

AT-44 LIVRE D'ARMÉE COGS

AT44v18 ; Copyright © 2011 Azoxystrobin

Composition d'une compagnie

Pour une bataille le joueur dispose d'un nombre d'étoiles déterminé par le scénario ou d'un commun accord avec son adversaire.

Ce total sert pour 'acheter' les troupes pour composer sa compagnie.

Il n'est pas autorisé à dépasser ce total, ne serait-ce que d'une étoile.

Le schéma de peloton universel indique les unités disponibles, on ne peut pas commencer un nouveau peloton tant que le précédent n'est pas entièrement rempli.

Schéma de peloton universel

- 1) Infanterie (rang 1)!
- 2) Infanterie (rang 1 ou 2)!
- 3) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 6) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

Les Cogs peuvent remplacer les options véhicule rang 2 par de l'infanterie rang 3.

Les deux premières lignes, notés avec « ! », sont obligatoires et doivent être choisies avant tout autre.

Au lieu de créer une compagnie basée sur le schéma de peloton universel, les joueurs peuvent choisir une compagnie thématique qui suivra le schéma de peloton d'une sous faction.

Unités

Une unité peut être prise en effectif minimale, ou effectif maximal.

Officiers

Les officiers Cogs sont des clones, leurs grades sont:

| Officier | Grade | AUT | PC | Coût en étoiles |
|----------|-------|-----|----|-----------------|
| G45 | 0 | 2 | 2 | - |
| G36 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| G27 | 2 | 4 | 4 | 1 |
| G18 | 3 | 5 | 6 | 2 |
| G09 | 4 | 6 | 8 | 3 |

Chaque compagnie doit inclure au moins un officier, dont le plus gradé sera le commandant de la compagnie.

Le grade maximal du commandant dépend de la taille de la compagnie, selon le tableau suivant :

| Taille de la compagnie en étoiles | Grade maximal du commandant |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 0 à 19 | 1 (G36) |
| 20 à 29 | 2 (G27) |
| 30 à 39 | 3 (G18) |
| 40 ou plus | 4 (G09) |

Une compagnie peut inclure un commandant de grade maximal.

Une compagnie peut inclure des officiers de grade inférieur, mais il ne peut pas y avoir plus d'officiers de grade supérieurs qu'il n'y ait de grade inférieurs.

Une compagnie n'est jamais limitée dans le nombre d'officiers de grade 0.

Exemple

Le nombre d'officiers de Grade 3 ne peut pas dépasser le nombre d'officiers de Grade 2, qui eux ne peuvent pas être plus nombreux que les officiers de grade 1.

Les héros sont toujours des officiers de grade 1 ou supérieur.

Les officiers de grade 0 font partie d'une unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif.

Les officiers de grade 0 sont intégrés dans des unités, ils ne peuvent pas quitter leur unité à aucun moment.

Ils sont soumis aux règles du jeu comme des combattants ordinaires.

Commandant

Le commandant sera le clone le plus gradé qui participe activement à la bataille. (Sa carte est dans le talon du joueur)

Lorsque la carte du clone le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors le clone avec le grade le plus élevé qui participe activement à la bataille devient commandant.

Le commandant n'est remplacé que lors du prochain tour, lorsque les séquences d'activation sont composées par les joueurs.

Meneurs

Chaque unité comprend un meneur, qui doit être facilement reconnaissable, le meneur ne sert que de point de référence pour mesurer les distances.

Spécialistes

Les spécialistes sont des combattants avec un armement différent ou une compétence particulière.

Leur simple présence permet d'utiliser leur spécialité, dès qu'ils sont éliminés, l'unité n'aura plus accès à leur spécialité.

SOUS FACTIONS

Les factions ne sont pas des ensembles parfaitement unies contre un adversaire commun, chaque faction est divisée, avec des dissidents, des courants politiques et/ou militaires, qui dans l'ensemble ont un même but, mais tiennent leurs propres agendas.

Un joueur n'est pas obligé de créer une compagnie selon le schéma de peloton universel, mais peut créer une compagnie appartenant à une sous faction en utilisant le schéma de peloton spécifique à celle ci. Lorsqu'un joueur crée une compagnie appartenant à une sous faction, tous les pelotons de la compagnie doivent suivre le même schéma de peloton.

Chaque sous faction a un avantage et un inconvénient qui reflètent la philosophie de guerre de la sous faction. L'avantage et l'inconvénient seront obligatoirement appliqués à l'ensemble de la compagnie.

Il existe actuellement 3 sous factions pour la plupart des factions, et quatre pour les Cogs, d'autres deviendront disponibles avec les extensions de AT-44.

Avantages et Inconvénients

Les avantages et inconvénients représentent la philosophie de guerre de la sous faction, leurs aptitudes spécifiques et leurs contraintes particuliers au sein de leur propre faction.

Le premier avantage (et inconvénient) est le schéma de peloton en lui-même ; certains unités sont disponibles en plus ou moins grand nombre qu'avec le schéma de peloton universel.

Héros liées

Les héros dans les army books ont des affinités avec certains sous factions.

Un joueur n'est pas limité dans le choix de ces héros dans un peloton universel, par contre dans une compagnie de sous faction seul le héros liée est disponible.

Les joueurs peuvent aussi fabriquer leurs propres héros liées à des sous factions spécifiques avec le hero creation kit.

A-Volution

Texte

- 1) Véhicule (rang 1 ou 3) !
- 2) Véhicule (rang 1 ou 3) !
- 3) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 4) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 5) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 6) Infanterie (rang 1 ou 3)
- 7) Infanterie (rang 1 ou 3)

Avantage : Disponible / Infanterie rang 3 (Les unités d'infanterie grade 3 Cogs coûtent 1 étoile de moins que d'habitude lors de la création de compagnie.

Inconvénient : Blitzkrieg (Si la compagnie n'a pas gagné la partie à la phase d'entretien du 3^e tour, alors ils perdent la bataille)

Héros lié : A-Volution

T-Regulator

Texte

- 1) Véhicule (rang 1 ou 3) !
- 2) Véhicule (rang 1 ou 3) !
- 3) Véhicule (rang 1 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 1 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 6) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 7) Infanterie (rang 1 ou 2)

Avantage : Visée amélioré (Les véhicules peuvent faire un déplacement rapide et tirer dans une même activation)

Inconvénient : Séquence aléatoire (Lorsque les joueurs préparent leurs séquences d'activation pour le tour suivant, le joueur doit mélanger ses cartes de manière aléatoire)

Héros lié : T-Regulator

C-Naps

Texte

- 1) Infanterie (rang 3) !
- 2) Infanterie (rang 1 ou 3) !
- 3) Infanterie (rang 1 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 2)
- 5) Infanterie (rang 2)
- 6) Véhicule (rang 1)
- 7) Véhicule (rang 1 ou 3)

Avantage : Réaction rapide (Les étoiles sont prises sur les objectifs immédiatement au lieu de devoir attendre la phase d'entretien)

Inconvénient : Pillage (Vos unités ramassent une étoile de moins par objectif)

Héros lié : C-Naps

G-Nocrat

Texte

- 1) Infanterie (rang 1) !
- 2) Infanterie (rang 1) !
- 3) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 4) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 5) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 6) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 7) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 3)

Avantage : Hôpital de campagne (Une unité d'infanterie retirée du jeu peut revenir en tant que renforts)

Inconvénient : Ramenez les à la maison ! (Une unité qui loupe un test de moral est immédiatement en déroute et est retiré du jeu)

Héros lié : G-Nocrat

HEROS

Les héros sont des officiers hauts gradés qui ont souvent des équipements ou des compétences spéciales.

Chaque héros est une unité en soi, mais il peut rejoindre d'autres unités.

Une unité ne peut contenir qu'un seul héros.

Les héros ne subissent de dégâts que lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible.

- 1) Un héros seul peut être spécifiquement pris pour cible.
- 2) Un héros dans une unité d'infanterie ne peut pas être pris pour cible par des tirs, mais pourrait être pris pour cible en mêlée s'il est au contact avec les assaillants.
- 3) Un héros dans un véhicule peut être pris pour cible comme tout autre véhicule.

La plupart des héros doivent rester avec leur unité assignée pendant toute la partie et peuvent rejoindre une autre unité que lorsque son unité d'origine est retirée du jeu. Certains héros peuvent changer d'unité librement pendant la partie.

Un héros qui se retrouve seul (parce que son unité a été détruite) sera activé par la carte de l'unité qu'il avait rejointe. A la phase d'entretien la carte d'unité sera retirée de la séquence d'activation, et la carte du héros seul sera rajoutée à la séquence.

Si le héros entre en contact avec une unité compatible (même désorganisée ou engagée) il rejoint automatiquement l'unité à la fin de son l'activation.

Lorsqu'un héros rejoint une unité, sa carte est retirée de la séquence d'activation; le héros sera activé en même temps que l'unité qu'il accompagne. (Oui, cela implique qu'une gestion astucieuse de la séquence d'activation peut permettre à un héros de s'activer deux fois par tour).

Étoiles de héros

Le coût d'un héros en étoiles est son coût pour lui seul, sans son éventuel véhicule.

Un héros d'infanterie ne prend pas une place dans un schéma de section, mais doit accompagner une unité d'infanterie au début de la partie.

Si le héros peut piloter un véhicule, alors le véhicule doit être payé séparément, et prendra une place dans le schéma de section.

Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence Nerfs d'acier,

Les héros qui accompagnent une unité rajoutent leur grade en bonus à la caractéristique de moral de l'unité.

Les héros seuls n'ont pas la compétence Contrôle.

Tous les héros suivent les règles spéciales spécifiques à leur faction (Guerrier karmique, Bouclier Cog, Routines Therians etc.)

Les héros qui pilotent un véhicule ont la compétence Pilote héroïque.

Les joueurs Cogs peuvent utiliser les héros décrits dans ce livre.

REGLES SPECIALES COGS

Champ de force

Les combattants d'infanterie Cogs sont particuliers ; des humanoïdes clonés de près de 3m de haut.

Ils ne bénéficient pas des sauvegardes de couvert du terrain.

Tous les combattants d'infanterie Cogs portent un générateur de champ de force personnel. Ce champ de force ne peut pas être utilisé en permanence, mais lorsqu'une unité d'infanterie Cogs utilise l'attitude de combat « à couvert » les combattants de l'unité auront une sauvegarde de couvert de 3+, et ce même si aucun couvert n'est présent.

Moral

Les Cogs sont des clones endoctrinés, ils ont très peu de conservation de soi.

Toutes les unités d'infanterie Cogs sont considérées comme des rangs 3 pour leurs tests de Moral, c'est-à-dire leur effectif critique est à 1 seul combattant.

Officiers et Héros

Les officiers Cogs suivent les règles des Héros.

Chaque grande lignée à trois grades d'officiers disponibles, les générations qui ne sont pas notés sont gardées dans la vie civile pour d'autres tâches.

C'est cela de n'être qu'un rouage dans la machine.

LIGNÉE A-VOLUTION

| Génération | AUT | PC | Bonus MOR | Etoiles |
|------------|-----|----|-----------|---------|
| G18 | 5 | 6 | +3 | 3 |
| G36 | 3 | 3 | +1 | 2 |
| G45 | 2 | 2 | +0 | 2 |

Les officiers de la lignée A-volution peuvent intégrer toute unité d'infanterie de rang 3, en raison d'un officier par unité.

Leur équipement dépend de leur grade :

A-volution G18 : 2 x Quantum baton, Rocket launcher

A-volution G36 : 2 x Quantum rifle, Rocket launcher

A-volution G45 : Quantum MG, Rocket launcher

Tous les officiers A-volution sont équipés de AI beacon, quantum wings et cyberoptiques.

| MOU | MOR | ARM | Déf |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | ? | 10 | 4 |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum baton | 5 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Quantum Rifle | 7 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Quantum MG | 6 | 4/2 | - | 7/1 | |
| Rocket launcher | 5 | 2/1 | - | 11/2 | |

Compétences

AI beacon : Lorsque l'officier doté d'un AI beacon est en contact avec un objectif sur le champ de bataille, à la place de ses attaques de mêlée, il peut immédiatement faire entrer en jeu une unité de Recon strider (Marcheur de combat Cog rang 1) qui est en renfort. Chaque Recon strider de l'unité nécessite 4 PC.

L'unité entre immédiatement en jeu (cf. faire entrer les renforts) sa carte est jouée tout de suite après celle de l'officier qui l'a appelé. Chaque AI beacon ne peut appeler qu'une unité par bataille.

Cyberoptiques : Confère la compétence *Détection* à l'officier, ils gagnent +1 en précision (déjà compris dans le profil) et annulent la compétence Camouflage en dessous de portée 4 au lieu de 2. Cette compétence n'est pas transmise à l'unité rejointe.

Quantum wings : confère la compétence *Rocket jump* à l'officier. Cette compétence n'est pas transmise à l'unité rejointe.

LIGNÉE C-NAPS

| Génération | AUT | PC | Bonus MOR | Étoiles |
|------------|-----|----|-----------|---------|
| G09 | 7 | 9 | +4 | 3 |
| G36 | 3 | 3 | +1 | 2 |
| G45 | 2 | 2 | +0 | 1 |

Les officiers de la lignée C-Naps G09 et G45 peuvent intégrer les unités d'infanterie de rang 1 ou 2, les C-Naps G36 doivent intégrer une unité d'infanterie de rang 3.

Dans tous les cas, pas plus d'un officier par unité.

Leur équipement dépend de leur grade :

C-Naps G09 : Quantum rifle, Quantum baton.

C-Naps G36 : 2 x Quantum rifle, Rocket launcher, AI beacon, quantum wings et cyberoptiques.

C-Naps G45 : 2 x Quantum baton, Missile launcher, Medic

| | MOU | MOR | ARM | DEF |
|------------|-----|-----|-----|-----|
| G09 et G45 | 18 | ? | 6 | 3 |

| | MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| G36 | 18 | +2 | 10 | 4 |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Quantum Rifle | 6 | 2/1 | - | 5/1 | G09 |
| Quantum Rifle | 7 | 2/1 | - | 5/1 | G36 |
| Rocket launcher | 4 | 2/1 | - | 11/2 | |
| Rocket launcher | 5 | 2/1 | - | 11/2 | G36 |

Compétences

Medic : Les C-Naps G45 ont la compétence *Medic*

Cyberoptiques : confère la compétence *Détection* au C-Naps G36.

Quantum wings : confère la compétence *Rocket jump* au C-Naps G36.

AI beacon : Voir *AI beacon* des A-volution.

LIGNÉE G-NOCRAT

| Génération | AUT | PC | Bonus MOR | Étoiles |
|------------|-----|----|-----------|---------|
| G09 | 6 | 8 | +4 | 3 |
| G27 | 4 | 4 | +2 | 2 |
| G45 | 2 | 2 | +0 | 1 |

Les officiers de la lignée G-Nocrat peuvent intégrer toute unité d'infanterie de rangs 1 ou 2, en raison d'un officier par unité.

Leur équipement dépend de leur grade :

G-Nocrat G09 : Quantum rifle, Quantum baton, Medic.

G-Nocrat G27 : Quantum rifle, Quantum baton, Medic

G-Nocrat G45 : 2 x Quantum baton, Rocket launcher, Medic

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | ? | 6 | 3 |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Quantum Rifle | 6 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Rocket launcher | 4 | 2/1 | - | 11/2 | |

Compétences

Medic : Tous les G-Nocrat ont la compétence *Medic*

LIGNÉE T-REGULATOR

| Génération | AUT | PC | Bonus MOR | Étoiles |
|------------|-----|----|-----------|---------|
| G09 | 6 | 8 | +4 | 3 |
| G27 | 4 | 4 | +2 | 2 |
| G45 | 2 | 2 | +0 | 1 |

Les officiers de la lignée T-Regulator peuvent intégrer toute unité d'infanterie de rangs 1 ou 2, en raison d'un officier par unité.

Leur équipement dépend de leur grade :

T-Regulator G09 : Quantum rifle, Quantum baton, Parasitage

T-Regulator G27 : 2 x Quantum pistol, Deflector shield controller

T-Regulator G45 : Rocket launcher, Heat Seeker rockets

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | ? | 6 | 3 |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Quantum Rifle | 5 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Quantum pistol | 4 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Rocket launcher | 4 | 2/1 | - | 11/2 | |

Compétences

Parasitage : Les T-Regulator G09 ont la compétence *Parasitage*.

Heat Seeker Rockets : Le joueur lance deux D6 pour la localisation de chaque impact de Rocket launcher contre des véhicules, et choisit le résultat qui lui convient.

Deflector shield controller : Lancer 2D6 pour la localisation de chaque impact contre tout véhicule Cog allié, le joueur du T-regulator G27 décide quel résultat retenir.

ARMURIE

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------------|------------|-------------|-------------|------------|----------------|
| Quantum pistol | 3 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Quantum rifle | 5 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Armes d'appui | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
| Jammer | 5 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum MG | 4 | 4/2 | - | 7/1 | |
| Rocket launcher | 4 | 2/1 | - | 11/2 | |
| Quantum Sniper | 8 | 2/1 | - | 8/1 | Sniper |
| Armes Lourdes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
| Quantum cannon | 8 | 2/1 | - | 14/1 | |
| Quantum mortar | 4 | 1/1 | 4 | 6/1 | Tir indirect |
| Heavy Quantum cannon | 9 | 4/2 | - | 16/1 | |
| Heavy quantum mortar | 5 | 2/1 | 10 | 7/1 | Tir indirect |

WARMONGERS

Infanterie Rang 1

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|--------------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 4 | 1 | 1 | 3 |
| Exceptionnel | 8 | 3 | 2 | 6 |

Les **Warmongers** sont équipés d'un Quantum pistol et d'un Quantum baton, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Jammers, soit de Quantum MG.

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 8 | 6 | 3 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum pistol | 3 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Armes d'appui | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
| Jammer | 5 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum MG | 4 | 4/2 | - | 7/1 | |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux en effectif exceptionnel.

Artificier (compétence *Artificier*). Les artificiers sont équipés de *balises de marquage*.

STALKERS

Infanterie Rang 1

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|--------------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 4 | 0 | 1 | 3 |
| Exceptionnel | 8 | 0 | 2 | 6 |

Les **Stalkers** sont équipés de deux Quantum batons.

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 8 | 6 | 3 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Quantum baton | 4 | 2/1 | - | 6/1 | Mêlée |
| Coup puissant | 4 | 2/1 | - | 12/1 | Mêlée |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Camouflage : L'unité ne peut pas être prise pour cible au delà de portée 2.

Coup puissant : Lors de son activation, chaque Stalker peut faire une seule attaque en mêlée avec coup puissant, au lieu d'attaquer avec chaque quantum baton séparément.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux en effectif exceptionnel.

Spécialiste de guerre électronique (compétence *Brouillage*).

GUNSLINGERS

Infanterie Rang 2

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|--------------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 3 | 1 | 1 | 3 |
| Exceptionnel | 6 | 2 | 1 | 5 |

Les **Gunslingers** sont équipés de deux Quantum pistols chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés de Jammers.

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 9 | 6 | 3 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum pistol | 4 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Quantum pistol | 4 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Armes d'appui | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
| Jammer | 5 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum MG | 4 | 4/2 | - | 7/1 | |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

Medic (compétence *Medic*)

SHARPSHOOTERS

Infanterie Rang 2

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|--------------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 3 | 1 | 1 | 3 |
| Exceptionnel | 6 | 2 | 1 | 5 |

Les **Sharpshooters** sont équipés de deux Quantum rifles chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Jammers, soit de Quantum snipers.

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 9 | 6 | 3 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum rifle | 6 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Quantum rifle | 6 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Armes d'appui | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
| Jammer | 6 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum sniper | 8 | 2/1 | - | 8/1 | Sniper |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

Medic (compétence *Medic*)

CYBER CLONES

Infanterie Rang 3

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|----------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 3 | 0 | 0 | 4 |

Les **Counter snipers** sont équipés de Quantum snipers

Les **Gun fighters** sont équipés de deux Quantum pistols

Les **Skirmishers** sont équipés de deux Quantum rifles

Les **Gunmen** sont équipés de Quantum MG

Les **Trackers** sont équipés de Jammers

Tous les cyber clones sont équipés de quantum wings et cyber optiques.

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 10 | 10 | 4 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|---------|
| Quantum pistol | 5 | 3/1 | - | 4/1 | |
| Quantum rifle | 6 | 2/1 | - | 5/1 | |
| Quantum MG | 6 | 4/2 | - | 7/1 | |
| Jammer | 6 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum sniper | 9 | 2/1 | - | 8/1 | Sniper |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Stabilité : Les unités de cyber clones ne peuvent jamais être mis à terre.

Drop troops : Peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

Cyberoptiques : Confère la compétence *Détection*, ils gagnent +1 en précision (déjà compris dans le profil) et annule la compétence Camouflage en dessous de portée 4 au lieu de 2.

Quantum wings : Confère la compétence *Rocket jump*, l'unité peut ignorer les décors et figurines lors de leur déplacement.

CYBER CLONE HUNTERS

Infanterie Rang 3

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|----------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 2 | 0 | 0 | 3 |

Les **Hunters** sont équipés de Cyberoptiques, Rocket launchers et Heat Seeker rockets

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 18 | 10 | 11 | 4 |

| Armes standard | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|-----------------|-----|------|------|------|---------|
| Rocket launcher | 5 | 2/1 | - | 11/2 | |

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Stabilité : Les unités de hunters ne peuvent jamais être mises à terre.

Cyberoptiques : Confère la compétence *Détection*, ils gagnent +1 en précision (déjà compris dans le profil) et annule la compétence Camouflage en dessous de portée 4 au lieu de 2.

Heat Seeker Rockets : Le joueur lance deux D6 pour la localisation de chaque impact de Rocket launcher contre des véhicules, et choisit le résultat qui lui convient.

RECON STRIDERS

Véhicule (Marcheur de combat) Rang 1

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|--------------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Minimal | 1 | 0 | 0 | 3 |
| Standard | 2 | 0 | 0 | 6 |
| Exceptionnel | 3 | 0 | 0 | 9 |

Les **Recon striders** ont équipés de deux armes différentes choisies parmi la liste ci-dessous, mais tous les membres d'une unité doivent avoir la même configuration d'armement.

| MOU | MOR | ARM | Déf |
|-----|-----|-----|-----|
| 25 | - | 12 | 4 |

| Localisation | Propulsion | Châssis | Armes |
|---------------------|------------|---------|----------|
| Points de structure | 1 | 2 | 1 chacun |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------|-----|------|------|------|--------------|
| Jammer | 6 | 2/1 | - | 3+/1 | Jammer |
| Quantum MG | 5 | 4/2 | - | 7/1 | |
| Quantum cannon | 8 | 2/1 | - | 14/1 | |
| Quantum mortar | 4 | 1/1 | 4 | 6/1 | Tir indirect |

Compétences

Détection : +1 en précision avec armes de tir (déjà inclus) et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4 (au lieu de portée 2)

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Note

La dénomination des Recon striders dépend de leurs armements traditionnels :

Le Recon Marauder est équipé d'un Jammer et d'un Quantum MG

Le Recon Pillager est équipé d'un Quantum cannon et d'un Quantum mortar

Le Recon Prowler est équipé d'un Quantum cannon et d'un Quantum MG

Le Recon Ravager est équipé d'un Jammer et d'un Quantum mortar

ARN TRANSPORT (ARNt)

Véhicule (Véhicule volant) Rang 3

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|----------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 1 | 0 | 0 | 7 |

Les **ARNt** sont équipés de deux quantum MG

| MOU | MOR | ARM | DEF |
|-----|-----|-----|-----|
| 30 | - | 14 | 4 |

| Localisation | Propulsion | Châssis | Armes |
|---------------------|------------|---------|----------|
| Points de structure | 4 | 4 | 1 chacun |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|------------|-----|------|------|-----|---------|
| Quantum MG | 5 | 4/2 | - | 7/1 | |
| Quantum MG | 5 | 4/2 | - | 7/1 | |

Compétences

Transport : Un ARN transport peut transporter jusqu'à 2 unités d'infanterie, ou trois véhicules rang 1.

Détection : +1 en précision avec armes de tir (déjà inclus) et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4. Cette compétence n'est pas transmise à l'unité transportée.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Véhicule volant : Peuvent s'orienter dans la direction et à se mettre à la hauteur de tige voulu pendant leur activation (sous réserve d'avoir une propulsion fonctionnelle).

Ces véhicules ont la compétence Rocket jump, ils ignorent les figurines et les décors lors de leur déplacement, et n'ont jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain »

Un véhicule volant qui perd sa propulsion s'écrase immédiatement sur place, sans pouvoir changer d'orientation, et subit un point de dégât supplémentaire dans le châssis.

Ces véhicules peuvent suivre les ordres comme les « autres véhicules » (pas de « à couvert », ni « genou à terre »)

Ils peuvent faire des écrasements et bénéficier des couverts comme tout véhicule, chaque arme à un arc de tir restreint à 90° vers la direction qu'il fait face.

VANDAL

Véhicule (Marcheur de combat) Rang 3

| Effectif | Combattants | Armes d'appui | Spécialistes | Etoiles |
|----------|-------------|---------------|--------------|---------|
| Standard | 1 | 0 | 0 | 12 |

Les **Vandal** sont équipés d'un Heavy Quantum cannon et d'un Heavy Quantum mortar.

| MOU | MOR | ARM | Déf |
|-----|-----|-----|-----|
| 20 | - | 16 | 5 |

| Localisation | Propulsion | Châssis | Armes |
|---------------------|------------|---------|----------|
| Points de structure | 3 | 4 | 3 chacun |

| Armes | PRE | TIRS | AIRE | PEN | Spécial |
|----------------------|-----|------|------|------|--------------|
| Heavy Quantum mortar | 5 | 2/1 | 10 | 7/1 | Tir indirect |
| Heavy Quantum cannon | 9 | 4/2 | - | 16/1 | |

Compétences

Détection : +1 en précision avec armes de tir (déjà inclus) et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4 (au lieu de portée 2)

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

COMPETENCES

Artificier

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut automatiquement infliger un point de dégât à son contact (décor, véhicule ou infanterie).

Un muret ou un container sont automatiquement détruits par les charges d'un artificier.

Autoréparation

Véhicules uniquement. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1 point.

Balise de marquage

Equipement des artificiers. Une fois par tour, à la place de son action de mêlée, le combattant peut placer une balise à son contact, cette balise est un point de largage pour les unités alliées.

Une balise est détruite si le combattant qui l'a posé est retiré du jeu (ou désorganisée), sinon elle dure jusqu'à la prochaine activation de l'unité l'ayant posé.

Brouillage

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence Brouillage sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

Camouflage

Les combattants dotés de la compétence Camouflage ne peuvent pas être pris pour cible à portée 2 ou plus, de plus ils ne bloquent pas les lignes de vue.

Une unité pourra tirer sur une unité camouflée si son meneur est entre 0 et 20 cm du meneur camouflé.

Contrôle

Cette unité peut contrôler des objectifs. Quasiment toutes les unités d'infanterie ont cette compétence.

Coup puissant

Un combattant avec plusieurs armes de mêlée peut les remplacer par une seule attaque de mêlée Coup puissant, qui sera noté dans son profil.

Détection

+1 en précision avec armes de tir et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4.

Avec détection on peut voir les unités avec camouflage jusqu'à 40cm

Drop troops

Les combattants peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table comme renforts.

Jammer

Inflige des dégâts sur les véhicules (et certaines structures) sur un résultat fixe.

L'infanterie peut subir des impacts de jammer, mais ne subit pas de dégâts.

Les véhicules détruits par Jammer ne sont plus retirés immédiatement du jeu, mais restent en place jusqu'à la prochaine phase d'entretien. Ils sont considérés comme détruits quand même, donc ne pourront pas s'activer normalement.

Avant la phase d'entretien ils peuvent être remis en service par la compétence Mécanicien ou un héros doté de l'option File moi les clefs au niveau adéquat.

Que ce soit un héros ou la compétence mécanicien, tous les dégâts de Jammer de la dernière salve sont automatiquement annulés. (Il est toujours possible de continuer à tirer sur un véhicule détruit, pour être certain que personne ne puisse le ramener en jeu)

La compétence Artificier permet, au contraire, de retirer immédiatement un véhicule en attente du jeu.

Medic

Seules les unités d'infanterie peuvent bénéficier de cette compétence. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par l'unité de 1 point.

Nerfs d'acier

Une unité avec cette compétence réussit tout test de moral qu'elle serait amenée à faire.

Rocket jump

Cette compétence permet d'ignorer les effets du terrain lors du mouvement de l'unité. L'unité n'a jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain ». L'unité peut aussi se déplacer à la verticale, mais pas plus haut que le déplacement maximal du combattant. Un combattant doit toujours pouvoir poser son socle correctement à la fin de son activation.

Sniper

Pour utiliser cette compétence le combattant doit rester immobile lors de son activation, ses tirs ignorent les couverts et ignorent les figurines interposées dans les couloirs de feu.

Stabilité

Un combattant avec la compétence Stabilité ne peut jamais être Mis à terre.

Transport

Certains véhicules ont une capacité de transport, la quantité et la rang des combattants transportables seront notées dans la description du véhicule.

Un véhicule doté de cette compétence ne peut transporter que des unités entières (il ne peut pas prendre une partie des combattants d'une unité et laisser les autres) :

Une unité peut embarquer une fois par tour, dans un transport allié vide. Le meneur de l'unité doit être en contact avec l'engin à la fin de son activation ;

Une unité peut débarquer une fois par tour, lors de leur activation, les combattants sont placés en contact avec l'engin, et peuvent agir normalement.

Le transport ne pourra pas faire un déplacement rapide (course) lors de son activation si une unité embarque ou débarque.

Toute unité transportée sera immédiatement et irrémédiablement détruite si le véhicule qui les transporte est détruit.

RESUME

| Nom | Type | Rang | Etoiles effectif min | Etoiles effectif max |
|---------------|---------------------|-------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Warmongers | Infanterie | 1 | 3 | 6 |
| Stalkers | Infanterie | 1 | 3 | 6 |
| Gunslingers | Infanterie | 2 | 3 | 5 |
| Sharpshooters | Infanterie | 2 | 3 | 5 |
| Cyber clones | Infanterie | 3 | 4 | - |
| Huntes | Infanterie | 3 | 3 | - |
| Recon strider | Véhicule : marcheur | 1 | 3 | - |
| ARNt | Véhicule : volant | 3 | 7 | - |
| Vandal | Véhicule : marcheur | 3 | 12 | - |