

AT-44 LIVRE D'ARMÉE U.N.A.

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 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 grades des officiers de l'U.N.A. sont:

Officier	Grade	AUT	PC	Coût en étoiles
Sergent	0	1	2	-
Master sergent	1	2	3	1
Lieutenant	2	3	5	1
Capitaine	3	4	7	2
Colonel	4	5	9	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 (Master sergent)
20 à 39	2 (Lieutenant)
40 à 59	3 (Capitaine)
60 ou plus	4 (Colonel)

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 intégrale de leur unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif, et ne peuvent pas la quitter à aucun moment.

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

Commandant

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

Lorsque la carte de l'officier le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors l'officier 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. Lorsqu'un héros mène une unité alors celui-ci sert de point de référence pour l'unité.

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.

UNION

L'Union est basé sur les forces de défenses des réservistes volontaires prêts à défendre leur patrie.

C'est est une nécessité que les citoyens soient capables de participer à l'effort de guerre, de plus l'Union est une occasion pour de nombreuses organisations parallèles, tels que le crime organisé, les syndicats et même le red blok, d'obtenir des pouvoirs au sein de la société civile de l'UNA.

L'Union est en bas de l'échelle militaire de l'UNA. Composé surtout de garnisons de réservistes, ils peuvent demander de l'appui à M.Ind ou CentCom au besoin, mais ne disposent que d'un pouvoir local.

Leur doctrine militaire repose sur l'occupation du terrain par le plus grand nombre de troupes régulières, submergeant l'adversaire sous le nombre.

Les troupes de garnison sont bien équipées, mais entre les infiltrations et le manque d'expérience des recrues les unités ont du mal à suivre les ordres efficacement.

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

Avantage : Lourdemment armés (Les unités d'infanterie peuvent remplacer un combattant standard par un porteur d'arme d'appui supplémentaire. Seulement une arme d'appui qui est normalement disponible)

Inconvénient : Désobéissants (Chaque attitude de combat coûte 2PC)

Héros lié : M. Sgt. Borz

M.IND

Le complexe Militaro Industrielle est un lobby industriel au sein du système militaire UNA.

Le patriotisme charitable des ses débuts à laissé place a l'appât du gain. Tant que la galaxie reste en guerre, il y aura toujours plus d'opportunités de marchés pour M.Ind.

Les besoins de M.Ind et de CentCom ne se concordent pas toujours et l'Union n'est qu'un vivier de troupes bon marché à utiliser au lieu de mettre en péril leurs machines sophistiquées.

M.Ind prend soin de ses investissements, il se fournit avec le meilleur équipement à un excellent prix et entretien des garnisons de troupes non affiliés à CentCom.

- 1) Véhicule (Rang 1, 2 ou 3) !
- 2) Véhicule (Rang 1, 2 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 2)
- 7) Infanterie (Rang 1 ou 2)

Avantage : Disponible / Véhicules (Les véhicules UNA coûtent 1 étoile de moins que d'habitude lors de la création de compagnie)

Inconvénient : Clé de la victoire / Véhicules (La compagnie est vaincue si toutes les véhicules UNA sont retirées du jeu. Parce qu'elles sont détruites ou qu'elles attendent en renforts)

Héros lié : Cpt. Newton

CENTCOM

Central command est le centre névralgique de l'effort de guerre de l'UNA. CentCom se doit de coordonner toutes les forces UNA dispersés dans la galaxie, une tâche immense.

C'est pour cela que CentCom doit parfois céder à contrecœur le commandement à des sous factions tels que M.Ind ou à des commandants éloignés de l'Union en espérant qu'ils agiront au mieux.

CentCom se concentre sur des forces d'élites spécialisées, car cela implique une logistique moins coûteuse et plus efficace.

En contre partie CentCom ne peut pas se permettre de perdre trop de leurs forces de manière inutile, et retirera ses troupes au besoin.

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

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

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

Héros lié : Col. Stark

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.

Exemple

Capitaine Newton peut piloter son Fire Toad personnel "Number One" – Newton coûte 2 étoiles seule, Number One coûte 3 étoiles de plus et prendra une place de blindé Rang 1 dans le schéma de peloton, ou alors Number One peut mener une unité de Fire Toads, et c'est cette unité qui prendra une place dans le peloton.

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 blindé ont la compétence *Pilote héroïque*.

Les joueurs peuvent utiliser les héros suivants ou créer leurs propres héros en utilisant l'extension AT44 « hero creation kit »

Master Sergeant A. Borz

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
1	2	3	+1

M. Sgt. Borz peut piloter son Fire Toad personnel "Bad Dog" il peut mener toute unité de Fire toads.

M. Sgt. Borz peut mener toute unité d'infanterie UNA.

Master Sergeant Borz a les mêmes caractéristiques, compétences et équipement que les combattants standard de l'unité d'infanterie qu'il rejoint, et ce même en cours de partie.

Il est aussi équipé d'un laser pistol et un pointeur laser.

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
14	-	5	4	1

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser pistol	2	1/1	-	5/1	

Compétences

Homme à tout faire

Guidage

Bad dog est un Fire toad customise avec 2 laser cannons

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
25	-	11	5	3 + 1

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	4	1 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Light laser cannon	7	1/1	-	15/1	
Light laser cannon	7	1/1	-	15/1	

Compétences

Guidage

Lieutenant G. Epstone

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
2	3	5	+2

Lt. G. Epstone peut mener toute unité d'infanterie UNA de Rang 3.

Lieutenant Epstone est équipée d'un Tac-arm avec un pointeur laser et deux Volcano MGs.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	9	5	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Volcano MG	5	3/1	-	7/1	
Volcano MG	5	3/1	-	7/1	

Compétences

Drop troops

Stabilité

Guidage

Concentrez les tirs : Epstone a la compétence *Concentration de feu*. (Mais elle ne donne pas cette compétence à son unité)

Medic

Notes

Même si elle n'est pas vraiment un medic, Epstone et son unité bénéficient du même effet de jeu.

Captain H. Newton

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
3	4	7	+3

Cpt. Newton pilote son fire toad personnel "Number One" (à payer séparément) Number One peut être déployé seul ou peut mener toute unité de fire toads.

Cpt. Newton peut être déployée à contrecœur dans une unité d'infanterie, dans ce cas elle mènera une unité de star troopers ou de steel troopers.

Capitaine Newton est équipée d'un multilaser.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	4	3	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Multilaser	1	2/1	-	5/1	

Compétences

Mécanicien : Cpt. Newton a la compétence Mécanicien.

Escorte: Lorsqu'elle est déployée à pied, l'unité qu'elle mène rajoute 2 combattants standard en plus de l'effectif choisi.

Number One est un fire toad customisée avec 2 laser cannons

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
25	-	11	5	3 + 2

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	4	1 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Light laser cannon	8	1/1	-	15/1	
Light laser cannon	8	1/1	-	15/1	

Compétences

Mécanicien : Number one a la compétence Mécanicien.

Solitaire : Number One peut s'activer deux fois par tour lorsqu'il ne mène pas une unité.

Colonel G. Stark

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
4	5	9	-

Col. Stark mènera une unit  de Steel troopers, mais il peut rejoindre toute unit  d'infanterie UNA de Rang 1 ou 2 pendant la partie.

Col. Stark peut se r fugier   bord d'un Snake Assault Strider (  prendre s par ment)

Colonel Stark est  quip  comme un Steel trooper, avec des trioptiques, grenades, laser rifle et combat knife.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	5	5	3

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Sp�cial
Laser rifle	5	1/1	-	5/1	
Combat knife	4	1/0	-	4/1	
Grenades	0	1/0	-	4/1	

Comp tences

Officier de premi re ligne: Toute unit  men e par Col. Stark gagne la comp tence Nerfs d'acier.

Soldat avant d' tre officier: L'unit  qu'il m ne en d but de partie peut rajouter 3 combattants en plus de l'effectif choisi.

S curit : Col. Stark peut « piloter » un snake assault strider; ce v hicule co tera une  toile de moins que d'habitude.

Espionnage

Commandant

ARMURIE

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle	3	1/1	-	4/1	
Laser pistol	2	1/1	-	5/1	
Laser rifle	4	1/1	-	5/1	
Multilaser	1	2/1	-	5/1	
SMG	2	2/1	-	4/1	
Power pike	5	1/1	-	7/1	<i>Mêlée</i>
Combat knife	3	1/0	-	3/1	<i>Mêlée</i>
Grenades	0	1/0	1	4/1	<i>Tir indirect</i>
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	<i>Projection</i>
Volcano MG	3	3/1	-	7/1	
Missile launcher	3+	1/0	-	13/2	<i>Tir verrouillé</i>
Laser gun	6	1/1	-	14/1	
Jammer	6	1/0	-	3+/1	<i>Jammer</i>
Grenade launcher	4	1/0	3	4/1	<i>Tir indirect</i>
Sniper gun	7	1/1	-	8/1	<i>Sniper</i>
Power lance	5	1/1	-	12/2	<i>Mêlée</i>
Armes Lourdes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted Volcano MG	5	3/1	-	8/1	
Mounted Flamer	25cm	1/0	4	8/1	<i>Projection</i>
Light Grenade launcher	4	1/0	3	5/1	<i>Tir indirect</i>
Light laser cannon	7	1/1	-	15/1	
Medium Missile launcher	3+	2/0	-	14/2	<i>Tir verrouillé</i>
Medium Mortar	5	1/0	7	6/1	<i>Tir indirect</i>
Laser cannon	8	2/1	-	15/1	
Heavy Graser	7	3/0	-	17/2	

STAR TROOPERS

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	8	1	1	3
Exceptionnel	12	2	2	4

Les Star troopers sont menés par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Star troopers** sont équipés d'un Assault rifle et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Flamers, de Volcano MG, ou de Missile launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	5	4	3

Armes standard	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle	3	1/1	-	4/1	
Combat knife	3	1/0	-	3/1	<i>Mêlée</i>
Grenades	0	1/0	1	4/1	<i>Tir indirect</i>
Armes d'appui	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	<i>Projection</i>
Volcano MG	3	3/1	-	7/1	
Missile launcher	3+	1/0	-	13/2	<i>Tir verrouillé</i>

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Spécialistes

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

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de balises de marquage.

Medic (compétence *Medic*)

STEEL TROOPERS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	2	2	4

Les Steel troopers sont menés par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Steel troopers** sont équipés d'un Laser rifle et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Laser guns, soit de Missile launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades et de Trioptiques.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	6	5	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser rifle	5	1/1	-	5/1	
Combat knife	4	1/0	-	3/1	<i>Mêlée</i>
Grenades	0	1/0	1	4/1	<i>Tir indirect</i>
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser gun	7	1/1	-	14/1	
Missile launcher	3+	1/0	-	13/2	<i>Tir verrouillé</i>
Volcano MG	5	3/1	-	7/1	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Trioptiques : Confèrent la compétence Détection à l'unité. (+1 en PRE (déjà inscrit dans le profil), et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4 au lieu de 2).

Spécialistes

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

Mécanicien (compétence *Mécanicien*)

Medic (compétence *Medic*)

WING TROOPERS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	2	2	5

Les Wing troopers sont menés par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Wing troopers** sont équipés d'un multilaser et un combat knife chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Sniper guns soit de Missile launchers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Trioptiques, et de Jump packs.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	6	5	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Multilaser	2	2/1	-	5/1	
Combat knife	4	1/0	-	3/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Sniper gun	8	1/1	-	8/1	Sniper
Missile launcher	3+	1/0	-	13/2	Tir verrouillé
Laser gun	7	1/1	-	14/1	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

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

Trioptiques : Confèrent la compétence Détection à l'unité. (+1 en PRE (déjà inscrit dans le profil), et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4 au lieu de 2).

Jump packs : Confèrent la compétence Rocket jump à l'unité.

Spécialistes

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

Spécialistes de guerre électronique (compétence *Brouillage*)

Medic (compétence *Medic*)

SHOCK TROOPERS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	2	2	5

Les Shock troopers sont menés par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Shock troopers** sont équipés d'un SMG et un power pike chacun, les porteurs d'armes d'appui sont équipés de Flamers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Jump packs et de grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	6	5	5

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
SMG	2	2/1	-	4/1	
Power pike	5	1/1	-	7/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	Projection

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

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

Jump packs : Confèrent la compétence Rocket jump à l'unité.

Spécialistes

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

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de balises de marquage.

Medic (compétence *Medic*)

TAC-ARMS

Infanterie Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	3	0	0	3

Les Tac-arms sont menés par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Steel Tac-arms** sont équipés de deux Laser guns.

Les **Jam Tac-arms** sont équipés d'un Jammer, un Missile launcher et un pointeur laser.

Les **Shock Tac-arms** sont équipés d'un Flamer, un Power lance et un jump pack.

Les **Death dealer Tac-arms** sont équipés de deux Volcano MG.

	MOU	MOR	ARM	DEF
Tac-arms	14	7	9	5

	MOU	MOR	ARM	DEF
Shock Tac-arms	18	7	9	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Jammer	6	1/0	-	3+/1	<i>Jammer</i>
Missile launcher	3+	1/0	-	13/2	<i>Tir verrouillé</i>
Laser gun	6	1/1	-	14/1	
Flamer	25cm	1/0	4	7/1	<i>Projection</i>
Power lance	5	1/1	-	12/2	<i>Mêlée</i>
Volcano MG	4	3/1	-	7/1	

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Stabilité : Les unités de Tac-arms ne peuvent jamais être mises à terre.

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

Désignateur de cible : Confère la compétence *Guidage*.

Jump packs : Confèrent la compétence *Rocket jump* à l'unité.

FIRE TOAD

Blindé (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 unités de Fire toads sont menées par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Fire toad** peuvent être équipés de deux armes parmi la liste en dessous.

Tous les Fire toads d'une même unité doivent avoir le même armement.

MOU	MOR	ARM	D&F
25	8	11	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	3	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grenade launcher	4	1/0	3	5/1	Tir indirect
Light Laser cannon	7	1/1	-	15/1	
Mounted Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Mounted Volcano MG	5	3/1	-	8/1	

Compétences

Aucune

Notes

La dénomination des Fire toads est divisée en sous catégories selon leur armement.

Lancelot: 2 x Grenade launcher;

Iron rain: 2 x Mounted Volcano MG;

Light prince: Light laser cannon & Mounted Volcano MG ;

Devil toad : 2 x Flamer.

SNAKE ASSAULT STRIDERS

Blindé (Marcheur de combat) Rang 2

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

Un Assault strider est piloté par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Le **Snake Defender** est équipé de deux medium missile launchers et d'une module de *Contre mesures*.

Le **Snake Cobra** est équipé d'un medium missile launcher, et d'un Medium mortar.

Le **Snake M8** est équipé d'un medium Missile launcher, d'un Laser cannon et d'un module de *Brouillage*.

Le **Steel Snake** est équipé de deux Laser cannons.

MOU	MOR	ARM	DEF
20	9	13	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	4	2 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser cannon	8	2/1	-	15/1	
Medium Mortar	5	1/0	7	6/1	Tir indirect
Medium missile launcher	3+	2/0	-	14/2	Tir verrouillé

Compétences

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

Contre mesures : Chaque combattant de votre compagnie doté de la compétence *Contre mesures* sur la table au début du tour annule l'effet d'une compétence *Brouillage* de votre adversaire.

CAMEL TRANSPORT

Blindé (Véhicule) Rang 3

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

Un Camel transport est piloté par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

(La figurine idéale est une conversion de fire crawler)

Les **Camel transporters** sont équipés de deux Mounted Volcano MG.

MOU	MOR	ARM	Déf
30	10	13	4

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	4	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted Volcano MG	5	3/1	-	8/1	
Mounted Volcano MG	5	3/1	-	8/1	

Compétences

Transport : Un Camel transport peut transporter une unité d'infanterie ou un blindé Rang 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.

FIRE CRAWLER

Blindé (Marcheur de combat) Rang 3

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

Un Fire crawler est piloté par un Sergent (AUT : 1, PC : 2).

Les **Fire Crawler** sont équipés de deux Heavy Grasers.

Il est possible que d'autres choix d'armes deviennent disponibles à l'avenir.

MOU	MOR	ARM	Déf
20	10	15	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	5	3 Chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Heavy Graser	7	3/0	-	17/2	
Heavy Graser	7	3/0	-	17/2	

Compétences

Aucune

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.

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.

Contre mesures

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie doté de la compétence *Contre mesures* annule l'effet d'une compétence *Brouillage* et d'une compétence *Parasitage* de votre adversaire.

Contrôle

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

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.

Guidage

Lors de son activation, un combattant doté de cette compétence peut « marquer » un combattant adverse ou un élément de décor dans sa ligne de vue (placer un marqueur près de la cible). Jusqu'à la fin du tour, toutes les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur ce qui est marqué. Une unité dont tous les combattants disposent de guidage ne peut marquer qu'une même cible par tour.

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.

Mécanicien

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée (donc dernière chose de son activation) un mécanicien peut rétablir un PS à un véhicule en contact.

Nerfs d'acier

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

Pilote héroïque

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : Lorsque son véhicule est détruit, le héros n'est pas retiré du jeu, mais sa figurine à pied doit être placée dans un rayon de 10cm de l'épave.

Le joueur peut dépenser 1 PC pour activer le siège éjectable (ou toute autre mécanisme de survie) et peut placer le héros n'importe où sur la table, tant qu'il ne se retrouve pas en contact avec des unités adverses.

Le siège éjectable ne fonctionne que dans un véhicule de même faction que le héros.

Sa carte d'unité sera mise dans la séquence d'activation dès le tour suivant. Il constitue une unité à lui seul.

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*.

Tir verrouillé

Ne peut toucher que les blindés ou les décors dotés de points de structure (PS). Ne permet pas de tirer en état d'alerte. Ces tirs ignorent les couverts, et les *couloirs de feu*, et touchent toujours sur un résultat fixe, noté à la place de la PRE de l'arme.

Transport

Certains blindés ont une capacité de transport, la quantité et la qualité des combattants transportables seront notées dans la description du blindé.

Un blindé 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 blindé qui les transporte est détruit.

RESUME

Nom	Type	Rang	Etoiles effectif min	Etoiles effectif max
Star troopers	Infanterie	1	3	4
Steel troopers	Infanterie	2	3	4
Wing troopers	Infanterie	2	3	5
Shock troopers	Infanterie	2	3	5
Tac arms	Infanterie	3	3	-
Fire toad	Véhicule : marcheur	1	3	-
Snake assault strider	Véhicule : marcheur	2	7	-
Camel transport	Véhicule : volant	3	7	-
Fire crawler	Véhicule : marcheur	3	12	-