie (+3), instinct prédateur (+4)

Règles Spéciales :

La panthère combat avec ses puissantes mâchoires (Attaque ± 0 , DOM 10). Le cavalier Panthère peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

Panthère

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

Cavalier Centur Coût 58

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Cavalier Centur

Équipement :

Cavalier Centur : harpon lourd, épée lourde

Facultés spéciales :

Cavalier Centur : survie (+3), commandement (unité, cavalerie panthère uniquement)

Panthère : survie (+3), instinct prédateur (+6)

Règles Spéciales :

La panthère combat avec ses puissantes mâchoires (Attaque ± 0 , DOM 10). Le cavalier Centur peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

Vous pouvez acheter un Cavalier Centur comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Cavaliers Panthères dans votre armée.

LES TEMPLIERS

Escouades régulières

- Soldats de la Horde
- Maîtres-Chiens

Escouades d'élite

- Gendarmes
- Cavalerie Panthères

Indépendants

- indépendants liés à une escouade
- Traqueurs Gendarmes

Unités de Soutien

- Stingray

TRAQUEUR GENDARME

Traqueur Gendarme

Coût 51

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	12	10	14	3	3	7	4	12	2

Structure : **INDÉPENDANT**

1 Traqueur Gendarme

Équipement :

Harpon, épée lourde

Facultés spéciales :

Survie (+3), commandement (division), sens tactique

Règles Spéciales :

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

STINGRAY

Stingray

Coût 60

BLE	DEP	ARM	TAI
2/4	6	13	3

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	10	6	13	3	-	-	-	-	-

Structure : **INDÉPENDANT**

1 Stingray

Type :

Ouvert/coussin d'air

Équipement :

Stingray : fusil-mitrailleur fixe

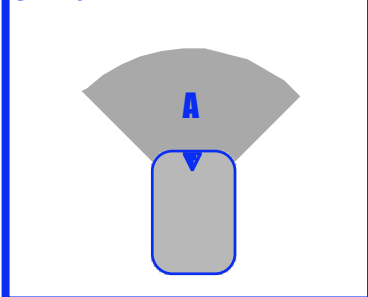
Facultés spéciales :

Conducteur : reconnaissance, infiltration

Règles Spéciales :

Aucune

STINGRAY



ARCS DE TIR

- La zone A montre l'arc de tir de 90 degrés du pilote avec son arme fixe.

ARSENAL TEMPLIER

Épée

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Lourde

Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux main

Règles Spéciales :

Aucune

Harpon

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	+2	±0	-2	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

La victime doit procéder à un second test d'Armure pour déterminer s'il n'est pas jeté à terre et capturé. L'utilisateur de l'arme peut, au prix d'une action, se déplacer en traînant une victime capturée. L'utilisateur se déplace de son DEP alors que la victime sera déplacée de cette distance réduite de moitié. Ce traînage impose à la victime d'effectuer un test d'Armure contre des dommages de 8+1 par pas de déplacement, et un second jet d'Armure pour voir si elle se libère ou non. Lors de son activation, une victime peut se libérer au prix d'une action. Une seule victime peut être capturée à la fois.

Harpon Lourd

Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	+1	±0	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

La victime doit procéder à un second test d'Armure pour déterminer s'il n'est pas jeté à terre et capturé. L'utilisateur de l'arme peut, au prix d'une action, se déplacer en traînant une victime capturée. L'utilisateur se déplace de son DEP alors que la victime sera déplacée de cette distance réduite de moitié. Ce traînage impose à la victime d'effectuer un test d'Armure contre des dommages de 8+1 par pas de déplacement, et un second jet d'Armure pour voir si elle se libère ou non. Lors de son activation, une victime peut se libérer au prix d'une action. Une seule victime peut être capturée à la fois.

Pistolet

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	±0	-	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Avec un échec au test d'Armure, la victime de Taille 2 ou inférieure est immédiatement jetée à terre et subira une blessure à la fin du tour. Jusque là des combattants amis peuvent tirer à 1 pas au-dessus d'elle mais seront astreint aux règles de tir en mêlée.

Fusil d'assaut

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	±0	-1	±0	-3	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-mitrailleur

Dom 10

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-mitrailleur fixe

Dom 13

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

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.

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).

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

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 **marqueur d'unité** 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.

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.

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.

Sens tactique

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

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

Survie

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