

ARME ANTI-AÉRIENNE (AA)

Lorsqu'un ennemi se déplace ou effectue un tir avec un aéronef, toute Unité équipé d'arme(s) AA peut être spécialement activé pour tenter de l'abattre. Cette Unité peut être activé en plus de son activation normale (bien qu'uniquement pour une Action de Tir et seulement si cette Unité en est capable, ex. pas durant le même tour qu'un Débarquement depuis un transport).

Une arme ne peut pas effectuer de Tir de Réaction si elle a déjà effectué un tir ou si l'Unité sur laquelle l'arme est montée s'est déplacé au-delà de sa valeur maximale de distance Tir & Mouvement (MF) durant le même tour. Une fois que l'arme a effectué un Tir de Réaction, elle ne peut plus tirer si son Unité est activé plus tard durant le même tour, et l'Unité sur laquelle l'arme est montée ne pourra alors pas se déplacer au-delà de la distance maximale imposée par la MF de l'arme. Un Tir de Réaction subit une pénalité de +2 à sa valeur de Précision (Ac). C'est la seule manière d'abattre un Supersonique, et cela reflète le fait qu'il se déplace particulièrement vite et reste très difficile à toucher, même pour une arme AA.

ARME À TIR INDIRECT (INDIRECT)

Les Armes à Tir Indirect peuvent tirer au-dessus des éléments de décors qui bloquent généralement les lignes de vue. Cependant, de telles armes subissent une pénalité de +2 à sa valeur de Précision (Ac). L'arme peut être utilisée uniquement si l'Unité ciblée est dans la ligne de vue de n'IMPORTE quelle autre Unité amie (on estime que presque toutes les Unités possèdent des équipements de communication).

- Si l'Unité amie est Scout (se référer à la 'Catégorie' de la feuille de Stat), la pénalité de +2 à la Précision est ignorée, représentant les systèmes de scanner et de communications plus efficace des Unités Scout.

ARME À GABARIT (ZONE-X)

Lancez normalement pour toucher avec une arme à gabarit contre une cible désignée.

- Si l'arme touche, le centre du gabarit d'explosion peut être positionné au-dessus de n'importe quelle partie du corps principal ou du socle de l'Unité ciblée.
- Si le tir échoue, l'explosion devra dévier depuis le centre du corps ou du socle de la cible de la différence entre le jet requis pour toucher et le score obtenu (en pouce).
- Si le jet pour toucher est un 1, alors le tir est complètement ignoré.

ARME À RÉDUCTION (RED-X).

Le nombre de tirs d'une arme RED-X peut tirer comme suit : **Nombre de Tirs = Valeur de départ Sh - (Dp perdu x valeur RW)**

ARME À SÉLECTEUR DE TIRS (ALT-X)

Une arme à Sélecteur de Tirs est représenté par 2 entrées ou plus sur la feuille de Stats de l'Arme, avec Alt suivi d'un nombre (ex. Alt-1).

Une seule arme avec la même valeur Alt de la feuille de Stats de l'Arme peut être utilisée pour tirer par la même Unité à chaque tour.

MUNITIONS LIMITÉES (L-X).

Une arme avec des munitions limitées est représenté par un L suivi d'un nombre (ex. L-4) dans la colonne 'Special'. L'arme ne pourra tirer un nombre de fois équivalent à cette valeur L durant la partie.

SUPPORT ARTICULÉ (ARTICULATÉ)

La Ligne de Vue peut être mesurée à partir d'un point à 1 pouce au-dessus de la coque du véhicule lorsqu'il effectue un tir avec une arme sur un Support Articulé. Une fois le tir effectué, les Unités ennemies peuvent choisir de tirer sur une Unité avec une telle arme en utilisant ce point jusqu'à la prochaine activation de cette Unité, dans quel cas le véhicule comptera automatiquement en Position Basse.

LANCE-FLAMMES (FLAMMES)

Les Lance-Flammes peuvent directement cibler de l'infanterie à l'intérieur des bâtiments même si ces dernières n'ont pas été désignée pour tirer à partir de celui-ci. Les Lance-Flammes ignorent les Protection Corporelle et les Couvertures Légères. Elles ne peuvent pas cibler l'infanterie impliquée dans un CQB, ou de l'infanterie à l'intérieur d'un bâtiment contenant vos propres troupes.

PETITS CALIBRES (PC-X)

Une arme à petit calibre peut remplacer tous ses tirs normaux par un seul tir AA (Anti-Aérien) d'une portée de 6", en utilisant l'Ac (Précision) normale de l'arme, et ne peut être utilisée uniquement contre un aéronef. La valeur d'Énergie (E) de ce tir est égal au nombre indiqué après la valeur SA (ex. SA-6). Cette règle n'est pas applicable pour les socles d'infanterie dont la valeur Dp est inférieur à la moitié de sa valeur de départ.

CHARGE CREUSE (CC)

Une arme à Charge Creuse provoque toujours un 1 point de dégâts sur un jet de 6+ lors du jet pour endommager (effectuer le jet pour toucher normalement).

ARME CO-AXIALE (CA-X)

Une arme Co-Axiale est représenté par 2 entrées ou plus sur la feuilles de Stats des Armes, avec un CA suivi par un nombre (ex. CA-1) dans la colonne 'Spécial'. Les armes avec la même valeur CA doivent toutes tirer dans un même Arc de Tir lorsqu'elles tirent dans un même tour.

ARMES DE DÉMOLITION (DEMOLISSEUR-X)

Les armes de Démolition sont représenté par une entrée dans la Feuille de Stats des Armes avec un Démolisseur suivi par un nombre (ex. Demolisher-2 ou Demolisseur-2) dans la colonne 'Special'.

Cette arme provoque un nombre de points de dommage multiplié par cette valeur contre les Structures. Ce nombre peut être une combinaison de jet de dés, ajoutant un élément aléatoire à sa puissance de dévastation.

ARME DE SNIPER (SNIPER)

Les armes de Sniper ignore les Protection Coporelle et les Couvertures Légères. Les armes de Sniper ne peuvent infliger qu'un maximum d'un point de dégâts par tir (un tir, un mort !)

ARME DE CORPS À CORPS

Il n'y a pas de règles spécifiques de combat au corps à corps à proprement parlé dans DzC, étant donné que les combats avec des épées n'est pas une des caractéristiques majeures des guerres où les armes à longue portée sont communes ! L'équivalent le plus proche du corps à corps, dans la réalité, est le CQB. Les armes CC ont une portée très limitée. Les Unités avec de telles armes doivent être au socle à socle contre l'Unité ciblée pour effectuer leur attaque (voir 'Tir').

TIR CONCENTRÉ (FOCUS-X)

Des touches multiple provoquées par une Arme à Tir Concentré contre une même cible par un seul escadron en cohérence peuvent effectuer un Tir Concentré. Une ou plusieurs Touches peuvent être écartées, et la valeur de Tir Concentré (ex. Focus-4) de chaque tir écarté peut être ajouté à la valeur d'Énergie (E) d'un autre tir (jusqu'à un maximum de E-13)

CONTRE-MESURE D'ÉVASION (E-X)

Il s'agit de la forme la plus simple des contre-mesures existantes, et ont été un des facteurs majeures sur les champs de bataille depuis des temps immémoriaux. Les Contre-mesures d'évasion sont simplement les bénéfices des capacités opérante extrême ou d'une manoeuvrabilité extrême, permettant à l'Unité de prédire, esquiver ou éviter les tirs ennemis. Les Contre-mesures d'Évasion sont représentés par une valeur CM avec le préfix E, suivi d'une valeur de modificateur (ex. +2). Les armes ennemies tirant sur ce type d'Unités subissent ce modificateur à leur valeur de Précision (Ac), jusqu'à un maximum de 6+. Notez que les Anti-Grav possède naturellement cette capacité, cette règle inclue déjà le modificateur de +2 dans les règles des Anti-Grav. Si les deux cas sont présents, les effets sont cumulatifs. Les armes avec la règle spéciale Flammes (Flame) ignore les Contre-mesures d'Évasion.

TRANSFORMABLE (TRANSITION)

Les unités Transformable peut changer leur forme durant la bataille, adaptant leur rôle et leurs capacités à la situation tactique. Une unité Transformable aura 2 lignes de stats ou plus, selon le mode utilisé, sur la fiche de stats, représentant toutes les modifications que la Transformation engendre sur les capacités de l'unité. Lorsque vous Déployez directement en jeu, ou si vous faites entrer l'unité depuis un niveau de Préparation, vous devez annoncer le mode choisit par l'unité.

Une unité Transformable peut effectuer une Transformation s'il est normalement capable de se déplacer. Annoncez simplement la Transformation et utilisez la ligne de stats du Mode sélectionné. Une unité Transformable peut se déplacer avant ou après une Transformation (ex. l'unité ne peut pas se déplacer un petit peu, se Transformer, et se déplacer encore un petit peu). Cependant, une unité peut se Transformer deux fois dans un même tour (ex. Il peut effectuer une Transformation, se déplacer, puis se Transformer à nouveau).

Une unité qui a effectué ou qui souhaite effectuer une ou des Transformations ne pourra se déplacer que jusqu'à la moitié de sa valeur de déplacement (Mv) (avant ou après la Transformation), à la valeur inférieure. Effectuer une Transformation compte comme s'étant déplacé d'1", si aucun déplacement n'est effectué. Les unités à Transformation Multiple au sein de la même unité n'ont PAS à effectuer de Transformation ensemble, mais les règles de cohérence d'unité s'appliquent.

Si une Transformation implique une Transformation depuis un Mode Aérien à un Mode Terrestre, alors l'aéronef sera dans l'obligation de se poser avant de pouvoir effectuer sa Transformation (toutes les règles normales s'appliquent).

Les deux lignes de stats auront TOUJOURS le même nombre de Dp, les diminutions de Dp se transférant d'un Mode à l'autre.

EXCEPTION SPÉCIALE : SUPERSONIQUES TRANSFORMABLES.

Certains Supersoniques (tels que les Chasseurs avec la capacité *Aérogliisseur*) peuvent utiliser la règle Transformable, dans quel cas toutes les règles de déplacement/tirs liées à la règle Transformable sont remplacées par les règles suivantes :

Un Supersonique Transformables doit TOUJOURS entrer sur le champ de bataille en Mode Supersonique, en suivant toutes les règles inhérentes à ce statut et ne peut pas utiliser la règle Transformable à tout point durant ce tour, s'il effectue une Interception. Durant une Attaque Aérienne, il peut choisir d'utiliser la règle Transformable pour changer de Mode lorsqu'il a atteint sa position de tir. Il ne peut pas se déplacer au-delà de ce point pour ce tour (ni changer d'orientation), mais il peut tirer.

Dans les tours suivants, il peut choisir de se transformer à nouveau en Mode Supersonique à la fin de son activation (après son déplacement normal et ses tirs) ; dans quel cas, il devra sortir de la table comme il effectuait une Attaque Aérienne (il ne pourra pas tirer à ce moment, mais pourra être la cible d'une interception, comme habituellement).

FORMATION DISPERSÉE (FD)

Certaines Escouades d'infanterie opèrent dans une formation plus espacées, limitant les effets d'une seule touche à un personnel. L'infanterie qui opère de cette façon sont représenté par l'annotation FD dans la colonne 'Spécial' de leur fiche de références. De telle unité ne peuvent pas subir plus d'1Dp par touche.

LONGBOW

Un tir réussi affecte l'escouade entière appartenant à l'Unité qui a été visé. Les armes tirées par les Unités de cette Escouade subissent un modificateur de +1 en Ac (Précision). Les armes tirant contre les Unités de cette Escouade subissent un modificateur de +1 en Ac (Précision). Les effets sont cumulatifs jusqu'à un maximum de +2 et reste en jeu jusqu'à la prochaine activation de l'escouade de Longbow. Si tous les Longbows de l'escouade sont détruits, alors les effets sont immédiatement annulés. Les effets peuvent être retirés prématurément par n'importe quelle Unité amie ciblée à n'importe quel moment de son activation.

FUMIGÈNES (SMOKE LAUCHER)

Une fois par partie, lors d'un tour durant lequel cette unité ne tire pas avec une arme, elle peut utiliser à la place ses Fumigènes. Les armes utilisées contre cette Unité subissent une pénalité de +2 en Ac (Précision). Cet effet s'applique jusqu'à la prochaine activation de cette Unité. Utiliser les Fumigènes ne compte pas comme ayant utilisé une Arme, ils peuvent donc être utilisés pendant le tour de déploiement.

TRANSFORMABLE (TRANSITION)

Voir Règles Spéciales Générales

PERFORANT (THROUGH COVER)

Les armes Perforantes possèdent un système qui peut annihiler toute forme de couverture et de cachette. Les Armes Perforantes ignorent les Couverts Légers.

LANCEUR DE DRONES (DRONE BASE)

Durant sa première activation, un Lanceur de Drones de Classe Ferrum peut déployer un escadron de Drones Starsprite composé d'une à huit unités (les règles normales des transports s'appliquent). Cependant, si le Ferrum est détruit, alors tous les drones à son bord et ceux déployés sur le terrain sont instantanément détruits. Dans ses activations suivantes, le Ferrum peut envoyer jusqu'à 4 Drones détruits d'un escadron de Drones, en déployant un nouvel escadron au début de son activation. Il peut déployer un nombre infini de drones durant une partie, mais il ne peut pas y avoir plus de huit drones dans les airs au même moment. Les drones nouvellement déployés n'ont PAS besoin de voler en cohérence avec les drones précédemment déployés.

FORMATION EN NUAGE (CLOUD FORMATION)

Les Starsprites volent en formation serrée, pour pouvoir faire des tirs combinés et partager un maximum d'information de ciblage. Toute arme AA avec plusieurs tirs contre un escadron de drones Starsprite en cohérence peut allouer chaque tir à différentes cibles au sein de l'escadron. Les règles normales de portée et de lignes de vue s'appliquent normalement.

MINUSCULE (TINY)

Un drone Starsprite compte toujours comme "Détruit dans les Airs" s'ils sont détruits, car leur taille est si petite qu'il ne provoque pas d'impact lors qu'ils se crashent. De la même manière, ils n'ont pas besoin de valeur LZ.

PETITS CALIBRES DE PRÉCISION (PRECISION SMALL ARMS)

Les Snipers Praetorien sont des tireurs d'élite expérimentés équipés d'armes de gros calibre, des fusils à haute vitesse. En tant que tel, ils peuvent être une menace pour tout aéronef ennemi, en ciblant les zones vulnérables, faiblement blindées. Lorsque vous utilisez la règle de Petits Calibres (SA), cette arme peut utiliser ses valeurs de R(F) et R(C), au lieu des 6" habituels. Cependant, cette arme nécessite de viser calmement, et elle ne pourra donc pas être utilisée en Tir de Réaction.

LOURD (LUMBERING)

Le Seraphim effectue ses attaques aériennes à une altitude effective de combat. Pour cette raison, il est vulnérable aux poursuites d'intercepteurs venant juste derrière lui. Les intercepteurs qui suivent le corridor de vol du Seraphim peuvent ignorer la pénalité de +2 en Précision (Ac) qui s'applique normalement lors d'une interception.

TIREUR D'ELITE (THE MARKSMAN'S TOUCH)

Cette arme extrêmement précise permet de cibler les systèmes vitaux et les points faibles des blindages. Si un 6 est obtenu lors d'un jet de Tir, vous infligez automatiquement 2 Dp, au lieu d'effectuer un jet pour infliger les dégâts. Les Contremesures Passives peuvent toujours être employées avec que les dégâts ne soient infligés.

EN APPEL (CALL IT IN)

Une frappe orbitale subit une pénalité de +1 à sa valeur de Précision (Ac), jusqu'à un maximum de 6+, si elle est utilisée contre une cible qui s'est déplacée durant ce tour ou le tour précédent. L'infanterie à l'intérieur des bâtiments ne peuvent pas être ciblée directement avec cette arme (vous pouvez toujours détruire le bâtiment !)

DESCENTE EN RAPPEL (FAST ROPING)

Les Praetorians sont des adeptes de descentes en rappel sur les toits de bâtiments cibles, facilitant leurs interventions rapides. Ils peuvent débarquer depuis un transport aérien directement dans une structure, lorsque le transport se trouve au-dessus de la structure (ex. positionné au-dessus du toit). Cela fonctionne exactement de la même manière que pour un débarquement direct dans une structure à partir d'un véhicule terrestre. Le transport aérien n'est pas obligé d'atterrir pour cela. Il n'est pas nécessaire d'avoir une entrée précise sur le toit - ces gars portent des charges de démolition !

LISTE D'ARMÉE STANDARD						
TYPE DE RÉGIMENT						
GAME SIZE	QG	BLINDÉ	INFANTERIE	SPÉCIAL	FLOTTE	MAX
ESCARMOUCHE	0-1	1	1-2	0-1	0	5
COMBAT	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
BATAILLE	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

COMMANDEMENT UCM			
QG	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	1	1	1-2
SCOUT	0-1	0-2	0-2
EXOTIQUE	0	0-1	0-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	3	4

FORMATION BLINDÉE COLONIALE			
BLINDÉ	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	0	0	0-1
STANDARD	1-2	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-2
MAX	2	2	3

CORPS DE LÉGIONNAIRES COLONIAUX			
INFANTERIE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
TROUPES	1-2	1-3	1-4
SOUTIEN	0	0-1	0-1
MAX	2	3	4

SECTION D'ARTILLERIE SPÉCIALISÉE UCM			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
LOUD	0-1	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	1	2	3

ESCADRE AÉRIENNE DE LA FLOTTE COLONIALE			
FLOTTE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
AIR	1	1-2	1-3
MAX	1	2	3

GROUPE EXPÉDITIONNAIRE UCM			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
SCOUT	1	1-2	1-3
EXOTIC	0-1	0-2	0-2
MAX	2	3	4

COMMANDANT	CV	RAYON	PERMISSION	PTS
CHEF D'ESCOUADE COLONIAL	2	9"	E/C/B	35
LIEUTENANT COLONIAL	3	12"	E/C/B	60
CAPITAINE COLONIAL	4	18"	C/B	95
LIEUTENANT-GÉNÉRAL LUCIANA M. GATO	4	22"		290
GÉNÉRAL COLONIAL	5	22"	C/B	140
GÉNÉRAL ARTHUR J. WADE*	5	24"		280
MARÉCHAL COLONIAL	6	24"	B	220

*WADE'S BROADSWORD	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL
	10	4"	A	4	N/A	VÉHICULE	COMMAND	1	N/A
ARMEMENT	E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
GODSLAYER RAILGUN	12	1	2+	∞	24"	4"	F/C	DEVASTATEUR-D3	

- Profil Armement :
 - E - Énergie
 - P(T) - Portée (Totale)
 - Arc - Arc de Tir.
 - Tirs - Nombre de Tirs possibles
 - P(C) - Portée (Contre-mesure)
 - Spécial - Règles Spéciales de l'arme.
 - Pr - Précision
 - MT - Mouvement et Tir



ALBATROSS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	12"	A	6	66	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MITRAILLEUSE LOURDE (BATTERIE GAUCHE)			4	4	4+	36"	12"	6"	F/C (GAUCHE)/A	N/A
MITRAILLEUSE LOURDE (BATTERIE DROITE)			4	4	4+	36"	12"	6"	F/C (DROITE)/A	N/A
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	4+	24"	12"	6"	F	N/A
LANDE-MISSILES*			8	1	3+	36"	9"	6"	F	CC

* Amélioration : Nacelle de Missiles (+15pts)



CONDOR	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	18"	A	3	31	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	4+	24"	12"	9"	F	N/A
LANDE-MISSILES*			8	1	3+	36"	9"	9"	F	CC

* Amélioration : Nacelle de Missiles (+10pts)



RAVEN A / B	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	24"	A	1	28/15	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	P	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	4+	24"	12"	12"	F	N/A
LANDE-MISSILES*			8	1	3+	36"	9"	12"	F	CC

* Amélioration : Nacelle de Missiles (+8pts)



FALCON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	24"	A	1	40	AÉRONEF	SOUTIEN	1-4, LARGE	P	E+2
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS GATLING UM-28 JUMELÉS			11	1	3+	∞	12"	12"	RÉDUIT	N/A
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	4+	24"	12"	12"	F	N/A



ARCHANGEL	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	FM	A	1	67	AÉRONEF	AIR	1-4, LARGE	P	INTERCEPTEUR
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS UM-50 RETRIBUTION			7	2	3+	∞	12"	N/A	RÉDUIT	AA



SÉRAPHIM	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	7	FM	A	2	112	AÉRONEF	AIR	1-2, OUVERT	M	LOURD
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
HEAVENFIRE, MODE FOCALISÉ			12	1	2+	6"	6"	N/A	RÉDUIT	ALT-1
HEAVENFIRE, MODE DISPERSÉ			4	1	2+	6"	6"	N/A	RÉDUIT	ALT-1, ZONE-M
DESTRUCTEUR DE BUNKER SLEDGEHAMMER			11	1	2+	6"	6"	N/A	RÉDUIT	ALT-1, L-4, DÉMOLISSEUR-D3+3



EAGLE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	18"	A	3	110	AÉRONEF	SOUTIEN	1, LARGE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUNS LOURDS JUMELÉS			11	2	3+	∞	24"	6"	RÉDUIT	N/A
LANDE-MISSILES MULTIPLES*			9	2	3+	36"	9"	6"	F/C (DROITE)	N/A
LANDE-MISSILES MULTIPLES*			9	2	3+	36"	9"	6"	F/C (GAUCHE)	N/A



LANCEUR DE DRONES DE CLASSE FERRUM	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	7	3"	A	5	160	VÉHICULE	SOUTIEN	1 STANDARD	BASE DE DRONES	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
GATLING UM-5 JUMELÉS (GAUCHE)			3	4	4+	24"	12"	3"	F/C (GAUCHE)	
GATLING UM-5 JUMELÉS (DROITE)			3	4	4+	24"	12"	3"	F/C (DROITE)	
POINT DEFENSE LAUNCHERS			6	2	3+	36"	9"	3"	F/C/A	AA, CC

DRONE STARSPRITE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	3	30"	A	1	N/A	AÉRONEF	SCOUT	B, STANDARD*	N/A	EN NUAGE*, MINUSCULE**
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
UM-110 'GOLDEN ARROW'			6	1	3+	24"	6"	15"	F	FOCUS-4, AA (PAS DE TIR DE RÉACTION)



OBUSIER LONGBOW	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	7	0"	A	1	30	VÉHICULE	SOUTIEN	1-4 STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ANTIBLINDAGE			10	1	2+	∞	24"	0"	F	ALT-1, INDIRECT
FRAGMENTATION			8	1	2+	∞	24"	0"	F	ALT-1, INDIRECT, ZONE-M
FUMIGÈNES			N/A	1	2+	∞	24"	0"	F/C/A	ALT-1, INDIRECT, FUMIGÈNES



KODIAK	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	4"	A	4	108	VÉHICULE	COMMAND	1		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
FRAPPE ORBITALE TACTIQUE			13	1	2+	∞	∞	0"	F/C/A	INDIRECT, EN APPEL, ZONE-S



SABRE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	4"	A	1	37	VÉHICULE	STANDARD	3/6/9 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
'AVENGER' RAILGUN			10	1	2+	∞	24"	4"	F/C/A	SUPPORT ARTICULÉ
MITRAILLEUSE LOURDE			4	2	3+	36"	12"	4"	F/C	N/A



RAPIER	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	4"	A	1	45	VÉHICULE	SOUTIEN	3 LARGE		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
'VINDICATOR', MODE FOCALISÉ			7	3	3+	∞	18"	4"	F/C/A	ALT-1, AA, SUPPORT ARTICULÉ
'VINDICATOR', MODE DISPERSÉ			4	8	3+	24"	12"	4"	F/C/A	ALT-1, SUPPORT ARTICULÉ
MITRAILLEUSE LOURDE			4	2	3+	36"	12"	4"	F/C	N/A



KATANA	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	6"	A	1	30	VÉHICULE	STANDARD	3/6/9 STANDARD		FUMIGÈNES
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS JUMELÉS			9	2	2+	48"	18"	6"	F/C/A	N/A



FIREBLADE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	6"	A	1	32	VÉHICULE	SOUTIEN	3/6/9 STANDARD		FUMIGÈNES
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-FLAMMES			4	6	3+	6"	6"	6"	F/C/A	FLAMMES



GLADIUS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	59	VÉHICULE	LOURD	2/4/6 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUNS JUMELÉS 'AVENGER'			10	2	2+	∞	24"	3"	F/C/A	SUPPORT ARTICULÉ
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



SCIMITAR	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	50	VÉHICULE	LOURD	2/4 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LASER 'MARKSMAN'			11	1	2+	∞	∞	1"	F	TIREUR D'ÉLITE
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



WOLVERINE A/B	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	6	9"	A	1	18/16	VÉHICULE	SCOUT	4/6/8 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MINIGUN 'PUNISHER' (WOLVERINE A)			6	1	3+	36"	12"	9"	F/C/A	AA
MINIGUN 'PUNISHER' (WOLVERINE B)			8	1	2+	36"	9"	9"	F/C/A	CC



BEAR	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	6"	A	2	16	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
GATLING UM-5 JUMELÉS			3	4	4+	24"	12"	6"	F/C/A	N/A



LÉGIONNAIRES	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	26	INFANTERIE	TROUPES	1	5+	2/3, B2B	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS D'ASSAUT UM-3			3	4	3+	36"	9"	1"	F/C/A	RED-1, SA-6	
LANCE-MISSILES 'PHOENIX'			9	1	3+	∞	9"	0"	F/C/A	CC	



PRAETORIANS	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	48	INFANTERIE	EXOTIQUE	3	3+	2/3, B2B	ESQUIVE 4+, DESCENTE EN RAPPEL
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
SMG UM-3 SPÉCIAL			2	10	2+	12"	6"	2"	F/C/A	RED-2	



SNIPERS PRAETORIANS	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	3	36	INFANTERIE	SCOUT	1	3+	3/4 B2B	ESQUIVE 4+, E+2
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSIL DE SNIPER UM-1			4	3	2+	∞	18"	0"	F/C/A	SNIPER, RED-1, SA-7, ARMES DE PRÉCISION	

MITRAILLAGE (STRAFING FIRE)

Cette arme peut allouer ses tirs sur de multiples cibles, en s'assurant que chaque Unité/Structure ciblé se trouve à moins de 3" d'une autre Unité ciblé par cette arme et qu'elle peut lui tirer dessus (ex. dans la Ligne de Vue, à Portée, etc.).

This weapon may allocate its shots to multiple targets, providing that each target Unit/ Structure is within 3" of another Unit targeted by this weapon and may normally be fired upon (c-à-d is in Line of Sight, range etc).

NANOMACHINES NOIRES (BLACK NANOMACHINES)

Cette arme ne peut pas cibler ou endommager les structures.

NANOMACHINES RÉPARATRICES (NANOMACHINES REPAIR)

Cette capacité compte comme un tir d'arme et suit toutes les règles normales pour les armes (Lignes de Vue, etc). Elle touche normalement à 1+ (c-à-d automatique) et peut seulement faire feu contre des Unités amies endommagées. Sa précision peut être modifiée par des cartes de commandement et les tirs indirect, comme habituellement. Un tir réussi répare 1 Dp perdu par l'Unité ciblée. Le Hades peut se cibler lui-même avec cette arme.

SUPERCROISIÈRE (SUPERCRUISE)

L'Athena peut choisir de finaliser ses attaques aérienne/interception à une vitesse de Supercroisière. Lorsque vous effectuez cela, toutes les armes AA ennemies subissent un modificateur supplémentaire de +1 à leur Précision (Ac) lorsqu'elles font feu sur l'Athena (jusqu'à un maximum de 6+), et toutes les armes de l'Athena subissent également ces mêmes modificateurs.

MATRICE DE BALAYAGE (SCANNING ARRAY)

La valeur de Précision (Ac) de l'arme ne peut pas être modifiée de plus de +1 (c-à-d que sa Précision ne peut pas être pire que 3+).

RENFORCÉ (TOUGH)

Le Type-2 possède une valeur de Contremesures Passives P5+ pour représenter le fait qu'il peut ignorer les pluies de tirs les plus paralysantes.

LANCE SOLAIRE (SUNSPPEAR)

La précision incroyable de cette arme lui permet de cibler les systèmes vitaux et les points faibles des blindages. Si un jet de 6 est obtenu lors d'un jet pour toucher, 2Dp sont automatiquement infligés, à la place d'effectuer un jet pour les dégâts. Un jet de Contremesures Passives peut toujours être effectué, avant que les dégâts ne soient infligés.

MARCHEUR DE COMMANDEMENT (COMMAND WALKER)

Toute escouade de Type-2 contenant un marcheur de commandement de Classe Zeus compte comme un choix de Commandement. Le Zeus lui-même est une unité de type 'Commandement'

BOUCLIER AEGIS (AEGIS SHIELD)

Le Classe Zeus remplace la valeur de Contremesures habituelles du type-2 de 'A, P5+' par 'A,P3+'.

AGILITÉ (AGILITY)

Les Sirens gagnent une valeur de Contremesure Passive de P3+ contre les touches de Chutes de Maçonnerie.

LARGUAGE AÉROPORTÉ (AIR DROP)

Les Marcheurs de Combat Apollo utilisent régulièrement leurs réacteurs de saut pour effectuer un déploiement rapide depuis leur véhicule de larguage. Lorsqu'ils Désentbarquent, leur véhicule de larguage peut utiliser sa valeur de Déplacement (Mv) totale, et n'a pas besoin de se poser (les règles normales s'appliquent dans le cas des Embarquements). Notez que cela ne compte pas comme utilisant le Mode Aérien, car il s'agit d'un placement de Désentbarquement.

GÉNÉRATEUR DE CHAMP DISRUPTIF ÉLECTROMAGNÉTIQUE (EM DISRUPTION FIELD GENERATOR)

Ce dispositif perturbe sévèrement les équipements ciblés et les optiques des unités ennemies proches d'un Erebos. Toutes les armes ennemies à 12" ou moins d'un Erebos subissent un modificateur de +1 à la Précision (Ac), un modificateur de +2 à la Précision (Ac) si elles se trouvent à moins de 6", et un modificateur de +3 à la Précision (Ac) à moins de 3" (jusqu'à un maximum de 6+). Mesurez les distances comme vous mesurez les portées des armes. Ces effets ne sont PAS cumulatif, si plusieurs Erebos sont à portée (utilisez le modificateur le plus important des Générateur de Champ Disruptif Électromagnétiques à portée).

SCANNER (SCANNER)

Toute Unité recherchant un objectif dans un bâtiment qui se trouve à 6" ou moins d'un Drone Mercury reçoit un modificateur de -1 à son jet, jusqu'à un maximum de 2+. Ce modificateur ne peut pas être cumulé avec d'autres Drones Mercury et ne peut s'appliquer qu'à 1 seul bâtiment par tour et par escadron de Mercury. Lorsque toute unité à 6" ou moins d'un Drone Mercury effectue un jet pour un Intel, il peut relancer un jet de 1 obtenu, une seule fois par Intel.

BOND (SHORT HOP)

Les réacteurs de saut de l'Apollo ne peuvent être seulement utilisés par intermittence et ils ne sont pas utilisés pour effectuer des vols soutenus. Ainsi, un Apollo DOIT terminer son déplacement en Mode Terrestre, et ne peut pas utiliser son Mode Aérien lors du tour 1 d'une partie, ou lors d'un même tour qu'un Embarquement ou Désentbarquement.

LISTE D'ARMÉE STANDARD						
TYPE DE RÉGIMENT						
GAME SIZE	QG	BLINDÉ	INFANTERIE	SPÉCIAL	FLOTTE	MAX
ESCARMOUCHE	0-1	1-2	1-2	0-1	0	5
COMBAT	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
BATAILLE	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

MAIN DE LA SPHÈRE			
QG	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	1	1	1-2
SCOUT	0-1	0-2	0-2
EXOTIQUE	0	0-1	0-2
MAX	2	3	4

PANTHÉON DE COMBAT			
BLINDÉ	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
STANDARD	1-2	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-2
MAX	2	2	3

PHALANGE D'IMMORTELS			
INFANTERIE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
TROUPES	1-2	1-3	1-4
SOUTIEN	0	0-1	0-1
MAX	2	3	4

PANTHÉON LOURD			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	0	0	0-1
LOURD	0-1	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	1	2	3

ESCADRE AÉRIENNE PHR			
FLOTTE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
AIR	1	1-2	1-3
MAX	1	2	3

GROUPE PÉGASUS			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
SCOUT	1	1-2	1-3
EXOTIC	0-1	0-2	0-2
MAX	2	3	4

COMMANDANT	CV	RAYON	PERMISSION	PTS
GUIDE PHR	2	9"	E/C/B	30
CONSEILLER PHR	3	12"	E/C/B	55
VIZIR PHR	4	18"	C/B	90
JOCASTA CAINE, VIZIR	4	18"		190
GRAND VIZIR PHR	5	22"	C/B	120
MARCUS BARROS, GRAND VIZIR	5	18"		350
SUPRÊME VIZIR PHR	6	24"	B	180

DROPZONE COMMANDER

LISTE D'ARMÉE PHR



POSEIDON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	12"	A	6	70	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE DE MISSILES FURTIFS			7	1	3+	36"	12"	9"	F	CC



NEPTUNE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	16"	A	3	40	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE DE MISSILES FURTIFS			7	1	3+	36"	12"	9"	F	CC



TRITON A1/A2	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	20"	A	1	29/18	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	P	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE DE MISSILES FURTIFS*			7	2	3+	36"	12"	12"	F	CC
MINIGUNS JUMELÉS RX-20**			3	6	3+	24"	12"	12"	F	N/A

* Amélioration : Batterie de Missiles Furtifs (+10pts)

** Amélioration : Miniguns Jumelés RX-20 (+3pts)



ATHÉNA	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	FM	A	2	135	AÉRONEF	AIR	1-2, LARGE	P	INTERCEPTEUR, SUPERCROISIÈRE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RÉPÉTITEURS RAIL JUMELÉS RX-1 R			7	6	4+	∞	24"	N/A	RÉDUIT	ALT-1, AA
MISSILE DE CROISIÈRE FURTIF			12	1	2+	∞	12"	N/A	F	ALT-1, L-2, DÉMOLISSEUR-D3+1
BATTERIE DE MISSILES FURTIFS			7	1	3+	36"	12"	N/A	F	ALT-1, CC



MERCURY	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	4	6"	A	1	15	AÉRONEF	SCOUT	4 STANDARD	MIN.	SCANNER
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MISSILE RN-5 SKYHAMMER*			11	1	2+	36"	12"	6"	F/C/A	L2, INDIRECT

Amélioration : Missiles pour les Transporteurs A2 (+0pts pour 2 missiles) - sélectionnable uniquement pour les Triton A2 transportant des Drones Mercury.

* Cette armement ne peut tirer que si la cible se trouve dans la ligne de vue d'un Drone Mercury (il n'est PAS obligé d'appartenir au même escadron).



HÉLIOS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPECIAL	
	8	6"	A	2	60	VÉHICULE	SOUTIEN	2 STANDARD	ANTI-GRAV	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RXS-5 'GALAXY'			5	3	3+	36"	12"	6"	F/C/A	AA, CC, CA-1
RXS-5 'GALAXY'			5	3	3+	36"	12"	6"	F/C/A	AA, CC, CA-1



ANGÉLOS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPECIAL	
	8	6"	A	2	37	VÉHICULE	SOUTIEN	2 STANDARD	ANTI-GRAV	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANDONS LISSES RXS-120			10	1	2+	∞	12"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2

Transport d'Assaut : Un escadron d'Angelos peut transporter une seule escouade d'infanterie PHR sur un champ de bataille (1 socle par Angelos) au coût supplémentaires indiqués (ils ne prennent pas d'allocation au sein du Régiment). Les deux unités d'Angelos compte alors comme des Transports (mais restent des choix de Soutien).



TARANIS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPECIAL	
	7	6"	A	2	45	VÉHICULE	LOURD	2/4, STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MISSILE CONSTELLATION - DETONATOR			10	1	3+	∞	18"	0"	F/C	ALT-1, INDIRECT, DÉMOLISSEUR-D3
MISSILE CONSTELLATION- AIR BURST			4	1	3+	∞	18"	0"	F/C	ALT-1, INDIRECT, ZONE-M



JUNO A1/A2	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPECIAL	
	8	6"	A	2	20/14	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANDON HUNTSMAN (A1)			7	1	2+	∞	18"	6"	F/C/A	N/A
MINIGUNS JUMELÉ RX-20 (A2)			3	6	3+	36"	12"	6"	F/C/A	N/A



IMMORTELS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	C	E+C	SPECIAL
	3	2"	N/A	5	36	INFANTERIE	TROUPES	1.5	3+	2, B2B	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSIL D'ASSAUT RXP-57			3	8	3+	24"	9"	1"	F/C/A	RED-2, SA-7	
FUSIL LONGUE PORTÉE RXP-14			7	1	2+	∞	24"	0"	F/C/A	CC, SNIPER	



SIRÈNES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	C	E+C	SPECIAL
	1	3"	N/A	3	50	INFANTERIE	EXOTIQUE	5	2+	2, B2B	ESQUIVE 2+
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
AUTOSENSEURS MAGNUMS RXP-44			5	6	2+	12"	6"	3"	F/C/A	RED-2	

DROPZONE COMMANDER

LISTE D'ARMÉE PHR



CLASSE ZEUS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	10	2"	A, P3+	2	81	VÉHICULE	COMMAND	1-6, STANDARD	MARCHEUR DE CDT, RÉSISTANT, CHAMPS AEGIS		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUN RX-1				11	1	2+	∞	24"	2"	F/C	CA-1
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	2"	F/C	CA-1



CLASSE ODIN (ANTI-BLINDAGE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	10	2"	A, P5+	2	65	VÉHICULE	LOURD	1-6, STANDARD	MARCHEUR, RENFORCÉ		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUNS RX-1				11	2	2+	∞	24"	2"	F/C	CA-1
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	2"	F/C	CA-1



CLASSE ENYO (SIÈGE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	10	2"	A, P5+	2	65	VÉHICULE	LOURD	1-6, STANDARD	MARCHEUR, RENFORCÉ		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS LISSES JUMELÉS RXS-120				10	2	3+	∞	12"	2"	F/C	CA-1, DÉMOLISSEUR-2
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	2"	F/C	CA-1



HYPERION (DESTRUCTEUR DE CHAR)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	10	2"	A, P5+	2	59	VÉHICULE	LOURD	1-6, STANDARD	MARCHEUR, RENFORCÉ		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LASER DE COMBAT RX-1000				11	2	2+	∞	∞	2"	F/C	CA-1, LANDE SOLAIRE
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	2"	F/C	CA-1



CLASSE APOLLO	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	MODE TERRESTRE	8	6"	A	2	40/35	VÉHICULE	SOUTIEN	2/4/6 STANDARD		
MODE AÉRIEN	5	24"	A	2	40/35	AÉRONEF	SOUTIEN	2/4/6 STANDARD			TRANSFORMABLE, BOND
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUN RX1-L (APOLLO-A)				10	1	2+	∞	24"	12"	F/C	-
MASSACREUR RX-13 (APOLLO-B)				6	3	2+	48"	12"	12"	F/C	PERFORANT



CLASSE EREBOS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	8	6"	A	2	45/40	VÉHICULE	SOUTIEN	2/4/6 STANDARD	MARCHEUR, GÉNÉRATEUR DE CHAMP DISRUPTIF EM		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUN RX1-L (EREBOS-A)				10	1	2+	∞	24"	6"	F/C	-
MASSACREUR RX-13 (EREBOS-B)				6	3	2+	48"	12"	6"	F/C	PERFORANT



CLASSE ARES (ANTI-ARMURE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	9	3"	A	2	42	VÉHICULE	STANDARD	1-6, LARGE	MARCHEUR, MATRICE DE BALAYAGE		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUN RX-1				11	1	2+	∞	24"	3"	F/C	CA-1
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	3"	F/C	CA-1



CLASSE PHOBOS (ANTI-AIR)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	9	3"	A	2	63	VÉHICULE	STANDARD	1-6, LARGE	MARCHEUR		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAILGUN RÉPÉTITEUR RX-1R				7	3	3+	∞	24"	3"	F/C	CA-1, AA
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	3"	F/C	CA-1



CLASSE MENCHIT (ANTI-INFANTRIE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	9	3"	A	2	37	VÉHICULE	STANDARD	1-6, LARGE	MARCHEUR		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-FLAMMES RX-666				4	8	3+	9"	9"	3"	F/C	CA-1, FLAMMES
TRIAD MINIGUN RX-20				3	9	3+	36"	12"	3"	F/C	CA-1



CLASSE JANUS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	7	6"	A	1	23	VÉHICULE	SCOUT	2/4/6 STANDARD	MARCHEUR		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MINIGUN RX-20				3	3	3+	36"	12"	6"	F	CA-1
MISSILES FURTIFS À CAPACITÉ AA				7	1	3+	36"	12"	6"	F	CC, AA, CA-1



MARCHEUR HADES TYPE-4	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C			SPECIAL
	9	4"	A	8	205	VÉHICULE	LOURD	1 STANDARD	MARCHEUR		
ARMEMENT				E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RÉPÉTITEUR RAIL SUPER-LOURD				12	3	2+	∞	12"	4"	F/C	MITRAILLAGE
MINIGUN RX-30 (GAUCHE)				6	3	2+	48"	18"	4"	F/C(GAUCHE)	N/A
MINIGUN RX-30 (DROITE)				6	3	2+	48"	18"	4"	F/C(DROITE)	N/A
NUÉE DE NANOMACHINES NOIRS				10	1	2+	18"	18"	4"	F/C/A	ALT-1, INDIRECT, ZONE-M, NANOMACHINES NOIRS
NUÉE DE NANOMACHINES RÉPARATEURS				N/A	1	1+	18"	18"	4"	F/C/A	ALT-1, INDIRECT, NANOMACHINES RÉPARATRICES

EXPLOSION DE PLASMA (PLASMA BURST)

Les tirs d'une telle arme provoquent deux fois plus de dégâts contre l'infanterie qu'habituellement, lorsqu'elle fait feu directement contre elle.

DANS LE BLANC DES YEUX (THE WHITE OF THEIR EYES)

Le Corsair subit seulement un modificateur de +1 à sa Précision (Ac), au lieu du +2 habituel, durant une interception s'il suit le même corridor de vol que sa cible, et qu'il tire à une distance de 6".

ARC ÉLECTRIQUE (ARC CASTER)

Cette arme utilise une valeur de Précision (Ac) à 2+ lorsqu'elle tire contre un aéronef dans les airs, et une Précision (Ac) de 6+ contre toutes les autres cibles.

CARGO SINISTRE (SINISTRE CARGO)

Chaque Slayer ou Tormentor peut transporter un seul socle de Razorworms sur un champ de bataille pour +36pts. Une fois débarqué, chaque socle de Razorworm compte comme une Escouade séparée. Les Razorworms ne peuvent qu'être déployés à partir d'un Slayer, ils ne peuvent pas embarquer.

L'OEIL DU CYCLONE (EYE OF THE STORM)

Le Générateur de Tempête Ionique (large) ne peut pas effectuer de tir contre une cible unique. Au lieu de cela, lancez pour toucher TOUS les véhicules, socles d'infanterie et les structures à portée, simultanément. Les unités à 6" ou moins sont touchées sur du 3+, les unités situées entre 6" et 12" sont touchées sur du 6+. Cela inclut vos propres unités !

ACCELERATION (SPEED BOOST)

Un Invader peut se déplacer de 3" supplémentaire lorsqu'il est capable de se déplacer de son déplacement normal maximal. Cela n'améliore PAS sa valeur de Déplacement (Mv), il ne peut donc pas prendre effet lors d'un débarquement/embarquement, etc.

TIRS COMBINÉS (COMBINED FIRE)

3 touches sur une même unité ennemie peuvent être combinées en une seule touche à Énergie 11.

ANCIENS (AGED ONES)

Une escouade de guerrier peut être améliorée en Anciens pour le coût de +15pts par socle (l'escouade entière doit alors être améliorée). Les Anciens gagnent +1 en CQB, -2 en Courage et subissent un modificateur de +2 à leur valeur de Précision (Ac) de leurs armes. Les Anciens gagnent également la règle Sanguinaires.

ARMES VIVANTES (LIVING WEAPONS)

Les Razorworms des machines à tuer, vicieuses et résolues. Pour cette raison, les Razorworms ne peuvent pas capturer ou contrôler les objectifs.

RAZORWORMS

Les Razorworms ne peuvent être pris qu'en conjonction d'autres unités, tels que les Slayer HGT.

RENFORCÉ (TOUGH)

Les Destroyers sont de grandes cibles, particulièrement robustes. Les Destroyers ne peuvent pas subir plus d'1 Dp par touche. Les touches provoquées par les Chutes de Maçonnerie blessent toujours les Destroyers sur du 5+. Les Destroyers ont une sauvegarde de Contre-mesures Passives à 4+ pour représenter leur capacité d'ignorer les blessures mortelles avec dédain.

FORCEZ L'ENTRÉE ! (BLAST THEIR WAY IN!)

Les Destroyers peuvent entrer dans un bâtiment à travers les murs, qu'il y ait une entrée ou non, et peuvent entrer même si les troupes ennemies sont devant les murs. Ils peuvent également utiliser leurs armes puis entrer, que cela soit contre les troupes devant les murs du bâtiment dans lequel ils entrent ou contre le bâtiment lui-même. Ils peuvent le faire même s'ils ne pourraient pas normalement, et même lorsqu'ils débarquent directement dans la structure depuis un transport (mesurez les lignes de vue depuis le transport lorsqu'ils font cela - ça ne leur semble pas vraiment un problème !). Si le bâtiment est détruit dans le processus, alors les Destroyers sont également tués instantanément.

TUEUR DE TECHNOLOGIE (TECH KILLER)

Les Structures ne peuvent pas subir de dommage par ce type d'arme.

FAQ HISTORIQUE

Véritable échelle et Destroyers : Les Destroyers sont si imposants qu'il est nécessaire de modifier tout spécialement leurs transports avec un cargo plus large.

LISTE D'ARMÉE STANDARD						
TYPE DE RÉGIMENT						
GAME SIZE	QG	BLINDÉ	INFANTERIE	SPÉCIAL	FLOTTE	MAX
ESCARMOUCHE	0-1	1	1-2	0-1	0	5
COMBAT	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
BATAILLE	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

OPPRESSEURS SCOURGE			
QG	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	1	1-2	1-3
SCOUT	0-1	0-2	0-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	3	4

AVANT-GARDE SCOURGE			
BLINDÉ	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
STANDARD	1-2	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	2	3

CABALE DE GUERRIERS SCOURGE			
INFANTERIE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
TROUPES	1-2	1-3	1-4
SOUTIEN	0	0-1	0-1
MAX	2	3	4

HÔTE D'INVASION SCOURGE			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
LOUD	0-1	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	1	2	3

NUÉE D'ATTAQUE SCOURGE			
FLOTTE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
AIR	1	1-2	1-3
MAX	1	2	3

PATROUILLE D'OCCUPATION SCOURGE			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
SCOUT	1	1-2	1-3
EXOTIC	0-1	0-2	0-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	3	4

COMMANDANT	CV	RAYON	PERMISSION	PTS
MASSACREUR SCOURGE	2	9"	E/C/B	30
CHAMPION SCOURGE	3	12"	E/C/B	55
MAÎTRE SCOURGE	4	18"	C/B	85
LE CAVEBREAKER	4	12"		300
CHEF SUPRÊME SCOURGE	5	22"	C/B	120
LE DINOSAURE D'ÉDEN	5	30"		350
MARIONNETTISTE SCOURGE	6	24"	B	195



HUNTER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	9"	A	1	35	VÉHICULE	STANDARD	3/6/9 STANDARD		ANTI-GRAV
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS PLASMA			11	1	2+	12"	12"	9"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2, EXPLOSION PLASMA



REAPER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	9"	A	1	39	VÉHICULE	STANDARD	3 LARGE		ANTI-GRAV
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ARC ÉLECTRIQUE			8	2	2+/6+*	9"	9"	9"	F/C/A	AA, ARC ÉLECTRIQUE



SLAYER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	6"	A	2	50	VÉHICULE	HEAVY	2/4/6 STANDARD		ANTI-GRAV, CARGO SINISTRE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS PLASMA JUMELÉS			11	2	2+	12"	12"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2, EXPLOSION PLASMA



TORMENTOR	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	6"	A	2	50	VÉHICULE	LOURD	2/4 STANDARD		ANTI-GRAV, CARGO SINISTRE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ACID STREAMER			4	10	3+	6"	6"	6"	F/C/A	FLAMMES



PROWLER PACK	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	5	6"	A	1	9	VÉHICULE	SCOUT	4/8 STANDARD		MARCHEUR
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
PLASMA PROBOSIS (INJECT)			11	1	3+	CC	CC	6"	F	ALT-1
PLASMA PROBOSIS (SPEW)			4	3	4+	6"	6"	6"	F	ALT-1



STALKER PACK	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	4"	A	1	27	VÉHICULE	STANDARD	3/6/9 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ELECTROWEB CASTER			12	1	2+	9"	9"	4"	F	TUEUR TECHNOLOGIQUE
RAZOR CLAWS			10	1	3+	CC	CC	4"	F	N/A



RAVAGER PACK	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	4"	A	1	45	VÉHICULE	SOUTIEN	3 STANDARD		MARCHEUR
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ARME AA			6	2	3+	48"	18"	4"	F/C (DROITE)	AA
ARME AA			6	2	3+	48"	18"	4"	F/C (GAUCHE)	AA
RAZOR CLAWS			10	1	3+	CC	CC	4"	F	N/A



INVADER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	8	6"	A	2	17	VEHICLE	TRANSPORT	T, STANDARD		ANTI-GRAV, ACCÉLÉRATION
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
AUCUN			-	-	-	-	-	-	-	-



WARRIORS	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	C	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	27	INFANTERIE	TROUPES	1	4+	2/3, B2B	N/A, TIRS COMBINÉS, ANCIENS*
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS PLASMA			4*	5	3+	12"	12"	1"	F/C/A	RED-1, SA-7	

* Anciens : Les socles de Guerriers peuvent être améliorés en Anciens pour +15pts par socle.



RAZORWORM	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	C	E+C	SPÉCIAL
	3	3"	N/A	3	25**	INFANTERIE	N/A	4	SANS PEUR	1	ESQUIVE 5+, SANGUINAIRES, ARMES VIVANTES
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
GRIFFES ET CROCS !			5	3	2+	CC	CC	3"	F/S/R	RED-1	



DESTROYERS	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	C	E+C	SPÉCIAL
	4	2"	P4+	3	50	INFANTERIE	EXOTIQUE	3	2+	2, B2B	FD, DUR À CUIRE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
CANON ÉCLATEUR			5	6	3+	36"	12"	2"	F/S/R	RED-2, ALT-1, FORCEZ L'ENTRÉE !	
CHARGEUR PLASMA			10	3	3+	6"	6"	2"	F/S/R	RED-1, L-1, ALT-1, FORCEZ L'ENTRÉE !	



DESPOILER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	18"	A	5	72	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
CANONS PLASMA JUMELÉS*		11	2	4+	12"	12"	9"	F/S	DÉMOLISSEUR-2, EXPLOSION PLASMA	

* Amélioration : Canons Plasma Jumelés (+30pts).



MARAUDER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	24"	A	3	41	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	P	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
LANCE-PLASMA (MODE DISPERSÉ)		4	3	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	
LANCE-PLASMA (MODE CONCENTRÉ)		9	1	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	



INTRUDER A	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	30"	A	1	40/24	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	P	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
LANCE-PLASMA (MODE DISPERSÉ)		4	3	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	
LANCE-PLASMA (MODE CONCENTRÉ)		9	1	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	



INTRUDER B	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	30"	A	1	40/24	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	P	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
LANCE-PLASMA (MODE DISPERSÉ)		4	3	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	
LANCE-PLASMA (MODE CONCENTRÉ)		9	1	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	



CORSAIR	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	FM	A	1	60	AÉRONEF	AIR	1-4, LARGE	P	INTERCEPTEUR, DANS LE BLANC DES YEUX !
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
CANONS PLASMA		11	1	4+	12"	12"	N/A	RÉDUIT	DÉMOLISSEUR-2, AA, EXPLOSION PLASMA	



MINDER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	3	4"	A	1	8	AÉRONEF	SCOUT	4/8, LARGE	MIN.	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
CANONS PLASMA		11	1	4+	12"	12"	N/A	NARROW	DÉMOLISSEUR-2, AA, ARC ÉLECTRIQUE	



REAVER HEAVY GUNSHIP	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	5	24"	A	2	54	AÉRONEF	SOUTIEN	1-4 STANDARD	P	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
LANCE-PLASMA (MODE DISPERSÉ)		4	3	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	
LANCE-PLASMA (MODE CONCENTRÉ)		9	1	3+	6"	6"	12"	F	ALT-1	
LANCEUR PLASMA (DROITE)		10	1	3+	12"	12"	12"	F/C	N/A	
LANCEUR PLASMA (GAUCHE)		10	1	3+	12"	12"	12"	F/C	N/A	



HARBINGER	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	6	18"	A	4	55	AÉRONEF	TRANSPORT	T, LARGE	L	N/A
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
BOMBES PLASMA		11	1	5+	3"	3"	9"	A	DÉMOLISSEUR-2	
MINI-ARC ÉLECTRIQUE*		7	1	2+/6+	6"	6"	9"	F	AA, EXPLOSION PLASMA	

* Amélioration : Mini-Arc Électrique (+15pts).



DESOLATOR	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	6	12"	A	6	140	AÉRONEF	COMMAND	1	L	OEIL DU CYCLONE
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
GÉNÉRATEUR TEMPÊTE IONIQUE (LARGE)		11	1	6+/3+*	12"*	12"*	9"	SPÉCIAL*	ALT-1	
GÉNÉRATEUR TEMPÊTE IONIQUE (CONCENTRÉ)		13	1	2+	6"	6"	9"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-D6+1, ALT-1	



ANNIHILATOR	A	MV	CM	PD	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL	
	7	2"	A	6	175	VÉHICULE	SOUTIEN	1 STANDARD	N/A	MARCHEUR, TRANSITION	
MODE AÉRIEN		5	18"	A	6	175	AÉRONEF	SOUTIEN	1 STANDARD	L	TRANSITION*
ARMEMENT		E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL		
BOMBARDEMENT PLASMA		11	1	4+	24"	24"	0"	F	INDIRECT, ZONE-L, DÉMOLISSEUR-2		

EFFETS SECONDAIRES (SIDE EFFECT)

Ce n'est pas véritablement une arme, mais cela représente la dangerosité de voler trop près d'un Portail Shaltari. Cette arme peut SEULEMENT tirer contre un aéronef dans les airs, et ne peut PAS effectuer de Tirs de Réaction.

PUISSANCE STUPÉFIANTE (AWESOME POWER)

Cette arme ignore TOUTES les contremesures, mêmes les passives !

PERFORANT (THROUGH COVER)

L'énergie mortelle des armes à Micro-ondes peuvent passer à travers de fins obstacles. Couplé à un rayon à ouverture large, cela en fait une arme parfaite pour déloger l'infanterie cachée. Cette arme ignore les Couverts Légers.

ÉJECTION ! (EJECT!)

Si le Coyote est détruit, le joueur le contrôlant peut lancer un D6. Sur un 2+, placez un pion sur le champ de bataille n'importe où vous pouvez placer un petit gabarit d'atterrissage, à 4D6" ou moins du Coyote détruit, et pas à plus de 6" au-dessus du niveau du sol (c-à-d qu'il peut être placé sur le toit d'un petit bâtiment). Si le pion ne peut pas être placé légitimement, il est détruit. Ce pion compte comme un véhicule comme indiqué sur sa fiche de références.

COMBINAISON DE COMBAT (WARSUIT)

Les Contremesures Actives de ces combinaisons ne peuvent être utilisées que contre les armes E6 et moins. Les Combinaisons de Combat ne peuvent jamais subir plus d'1 Dp par touche. Les touches des Chutes de Maçonnerie endommagent toujours les Combinaisons de Combat sur un 5+.

OBUS EXPLOSIFS (AIR BURST SHELLS)

Ces projectiles mortels peuvent être minutés pour exploser dans les airs après leur entrée par un espace dans les feuillages. Cette arme ignore les Couverts Légers.

INCAPACITANT (INCAPACITATE)

Les Firstborn peuvent utiliser leurs Pistolets à Ondes pour paralyser leurs adversaires durant un CQB. Vous pouvez défausser 2 Dés appartenant aux Firstborn lors de la première étape d'une séquence de combat d'un CQB afin de défausser 1 Dé pour un socle ennemi dans cette Séquence de Combat. Ceci peut être effectué jusqu'à 3 fois par socle de Firstborn.

RELAIS D'AMPLIFICATION DES BOUCLIERS (SHIELD BOOSTING RELAY)

Ce dispositif améliore l'efficacité des boucliers énergétiques des Shaltari. Toutes unités amies Shaltari à 6" ou moins d'un Dreamsnare (lui-même inclu) gagne un modificateur de -2 à sa valeur de Contre-mesures Passives (seulement s'il en possède un). Les distances sont mesurées de la même manière que l'on mesure les distances pour un tir. Cet effet n'est PAS cumulatif si plusieurs Dreamsnare sont à portée.

GRIMPEUR (CLIMBER)

Au lieu d'effectuer un déplacement normal, cette unité peut choisir de grimper/descendre vers/depuis le toit d'une structure d'une hauteur de moins de 7", si elle se trouve à 2" ou moins d'un de ses murs. Pour ce faire, placez l'unité sur le toit/sol et à 4" ou moins de son point de départ (mesurez au sol). Ce déplacement compte comme un déplacement de 6".

PORTAIL AUXILIAIRE (AUXILIARY GATE)

Le Firedrake possède son propre système de Portail de téléportation intégré. A chaque tour, le Firedrake peut être activé comme un Portail au sein de n'importe quel Régiment (pas forcément le sien). S'il choisit de le faire, il fonctionne alors comme n'importe quel autre Portail, et ne pourra pas effectuer de tir durant ce tour. Vous pouvez choisir de ne pas activer le Firedrake lorsque son propre Régiment est activé afin de pouvoir l'utiliser comme Portail d'un autre Régiment plus tard dans le tour. Comme il s'agit d'un système auxiliaire, le Firedrake ignore les règles d'Atmosphère Chargée et Pilotes Prudents.

CANON GRAVITIQUE (GRAVITY CANNON)

Cette arme n'a pas de valeur d'énergie - lorsque vous déterminez les dégâts, utilisez le tableau ci-dessous. Les tirs contre les Anti-Grav gagne un modificateur de -1 pour ce jet.

POINTS DE DÉGÂTS DE LA CIBLE (BASE)	E	SH	AC	R(F)
	1-4	5-6	7-8	9-10
1	6+	6+	5+	4+
2	6+	5+	4+	3+
3	5+	4+	3+	2+
4-9	4+	3+	2+	2+
10+	3+	2+	2+	2+

RÉFLEXES FULGURANTS (LIGHTNING REFLEXES)

Comme ils n'ont aucune mobilité, les Warspires utilisent toute leur réserve d'énergie pour leur armement. Cette Unité peut utiliser ses armes lors du tour où il s'est Matérialisé/Dématérialisé depuis un Portail, mais ne peut PAS effectuer les deux et tirer dans le même tour (c-à-d qu'il peut se Matérialiser et tirer immédiatement, OU il peut tirer et puis se Dématérialiser dans le même tour).

CHAMP STRUCTUREL (STRUCTURE SHIELD)

Cette capacité compte comme un tir, et suit les règles normales des armes (Ligne de Vue, etc.). Il touche automatiquement. Une touche offre à une Structure une sauvegarde de Contre-mesure Passive à 5+.

LISTE D'ARMÉE STANDARD						
TYPE DE RÉGIMENT						
GAME SIZE	QG	BLINDÉ	INFANTERIE	SPÉCIAL	FLOTTE	MAX
ESCARMOUCHE	0-1	1	1-2	0-1	0	5
COMBAT	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
BATAILLE	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

COURT DES ANCIENS			
QG	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	1	1	1-2
LOURD	0	0-1	0-1
SCOUT	0-1	0-2	0-1
EXOTIQUE	0	0-1	0-1
MAX	2	3	4

LAME SHALTARI			
BLINDÉ	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	0	0	0-1
STANDARD	1-2	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	2	3

CLAN DE GUERRIERS SHALTARI			
INFANTERIE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
TROUPES	1-2	1-3	1-4
SOUTIEN	0	0-1	0-1
MAX	2	3	4

POING DE GUERRE SHALTARI			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
LOURD	0-1	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	1	2	3

POINTE SHALTARI			
FLOTTE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
AIR	1	1-2	1-3
MAX	1	2	3

LANCE SHALTARI			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
SCOUT	1	1-2	1-3
EXOTIC	0-1	0-2	0-3
MAX	2	3	4

COMMANDANT	CV	RAYON	PERMISSION	PTS
SHAMMAN SHALTARI	2	9"	E/C/B	40
ANCIEN SHALTARI	3	12"	E/C/B	66
CHEF DE GUERRE SHALTARI	4	18"	C/B	100
CHEF DE GUERRE ISI, LE CLAIRVOYANT	4	22"		290
GRAND CHEF DE GUERRE	5	22"	C/B	150
GRAND CHEF DE GUERRE RAMSES, THE FIREBORN	5	22"		330
CHEF DE GUERRE PRIMORDIAL	6	24"	B	235



COYOTE	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	9	4"	A, P4+	4	105	VÉHICULE	COMMAND	1 STANDARD	MARCHEUR, MASSE-3	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANNON MAGNÉTIQUE			10	1	2+	∞	24"	4"	F/C (DROITE)	N/A
CANNON MAGNÉTIQUE			10	1	2+	∞	24"	4"	F/C (GAUCHE)	N/A
MODULE DE COMMANDEMENT	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	6	0"	A, P3+	1	0	VÉHICULE	COMMAND	1 STANDARD	MASSE-1	



JAGUAR	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	9	4"	A, P5+	4	110	VÉHICULE	LOURD	1-3 STANDARD	MARCHEUR, MASSE-3	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON MAGNÉTIQUE			10	1	2+	∞	24"	4"	F/C/A	N/A
CANON MAGNÉTIQUE			10	1	2+	∞	24"	4"	F/C/A	N/A
CANNONS À IONS JUMELÉS			6	4	3+	18"	18"	4"	F/C/A	AA



OCELOT	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	9	4"	A, P5+	4	95	VÉHICULE	LOURD	1-2 STANDARD	MARCHEUR, MASSE-3	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON À PARTICULE			13	1	2+	∞	∞	2"	F/C/A	PUISSANCE STUPÉFIANTE*, DÉMOLISSEUR D3+2



DREAMSNARE	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	9	4"	A, P5+	4	65	VÉHICULE	SOUTIEN	1 STANDARD	MARCHEUR, MASSE-3*, RELAIS D'AMPLIFICATION DES BOUCLIERS	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON DRAGON			4	12	2+	18"	18"	4"	F/C (DROITE)	ALT-1, PERFORANT
CANON DRAGON			4	12	2+	18"	18"	4"	F/C (GAUCHE)	ALT-1, PERFORANT
RAYON CONCENTRÉ			12	1	2+	9"	9"	4"	F	ALT-1 & 2



BIRDEATER	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	8	6	A, P5+	2	58	VÉHICULE	SOUTIEN	2 STANDARD	MARCHEUR*, MASSE-1.5, GRIMPEUR	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANNONS À IONS JUMELÉS			6	4	3+	18"	18"	6"	F/C	CA-1, AA
TOURELLE LASER			7	1	2+	∞	∞	6"	F	CA-1



TARANTULA	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	8	6	A, P5+	2	55	VÉHICULE	STANDARD	2/4/6 STANDARD	MARCHEUR*, MASSE-1.5, GRIMPEUR, CANON GRAVITIQUE	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON GRAVITIQUE			**	1	2+	18"	18"	6"	F/C	CA-1
TOURELLE LASER			7	1	2+	∞	∞	6"	F	CA-1

TARGET DAMAGE POINTS (ORIGINAL)	E	SH	AC	R(F)
	1-4	5-6	7-8	9-10
1	6+	6+	5+	4+
2	6+	5+	4+	3+
3	5+	4+	3+	2+
4-9	4+	3+	2+	2+
10+	3+	2+	2+	2+



TOTEM WARSPIRE	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	8	0"	A, P5+	4	85	VÉHICULE	SOUTIEN	1 STANDARD	MASSE-3	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
RAYON ÉNERGÉTIQUE			12	1	2+	12"	12"	0"	F/C/A	ALT-1
BOUCLIER ÉNERGÉTIQUE			N/A	1	N/A	6"	6"	0"	F/C/A	ALT-1, BOUCLIER**
ATMOSPHERE ÉLECTRIQUE			6	3	3+	6"	6"	0"	F/C/A	AA



YARI	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	SPECIAL	
	5	12"	A, P5+	1	15	VÉHICULE	SCOUT	2-8 STANDARD	ANTI-GRAV, MASSE 1/F1	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON À ION LÉGER			12	1	2+	12"	12"	0"	F/C/A	AA
FUSIL À MICRO-ONDES			N/A	1	N/A	6"	6"	0"	F/C/A	PERFORANT

DROPZONE COMMANDER

LISTE D'ARMÉE SHALTARI



GAIA	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	4	15"	A, P5+	5	76	AÉRONEF	PORTAIL	1	L	PORTAIL-9, EFFETS SECONDAIRES		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ATMOSPHERE ÉLECTRIQUE					6	3	3+	4"	4"	10"	F/C/A	AA



EDEN	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	4	20"	A, P5+	3	45	AÉRONEF	PORTAIL	1-3, LARGE	L	PORTAIL-3, EFFETS SECONDAIRES		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ATMOSPHERE ÉLECTRIQUE					6	2	3+	4"	4"	10"	F/C/A	AA



SPIRIT	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	4	30"	A, P5+	1	40	AÉRONEF	PORTAIL	1-4, LARGE	P	PORTAIL-F2, EFFETS SECONDAIRES		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ATMOSPHERE ÉLECTRIQUE					6	1	3+	4"	4"	15"	F/S/R	AA



HAVEN	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	7	9"	A, P5+	2	20	VÉHICULE	PORTAIL	1 STANDARD		ANTI-GRAV, PORTAIL-F-2, MASSE 1.5		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
TERRE ÉLECTRIQUE					4	4	3+	4"	4"	9"	F/C/A	N/A



THUNDERBIRD	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	5	20"	A, P5+	1	38	AÉRONEF	SUPPORT	1-4, WIDE	P	E+2		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON MAGNÉTIQUE COURT					10	1	3+	∞	18"	10"	F/C/A	N/A



FIRE Drake	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	5	20"	A, P5+	5	130	AÉRONEF	SOUTIEN	1 STANDARD		PORTAIL AUXILIAIRE, PORTAIL-3		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON DISRUPTIF (LONGUE PORTÉE)					10	1	3+	48"	48"	10"	F	ALT-1, ZONE-S
CANON DISRUPTIF (MOYENNE PORTÉE)					10	1	3+	24"	24"	10"	F	ALT-1, ZONE-M
CANON DISRUPTIF (COURTE PORTÉE)					10	1	3+	12"	12"	10"	F	ALT-1, ZONE-L
CANON DRAGON					4	12	3+	18"	18"	10"	F/C/A	ALT-2, PERFORANT
RAYON CONCENTRÉ					9	1	3+	9"	9"	10"	F/C/A	ALT-2



WARSPEAR	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	5	FM	A, P5+	2	108	AÉRONEF	AIR	1-2, LARGE	P	INTERCEPTEUR		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS À ION LOURDS JUMELÉS					7	4	3+	18"	18"	N/A	RÉDUIT	ALT-1, AA
CANON MAGNÉTIQUE					10	1	3+	∞	24"	N/A	RÉDUIT	ALT-1



TOMAHAWK	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	7	9"	A, P5+	1	38	VÉHICULE	STANDARD	3-9 STANDARD		ANTI-GRAV, MASSE-1		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON MAGNÉTIQUE					10	1	2+	∞	24"	6"	F/C/A	N/A



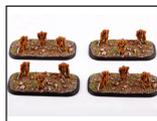
KUKRI	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	7	9"	A, P5+	1	45	VÉHICULE	SUPPORT	3 LARGE		ANTI-GRAV, MASSE-1		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANONS À IONS JUMELÉS					6	4	3+	18"	18"	6"	F/C/A	AA



CAIMAN	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL		
	7	6"	A, P5+	4	95	VÉHICULE	HEAVY	1-3 LARGE		ANTI-GRAV, MASSE-3		
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
TRIAD MAGNÉTIQUE					10	3	2+	∞	36"	6"	F/C	N/A
TOURELLE LASER					7	1	2+	∞	∞	6"	F	N/A
TOURELLE LASER					7	1	2+	∞	∞	6"	F	N/A



BRAVES	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	CQB	F	S+C	SPECIAL	
	4	3"	A	3*	35	INFANTRY	TROOPS	2	3+	2, B2B	MASSE-F1, OBUS EXPLOSIFS COMBINAISON DE COMBAT	
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-DISQUES					3	8	3+	18"	6"	3"	F/C/A	RED-4, SA-7
FUSIL MAGNÉTIQUE					9	1	2+	∞	18"	0"	F/C/A	CC



FIRSTBORN	A	MV	CM	DP	Pts	TYPE	CATEGORY	CQB	F	S+C	SPECIAL	
	4	3"	A	3*	48	INFANTRY	EXOTIC	4	3+	2, B2B	MASSE-F1, ESQUIVE 4+, INCAPACITANT COMBINAISON DE COMBAT	
ARMEMENT					E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
ÉPÉES ÉNERGÉTIQUES					6	3	2+	CC	CC	3"	F/C/A	CC, RED-1

RÈGLES SPÉCIALES DES OPÉRATIONS SOUTERRAINES.**UNITÉS DE FOREUSES - PLACEMENT**

Les unités de Foreuses ne se déploient pas ou ne s'activent pas de la même manière que les autres unités. Elles ne prennent aucune place dans les Slots de la liste d'armée, et elles font pas partie d'un quelconque escadron ou régiment. Elles commencent automatiquement la partie en réserve. Lorsqu'elles arrivent de réserve (lancez le test pour chaque unité de foreuses comme vous le feriez pour n'importe quel escadron), elles DOIVENT être déployées immédiatement en suivant les points suivants :

- 1) Choisissez un point d'entrée : Choisissez n'importe quel point sur le champ de bataille qui devra être passable pour les véhicules au niveau du sol.
- 2) Lancez pour déterminer l'imprécision : Creuser un trou jusqu'à la surface est un art de précision ! La location actuelle où la foreuse va émerger est D6+1" depuis le point d'entrée choisi, dans une direction aléatoire, déterminé par l'outil de votre choix.
- 3) Placez la foreuse : Placez le centre de la figurine de foreuse au centre de ce point. Si la figurine ne peut pas être placée, à cause d'un terrain infranchissable (si une structure ou une rivière est sur le chemin, par exemple), alors déplacez le point d'entrée depuis le point original jusqu'à ce que la figurine puisse être correctement positionnée.
- 4) Reste en place ! Une fois que la Foreuse a été placée, elle ne peut plus être déplacée ou activée jusqu'à la fin de la partie.

ALLIÉS ET BARBARES

Lorsqu'il conçoit une liste d'armée Résistance, un joueur doit décider si son armée est "Alliés" (c-à-d qu'elle sera ravie de travailler avec les UCM), ou "Barbares" (totalement opposé aux UCM). Votre choix dépendra de deux choses :

1) Disponibilité des Escouades : Certaines escouades ne sont disponibles que pour les armées Alliés ou Barbares. Ceci est indiqué par le terme Alliés ou Barbares dans la colonne 'Spécial' du sa fiche de référence. Par exemple, les équipes de Reconnaissance des Forces Marines (Alliés) ne sont disponibles que pour les armées Alliées.

2) Cartes de Commandement : Les Cartes de Commandement des Alliés et des Barbares diffèrent légèrement l'une de l'autre. Avant la partie, vous devez enlever toutes les cartes clairement dédiées à la faction qui n'est pas la vôtre (ces cartes particulières sont clairement indiquées comme étant Alliés ou Barbares seulement). Une fois fait, vous devriez avoir un paquet de 40 cartes.

AÉROGLISSEUR (HOVERCRAFT)

Les Aéroglisseurs suivent les règles normales des Anti-Grav, avec les exceptions suivantes . Les armes qui font feu sur un Aéroglisseur subissent un modificateur de +1 à leur valeur de Précision (Ac), jusqu'à un maximum de 6+, au lieu du modificateur de +2 habituel. Un aéroglisseur ne divise pas sa valeur de déplacement (Mv) par deux lorsque celui-ci entre sur la table de jeu depuis son État de Préparation. Une unité qui débarquent/embarquent depuis un aéroglisseur peut utiliser sa deuxième action de débarquement/embarquement pour tirer durant le même tour.

+ Disembarking and not moving further still counts as moving 1 inch for the purposes of shooting

GOLIATH

Si cette arme touche une structure lorsqu'elle effectue un tir directement contre elle, ne lancez pas les dés pour les dégâts. À la place, cette arme inflige automatiquement 7+2D6 Dp au bâtiment, en ignorant tous les modificateurs.

PLATEFORME STABILISÉE (STABLE PLATFORM)

Si le J-19 est en mode Aéroglisseur, toutes ses armes perdent la règle Alt-1 et sa valeur de Précision (Ac) devient 2+.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES (EXTRA AMMO)

Le chasseur peut échanger ses Missiles Cobra par des Containers de Munitions Étendus pour +0 point. Cette amélioration retire la règle L-2 du profil du Chaingun Satan 75mm.

POSTES DE TIR (FIRING PORTS)

Les Unités d'infanterie peuvent choisir de tirer à partir de ce véhicule mais subiront une pénalité à leur Précision (Ac) (mesurez les lignes de vue et les portées comme si c'était le bus qui tirait). La valeur MF de toutes les armes de l'infanterie passe à 6" dans ce cas.

OBUS RENFORCÉS (TOUGHENED SHELLS)

Ces obus sont si efficaces que les Contremesures Actives doivent prendre plus de temps pour les détruire. Cet arme peut choisir de réduire sa valeur E d'1 point et augmenter sa R(c) jusqu'à 6". Ceci peut être effectué plusieurs fois.

SURCHARGE (OVERLOADED)

Si 2 armes de ce type ou plus de cette Unité obtient un 1 pour toucher durant le même tour, cette Unité subit automatiquement une touche d'Énergie 12.

TRANSPORT DE COMMANDEMENT (COMMAND TRANSPORT)

Le Thunderstorm peut être amélioré pour transporter 12 Warlords Retinue Technicals pour +204pts. Cf les stats des Warlords Retinue.

TIRS COMBINÉS (COMBINED FIRE)

3 touches sur une même unité ennemie peuvent être combinées en une seule touche à Énergie 11.

MOTOS (BIKES)

Cette unité ne compte pas comme s'étant déplacée lorsqu'elle abandonne une structure, mais compte comme ayant effectué une opération de Débarquement (et ainsi, ne peut se déplacer que jusqu'à la moitié de la valeur de Déplacement (Mv) pour le reste du tour).

TÉMÉRAIRES (RECKLESS ABANDON)

Les Berserkers subissent un modificateur de +1 lorsqu'ils effectuent une recherche d'Objectif (jusqu'à un maximum de 6+) et un modificateur de -1 lorsqu'ils effectuent un test de recherche d'Intel (ils ont nettement plus de chance de tomber sur un piège et ne pourront jamais trouver d'Objectifs).

DESCENTE EN RAPPEL (FAST ROPING)

Les Praetorians sont des adeptes de descentes en rappel sur les toits de bâtiments cibles, facilitant leurs interventions rapides. Ils peuvent débarquer depuis un transport aérien directement dans une structure, lorsque le transport se trouve au-dessus de la structure (ex. positionné au-dessus du toit). Cela fonctionne exactement de la même manière que pour un débarquement direct dans une structure à partir d'un véhicule terrestre. Le transport aérien n'est pas obligé d'atterrir pour cela. Il n'est pas nécessaire d'avoir une entrée précise sur le toit - ces gars portent des charges de démolition !

DRONES ARAIGNÉES (SPIDER LAUNCHER)

Une Escouade d'infanterie dans une Structure à 3" ou moins d'un Jackson peut ajouter D3 dés supplémentaires lorsqu'il détermine son nombre de dés pour le CQB.

LISTE D'ARMÉE STANDARD						
TYPE DE RÉGIMENT						
GAME SIZE	QG	BLINDÉ	INFANTERIE	SPÉCIAL	FLOTTE	MAX
ESCARMOUCHE	0-1	1-2	1-2	0-1	0	5
COMBAT	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
BATAILLE	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

QG DU SEIGNEUR DE GUERRE			
QG	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
COMMAND	1	1-2	1-2
SCOUT	0-1	0-2	0-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	3	4

DÉTACHEMENT DE VÉHICULES			
BLINDÉ	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
STANDARD	1-2	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-2
SCOUT	0	0-1	0-1
MAX	2	2	3

GROUPE DE RÉSISTANCE			
INFANTERIE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
TROUPES	1-3	1-4	1-5
SOUTIEN	0	0-1	0-1
SCOUT	0-2	0-2	0-3
MAX	3	4	5

POING ROUILLÉ			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
LOURD	0-1	1-2	1-2
SOUTIEN	0-1	0-1	0-1
MAX	2	2	3

ATTAQUE RAPIDE			
FLOTTE	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
AIR	1	1-2	1-3
MAX	1	2	3

INFILTRATEURS DE LA RÉSISTANCE			
SPÉCIAL	ESCARMOUCHE	COMBAT	BATAILLE
SCOUT	1	1-2	1-3
EXOTIQUE	0-1	0-2	0-3
MAX	2	3	4

COMMANDANT	CV	RAYON	PERMISSION	PTS	NOTES
VÉTÉRAN DE LA RÉSISTANCE	2	9"	E/C/B	35	-
CHEF DE LA RÉSISTANCE	3	12"	E/C/B	60	-
COMMANDANT DE LA RÉSISTANCE	4	18"	C/B	95	-
JESSIE ADAMS, GUIDE DES DAMNÉS	4	9"	-	170	ALLIÉS
GÉNÉRAL DE LA RÉSISTANCE	5	22"	C/B	140	-
GUNNARR D'ÉLYSIUM, LE PASSEUR	2	6"		300	BARBARES
SALAKHAN, LE TYRANT D'ATLANTIA	5	24"		330	BARBARES
KARL FOLEY, LE PRINCE DE NEW TROY	5	24"	-	340	ALLIÉS
SEIGNEUR DE GUERRE DE LA RÉSISTANCE	6	24"	B	220	-



M9 HANNIBAL	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	45	VÉHICULE	LOURD	2/4 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON PUNISHER 120MM			10	1	2+	∞	18"	3"	F/C/A	N/A
CANON 90MM			9	1	2+	∞	18"	3"	RÉDUIT	N/A
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



M3 ALEXANDER	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	2"	A	5	135	VÉHICULE	COMMAND.	1		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON EQUALIZER 220MM			12	1	2+	∞	18"	2"	F/C	DÉMOLISSEUR-3, DÉVASTATEUR-3 OBUS RENFORCÉ*, CA-1
LANCE-GRENADES MAELSTROM			10	1	2+	12"	12"	2"	F/C	CA-1, L-1, ZONE-L
CANON AUTOMATIQUE			7	2	2+	36"	18"	2"	F/C	N/A
CANON AUTOMATIQUE			7	2	2+	36"	18"	2"	F/C	N/A



M20 ZHUKOV	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	75	VÉHICULE	LOURD	2, STANDARD		RARE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON RAIL 32MM			8	1	2+	∞	24"	3"	F/C	AA, DÉVASTATEUR-2
CANON 90MM			9	1	2+	∞	18"	3"	RÉDUIT	N/A
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



FOREUSE DE BRÈCHES MODÈLE 109	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	0"	A	5	50	VÉHICULE	FOREUSE	1		RARE



BUS DE COMBAT	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	6	6"	N/A	4	15	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD		-
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE LANCE-ROQUETTES			6	3	2+	18"	6"	6"	F/C	CC, FOCUS-2
MITRAILLEUSE LOURDE			5	3	2+	36"	12"	6"	F/C	AA



MT-90 JACKSON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	6"	A	1	15	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-GRENADES DÉLUGE			7	1	3+	18"	6"	6"	F	CC

* Amélioration : Peut remplacer son lance-Grenades par des Drones Araignées (+10pts) - voir règles spéciales.



SOLDATS DE LA RÉSISTANCE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	24	INFANTERIE	TROUPES	1	3+	2-4, B2B	SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS D'ASSAUT			3	5	3+	36"	9"	1"	F/C/A	ALT-1, RED-1, SA-6	
RPG			6	5	3+	18"	6"	0"	F/C/A	ALT-1, RED-1, CC, FOCUS-2, L-1	



VÉTÉRANS D'OCCUPATION	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	40	INFANTERIE	EXOTIQUE	2	2+	2-4, B2B	ESQUIVE 5+, SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS À PLASMA SURCHARGÉS			4*	5	2+	18"	18"	2"	F/C/A	RED-1, SA-7, TIRS COMBINÉS	



FREERIDERS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	3	16"	E+3	3	35	INFANTERIE	SCOUT	1	4+	2-4, B2B	SOUTERRAIN, FD, MOTOS*
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
MINE COLLANTE			9	3	3+	CC	CC	12"	F/C	RED-1	
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	9"	12"	F/C/A	RED-1	



BERSERKERS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	1	2"	N/A	5	31	INFANTERIE	EXOTIQUE	D3+1*	2+	2-4, B2B	ESQUIVE 5+, SOUTERRAIN, TÉMAIRE*, BARBARES



PICK-UP AVEC CANON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	5	9"	N/A	1	10	VÉHICULE	SCOUT	6-12 STANDARD		SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MITRAILLEUSE LOURDE			5	1	2+	36"	12"	6"	F/C	AA



PICK-UP AVEC ROQUETTE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	5	9"	N/A	1	10	VÉHICULE	STANDARD	6-12 STANDARD		SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-ROQUETTES			6	1	2+	18"	6"	9"	F/C	CC, FOCUS-2



J19 HELLGOG (MODE RAPIDE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	FM	A	3	140	AÉRONEF	AIR	1, OUVERTE	L	TRANSFORMABLE, RARE, INTERCEPTEUR
J19 HELLGOG (MODE AÉRO)	A	MV	CM	DP	PTS	TYPE	CATEGORY	S+C	LZ	SPECIAL
	6	6"	A	3	140	AÉRONEF	AIR	1, OUVERTE	L	TRANSITION, RARE, PLATEFORME STABLE*
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
CANON AUTOMATIQUE SATAN 75MM			6	8	3+	36"	12"	N/A	RÉDUIT	ALT-1*, MITRAILLAGE, L-2**, FOCUS-2
MISSILES COBRA			8	1	3+	∞	12"	N/A	F/C	AL-1*, L-2, AA

** Amélioration : Peut remplacer gratuitement ses Missiles Cobra par des Containers de Munitions supplémentaires. Supprime la limitation L-2 du Satan 75mm.



AT-77 LIFTHAWK	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	16"	A	4	55	AÉRONEF	TRANSPORT	T, WIDE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
BATTERIE DE MISSILES			8	1	3+	36"	9"	8"	F	CC
MITRAILLEUSE LOURDE			5	2	3+	36"	12"	8"	F	N/A
CANON AA*			6	2	4+	36"	18"	8"	F/C/A	AA

* Amélioration : Canons AA (+15pts)



BOMBARDIER	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	16"	A	4	65	AÉRONEF	SUPPORT	1	L	RARE, BARBARES
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
OBUS À FRAGMENTATION			10	1	4+	6"	6"	8"	F/C/A	ALT-1, ZONE-L, L-2, FRAG 3+
BOMBE GOLIATH			13	1	5+	6"	6"	8"	F/C/A	ALT-1, ZONE-S, L-1, DÉVASTATEUR D3, GOLIATH**
BATTERIE DE MISSILES			8	1	3+	36"	9"	8"	F	CC
MITRAILLEUSE LOURDE			5	2	3+	36"	12"	8"	F	N/A
CANON AA*			6	2	4+	36"	18"	8"	F/C/A	AA

* Amélioration : Canons AA (+15pts)



KRAKEN	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	10"	A	4	38	VÉHICULE	TRANSPORT	T, LARGE		AÉROGLISSEUR
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
CANON 90MM			9	1	3+	48"	18"	10"	RÉDUIT	N/A



NT-4 LEVIATHAN	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	7	10"	A	9	90	VÉHICULE	TRANSPORT	T, LARGE		AÉROGLISSEUR
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
MULTI ROCKET BATTERY			10	1	3+	N/A	N/A	0"	F/C/A	BARRAGE-4
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA

* Amélioration : Le Leviathan peut remplacer sa Batterie Multi-Roquettes par 4 Canons AA (+30pts)



NT-5 THUNDERSTORM MODIFIÉ	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	8	10"	A	9	185	VÉHICULE	COMMAND.	1		AÉROGLISSEUR, COMMAND, TRANSPORT
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2

* Amélioration : Le Thunderstorm peut être amélioré pour transporter une Suite de Seigneur de Guerre composée de 12 Pick-ups (+204pts). Voir ci-dessous.

SUITE DE SEIGNEUR DE GUERRE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	5	9"	E+2	1	17	VÉHICULE	N/A	12, STANDARD		SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
LANCE-ROQUETTES			6	1	2+	18"	6"	9"	F/C	CC, FOCUS-2



CAMION AVEC LANCE-FLAMMES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	6"	N/A	2	18	VÉHICULE	SOUTIEN	3-6 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
LANCE-FLAMMES			4	4	3+	6"	6"	6"	F/C/A	FLAMMES



CAMION AVEC CANON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	6"	N/A	2	25	VÉHICULE	STANDARD	3-6 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
CANON AA			6	2	2+	36"	18"	6"	F/C/A	AA



CAMION AVEC LANCE-ROQUETTES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPECIAL
	6	6"	N/A	2	25	VÉHICULE	SOUTIEN	3-12 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPECIAL
LANCE-ROQUETTES MULTIPLES			10	1	4+	N/A	N/A	0	F/C/A	BARRAGE-1



M9 HANNIBAL	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	45	VÉHICULE	LOURD	2/4 STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON PUNISHER 120MM			10	1	2+	∞	18"	3"	F/C/A	N/A
CANON 90MM			9	1	2+	∞	18"	3"	RÉDUIT	N/A
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



M3 ALEXANDER	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	2"	A	5	135	VÉHICULE	COMMAND.	1		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON EQUALIZER 220MM			12	1	2+	∞	18"	2"	F/C	DÉMOLISSEUR-3, DÉVASTATEUR-3 OBUS RENFORCÉ*, CA-1
LANCE-GRENADES MAELSTROM			10	1	2+	12"	12"	2"	F/C	CA-1, L-1, ZONE-L
CANON AUTOMATIQUE			7	2	2+	36"	18"	2"	F/C	N/A
CANON AUTOMATIQUE			7	2	2+	36"	18"	2"	F/C	N/A



M20 ZHUKOV	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	10	3"	A	2	75	VÉHICULE	LOURD	2, STANDARD		RARE
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON RAIL 32MM			8	1	2+	∞	24"	3"	F/C	AA, DÉVASTATEUR-2
CANON 90MM			9	1	2+	∞	18"	3"	RÉDUIT	N/A
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	12"	3"	F/C/A	N/A



FOREUSE MODÈLE 109	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	0"	A	5	50	VÉHICULE	FOREUSE	1		RARE



BUS DE COMBAT	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	6	6"	N/A	4	15	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD		-
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE LANCE-ROQUETTES			6	3	2+	18"	6"	6"	F/C	CC, FOCUS-2
MITRAILLEUSE LOURDE			5	3	2+	36"	12"	6"	F/C	AA



MT-9D JACKSON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		SPÉCIAL
	9	6"	A	1	15	VÉHICULE	TRANSPORT	T, STANDARD		N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-GRENADE DÉLUGE			7	1	3+	18"	6"	6"	F	CC

* Amélioration : Peut remplacer son lance-Grenades par des Drones Araignées (+10pts) - voir règles spéciales.



SOLDATS DE LA RÉSISTANCE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	24	INFANTERIE	TROUPES	1	3+	2-4, B2B	SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS D'ASSAUT			3	5	3+	36"	9"	1"	F/C/A	ALT-1, RED-1, SA-6	
RPG			6	5	3+	18"	6"	0"	F/C/A	ALT-1, RED-1, CC, FOCUS-2, L-1	



VÉTÉRANS D'OCCUPATION	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	40	INFANTERIE	EXOTIQUE	2	2+	2-4, B2B	ESQUIVE 5+, SOUTERRAIN
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
FUSILS À PLASMA SURCHARGÉS			4*	5	2+	18"	18"	2"	F/C/A	RED-1, SA-7	



FREERIDERS	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	3	16"	E+3	3	35	INFANTERIE	SCOUT	1	4+	2-4, B2B	SOUTERRAIN, FD, MOTOS*
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
MINE COLLANTE			9	3	3+	CC	CC	12"	F/C	RED-1	
MITRAILLEUSE			3	3	3+	24"	9"	12"	F/C/A	RED-1	



AVION ÉCLAIREUR ARCHANGEL	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		ZA	SPÉCIAL
	5	FM	A, E+2	1	80	AÉRONEF	AIR	1-4, LARGE		P	INTERCEPTEUR, ALLIÉS
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
CANONS RETRIBUTION UM-50			7	2	2+	∞	12"	N/A	F (NARROW)	AA	



ÉQUIPE DE RECONNAISSANCE DES FORCES MARINES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	CQB	M	E+C	SPÉCIAL
	2	2"	N/A	5	58	INFANTERIE	EXOTIQUE	3	2+	2, B2B	ESQUIVE 4+, ALLIÉS DESCENTE EN RAPPEL
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL	
SMG SPECIAL UM-3			2	10	2+	12"	6"	2"	F/C/A	RED-2	

RAVEN A/S	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C		ZA	SPÉCIAL
	5	24"	A, E+2	1	35	AÉRONEF	TRANSPORT	1, LARGE		P	ALLIÉS



J19 HELLGOG (MODE SUPERSONIQUE)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	6	FM	A	3	140	AÉRONEF	AIR	1, OUVERTE	L	TRANSFORMABLE, RARE, INTERCEPTEUR
J19 HELLGOG (MODE AÉROGLISSEUR)	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	6	6"	A	3	140	AÉRONEF	AIR	1, OUVERTE	L	TRANSITION, RARE, PLATEFORME STABLE*
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON AUTOMATIQUE SATAN 75MM			6	8	3+	36"	12"	N/A	RÉDUIT	ALT-1*, MITRAILLAGE, L-2**, FOCUS-2
MISSILE COBRA			8	1	3+	∞	12"	N/A	F/C/A	AL-1*, L-2, AA

** Amélioration : Peut remplacer gratuitement ses Missiles Cobra par des Containers de Munitions supplémentaires. Supprime la limitation L-2 du Satan 75mm.



AT-77 LIFTHAWK	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	ZA	SPÉCIAL
	6	16"	A	4	55	AÉRONEF	TRANSPORT	T, WIDE	L	N/A
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE DE MISSILES			8	1	3+	36"	9"	8"	F	CC
MITRAILLEUSE LOURDE			5	2	3+	36"	12"	8"	F	N/A
CANON AA*			6	2	4+	36"	18"	8"	F/C/A	AA

* Amélioration : Canons AA (+15pts)



KRAKEN	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	6	10"	A	4	38	VÉHICULE	TRANSPORT	T, LARGE	AÉROGLISSEUR	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON 90MM			9	1	3+	48"	18"	10"	RÉDUIT	N/A



NT-4 LEVIATHAN	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	7	10"	A	9	90	VÉHICULE	TRANSPORT	T, LARGE	AÉROGLISSEUR	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
BATTERIE MULTI-ROQUETTES			10	1	3+	N/A	N/A	0"	F/C/A	BARRAGE-4
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA
CANON AA*			6	2	3+	36"	18"	6"	F/C/A	AA

* Amélioration : Le Leviathan peut remplacer sa Batterie Multi-Roquettes par 4 Canons AA (+30pts)



NT-5 THUNDERSTORM MODIFIÉ	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	8	10"	A	9	185	VÉHICULE	COMMAND.	1	AÉROGLISSEUR, TRANSPORT, COMMANDEMENT	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2
CANON PLASMA VOLÉ*			12	1	2+	18"	18"	6"	F/C/A	DÉMOLISSEUR-2

* Amélioration : Le Thunderstorm peut être amélioré pour transporter une Suite de Seigneur de Guerre composée de 12 Pick-ups (+204pts). Voir ci-dessous.

SUITE DE SEIGNEUR DE GUERRE	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	5	9"	E+2	1	17	VÉHICULE	N/A	12, STANDARD	SOUTERRAIN	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-ROQUETTES			6	1	2+	18"	6"	9"	F/C	CC, FOCUS-2



PICK-UP AVEC CANON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	5	9"	N/A	1	10	VÉHICULE	SCOUT	6-12 STANDARD	SOUTERRAIN	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
MITRAILLEUSE LOURDE			5	1	2+	36"	12"	6"	F/C	AA



PICK-UP AVEC ROQUETTES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	5	9"	N/A	1	10	VÉHICULE	STANDARD	6-12 STANDARD	SOUTERRAIN	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-ROQUETTES			6	1	2+	18"	6"	9"	F/S	CC, FOCUS-2



CAMION AVEC LANCE-FLAMMES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	6	6"	N/A	2	18	VÉHICULE	SOUTIEN	3-6 STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-FLAMMES			4	4	3+	6"	6"	6"	F/C/A	FLAMMES



CAMION AVEC CANON	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	6	6"	N/A	2	25	VÉHICULE	STANDARD	3-6 STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
CANON AA			6	2	2+	36"	18"	6"	F/C/A	AA



CAMION AVEC LANCE-ROQUETTES	A	MV	CM	D	PTS	TYPE	CATÉGORIE	E+C	SPÉCIAL	
	6	6"	N/A	2	25	VÉHICULE	SOUTIEN	3-12 STANDARD	N/A	
ARMEMENT			E	TIRS	PR	P(T)	P(C)	MT	ARC	SPÉCIAL
LANCE-ROQUETTES MULTIPLES			10	1	4+	N/A	N/A	0	F/C/A	BARRAGE-1