

## UNITÉS RÉGULIÈRES (4 à 12 SOLDATS)

<b>Vitesse</b>	<b>2 (6'')</b>	<b>Résistance</b>	<b>2</b>	<b>Moral</b>	<b>2</b>
<b>Options d'unité</b>	Armures renforcées – Champs de protection – Éclaireurs – Jet-packs – Rapides – Téléportation				
<b>Équipement standard</b>	Fusil & couteau – Pistolet et lame de combat – Deux lames de combat – Deux pistolets				
<b>Spécialistes</b>	Mécanos – Médecins – Radios				

### Équipement standard

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	<b>2</b>	<b>1</b>	-
Couteau	<b>1</b>	<b>1</b>	Corps-à-corps
Pistolet	<b>2</b>	<b>1</b>	[12'']
Lame de combat	<b>2</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps*
Grenade	<b>1</b>	<b>3</b>	[6''] – Explosion 2d – Ind

### Armes spéciales (remplaçant l'équipement standard)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>2</b>	Tir x4
Canon laser	<b>3</b>	<b>4</b>	-
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>3</b>	Dom x2 – Anti-véhicules
Lance-grenades	<b>2</b>	<b>3</b>	[18''] – Explosion 2d – Ind
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>3</b>	Dom x2
Fusil de sniper	<b>3</b>	<b>2</b>	Sniper
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[8''] – Explosion 3d

### Armes de contact (remplaçant une lame de combat)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Dom x2

## UNITÉS IRRÉGULIÈRES (8 à 24 SOLDATS)

<b>Vitesse</b> <b>2</b> (6'')	<b>Résistance</b> <b>1</b>	<b>Moral</b> <b>1</b>
<b>Options d'unité</b>	Champs de protection – Éclaireurs – Rapides	
<b>Équipement standard</b>	Fusil & couteau – Pistolet et lame de combat – Deux lames de combat – Charges explosives	
<b>Spécialistes</b>	Mécanos – Médecins – Radios	

### Équipement standard

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	<b>1</b>	<b>1</b>	-
Couteau	<b>1</b>	<b>1</b>	Corps-à-corps
Pistolet	<b>1</b>	<b>1</b>	[12'']
Lame de combat	<b>2</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps*
Grenade	<b>1</b>	<b>3</b>	[6''] – Explosion 2d – Ind
Charges explosives	<b>AS</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps – Explosion 2d – Kamikaze

### Armes spéciales (remplaçant l'équipement standard)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>1</b>	<b>2</b>	Tir x4
Canon laser	<b>2</b>	<b>4</b>	-
Lance-grenades	<b>1</b>	<b>3</b>	[18''] – Explosion 2d – Ind
Lance-roquettes	<b>1</b>	<b>3</b>	Dom x2
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[8''] – Explosion 3d

Souvenez-vous que les soldats irréguliers paient **1PC** de plus pour recevoir un ordre ! C'est le prix à payer pour disposer d'autant de chair à canon !

## UNITÉS D'ÉLITE (2 à 6 SOLDATS)

<b>Vitesse</b>	<b>1</b> (4'')	<b>Résistance</b>	<b>3</b>	<b>Moral</b>	<b>3</b>
<b>Options d'unité</b>	Armures renforcées – Champs de protection – Rapides – Téléportation				
<b>Équipement standard</b>	Deux armes spéciales au choix (une unité peut incorporer des combinaisons différentes).				

### Équipement standard

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Grenade	<b>1</b>	<b>3</b>	[6''] – Explosion 2d – Ind

### Armes spéciales (deux au choix)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>2</b>	Tir x4
Canon laser	<b>3</b>	<b>4</b>	-
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>3</b>	Dom x2 – Anti-véhicules
Lance-grenades	<b>2</b>	<b>3</b>	[18''] – Explosion 2d – Ind
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>3</b>	Dom x2
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[8''] – Explosion 3d
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Dom x2

### Armes conventionnelles

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil mitrailleur	<b>2</b>	<b>1</b>	Tir x3
Lames de combat	<b>2</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps* - Att x2

Les soldats d'élite sont équipés de lourdes armures énergétiques leur permettant de manier deux armes spéciales. Il est toutefois possible de remplacer certaines armes spéciales de l'unité par des armes conventionnelles. Chaque arme conventionnelle ainsi acquise compte comme un soldat d'élite sacrifié pour acheter des options d'unité ou un gradé.

## VÉHICULES LÉGERS

### Châssis roulant

Vitesse	<b>3</b> (9'')	Résistance	<b>3</b>	Structure	<b>4</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis volant

Vitesse	<b>4</b> (12'')	Résistance	<b>2</b>	Structure	<b>4</b>
---------	-----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis marcheur

Vitesse	<b>2</b> (6'')	Résistance	<b>3</b>	Structure	<b>4</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

## ARMES LÉGÈRES

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>2</b>	Tir x4
Canon laser	<b>3</b>	<b>4</b>	-
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>3</b>	Dom x2 – Anti-véhicules
Mortier	<b>2</b>	<b>3</b>	Explosion 2d – Indirecte
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>3</b>	Dom x2
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[8''] – Explosion 3d
Espace de transport	-	-	Transport (8)

## ARMES DE CORPS-À-CORPS (MARCHEURS UNIQUEMENT)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Dom x2
Piétinement	<b>2</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps

## VÉHICULES MOYENS

### Châssis roulant

Vitesse	<b>2</b> (6'')	Résistance	<b>4</b>	Structure	<b>6</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis volant

Vitesse	<b>3</b> (9'')	Résistance	<b>3</b>	Structure	<b>6</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis marcheur

Vitesse	<b>2</b> (6'')	Résistance	<b>4</b>	Structure	<b>6</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

## ARMES MOYENNES

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>3</b>	Tir x4
Canon laser	<b>3</b>	<b>5</b>	-
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>4</b>	Dom x2 – Anti-véhicules
Mortier	<b>2</b>	<b>3</b>	Explosion 4d – Indirecte
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>4</b>	Dom x2
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[12''] – Explosion 3d
Espace de transport	-	-	Transport (12)

## ARMES DE CORPS-À-CORPS (MARCHEURS UNIQUEMENT)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>5</b>	Corps-à-corps* – Dom x2
Piétinement	<b>1</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps – Att x2

## VÉHICULES LOURDS

### Châssis roulant

Vitesse	<b>2</b> (6'')	Résistance	<b>5</b>	Structure	<b>8</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis volant

Vitesse	<b>3</b> (9'')	Résistance	<b>4</b>	Structure	<b>8</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

### Châssis marcheur

Vitesse	<b>1</b> (4'')	Résistance	<b>5</b>	Structure	<b>8</b>
---------	----------------	------------	----------	-----------	----------

## ARMES LOURDES

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>3</b>	Tir x6
Canon laser	<b>3</b>	<b>5</b>	Dom x2
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>4</b>	Dom x3 – Anti-véhicules
Mortier	<b>2</b>	<b>4</b>	Explosion 4d – Indirecte
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>4</b>	Tir x2 – Dom x2
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[12''] – Explosion 5d
Espace de transport	<b>-</b>	<b>-</b>	Transport (24)

## ARMES DE CORPS-À-CORPS (MARCHEURS UNIQUEMENT)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* Att x2 – Dom x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>5</b>	Corps-à-corps* – Dom x3
Piétiement	<b>1</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps – Att x3

## HÉROS

<b>Vitesse</b> <b>2</b> (6'')	<b>Résistance</b> <b>2</b>	<b>Points de Vie</b> <b>3</b>
<b>Options</b>	Armures renforcées – Champs de protection – Éclaireurs – Jet-packs – Rapides – Téléportation Mécano – Médic – Radio	
<b>Équipement standard</b>	Fusil & couteau – Pistolet et lame de combat – Deux lames de combat – Deux pistolets	

### Équipement standard

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	<b>3</b>	<b>1</b>	-
Couteau	<b>2</b>	<b>1</b>	Corps-à-corps
Pistolet	<b>3</b>	<b>1</b>	[12'']
Lame de combat	<b>3</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps*
Grenade	<b>1</b>	<b>3</b>	[6''] – Explosion 2d – Ind

### Armes spéciales (remplaçant l'équipement standard)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Mitrailleuse	<b>2</b>	<b>2</b>	Tir x4
Canon laser	<b>3</b>	<b>4</b>	-
Lance-missiles	<b>EZ</b>	<b>3</b>	Dom x2 – Anti-véhicules
Lance-grenades	<b>2</b>	<b>3</b>	[18''] – Explosion 2d – Ind
Lance-roquettes	<b>2</b>	<b>3</b>	Dom x2
Fusil de sniper	<b>3</b>	<b>2</b>	Sniper
Lance-flammes	<b>AS</b>	<b>3</b>	[8''] – Explosion 3d

### Arme de contact (remplaçant une lame de combat)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>3</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Dom x2

## PSIONIKS

<b>Vitesse</b> <b>2</b> (6'')	<b>Résistance</b> <b>2</b>	<b>Points de Vie</b> <b>3</b>
<b>Options d'unité</b>	Armures renforcées – Champs de protection – Éclaireurs – Jet-packs – Rapides – Téléportation	
<b>Équipement standard</b>	Fusil & couteau – Pistolet et lame de combat – Deux lames de combat – Deux pistolets	

### Équipement standard

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	<b>2</b>	<b>1</b>	-
Couteau	<b>1</b>	<b>1</b>	Corps-à-corps
Pistolet	<b>2</b>	<b>1</b>	[12'']
Lame de combat	<b>2</b>	<b>2</b>	Corps-à-corps*
Grenade	<b>1</b>	<b>3</b>	[6''] – Explosion 2d – Ind

### Arme de contact (remplaçant chacune des lames de combat)

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Vibro-lames	<b>2</b>	<b>3</b>	Corps-à-corps* – Att x2
Foret thermique	<b>2</b>	<b>4</b>	Corps-à-corps* – Dom x2

### Pouvoirs psy (un pouvoir gratuit)

- **Tempête Psy** : toutes les unités (amies ou ennemies) situées à 6'' ou moins du Psionik subissent une explosion (2d) de **puissance 2**.
- **Chrono-maîtrise** : une unité amie à 3'' ou moins du Psionik et qui a déjà été activée ce tour pourra s'activer à nouveau ce tour.
- **Cri psychique** : toutes les unités ennemies à 6'' ou moins du Psionik doivent effectuer un test de **moral** de difficulté **2**.
- **Invisibilité** : jusqu'à sa prochaine activation, le Psionik compte comme ayant une **vitesse** de **5** pour ce qui est de la résolution des tirs ennemis.
- **Confusion mentale** : une unité ennemie à 24'' du Psionik perd tout ordre actif dont elle pourrait disposer.
- **Choc électropsychique** : choisissez un véhicule ennemi à 6'' ou moins du Psionik et effectuez un test d'avarie de difficulté **EZ**.