mantic

DEADZONE



LIVRE DE FACTIONS

ESCARMOUCHES AU CŒUR DE MONDES ABANDONNÉS

DEADZONE®

SOMMAIRE

Créer un Groupe de combat 4
Choisir vos figurines 5
Asterians 6
Enforcers 18
Forge-Fathers 30
GCPS 44
Marauders 56
Mazon Labs 68
Nameless 80
La Contagion 90
Rebs 100
Veer-Myn 114

CONTRIBUTIONS

Développement des règles

Ian *'#deadzoneislife'* Davies, Andy *'Dr Deadzone'* Sharp, A.-Claudio Schäfer

Relecture

Rob Burman, Matt Gilbert

Direction artistique et mise en page

Duncan Aldis

Traduction française

Alpha : Raphaël Biolluz
Beta : Gilles chassignol
Version finale et corrections : Denis Cossard

Relecture Française :

Monique Balabaud

Merci à tous nos testeurs du Council of Seven. Nous n'y serions pas parvenus sans vous !



++Clade de Cyphers Asterians fouillant les ruines d'un avant-poste humain dans l'Arc de la Mort++

LISTES DE FACTIONS

Bienvenue dans le Livre de Factions de ***Deadzone***. Que vous coordonniez une équipe de choc d'Asterians patrouillant dans les Terres Muettes, une escouade de Forge Fathers revendiquant un droit d'exploitation minière sur une lune forestière, ou une Figurine d'élite d'Enforcers d'une Corporation envoyée éliminer une menace pour le GCPS, ce livre vous donnera toutes les informations nécessaires pour créer vos Groupes de combat et affronter votre adversaire sur les champs de bataille des Deadzones du futur.

À la suite des règles de construction de Groupe de combat se trouve un chapitre pour chaque Faction jouable dans ***Deadzone***, qui détaille les profils des figurines de cette Faction, leur armement, et les options d'Équipement disponibles. Les pages de galerie vous montrent la gamme des magnifiques figurines ***Mantic*** disponibles et des idées de peinture pour vos Groupes de combat.

Amusez-vous… et écrivez votre propre histoire dans les Deadzones de la galaxie !



CRÉER UN GROUPE DE COMBAT

Avant une partie de ***Deadzone***, chaque joueur reçoit un certain nombre de Points (Pts) à dépenser pour créer son Groupe de combat. Le nombre de Pts disponible peut être dicté par la description de la Mission, ou peut être entendu avec l'adversaire. Les parties habituelles se jouent entre 100 et 200 Pts pour garder une taille raisonnable, mais des batailles à plus grande échelle sont possibles.

Commencez par choisir la Faction que vous voulez jouer. Puis, créez un Groupe de combat en choisissant dans la liste de cette Faction (vous ne pouvez pas mélanger les Factions) sans dépasser votre nombre de Pts. Les mêmes limites s'appliquent à chaque joueur : chacun peut dépenser au maximum le nombre de Pts alloué en figurines et en Équipement supplémentaire ; il est possible de dépenser moins, mais jamais plus.

Les listes de Factions qui suivent contiennent des informations au sujet de chaque Faction et le coût en Pts pour chaque figurine et ses diverses options. Les figurines sont également classées par type, cette classification dictant de figurines d'un type donné que vous pouvez recruter dans votre Groupe de combat.

Les Groupes de combat sont composés en suivant cette structure :



- **Vous devez recruter un Chef, ni plus ni moins.**

  Retenez que le Chef de votre Groupe de combat est déterminant pour vos Jets de Reconnaissance, ainsi que pour l'effet de son Ordre Spécial.

- **Vous pouvez recruter n'importe quel nombre de figurines du type Troupe.**
- **Vous pouvez recruter une figurine du type Spécialiste par figurine de type Troupe recrutée.**
- **Vous pouvez recruter une figurine de type Soutien par tranche de trois figurines de type Troupe que vous avez recrutées.**
- **Vous pouvez recruter au maximum une seule Légende vivante dans votre Groupe de combat (ce n'est pas obligatoire)**

CHOISIR VOS FIGURINES

Chaque figurine possède un profil indiquant avec quelles armes elle est équipée, ainsi que son coût en Pts, ses Valeurs statistiques et les Points de Succès (PS) qu'elle rapporte. Chaque Liste de Faction est découpée en 5 sections :

- **Chef :** le commandant de votre Groupe de combat.
- **Troupe :** soldats du rang. Le gros d'un Groupe de combat.
- **Spécialiste** : soldat d'élite avec armement ou entraînement spécial.
- **Soutien :** support lourd (véhicules, monstres, plateformes de tir).
- **Légendes vivantes :** personnages spéciaux uniques et puissants notoirement célèbres dans toute la galaxie. (Blaine !)

PROFILS DES FIGURINES

Certaines entrées, comme une marionnette Astérian, peuvent disposer d'un certain nombre d'options dans leur profil. Ces options représentent les différentes armes qui peuvent l'équiper.

Les Valeurs de Vitesse, de Tir, de Combat, de Sauvegarde, d'Armure, de Points de Vie, de Taille, ainsi que le Diamètre du socle et les Mots-clés de la Figurine sont les mêmes pour toutes les figurines détaillées sous le profil générique "Marionnette".

Sous les "Valeurs d'armement" se trouvent les différents types de Marionnettes que vous pouvez recruter, en fonction de l'armement dont vous souhaitez l'équiper.

Par exemple, une Marionnette Noh est une Troupe basique armée d'un Fusil Noh. Elle coûte 10 Pts et rapporte 1 Point de Succès (PS). Cependant, si vous souhaitez recruter une Marionnette Sniper, elle est équipée d'un Fusil de Sniper, coûte 22 Pts et rapporte 2 PS. De plus, avec un puissant Fusil de sniper, la Marionnette devient Spécialiste au lieu de Troupe.

Lorsqu'une figurine est équipée de plusieurs armes, le profil "Valeur d'armement" l'indique par un regroupement en face du même nom de figurine. Par exemple, le Black Talon Prime est équipé d'un Pistolet Noh et d'une Lightblade. Il n'y a ni coût ni PS supplémentaires pour la deuxième arme.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez également dépenser des Pts pour doter vos figurines d'Équipement supplémentaire. À la fin de chaque Liste de Faction se trouve un tableau D'Équipement qui lui est propre ; il indique le nombre maximum d'Équipements de chaque type que pouvez acheter pour le Groupe de combat entier.

Chaque figurine peut être dotée d'un Équipement. Lorsqu'une figurine est éliminée, les Équipements qu'elle porte sont également retirés, ils ne sont pas abandonnés sur la zone de jeu, comme le sont les jetons Objet. Les Légendes vivantes ne peuvent jamais porter d'Équipement.

LES LÉGENDES VIVANTES

Les opportunités créées par les circonstances chaotiques entourant la mise en place d'une Deadzone sont aussi nombreuses que ceux qui cherchent à en tirer profit. En effet, ce ne sont pas seulement les organisations puissantes, bien connues et possédant des armées bien organisées qui prennent les armes lorsqu'un Protocole de confinement est décrété : certains des individus les plus célèbres de la Sphère de Co-Prosperité Globale choisissent également ce moment pour enfiler leur équipement et faire route vers la Deadzone.

Que ce soit pour suivre les ordres donnés par le commandement de secteur, par un riche employeur ou pour suivre leurs propres objectifs secrets, les Légendes vivantes renforcent systématiquement les rangs des principaux acteurs militaires. Certaines s'essaient également au style de vie de mercenaire, attirées par la liberté de travailler pour qui elles souhaitent et par le prestige et les richesses que la profession peut apporter. Les rares cas qui parviennent à survivre en embrassant ce type de carrière et se font un nom dans la galaxie où leur vie est moins précieuse qu'une poignée de crédits se doivent de posséder des compétences qui dépassent l'entendement.

Issues de tous milieux, espèces, formes et tailles, les Légendes vivantes possèdent une caractéristique commune : leurs compétences éprouvées font que leur réputation les précède toujours.



LES ASTERIANS

Le Royaume Stellaire Asterian est l'un des plus grands territoires de la galaxie, résultat de l'engagement absolu des Asterians pour le progrès scientifique, la philosophie et la protection de la vie. Tous ces aspects se retrouvent dans leurs armées.

Distants, et d'une certaine manière impénétrables pour les humains, les Asterians s'évertuent à avoir le moins de contacts possible avec les autres espèces. Contrairement aux Forge-Fathers, qui bien que très conservateurs quant à leurs coutumes et leur culture se mêlent facilement à d'autres peuples si cela bénéficie à leurs affaires, les Asterians rejettent toute implication avec les "jeunes espèces", et méprisent tout particulièrement les humains qu'ils voient comme des enfants se répandant dans la galaxie sans aucun égard pour son équilibre ou le chaos qu'ils sèment sur leur passage.

Ce furent les Asterians qui alertèrent en premier l'humanité sur le danger que constituait l'Arc de la Mort : ils essayèrent de les dissuader de déranger ce qui y reposait. Le fait que l'humanité ait ignoré ces avertissements, fut décevant, mais pas surprenant.

Les Asterians vénèrent par-dessus tout la quête de l'équilibre universel, les fondements de leur société étant basés sur ce concept. Leurs désintérêts pour les conflits et la violence les ont conduits au développement de technologies qui permettent à leurs plus grands guerriers d'être sur le champ de bataille sans prendre de risques physiques, en pilotant depuis leurs vaisseaux en orbite des drones télécommandés sophistiqués appelés Cyphers, qui sont aussi habiles et efficaces que des êtres vivants tout en étant plus rapides, plus forts et plus résilients.

Les Cyphers sont en général accompagnés par une myriade de Marionnettes. Méchanoïdes plus simples que les Cyphers d'élite, les Marionnettes sont cependant très efficaces, commandées par des pilotes asterians non moins disciplinés que ceux des clades. Les cadets peuvent chacun prendre le contrôle d'une équipe de Marionnettes, tandis que les officiers plus expérimentés parviennent à en diriger une ou plusieurs escouades.

Le summum de la technologie asterian sur le champ de bataille est le gracieux Spectra. Cet agile méchanoïde surpasse même le Strider ou l'Iron Ancestor et la vivacité de ses mouvements rend ses rivaux complètement archaïques. Malheureusement, contrôler un Spectra est très éprouvant pour son pilote, ce qui signifie que son déploiement ne se fait que dans les situations les plus désespérées. Hélas, celles-ci deviennent lentement la norme pour les Clades.

Les rares guerriers asterians qui affrontent en direct leurs adversaires sont les Kalyshis. Ils vont au combat, couverts de peintures de guerre traditionnelles et sont armés d'arcs et de glaives, mais seul un imbécile les prendrait pour de simples sauvages : les Kalyshis sont aussi technologiquement avancés que les autres Asterians. Leurs arcs et leurs lames sont alimentés par de l'énergie Noh et sont capables de pénétrer les blindages les plus robustes.



++Cypher Asterian++

Occasionnellement, les Marionnettes Asterians et même les puissants Spectras peuvent combattre aux côtés des reptiles Matsudans. Se méfiant grandement des corporations, ceux-ci se sont trouvé un allié dans la lutte contre la puissance envahissante du GCPS. Dénués de la grâce des Asterians, ils compensent par une sérieuse puissance de feu. Les Asterians font de plus en plus appel à leurs alliés Matsudans pour infiltrer les corporations dont ils craignent qu'elles puissent déstabiliser l'équilibre de la galaxie.

Le peuple asterian a rarement des raisons de s'aventurer dans le territoire du GCPS, mais ils sont souvent signalés aux alentours des Deadzones, bien que leurs objectifs ne soient pas clairs. Il semble tout de même qu'ils soient le plus souvent aperçus lors d'une épidémie de Contagion ou après la découverte d'anciens artefacts extraterrestres. Pour le reste, personne ne sait rien d'eux : ils sortent de nulle part, comme des fantômes, et disparaissent aussi vite, sans explication. Les tentatives pour communiquer avec eux sont ignorées, et toute tentative pour les arrêter serait futile.



CHEFS

OVERSEER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	1	2	1	25mm

Entraînement au Combat en Équipe, Bouclier Énergétique (4), Reconnaissance 4+, Tacticien (2)

Rouages complexes : Défaussez un des Dés de Commandement de votre adversaire. Une fois maximum par Activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Overseer	Chef	Lance de commandement	CC	-	*Broyeur (1)*	3	30 Pts
		Charge Blast	CC	-	*Contrecoup*		
		Impulsion énergétique	R1	-	*Contrecoup*		

CYPHER PRIME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	5+	1	1	1	25mm

Méchanoïde, Bouclier Énergétique (3), Hackeur, Tacticien (1), Reconnaissance 5+, Nuage de Gaz (Toxique(3))

Surcharge : L' Arme Noh de la Figurine active gagne *Tir rapide* et *Déluge de Feu (2)* jusqu'à la fin de son activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cypher Prime	Chef	Lightblade	CC	PA2	-	2	22 Pts
		Pistolet Noh	R3	-	-		

MARIONNETTE PRIME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	5+	-	2	1	25mm

Méchanoïde, Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Liés: Lorsqu'une Marionnette effectue une action *Tirer*, une autre Marionnette située au maximum à 2 Cubes de la Figurine active effectue une action *Tirer* gratuite contre une cible à sa Portée. À la fin de l'activation, l'autre Marionnette ne reçoit pas de marqueur Activé.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marionnette Prime	Chef	Fusil Noh	R5	-	-	2	20 Pts

BLACK TALON PRIME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	4+	5+	1	1	1	25mm

Déploiement aérien, Méchanoïde, Bouclier Énergétique (4), Rétropropulseurs, Reconnaissance 4+, Furtif, Tacticien (1)

Furtivité : Une Figurine de Cypher ou de Black Talon qui est la cible d'une action *Tirer* gagne +1 D8 à son Jet de Sauvegarde.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Black Talon Prime	Chef	Pistolet Noh	R3	-	-	3	28 Pts
		LightBlade	CC	PA2	-		

TOSHIYORI MATSUDAN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	1	3	2	25mm

Honorable, Reconnaissance 5+, Stable, Tacticien (1)

Enseigner l'Honneur aux Machines : Jusqu'à 3 Marionnettes passent leur Valeur de Tir à 4+ et gagnent *Déluge de Feu (1)*, *Résilient (1)* et *Honorable*, et perdent *Méchanoïde* jusqu'à la fin de la Manche. Au début de la prochaine Manche et avant toute activation, chaque Marionnette ayant bénéficié de cet Ordre Spécial reçoit un marqueur Activé.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Toshiyori Matsudan	Chef	Pistolet à ions	R4	PA1	-	3	28 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		

KALYSHI FAUCHEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	3+	5+	-	2	1	25mm

Reconnaissance 6+, Tacticien (1)

Danse de la Mort : Après avoir effectué une action *Combattre*, la figurine active se déplace d'un cube. Elle n'a pas besoin de tenter une Évasion pour sortir d'un cube contenant un ennemi. Maximum une fois par activation. Cette figurine ne peut pas utiliser en plus d'Ordre Marcher durant cette activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Kalyshi Faucheur	Chef	Arc énergétique	R4	-	-	2	24 Pts
		Fléau-rasoir	CC	PA1	*Frénésie (2)*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

MARIONNETTE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	2	1	25mm

Méchanoïde

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marionnette	Troupe	Fusil Noh	R5	-	-	1	9 Pts
		Phlogistor	R2	-	*Ça Brûle !*	1	9 Pts
	Spécialiste	Lance-grenades	R5	-	*Indirect - Fragmentation (3)*	2	14 Pts
		Fusil de sniper	R12	-	*Lunette de Précision*	2	16 Pts

CYPHER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	5+	5+	1	1	1	25mm

Méchanoïde, Hackeur, Nuage de Gaz (Toxique(3))

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cypher	Troupe	Fusil Noh	R5	-	-	2	15 Pts
		Fusil de Force	R5	-	*Explosion (Souffle)*	2	13 Pts
	Spécialiste	Lance-missiles léger	R7	PA2	-	3	22 Pts
		Fission Beamer	R10	PA5	*Lourde*	3	25 Pts

CYPHER WARDEN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	5+	1	1	1	25mm

Méchanoïde, Hackeur, Nuage de Gaz (Toxique(3))

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cypher Warden	Troupe	Charge Blast	CC	-	*Contrecoup*	1	12 Pts
		Impulsion énergétique	R1	-	*Contrecoup*		

KALYSHI

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	3+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Kalyshi	Troupe	Arc énergétique	R4	-	-	2	16 Pts
		Glaive	CC	PA1	*Frénésie (1)*		

DRONE DE SOUTIEN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	-	6+	-	2	1	25mm

Méchanoïde, Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone de Soutien	Troupe	Fusils Noh Jumelés	R5	-	*Déluge de Feu (1)*	1	12 Pts
		Dispositif d'occultation	-	-	*Dispositif d'occultation*	1	15 Pts
	Spécialiste	*Relais de Communication*	-	-	*Relais de Communication, Tacticien (1), Hackeur*	2	17 Pts

BLACK TALON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	4+	5+	1	1	1	25mm

Déploiement aérien, Méchanoïde, Bouclier Énergétique (2), Hackeur, Rétropropulseurs, Furtif, Nuage de Gaz (Toxique(3))

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Black Talon	Spécialiste	Fusil Noh	R5	-	-	2	20 Pts

SKY RAZOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-4	4+	6+	5+	1	2	2	40mm

Moto, Méchanoïde, Esquive, Vol, Résilient (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sky Razor	Spécialiste	Fusils Noh Jumelés	R5	-	*Déluge de Feu (1)*	2	20 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

DRONE DE COMBAT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	-	6+	1	3	2	40mm

Méchanoïde, Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone de combat	Spécialiste	Fission Beamer	R10	PA5	*Lourde*	2	20 Pts
		Bombarde à impulsions	R8	-	*Indirect - Fragmentation (4)*	3	20 Pts
		Générateur de bouclier	-	-	*Générateur de bouclier (4)*	1	15 Pts
		Plasma Vortex	R4	-	*Explosion - Fragmentation (5)*	3	24 Pts

MATSUDAN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	1	3	2	25mm

Honorable, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sekiwake	Troupe	Shock Maul	CC	-	*Broyeur (1)*	2	16 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		
Yokozuna	Spécialiste	Canon à ions	R6	PA1	*Déluge de Feu (1)*	3	18 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		
Ozeki	Spécialiste	Barrage ionique	R5	PA1	*Suppression*	3	20 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		

MATSUDAN INASHI

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	2	3	2	25mm

Honorable, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Inashi	Spécialiste	Double LightBlade	CC	PA2	*Frénésie (1)*	3	24 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		

SOUTIEN

MARIONNETTE FANTÔME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	2	4	2	40mm

Méchanoïde, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marionnette Fantôme	Soutien	Fusils Noh jumelés	R5	-	*Déluge de Feu (1)*	2	22 Pts
		Spirit Fists	CC	PA1	-		

SPECTRA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	4+	4+	5+	1	4	3	60mm

Marcheur de Combat, Stable, Méchanoïde, Bouclier Énergétique (4), Vol, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Spectra Duelliste	Soutien	Lame Solar	CC	PA2	*Frénésie (2)*	4	38 Pts
		Salve de Plasma	R3	-	*Explosion - Fragmentation (2), Usage unique*		
Spectra Assassin	Soutien	Micro-Fission Beamer	R6	PA3	-	4	40 Pts
		Salve de Plasma	R3	-	*Explosion - Fragmentation (2), Usage unique*		



++Fission Beamer Asterian++

LÉGENDES VIVANTES

NASTANZA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	6+	5+	-	2	1	25mm

Bouclier Énergétique (3), Esquive, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Nastanza	Légende vivante	Fusil de sniper	R14	-	*Lunette de Précision*	3	32 Pts

NEM-RATH

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	5+	1	2	1	25mm

Relais de Communication, Bouclier Énergétique (3), Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Nem-Rath	Légende vivante	Pistolet Noh	R3	-	-	3	24 Pts
		Charge Blast	CC	-	*Contrecoup*		
		Impulsion énergétique	R1	-	*Contrecoup*		

OTA SORA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	4+	2	3	2	25mm

Honorable, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ota Sora	Légende vivante	Canon à ions	R6	PA1	*Déluge de Feu (1)*	3	30 Pts
		Collision corporelle	CC	-	*Contrecoup*		

SO-HIN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	3+	5+	1	2	1	25mm

Compagnon

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
So-Hin	Légende vivante	Warbird Asterian	R4	-	*Indirect - Fragmentation (2)*	3	28 Pts
		Glaive	CC	PA1	*Frénésie (1)*		

TEN'UR-GO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	4+	4+	1	1	1	25mm

Déploiement aérien, Méchanoïde, Bouclier Énergétique (4), Rétropropulseurs, Furtif, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ten'ur-Go	Légende vivante	Pistolet Noh	R3	-	-	4	32 Pts
		Light Blade	CC	PA2	*Frénésie (2)*		

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Bouclier Énergétique (2)	4	2*
Bouclier Énergétique (3)	8	1*
Bouclier Énergétique (4)	12	1*
Grenade (Fragmentation (3))	6	2
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Nuage de Gaz (Toxique(3)))	4	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1

*** Une figurine avec un bouclier énergétique dans son profil ne peut pas en prendre un depuis la liste d'équipement.**

GALERIE

Chefs



Cypher Prime avec LightBlade et Pistolet Noh



Overseer avec Lance de Commandement



Black Talon Prime avec LightBlade et Pistolet Noh



Matsudan Toshiyori avec Pistolet à Ions

Troupes



Marionnette avec Fusil Noh



Cypher avec Fusil de Force



Cypher avec Fusil Noh



Matsudan Sekiwake avec Shock Maul



Kalyshi avec Arc énergétique et Glaive

Spécialistes



Drone de soutien avec Relais de Communication



Black Talon avec Fusil Noh



Sky Razor avec Fusils Noh Jumelés

Soutien



Spectra avec Lame Solar et Salve de Plasma

Légendes vivantes



Ota Sora
avec Canon à ions



Ten'Ur-Go
avec LightBlade et Pistolet Noh



So-Hin
avec Glaive et Warbird Asterian



Fusil Noh (Marionnette)



Fusil Noh (Cypher)



Phlogistor



Fusils Noh Jumelés (Drone)



Lame solaire



Générateur de bouclier



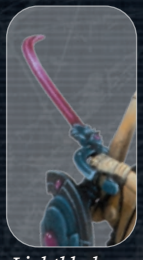
Lance-missiles léger



Fusil de sniper



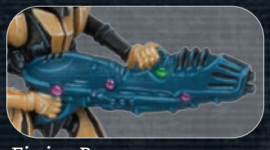
Charge Glove



Lightblade



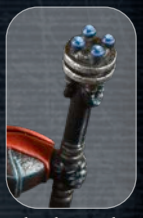
Lance-grenades



Fission Beamer



Pistolet Noh



Shock Maul



Fission Beamer (Drone)



Dispositif d'occultation



Relais de Communication



Lance de commandement



Pistolet à Ions



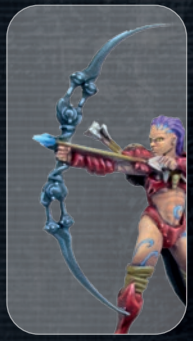
Bombarde à impulsions



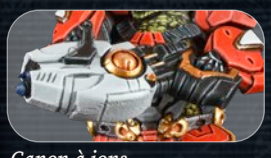
Vortex Plasma



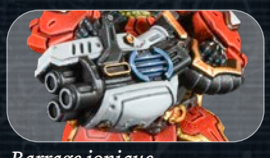
Glaive



Arc énergétique



Canon à ions



Barrage ionique



Micro-Fission Beamer



Salve de Plasma



Fusil de Force

LES ENFORCERS

Issus d'un programme de recherche secret dirigé par le Conseil des Sept, les hommes et femmes du Corps des Enforcers forment le bras armé brutal de son autorité. Déployés pour la première fois durant la célèbre Rébellion de Mandrake contre les rebelles Marauders, les Enforcers sont rapidement devenus la réponse systématique du Conseil lorsque se présente un danger pour ses intérêts galactiques.

Des nanites, très avancées et invasives, permettent à ces soldats d'être meilleurs que l'humain moyen à tous les niveaux, tant physiquement que mentalement. Un Enforcer peut courir plus longtemps, combattre plus intensément et réfléchir plus rapidement que le meilleur vétéran des corporations. De plus il obéira à n'importe quel ordre qui lui sera donné sans poser la moindre question ni avoir la moindre hésitation. En complément de cette perfection physique et mentale, le Conseil leur offre ce qu'il y a de mieux en matière d'équipement : armure pouvant arrêter les impacts et les coups, armes combinant précision et puissance d'arrêt mortelle, véhicules rapides et endurants. Combinez cela avec les aptitudes des Enforcers et vous obtenez une force militaire implacable.

Bien que la plupart des Enforcers soient équipés du fusil d'assaut laser 45 HLR-X de Genling, lorsqu'ils combattent dans les dédales urbains d'une Deadzone, ils peuvent opter pour les Griffes énergétiques à phase laser de Dionetik Corp, idéales pour le combat rapproché. La lame est capable de couper les liaisons au niveau moléculaire, ce qui signifie qu'elle peut trancher les armures et les exosquelettes les plus résistants.

Les groupes de combat d'Enforcers sont souvent vus comme un moyen pour le Conseil d'effectuer des démonstrations de force, alors que leurs actions sont le plus généralement discrètes. Les Enforcers frappent rapidement et sans prévenir : il est fréquent qu'une menace soit éradiquée sans que personne n'ait réalisé son existence. Dans certains cas, le danger peut être éliminé sans qu'un seul coup de feu soit tiré : les Enforcers ont une telle réputation de répression sauvage de toute opposition que nombreux sont ceux qui posent les armes dès qu'ils voient leurs vaisseaux d'intervention en orbite.

Si leur intervention est requise, les premiers à poser leurs bottes sur le terrain sont les éclaireurs, connus sous le nom de Pathfinders. Ces soldats d'élite sont célèbres pour leurs missions de reconnaissance permettant de confirmer l'existence de risques nécessitant un Protocole de confinement. Ils jouent également un rôle décisif dans les conflits de haute intensité, opérant en tant que snipers, saboteurs, ou pour guider les tirs d'unités d'armes lourdes.

Une escouade Pathfinder est en général accompagnée par un drone D.O.G. Ces drones polyvalents peuvent servir de relais de communication mobile pour aider les Pathfinders à relayer des renseignements à la base lorsqu'ils sont loin derrière les lignes ennemies, afin que les renforts arrivent rapidement.



++Opérateur Enforcer++

Lorsqu'une opération nécessite une démonstration de force ou que le niveau de menace est trop élevé, des vétérans en armure Peacekeeper sont déployés. Leur technologie développée par les Forge Fathers transforme chaque Enforcer en machine de guerre, capable de réduire en poussière des retranchements ennemis et de mettre à genoux des adversaires plus imposants ou de petits véhicules. S'ils n'étaient jusque-là que rarement déployés, le Conseil y a de plus en plus recours pour réprimer la résistance de plus en plus violente des planètes extraterrestres.

Lorsque même un Peacekeeper ne suffit plus, les Enforcers font intervenir un Strider. Divers châssis de Strider ont été utilisés par les forces institutionnelles, mais le plus employé par les Enforcers est le modèle GR77, équipé du canon mitrailleur laser lourd 88 de Genling. Ils servent principalement de plateformes de soutien pour l'infanterie, afin de couvrir les déplacements des Groupes de combat par des tirs de suppression.

La mort suit toujours de près le passage des Enforcers. Ils sont la manifestation de la volonté du Conseil, l'incarnation de la fureur des Sept et la plus grande force militaire jamais vue dans la galaxie. Même les meilleurs guerriers extraterrestres, les criminels les plus endurcis et les pirates réfléchissent à deux fois lorsqu'ils apprennent l'arrivée d'une flotte d'Enforcers.



CHEFS

SERGENT PATHFINDER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	-	2	1	25mm

Reconnaissance 3+, Éclaireur, Tacticien (1)

Marquage de cible : Une Figurine équipée d'une Arme TAG gagne pour une action *Tirer* soit +1 D8, soit *Déluge de Feu (3)* ; faites ce choix avant de faire le Jet de Tir.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent Pathfinder	Chef	Fusil TAG	R6	-	-	2	22 Pts
		Fusil à pompe	R3	-	*Contrecoup*	2	20 Pts
		Pistolet TAG	R3	-	-	2	20 Pts

SERGENT ENFORCER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs, Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Infanterie mobile : La Figurine active effectue une action *Marcher* ou *Courir* gratuite si elle possède le Mot-clé *Rétropropulseurs*. Cette Figurinene ne peut pas effectuer une autre action *Marcher* ou *Courir* durant cette activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent Enforcer	Chef	Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*	2	26 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	2	26 Pts
		Lame de poignet	CC	PA1	-	2	26 Pts
		Pistolet	R3	-	-		

CAPITAINE ENFORCER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs, Reconnaissance 4+, Tacticien (2)

Robustesse : Une Figurine relance immédiatement tout ou partie des D8 de son Jet de Sauvegarde.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Capitaine Enforcer	Chef	Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*	3	32 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	3	32 Pts

CAPITAINE PEACEKEEPER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	3+	2	2	2	40mm

Rétropropulseurs, Reconnaissance 4+, Stable, Tacticien (2)

Rempart : Une Figurine gagne +1 en Armure et *Résilient (1)* pour un seul Jet de Sauvegarde. Déclarez l'utilisation de cet Ordre Spécial avant tout jet pour l'action *Tirer* ou *Combattre* concernée.Pas plus d'un ordre spécial ne peut être utilisé par jet.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Capitaine Peacekeeper	Chef	Lame de poignet	CC	PA1	-	4	36 Pts
		Fusil Dominator	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*		
		Griffes énergétiques à phase laser	CC	PA2	*Frénésie (1)*	4	36 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ENFORCER D'OPÉRATION

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Enforcer	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	2	16 Pts
		Incinérateur	R2	-	*Ça Brûle !*	2	16 Pts
		Fusil thermique	R4	PA2	-	2	18 Pts
	Spécialiste	Mitrailleuse laser	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	3	18 Pts
		Lance-missiles	R8	PA5	*Lourde*	3	22 Pts
		Fusil de sniper	R10	-	*Lunette de Précision*	3	24 Pts
Enforcer Ingénieur	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Hackeur, Ingénieur, Désassembler*	2	15 Pts
		Fusil laser	R6	-	*Tir rapide, Hackeur, Ingénieur, Désassembler*	2	17 Pts
Enforcer Médic	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Médic*	2	15 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ENFORCER D'ASSAUT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Enforcer d'assaut	Troupe	Lame de poignet	CC	PA1	-	1	14 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		Griffes énergétiques à phase laser	CC	PA2	*Frénésie (1)*	2	17 Pts
Enforcer Breach & Eradicate	Troupe	Mines Thermiques	CC	PA3	-	2	17 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
	Spécialiste	Fuseur	R4	-	*Explosion - Fragmentation (3)*	2	20 Pts

PATHFINDER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	4+	-	2	1	25mm

Hackeur, Éclaireur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Pathfinder	Troupe	Pistolet TAG	R3	-	-	1	12 Pts
		Fusil TAG	R6	-	-	2	13 Pts
	Spécialiste	Fusil de sniper	R10	-	*Lunette de Précision*	3	20 Pts

SENTRY GUN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
-	4+	-	5+	-	1	1	25mm

Méchanoïde, Télécommandé

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sentry Gun	Troupe	Fusil lourd	R8	-	*Déluge de Feu (1)*	0	8 Pts

PEACEKEEPER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	2	2	2	40mm

Rétropropulseurs, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Peacekeeper	Troupe	Fusil Dominator	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	3	20 Pts
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		
		Fusil Dominator	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	3	22 Pts
		Lame de poignet	CC	1	-		
	Spécialiste	Fusil Dominator	R6	-	*Tir rapide, Bouclier Defender, Déluge de Feu (1)*	3	24 Pts
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		
		Mitrailleuse laser	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	3	24 Pts
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		
		Incinérateur	R2	-	*Ça Brûle !*	3	20 Pts
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		

MÉDI-BOT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	6+	5+	-	2	1	25mm

Méchanoïde, Bouclier Defender, Médic

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Médi-bot	Spécialiste	Électrochoc	CC	-	*Incapacitant*	1	14 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

DRONE D.O.G.

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-4	6+	7+	6+	-	2	1	40mm

Méchanoïde, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone D.O.G.	Spécialiste	Mitrailleuse laser	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	1	12 Pts

ENFORCER DEFENDER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Bouclier Defender, Rétropropulseurs

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Enforcer Defender	Spécialiste	Fusil à pompe	R3	-	*Contrecoup*	2	18 Pts

PATHFINDER INFILTRATOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-5	4+	6+	4+	-	2	1	40mm

Moto, Éclaireur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Pathfinder Infiltrator	Spécialiste	Fusil de sniper	R10	-	*Lunette de Précision*	3	22 Pts



++Gantelet énergétique Enforcer++

ENFORCER EN MOTOJET

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-5	4+	6+	4+	1	2	2	40mm
Moto, Esquive, Vol, Résilient (1)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Enforcer en Motojet	Spécialiste	Fusil Dominator	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	2	20 Pts
		Mitrailleuse laser	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	3	22 Pts
		Lance-missiles	R8	PA5	-	3	25 Pts

SOUTIEN

STRIDER ENFORCER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	3	5	4	60mm
Marcheur de Combat, Stable							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Strider d'assaut urbain	Soutien	Tronçonneuse	CC	PA2	*Frénésie (1)*	4	47 Pts
		Lance-flammes d'assaut	R3	PA1	*Ça Brûle !*		
Strider de soutien lourd	Soutien	Mitrailleuse laser lourde	R10	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	4	43 Pts
Strider Tank Buster	Soutien	Canon Polaris	R10	PA4	-	4	45 Pts
Strider Ajax	Soutien	Lance Grav-Ram	CC	PA2	-	5	50 Pts
		Lance Grav-Ram	R2	PA1	*Explosion - Fragmentation (3)*		
		Bouclier Aggressor	-	-	*Bouclier Defender*		
Options pour le Strider Enforcer		Lance Fumigène	R3	-	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	-	+ 3 Pts
		Épaule Lance Roquettes	R3	-	*Grenade (Fragmentation (3)) Usage unique*	-	+ 6 Pts

Note : Chaque Option ne peut être ajoutée qu'une fois à un même Strider Enforcer

LÉGENDES VIVANTES

FORWARD OBSERVER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	3+	1	2	1	25mm

Relais de Communication, Hackeur, Rétropropulseurs, Éclaireur, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Forward Observer	Légende vivante	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	3	28 Pts
		Lance-grenades	R5	-	*Indirect - Fragmentation (3)*		
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		

ES345 'MONARCH'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Bouclier Énergétique (2), Rétropropulseurs, Éclaireur, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
ES345 'Monarch'	Légende vivante	Bullpup Genling	R5	PA1	*Déluge de Feu (2)*	3	28 Pts

LIEUTENANT COMMANDANT ROCA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs, Éclaireur, Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Lieutenant Commandant Roca	Légende vivante	Fusil de sniper	R10	-	*Lunette de Précision*	4	38 Pts

SERGENT HOWLETT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	3+	1	2	1	25mm

Frénésie (1), Rétropropulseurs, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent Howlett	Légende vivante	Griffes énergétiques à phase laser	CC	PA2	*Frénésie (1)*	3	30 Pts
		Pistolet	R3	-	-		

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Bouclier Defender	5	2
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1
Médikit	4	1

GALERIE

Chefs



Capitaine Enforcer avec Fusil laser



Capitaine Peacekeeper avec Lame de poignet et Fusil Dominator



Sergent Enforcer avec Pistolet et Gantelet énergétique



Sergent Pathfinder avec Pistolet TAG

Troupes



Enforcer d'assaut avec Pistolet et Lame de poignet



Pathfinder avec Fusil TAG



Enforcer avec Incinérateur



Peacekeeper avec Fusil Dominator et Gantelet énergétique



Enforcer avec Fusil laser

Spécialistes



Enforcer en Motojet avec Lance-missiles

Pathfinder avec Fusil de sniper

Soutien



Strider de soutien lourd avec Mitrailleuse laser lourde

Légendes vivantes



Sergent Howlett avec Griffes énergétiques à phase laser et Pistolet



Forward observer avec Fusil laser/Lance-grenades et Gantelet énergétique



ES345 'Monarch' avec Bullpup Genling



Lieutenant Commandant Roca avec Fusil de sniper



LES FORGE FATHERS

Les robustes habitants du Royaume Stellaire, un ensemble de systèmes proche du centre du GCPS, sont connus dans le langage Standard Galactique sous le nom de Forge Fathers, une traduction assez prosaïque de leur langue maternelle, bien qu'ils n'aient jamais formulé d'opposition.

Pas très grand mais bien bâti, le peuple du Royaume Stellaire est célèbre pour ses compétences technologiques, qui surpassent de loin celles des plus grands ingénieurs humains et rivalisent avec les autres espèces rencontrées jusque là. Divisés en clans répartis dans tout le Royaume Stellaire, les Forge Fathers en général pacifiques, préférent le commerce à la guerre. D'ailleurs, c'est dans les échoppes des Artificiers que sont achetés les meilleures armes, armures et autres outils technologiques utilisés par le GCPS.

Peu de civilisations non-humaines ont survécu à leur contact avec le GCPS, la plupart sont "intégrées", et perdent leur identité en même temps que leur planète, alors que toutes les autres sont tout simplement détruites. Mais les Forge Fathers, les guerriers nains du Royaume Stellaire, ne sont pas comme les autres espèces de la galaxie. Ils sont nés du feu et du métal. Alors lorsque les corporations humaines commencèrent à revendiquer des mondes qui appartenaient de droit au Royaume, les Seigneurs des Forges ripostèrent avec une puissance de feu supérieure et un blindage quasi impénétrable.

À ce jour, les clans de Forge Fathers restent fiers et indépendants, et poursuivent leur mission de s'approprier la galaxie, planète après planète. Ils le font grâce à la puissance des Forges Stellaires piégeant l'énergie de soleils pour construire de colossales machines et des vaisseaux spatiaux capables de piller des planètes entières de leurs richesses et de leurs ressources, en concevant des appareils qui font l'envie des autres espèces.

Une Deadzone est l'opportunité parfaite pour extraire les ressources d'une planète sans avoir à se soucier ni des formalités, ni des espèces indigènes. Lorsque les foreuses des Forge Fathers débarquent, elles sonnent le glas pour les habitants de la planète. Les Forge Fathers ne cherchent pas à posséder des territoires, mais exploiter les ressources d'une planète est ce qu'ils font le mieux, et la disparition d'une planète des registres officiels leur fournit une cible facile — Après tout, le GCPS peut difficilement déclarer la guerre au Royaume Stellaire pour une incursion sur une planète dont elle-même nie l'existence.

Ces opérations de récolte sont menées par les Brokkrs, une caste spécifique de la société des Forge Fathers, dont le tempérament peut être considéré comme explosif, même comparé au commun des Forge Fathers. Quiconque entrave leur travail rencontrera une solide résistance, une Foreuse Inferno pouvant transpercer une armure Peacekeeper aussi facilement qu'elle perce la roche. Plus la technologie utilisée par les Brokkrs devient complexe, plus ils sont accompagnés par les Artificiers, les ingénieurs émérites du Royaume Stellaire, aptes à réparer l'équipement des Brokkr même dans l'environnement hostile d'une Deadzone.



++Steel Warrior Forge Fathers++

Bien que les Brokkrs n'aient pas de lien officiel avec les Forges du Royaume Stellaire, lorsque les Seigneurs des Forges s'attendent à de la résistance, ils s'assurent que les Brokkrs soient accompagnés par de robustes Steel Warriors. Armés de fusils Tempête et protégés par d'épaisses armures, ceux-ci peuvent supporter le feu des ennemis les plus tenaces, de façon à ce que les Brokkrs puissent effectuer leur récolte, pendant qu'ils contiennent l'opposition.

Dans les situations les plus critiques, un Seigneur des Forges peut envoyer au combat les imposants Forge Guards. Ces arsenaux mobiles peuvent pulvériser les rangs ennemis à l'image des Marteaux forgeurs qu'ils manient. C'est pourquoi ils sont déployés pour garder les objectifs les plus cruciaux d'une mission.

Cependant, même un Forge Guard fait pâle figure face à un massif Iron Ancestor. Les guerriers les plus vieux et les plus sages du Royaume Stellaire finissent leurs jours aux commandes de ces antiques combinaisons blindées, aussi massives qu'un Strider, mais infiniment plus sophistiquées et souvent bien plus puissantes. Impressionnantes à contempler, elles sont souvent la dernière chose que l'ennemi verra.



CHEFS

SEIGNEUR DES FORGES

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	3+	4+	2	2	1	25mm

Système de survie, Reconnaissance 4+, Stable, Tacticien (3)

Défenseur du Royaume Stellaire : La Figurine peut relancer n'importe quel nombre de D8 de son Jet de Combat ou de Sauvegarde d'une action *Combattre* à laquelle elle participe.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Seigneur des Forges	Chef	Forgehammer	CC	PA1	-	4	50 Pts
		Fusil Hailstorm Mk2	R6	PA1	*Tir rapide*		

HUSCARL FORGE GUARD

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	4+	4+	2	2	1	25mm

Système de survie, Reconnaissance 4+, Stable, Tacticien (2)

Armure des Forges Stellaires : Réduisez de 1 la valeur de PA lors d'une Attaque ennemie pour chaque Ordre Spécial que vous dépensez à cette occasion.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Huscarl Forge Guard	Chef	Forgehammer	CC	PA1	-	4	41 Pts
		Fusil Hailstorm Mk2	R6	PA1	*Tir rapide*		

CHEF BROKKR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	3+	4+	-	2	1	25mm

Désassembler, Ingénieur, Frénésie (1), Forte tête, Reconnaissance 5+, Tacticien (1), Coriace

Heureux élu : Choisissez un Brokkr qui gagne les Mots-clés *Esquive* et *Résilient (1)* pour cette Manche.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chef Brokkr	Chef	Forgehammer	CC	PA1	-	2	26 Pts
		Pistolet mitrailleur	R3	-	*Tir rapide*		

HUSCARL STEEL WARRIOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	4+	4+	1	2	1	25mm

Forte tête, Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Trop têtu pour mourir : La Figurine active, qui ne possède pas le Mot-clé *Véhicule* ou *Marcheur de Combat*, fait un Jet de Sauvegarde (2) : si elle obtient au moins 1 réussite, elle regagne 1PV perdu.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Huscarl Steel Warrior	Chef	Forgehammer	CC	PA1	-	3	32 Pts
		Pistolet Hailstorm	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*		
		Fusil Tempête	R6	PA1	*Tir rapide*	3	32 Pts
		Double Pistolets mitrailleurs	R3	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (2)*	3	28 Pts

HUSCARL THORGARIM

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	1	2	1	25mm

Forte tête, Frénésie (1), Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Coup de Tonnerre : Lors de son activation, une Figurine équipée d'un Forgehammer, d'un Forgehammer lourd ou d'un Heathammer lourd, et qui n'est pas un Iron Ancestor, peut effectuer une action gratuite *d'attaque R2, Explosion - Fragmentation (2)* une fois par activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Huscarl Thorgarim	Chef	Pistolet Hailstorm	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	3	30 Pts
		Forgehammer lourd	CC	PA1	*Contrecoup, Broyeur (1)*		

CHEFS

MAÎTRE ARTIFICIER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	1	2	2	40mm

Agile, Compagnon, Désassembler, Bouclier Énergétique (2), Forte tête, Reconnaissance 5+, Tacticien (1), Tenace

Armé jusqu'aux dents : La Figurine active Artificier ou Brokkr gagne soit le Mot-clé *Contrôle du tir*, soit *Déluge de Feu (2)*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Maître artificier	Chef	Double Pistolets Hailstorm	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (2)*	2	28 Pts
		Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (2)*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

STEEL WARRIOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Forte tête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Steel Warrior	Troupe	Fusil Hailstorm Mk2	R6	PA1	*Tir rapide*	2	17 Pts
Rekkhyrr	Troupe	Souffle de Dragon	R2	-	*Ça Brûle !*	2	17 Pts
Issilgarim à missiles	Spécialiste	Lance-missiles	R10	PA5	*Lourde*	3	23 Pts
Issilgarim à Magma	Spécialiste	Canon Magma	R5	PA2	-	2	19 Pts
Brakkarim	Spécialiste	Auto-canon Hailstorm	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	3	19 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

BROKKR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	-	2	1	25mm

Désassembler, Ingénieur, Frénésie (1), Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brokkr	Troupe	Pistolet mitrailleur	R3	-	*Tir rapide*	1	14 Pts
		Forgehammer	CC	PA1	-		
	Spécialiste	Fusil à Magma	R3	PA1	*Ça Brûle !*	2	17 Pts

MILICE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Milice	Troupe	Fusil Hailstorm Mk1	R6	-	*Tir rapide*	1	11 Pts

TROUPE DE LARGAGE HAMMERFIST

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	2	2	1	25mm

Combinaison de largage, Rétropropulseurs, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Troupe de largage Hammerfist	Spécialiste	Forgehammer	CC	PA1	-	3	30 Pts
		Foreuse Inferno	R4	PA2	-		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

THORGARIM

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	2	1	25mm

Forte tête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Thorgarim	Troupe	Forgehammer lourd	CC	PA1	*Contrecoup, Broyeur (1)*	2	17 Pts

AUTOBOMBE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	-	6+	-	1	1	25mm

Véhicule, Stable, Méchanoïde, Télécommandé, BOUM! (5)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Autobombe	Troupe	-	-	-	-	0	6 Pts

BROKKR EN VALKYR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-4	5+	5+	4+	1	2	2	40mm

Moto, Esquive, Résilient (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brokkr en Valkyr	Spécialiste	Fusils Hailstorm Mk2 jumelés	R6	PA1	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	2	20 Pts



++Auto-canon Hailstorm Forge Father++

FOREUSE INFERNO LOURDE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	-	5+	1	3	2	40mm

Véhicule, Stable, Méchanoïde, Plateforme de tir(1), Télécommandé

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Foreuse Inferno lourde	Spécialiste	Laser de forage	R8	PA3	-	2	16 Pts

FORGE GUARD

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	2	2	1	25mm

Système de survie, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Forge Guard	Troupe	Forgehammer	CC	PA1	-	3	26 Pts
		Fusil Hailstorm Mk2	R6	PA1	*Tir rapide*		
Forge Guard Issilgarim à Magma	Spécialiste	Forgehammer	CC	PA1	-	3	30 Pts
		Canon Magma	R5	PA2	-		
Forge Guard Brakkarim	Spécialiste	Forgehammer	CC	PA1	-	4	29 Pts
		Auto-canon Hailstorm	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*		
Forge Guard Issilgarim à missiles	Spécialiste	Forgehammer	CC	PA1	-	4	32 Pts
		Lance-missiles	R10	PA5	*Lourde*		
		Fusil Hailstorm Mk2	R6	PA1	*Tir rapide*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ROBOT EXCAVATEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	2	3	2	25mm

Véhicule, Stable, Méchanoïde, Télécommandé, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Robot excavateur	Spécialiste	Foreuse minière	CC	PA2	-	2	18 Pts
		Pince	CC	-	*Broyeur (1)*		

ARTIFICIER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	1	2	1	25mm

Désassembler, Ingénieur, Forte tête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Artificier	Troupe	Forgehammer	CC	PA1	-	1	14 Pts
		Pistolet mitrailleur	R3	-	*Tir rapide*		
	Spécialiste	HeatHammer lourd	CC	PA1	*Contrecoup, Broyeur (1)*	1	16 Pts
		Fusil Magma	R3	PA2	*Ça Brûle!*	2	17 Pts
Options pour Artificier (Maximum 1)		Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (2), Compagnon*	+1	+4 Pts
		Pince hydraulique	CC	PA2	*Frénésie (1), Compagnon*	+1	+3 Pts
		Laser de soudure	R2	PA2	-	+1	+3 Pts



SOUTIEN

IRON ANCESTOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	4	5	4	60mm

Marcheur de Combat, Stable, Contrôle du tir

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Iron Ancestor	Soutien	Auto-canon Hailstorm Jumelé	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	5	45 Pts
		HeatHammer lourd	CC	PA2	*Contrecoup, Broyeur (1)*		
Iron Ancestor modèle Doomstorm	Soutien	Auto-canon Hailstorm Jumelé	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	5	52 Pts
		Auto-canon Hailstorm Jumelé	R8	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*		
Iron Ancestor modèle Hellermal	Soutien	Canons Magma jumelés	R4	PA3	*Déluge de Feu (1)*	5	54 Pts
		Pince écrasante	CC	PA3	-		
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle!*		
Iron Ancestor modèle Thor	Soutien	Double HeatHammer lourd	CC	PA2	*Contrecoup, Broyeur (2)*	5	48 Pts
Options pour Iron Ancestor		Lance-fumigène	R3	-	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	-	+3 Pts

Note : L'Option ne peut être ajoutée qu'1 fois à un même Iron Ancestor

JUGGERNAUT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	2	4	3	60mm

Marcheur de Combat, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Juggernaut Torcher	Soutien	Power Drill	CC	PA3	*Frénésie (1)*	4	33 Pts
		Dragon's Maw	R3	PA1	*Ça Brûle!*		
Juggernaut Excavator	Soutien	Power Hammer	CC	PA3	*Broyeur (1)*	4	38 Pts
		Laser de forage	R8	PA3	-		

LÉGENDES VIVANTES

HELFATHER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	4+	2	2	1	25mm

Forte tête, Système de survie

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Helfather	Légende vivante	Canon Xerxès	R6	PA3	*Lourd, Ça Brûle!*	4	32 Pts
		Pistolet Hailstorm	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*		

BJARN STARNAFALL

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	3+	2	3	1	25mm

Combinaison de largage, Rétropropulseurs, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Bjarn Starnafall	Légende vivante	Foreuse Inferno	R4	PA2	-	4	30 Pts

OGAN HELKKARE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Bouclier Énergétique (2), Ingénieur, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ogan Helkkare	Légende vivante	Pistolet mitrailleur	R3	-	*Tir rapide*	2	24 Pts
		Pince	CC	-	*Broyeur (1)*		
		Champ de force	R2	-	*Grenade (Générateur de bouclier (1))*		

INGULF KRESTÜRSSON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	3+	3+	4+	2	2	1	25mm

Entraînement au Combat en Équipe, Système de survie, Stable, Tacticien (3)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ingulf Krestürsson	Légende vivante	Gueule de Dragon	R3	PA1	*Ça Brûle!*	5	45 Pts
		Forgehammer	CC	PA1	-		

PADD

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	6+	-	2	1	25mm

Compagnon Loyal - *Vous ne pouvez recruter Padd que si votre Groupe de combat contient Ingulf Krestürsson. C'est une exception à la limite d'une seule Légende vivante. Au moment où Padd est éliminé, Ingulf Krestürsson gagne le Mot-clé Frénésie (1) pour le reste de la partie.*

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Padd	Spécial	Crocs	CC	-	*Frénésie (1), Tenace*	0	8 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	illimité
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Médikit	4	2
Mine thermosensible	4	2

GALERIE

Chefs



Seigneur des Forges avec Forgehammer et Fusil Hailstorm Mk2



Huscarl Steel Warrior avec Double Pistolets mitrailleurs



Chef Brokkr avec Forgehammer et Pistolet mitrailleur



Huscarl Forge Guard avec Forgehammer et Fusil Hailstorm Mk2

Troupes



Steel Warrior avec Fusil Hailstorm Mk2



Artificier avec Forgehammer et Pistolet mitrailleur



Forge Guard avec Forgehammer et Fusil Hailstorm Mk2



Autobombe



Brokkr avec Forgehammer et Pistolet mitrailleur



Rekkhyrr avec Souffle de Dragon



Thorgarim avec Forgehammer lourd

Spécialistes



Foreuse Inferno lourde



Brakkarim avec Auto-canon Hailstorm

Soutien



Iron Ancestor — modèle Hellermal avec Canons Magma jumelés, Pince écrasante et Lance-flammes

Légendes vivantes



Helfather avec Canon Xèrxès et Pistolet Hailstorm



Bjarn Starnafall avec Foreuse Inferno



Ogan Helkkare avec Pistolet mitrailleur et Pince



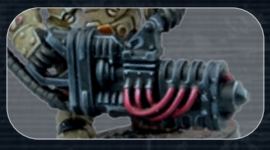
Ingulf Krestürsson et Padd avec Gueule de Dragon et Forgehammer



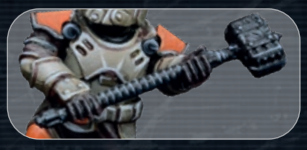
Fusil Hailstorm Mk2



Fusil Magma



Canon Magma



Forgehammer lourd



Auto-canon Hailstorm



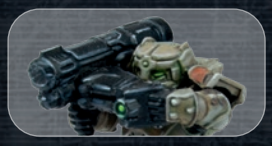
Forgehammer lourd



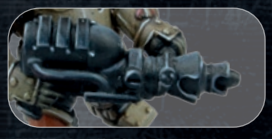
Canons Magma jumelés



Pince écrasante/Lance-flammes



Lance-missiles



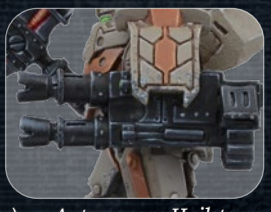
Souffle de Dragon



Forgehammer



Fusils Hailstorm Mk2 jumelés (Valkyr)



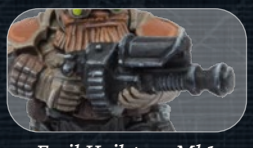
Auto-canons Hailstorm jumelés



Pistolet Mitrailleur



Pistolet Hailstorm



Fusil HailstormMk1



Foreuse Inferno

LE GCPS

La Sphère de Co-Prosperité Galactique (A.K.A le G.C.P.S) est vantée comme une société idyllique où une multitude de civilisations vivent en paix, prospérant grâce à la liberté du commerce et au progrès technologique. La vérité est cependant plus complexe. Les événements de la Rébellion de Mandrake ont montré aux dirigeants du GCPS que nulle confiance ne pouvait être accordée aux extraterrestres pour assurer la sécurité des populations humaines. De ce fait, les diverses forces militaires GCPS sont quasiment toutes humaines. Car bien que placées au premier rang de toutes les espèces, ces populations n'en sont pas moins assez nombreuses pour être considérées comme sacrifiables par l'exécutif.

Les Marines du GCPS sont rarement déployés dans les Deadzones, principalement parce qu'aucune corporation ne souhaiterait mettre en colère le Conseil en essayant de contourner un Protocole de Confinement. En échange de la protection des frontières commerciales qui pourraient être compromises par une irruption de Contagion, une invasion de Veer-Myns, ou une rébellion ouverte, les dirigeants préfèrent laisser les Enforcers faire le sale boulot et se résignent à biffer d'un trait, de leurs bilans, les ressources locales perdues, une perte de fonds qu'ils savent pouvoir récupérer en opportunités futures. Bien sûr, ces ressources locales incluent souvent des garnisons de défense, des régiments de Marines, ou des détachements de sécurité. Des soldats qui, lorsqu'ils ont l'infinie malchance d'être présents à la déclaration du Confinement, sont considérés comme morts.

Coupés de tout, à cause du black-out des communications, ces soldats abandonnés ne peuvent compter que sur leur entraînement, leur équipement et leur ruse pour survivre à des envahisseurs extraterrestres, des égorgeurs mercenaires et des approvisionnements limités. Même les Enforcers, souvent érigés en héros de l'humanité, ont plus tendance à les exterminer qu'à les aider, le Conseil ne voulant aucun témoin des atrocités d'une Deadzone. C'est une preuve du courage et de l'ingéniosité de l'humanité que ces militaires continuent à combattre de manière organisée dans les Deadzones actives de la galaxie alors qu'aucune trace de leur bravoure ne subsistera.

Les Marines sont la colonne vertébrale des forces GCPS résidant sur une planète. La plupart des grandes maisons conserve une armée privée de Marines et il existe de nombreuses «agences indépendantes de sécurité», des groupes de mercenaires embauchés par des sociétés désireuses de sous-traiter leur usage de la violence. Équipés d'armures et d'armes simples mais efficaces, ces troupes ne connaissent aucun problème d'offre ou de demande pour trouver à s'employer dans des lieux potentiellement hostiles de la galaxie.

Par nécessité ou par choix, nombreux sont les Marines pour qui leur «contrat temporaire» se transforme en une période bien plus longue comme soldat de carrière. Les unités de vétérans peuvent avoir des années de service et c'est dans ce type d'escouades que de nombreux officiers marines sont recrutés. Après tout, si vous avez survécu assez longtemps en tant que marine pour être devenu un vétéran, vous avez probablement un ou deux trucs à apprendre aux autres.



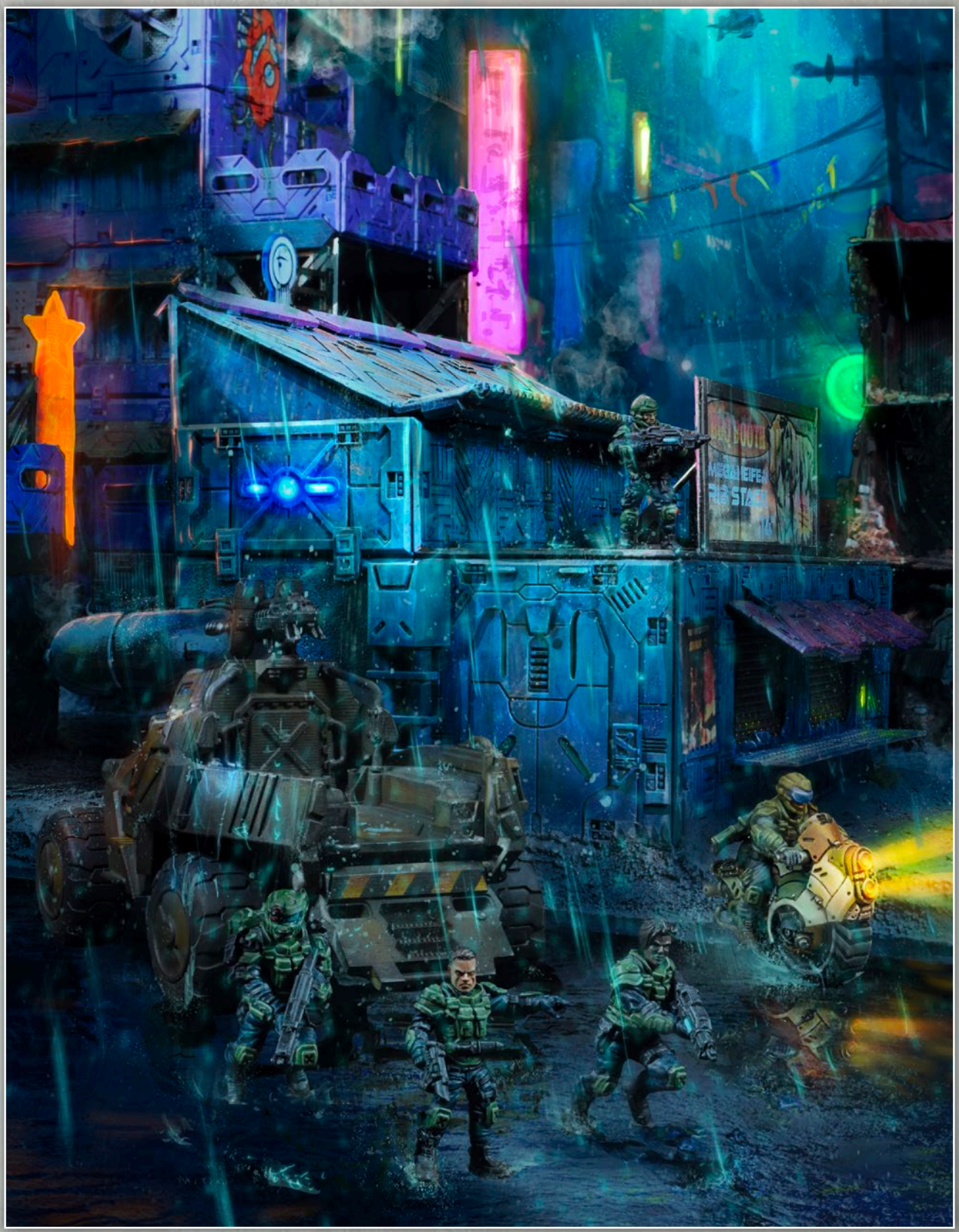
++Soldat GCPS++

Si une position dans un escadron de Rangers offre des opportunités bien plus alléchantes qu'un contrat de marine de base, les risques sont à la hauteur.

Équipés de grav-chutes et de fusils laser lourds, les Rangers sont parachutés dans les zones de combat les plus intenses, souvent en territoire ennemi, et chargés des missions les plus dangereuses. Nombre de compagnies de Rangers ont adopté la devise "les Rangers en premier"' et, qu'on se réfère à leur déploiement ou à leur retour dans un sac mortuaire, c'est presque toujours vérifié.

De nombreuses forces de Marines entretiennent d'importantes flottes de Marcheurs de combat blindés pour combattre les menaces extraterrestres ingérables par des humains normaux. Les Striders d'une force GCPS ne sont peut-être pas flambant neufs, comparés à ceux des Enforcers, mais ils sont tout à fait capables de tenir tête aux plus puissants ennemis des corporations. C'est pourquoi piloter un Strider est un rôle convoité par les recrues pour faire leurs preuves contre les extraterrestres récalcitrants qu'affrontent souvent le GCPS.

Bien que les humains ne soient pas les êtres conscients les plus grands, les plus forts, ou les plus rapides de la galaxie, ils sont inventifs et ambitieux, comme seule peut l'être une jeune espèce, et ils sont animés par une farouche volonté de survivre à tout ce qu'ils affrontent sur le champ de bataille.



CHEFS

MAJOR DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	1	2	1	25mm

Reconnaissance 5+, Tacticien (2)

Frappe de drone : La Figurine active peut effectuer une action *Spéciale* pour faire une Attaque de *Drone : R8, Indirect - Fragmentation (2)*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Major des corporations	Chef	Épée	CC	-	*Frénésie (1)*	3	30 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*	3	30 Pts
		Pistolet	R3	-	-		

LIEUTENANT RANGER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Déploiement aérien, Rétropropulseurs, Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Surveillance aérienne : La Figurine active qui effectue une action *Tirer* avec une Arme possédant le Mot-clé *Indirect* ou avec une Grenade, relance immédiatement tout ou partie des D8 de son Jet , pour atteindre le Cube ciblé (une fois par action *Tirer*).

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Lieutenant Ranger	Chef	Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*	3	24 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		ID-KFB Pacificateur Accutek	R3	-	*Contrecoup, Déluge de Feu (1)*	3	26 Pts
		Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*		
		Pistolet	R3	-	-		

LIEUTENANT MARINE DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	2	1	25mm

Comm-link, Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Rester groupés : Déplacez d'un Cube en direction de la Figurine active jusqu'à 3 Figurines non activées de votre Groupe de combat. Les Figurines qui se déplacent de cette façon ne peuvent ni sortir, ni entrer dans un Cube contenant au moins une Figurine ennemie, et elles ne reçoivent pas de marqueur Activé à la fin de ces déplacements.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Lieutenant Marine des corporations	Chef	Pistolet	R3	-	-	2	18 Pts

SERGENT MARINE DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Reconnaissance 6+, Tacticien (1)

Vigilance : Lorsqu'une Figurine ennemie entre dans un Cube contenant une Figurine de votre Groupe de combat équipée d'une Arme possédant le Mot-clé *Tir rapide* et qu'il n'y a pas de Figurine ennemie dans ce Cube, la Figurine de votre Groupe de combat effectue une action *Tirer* gratuite avec cette Arme après que la Figurine ennemie se soit déplacée et avant qu'elle n'effectue son action *Combattre*. Cette action *Tirer* ne bénéficie pas des modificateurs de Jet de Tir, mais les autres bonus et pénalités s'appliquent (*Fumigène*, *Viseur holo*, *etc*).

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent Marine des corporations	Chef	Gantelet énergétique	CC	-	*Contrecoup*	2	18 Pts
		Pistolet	R3	-	-		
		Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	2	20 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

RECRUE DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	6+	6+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Recrue des corporations	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	0	6 Pts

MARINE DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marine des corporations	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	1	8 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	1	8 Pts
	Spécialiste	Lance-grenades	R5	-	*Indirect - Fragmentation (3)*	2	13 Pts
		LW-AWP Accutek	R10	-	*Lunette de Précision*	2	15 Pts
		Fusil thermique	R4	PA2	-	1	10 Pts
Marine médecin	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Médic*	1	8 Pts
Marine ingénieur	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Ingénieur, Hackeur*	1	8 Pts

VÉTÉRAN DES CORPORATIONS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	-	2	1	25mm
Hackeur							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Vétéran des corporations	Troupe	Carabine laser	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	1	11 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	1	11 Pts
	Spécialiste	Fusil thermique	R4	PA2	-	1	12 Pts
		Lance-grenades	R5	-	*Indirect - Fragmentation (3)*	2	15 Pts
		LW-AWP Accutek	R10	-	*Lunette de Précision*	2	17 Pts

MARINE EN MONOCYCLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-5	5+	6+	5+	-	2	1	40mm
Moto							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marine en monocycle	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	1	9 Pts

DRONE TACTIQUE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	1	3	2	40mm
Méchanoïde, Bête, Télécommandé							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone tactique	Troupe	Fusil laser lourd	R6	PA2	-	2	18 Pts
		Lance-missiles	R8	PA1	*Explosion - Fragmentation (3)*	2	22 Pts
		Auto-canon	R6	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	2	18 Pts
Drone stratégique	Spécialiste	-	-	-	*Relais de Communication, Tacticien (1), Hackeur*	3	22 Pts

MÉDI-BOT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	6+	5+	-	2	1	25mm
Méchanoïde, Bouclier Defender, Médic							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Médi-bot	Spécialiste	Électrochoc	CC	-	*Incapacitant*	1	14 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ÉQUIPE D'ARTILLERIE GCPS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	4	3	60mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Équipe Auto-canon	Spécialiste	Auto-canon	R6	-	*Lourde, Suppression, Déluge de Feu (1)*	1	16 Pts
Équipe Canon laser	Spécialiste	Canon laser	R8	PA3	*Lourde*	2	18 Pts
Équipe Lance-missiles	Spécialiste	Lance-missiles	R8	PA1	*Lourde, Explosion - Fragmentation (3)*	2	20 Pts
Équipe Mortier	Spécialiste	Mortier	R8	-	*Indirect - Fragmentation (4)*	3	22 Pts

RANGER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	1	2	1	25mm

Déploiement aérien, Rétropropulseurs

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ranger	Troupe	Carabine laser	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	2	14 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	2	14 Pts
	Spécialiste	Carabine laser	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	2	16 Pts
		Mines Thermiquess	CC	PA3	-		
		LW-AWP Accutek	R10	-	*Lunette de Précision*	3	19 Pts
		Fusil thermique	R4	PA2	-	2	16 Pts

TERMINATOR OGRE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	5	3	40mm

Forte tête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Terminator Ogre	Spécialiste	Minigun	R6	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	3	32 Pts
		Baïonnette	CC	PA1	*Contrecoup*		

TROUPE ANTI-ÉMEUTE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	1	2	1	25mm

Bouclier Defender

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Troupe anti-émeute	Spécialiste	Fusil anti-émeute	R4	-	*Déluge de Feu (1)*	2	18 Pts
		Massue anti-émeute	CC	-	*Broyeur (1)*		



SOUTIEN

STRIDER DU GCPS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	3	5	4	60mm

Marcheur de Combat, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Strider de soutien lourd	Soutien	Mitrailleuse laser lourde	R10	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	4	38 Pts
Strider d'assaut urbain	Soutien	Tronçonneuse	CC	PA2	*Frénésie (1)*	4	42 Pts
		Lance-flammes d'assaut	R3	PA1	*Ça Brûle!*		
Strider anti-char	Soutien	Canon Polaris	R10	PA4	-	4	40 Pts
Strider Ajax	Soutien	Lance Grav-Ram	CC	PA2	-	5	50 Pts
		Lance Grav-Ram	R2	PA1	*Explosion - Fragmentation (3)*		
		Bouclier Aggressor	-	-	*Bouclier Defender*		
Options pour Strider GCPS		Lance-fumigène	R3	-	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	-	+ 3 Pts
		Épaule Lance Roquettes	R3	-	*Grenade (Fragmentation (3)), Usage unique*	-	+ 6 Pts

Note : Chaque Option ne peut être ajoutée qu'1 fois à un même Strider du GCPS

LÉGENDES VIVANTES

THERESE WASHINGTON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	2	1	25mm

Déploiement aérien, Contrôle du tir, Rétropropulseurs, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Therese Washington	Légende vivante	Pistolet	R3	-	-	2	22 Pts
		ID-KFB Pacificateur Accutek	R3	-	Contrecoup, Déluge de Feu (1)		
		Gantelet énergétique	CC	-	Contrecoup		

LÉGENDES VIVANTES

LIEUTENANT COMMANDANT ROCA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Rétropropulseurs, Éclaireur, Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Lieutenant Commandant Roca	Légende vivante	Fusil de sniper	R10	-	*Lunette de Précision*	4	38 Pts

MAJOR LOREN CHARD

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Entraînement au Combat en Équipe, Comm-link, Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Major Loren Chard	Légende vivante	Pistolet	R3	-	-	3	28 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1
Médikit	4	1
Comm-link	4	2
Mine antipersonnel	4	2
Mine thermosensible	4	2
Lames de combat	2	illimité
Dose de stimulant	2	2
Dose d'adrénaline	2	2

GALERIE

Chefs



Major des corporations avec Épée et Pistolet



Sergent Marine avec Pistolet

Troupes



Sergent Marine des corporations avec Fusil laser



Marine en monocycle avec Fusil laser



Ranger avec Carabine laser



Marine des corporations avec Lance-flammes



Drone tactique avec Lance-missiles

Spécialistes



Troupe anti-émeute avec Fusil anti-émeute et Bouclier Defender



Équipe d'Artillerie GCPS avec Auto-canon

Soutien



Strider anti-char avec Canon Polaris

Légendes vivantes



Major Loren Chard avec Pistolet



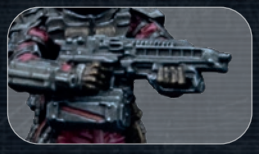
Lieutenant Commandant Roca avec Fusil de sniper



Therese Washington avec Pacificateur et Gantelet énergétique



Canon laser



Lance-flammes



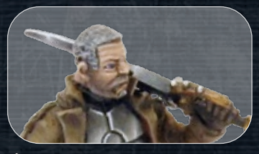
Pistolet



Fusil laser



Auto-canon



Épée



Mines Thermiques



Carabine laser



Lance-missiles



Lance-grenades



Gantelet énergétique



LW-AWP Accutek



Épaule Lance Roquettes



Pistolet (Major des corporations)



Fusil thermique

LES MARAUDERS

Parmi toutes les espèces agressives de la galaxie, le conglomérat de créatures connues sous le nom de Marauders se démarque par sa férocité et sa nature violente. Sortis de la barbarie de leur planète par la Sphère de Co-Prosperité Galactique pour en faire ses soldats ultimes, les Marauders se sont retournés contre leurs maîtres dans une rébellion si intense que le GCPS en fut presque détruit.

C'est leur utilité en tant que troupes de choc qui empêcha leur totale éradication, bien que désormais, seule une civilisation naïve ou désespérée se risquerait à en embaucher en trop grand nombre. La quasi destruction du GCPS a envoyé une onde de choc à travers les étoiles, et chaque fois que les Marauders se regroupent en masse, les espèces intelligentes retiennent leur souffle. De nos jours, les Marauders sont nomades, naviguant dans la galaxie comme pirates ou soldats de fortune.



++Commando Marauder++

Ils sont les meilleurs mercenaires qu'il est possible de se payer, et ils le savent. Leurs services ne sont pas bon marché, mais ils se fichent de savoir pour qui ils travaillent, leur seule préoccupation est le combat et leur gain. Cela ne signifie pas qu'ils ne soient pas prêts à combattre pour eux-mêmes, et lorsqu'une autre espèce de la galaxie cherche à empêcher les Marauders d'établir leur propre civilisation, la confrontation peut être brutale. Et personne n'est aussi brutal que les Marauders.

Dès leurs premières rencontres avec les orcs, les humains les ont systématiquement sous-estimés. Brutaux et d'apparence bestiale, trapus, avec un front aplati et des dents démesurées, il est tentant de les prendre pour de simples sauvages. Dans les faits, les orcs sont des êtres rusés, capables d'apprendre rapidement et d'adapter leurs tactiques en fonction de l'ennemi qu'ils affrontent.

En parallèle, les petits gobelins qui accompagnent les massifs orcs possèdent d'étonnantes dispositions pour l'ingénierie. Même si leurs inventions n'ont ni la grâce de celles des Asterians, ni la puissance de feu de celles des Forge Fathers, leur aptitude à transformer des objets, que d'autres mettraient au rebut, en armes mortelles est sans égale.

Les orcs et les gobelins ont une préférence pour les armes à munitions solides, qu'ils trouvent plus robustes que leurs équivalents laser, et plus faciles à réparer sur le terrain. Par ailleurs les orcs ne se préoccupent pas de devoir porter du poids supplémentaire en munitions. À côté de ça, les imposants Hulks, qui dépassent même les orcs en taille, sont armés de puissants canons H.E.W qui imitent l'armement laser des Enforcers. Les canons H.E.W sont quasiment du même gabarit que les Pulsateurs laser portés par les Striders, mais les puissants Hulks les manient aisément.

Toutefois, lorsque le besoin de puissance de feu se fait sentir et qu'aucun Hulk n'est disponible, l'exosquelette Ripper entre en scène. Produit de l'ingéniosité tactique des Maraudeurs, le Ripper est presque un mini Strider. Motorisé, constitué de fibres de tungstène tissées, il remplit à merveille un rôle aussi basique qu'efficace : permettre à un orc de porter plus d'arme de plus gros gabarit. Les servomoteurs augmentent encore la force de l'opérateur, comme si cela était imaginable chez un orc, et le transforment en une plateforme d'armement mobile. En espaces confinés, cet engin donne aux Maraudeurs un indéniable avantage tactique.

Les gobelins, de leur côté, compensent leur petite taille en élaborant des constructions blindées connues sous le nom de Stuntbots.Basés sur un ancien modèle GCPS, les Stuntbots sont patauds en comparaison des Striders plus modernes, mais ils sont tout aussi mortels. Un gobelin peut également amasser des pièces pour construire un Gruntbot. D'une taille proche de celle d'un Peacekeeper, le Gruntbot est la seule chance pour un gobelin d'affronter en direct un ennemi plus fort que lui tout en surmontant sa propension naturelle à s'enfuir.

Personne ne sait si les Marauders d'aujourd'hui sont les mêmes que ceux que le Conseil a affrontés par le passé, leurs descendants, ou simplement des orcs mercenaires. Mais ils sont ravis de se battre pour n'importe qui, des extraterrestres, des corporations sans éthique, ou occasionnellement juste pour eux-mêmes. Certains Marauders vont dans une Deadzone pour le butin, ou sur commission d'une corporation cherchant à nuire à ses concurrents, et parfois juste pour le plaisir. Quel que soit leur raison, les sous-estimer est souvent la première et la dernière erreur que leur ennemi aura le temps de faire.



CHEFS

SEIGNEUR DE GUERRE MARAUDER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	3+	4+	-	4	2	40mm

Frénésie (1), Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Rage verte : La Figurine active gagne le Mot-clé *Frénésie (3)* pour le reste de la Manche. Si la Figurine possède déjà *Frénésie*, elle utilise la valeur la plus élevée des deux.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Seigneur de guerre Marauder	Chef	Pince	CC	PA1	-	3	26 Pts
		Magnum	R4	-	*Déluge de Feu (1)*		

SEIGNEUR DE GUERRE EN COMBINAISON RIPPER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	2	3	2	40mm

Enragé, Reconnaissance 6+, Stable, Tacticien (2)

Personne ne passera : Donnez un marqueur à la figurine amie active affectée par cet Ordre Spécial. Retirez l'Ordre spécial si la capacité est utilisée, si la figurine est Clouée au sol ou si vous atteignez la fin de la Manche. Lorsqu'une figurine ennemie entre dans un cube adjacent à cette figurine, cette dernière peut choisir de se déplacer immédiatement, si possible, dans le cube dans lequel est entrée la figurine en mouvement (ce qui déclenche une action *Combattre*). Une évasion est déclenchée si la figurine marquée s'éloigne d'un ennemi pendant cette séquence de jeu. Si, après la résolution de l'assaut, la figurine ennemie qui a déclenché l'Ordre Spécial n'est pas tuée, assommée ou clouée au sol, elle peut poursuivre tout son mouvement restant (par exemple, si un mouvement Marche ou Courir a été interrompu) sans provoquer d'action *Combattre* "Évasion", puis terminer son activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Seigneur de guerre en Combinaison Ripper	Chef	Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*	4	36 Pts
		Rotary Cannon	R5	-	*Déluge de Feu (1)*		

SERGENT DE COMMANDO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	-	2	1	25mm

Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Analyse chiffrée : Une Figurine de Commando relance tout ou partie des D8 de son Jet de Combat, de Tir ou de Sauvegarde.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent de Commando	Chef	Double couteaux	CC	-	*Frénésie (1)*	2	18 Pts
		Pistolet	R3	-	-		

GRUNTBOT GAFFER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	2	3	2	40mm

Reconnaissance 6+, Tacticien (1)

Bricoleur : 1 Figurine de Gruntbot ou de Stuntbot regagne 1 PV perdu, ou annule la perte d'un PV au moment où il devrait être perdu (une fois maximum par Figurine par Manche).

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Gruntbot Gaffer	Chef	Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*	3	24 Pts
		Ripper Talon	CC	PA2	*Tenace*		

CAPITAINE DE COMMANDO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	5+	4+	-	2	1	25mm

Entraînement au Combat en Équipe, Reconnaissance 4+, Tacticien (2)

Génie tactique : La Figurine active utilise et défausse un Ordre Spécial de l'adversaire parmi Marcher, Tirer, ou Combattre, comme si c'était votre propre dé de Commandement.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Capitaine de Commando	Chef	Pistolet	R3	-	-	3	28 Pts
		Aiguillon électrique	CC	-	*Contrecoup, Sous contrôle*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

COMMANDO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Commando	Troupe	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	11 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	1	11 Pts
	Spécialiste	Mitrailleuse lourde	R6	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	1	14 Pts
		Lance-missiles	R8	-	*Explosion - Fragmentation (3)*	2	16 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

BRAWLER COMMANDO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	4+	4+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brawler Commando	Troupe	Pistolet	R3	-	-	1	12 Pts
		Pince	CC	PA1	-		
		Pistolet	R3	-	-	1	13 Pts
		Hrunka	CC	-	*Frénésie (1)*		
		Pistolet	R3	-	-	1	14 Pts
		Ripper Talon	CC	PA2	*Tenace*		

MAWBEAST

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	-	2	1	25mm

Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Mawbeast	Troupe	Chainmaw	CC	PA1	-	1	12 Pts
Mawbeast Bombardier	Spécialiste	Chainmaw	CC	PA1	*BOUM! (4)*	1	14 Pts

SNIPER GOBELIN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	7+	6+	-	2	1	25mm

Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sniper Gobelin	Spécialiste	Fusil de sniper	R8	-	*Lunette de Précision*	2	13 Pts



GRUNTBOT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	2	3	2	40mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Gruntbot	Spécialiste	Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*	2	20 Pts
		Ripper Talon	CC	PA2	*Tenace*		

RIPPER RAINMAKER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	4+	2	3	2	40mm

Enragé, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ripper Rainmaker	Spécialiste	Canon rotatif	R5	-	*Déluge de Feu (1)*	3	27 Pts
		Salve de roquettes	R8	-	*Indirect - Fragmentation (3), Usage unique*		
		Beamer HEW	R7	PA3	*Lourde*		
		Lance-Grenade	R3	-	*Explosion - Fragmentation (3)*		

RIPPER MAULER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	2	3	2	40mm

Enragé, Stable, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ripper Mauler	Spécialiste	Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*	3	25 Pts
		Bélier	CC	-	*Contrecoup, Broyeur (1)*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

COMMANDO SKYSCRAPER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Déploiement aérien, Rétropropulseurs, Esquive

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Commando Skyscraper	Spécialiste	Fusil a Pompe	R3	-	*Contrecoup*	1	14 Pts
		Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	15 Pts
		Pistolet	R4	-	-	1	14 Pts
		Lame de Combat	CC	-	*Frénésie (1)*		
		Pistolet	R4	-	-	1	14 Pts
		Griffes	CC	PA1	-		
		Pistolet	R4	-	-	1	15 Pts
		Ripper Talon	CC	PA2	*Tenace*		
		HMG	R6	-	*Supression Déluge de Feu (1)*	2	18 Pts
		Lance flame	R2	-	*Ça brûle !*	2	14 Pts
		Lance Missile	R4	-	*Explosion Fragmentation (3)*	2	20 Pts

ÉQUIPE DE SOUTIEN GOBLIN MOTORISÉE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	7+	6+	-	4	3	60mm

Moto

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Équipe Canon HEW stabilisé	Spécialiste	Canon HEW stabilisé	R8	PA1	*Lourde, Proie, Déluge de feu(1)*	2	18 Pts
Équipe Lance missile	Spécialiste	Mortier lourd	R5	PA1	*Lourde, Explosion - Fragmentation (3)*	2	20 Pts

SOUTIEN

STUNTBOT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	3	5	4	60mm

Marcheur de Combat, Stable, Contrôle du tir, Frénésie (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stuntbot Slasher	Soutien	Lance flammes auxiliaire	R2	-	*Ça Brûle !, Usage unique*	4	41 Pts
		Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*		
		Canon thermique	R4	PA1	-		
Stuntbot Shredder	Soutien	Lance flammes auxiliaire	R2	-	*Ça Brûle !, Usage unique*	4	43 Pts
		Scie circulaire	CC	PA1	*Frénésie (1)*		
		Grosse pince	CC	PA3	*Tenace*		
Stuntbot Tank Ripper	Soutien	Canon HEW	R12	PA5	-	4	44 Pt
		Canon thermique	R4	PA1	-		
Stuntbot Gripper	Soutien	Canon HEW	R12	PA5	-	5	47 Pts
		Grosse pince	CC	PA3	*Tenace*		
Option pour Stuntbot		Rockets	R3	–	*Grenade (Fragmentation [3]), Usage unique*	–	+ 6 Pts

Note : L'Option ne peut être ajoutée qu'1 fois à un même Stuntbot

GUNTRACK

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-1	5+	-	6+	1	5	4	60mm

Véhicule, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Guntrack avec Canon HEW stabilisé	Soutien	Canon HEW stabilisé	R12	PA5	*Plateforme de tir(2)*	4	28 Pts
Guntrack avec Mortier lourd	Soutien	Mortier lourd	R10	-	*Lourde, Indirect - Fragmentation (4)*	4	30 Pts

SOUTIEN

HULK

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	4+	1	5	3	40mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Hulk	Soutien	Canon HEW	R12	PA5	*Lourde*	3	30 Pts

LÉGENDES VIVANTES

BOOMER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	3	1	25mm

BOUM! (3), Ingénieur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Boomer	Légende vivante	Pistolet	R3	-	-	2	16 Pts
		Grenades à Fragmentation	R3	-	*Grenade (Fragmentation (3))*		
		Grenades fumigènes	R3	-	*Grenade (Fumigène)*		
		Grenades flash	R3	-	*Grenade (Incapacitant)*		
		Grenades à nuage Toxique	R3	-	*Grenade (Nuage de Gaz (Toxique(1)))*		

CHEF MAWLUKAH

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	1	3	1	25mm

Déploiement aérien, Rétropropulseurs, Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chef Mawlukah	Légende vivante	Double magnums	R4	-	*Déluge de Feu (2)*	3	28 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Médikit	4	1
Lames de combat	2	illimité
Dose de stimulant	2	2
Dose d'adrénaline	2	2

GALERIE

Chefs



Seigneur de guerre Marauder avec Pince et Magnum



Sergent de Commando avec Double couteaux et Pistolet



Gruntbot rafistoleur avec Scie circulaire et Ripper Talon



Capitaine de Commando avec Pistolet et Aiguillon électrique

Troupes



Commando avec Lance-flammes



Commando avec Fusil



Brawler Commando avec Pistolet et Pince



Mawbeast avec Chainmaws

Spécialistes



Ripper Mauler avec Scie circulaire et Bélier



Sniper Gobelin avec Fusil de sniper

Soutien



Stuntbot avec Scie circulaire et Canon thermique

Légendes vivantes



Boomer
avec Pistolet et Grenades



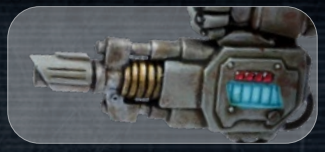
Chef Mawlukah
avec Double magnums



Pistolet



Fusil



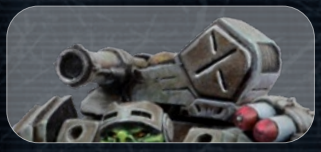
Fusil HEW



Mitrailleuse lourde



Canon rotatif



Lance-Grenade



Bélier



Canon thermique



Ripper Talon



Pince



Mortier lourd



Chainmaws



Fusées



Canon HEW (Hulk)



Grosse pince



Canon HEW stabilisé



Ripper Talon
(Gruntbot)



Scie circulaire



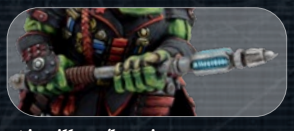
Fusil de sniper



Magnum



Salve de roquettes



Aiguillon électrique

MAZON LABS

En apparence, Mazon Labs est une des plus grandes corporations pharmaceutiques au sein du GCPS. Ses clips vidéo rutilants sont régulièrement diffusés entre les manches du DreadBall et montrent de joyeux scientifiques travaillant dans des laboratoires de premier ordre. Le slogan de la compagnie “Pour une meilleure galaxie” proclame sa volonté d’éradiquer les maladies en utilisant de nouveaux antibiotiques basés sur les spores, les moisissures et les formes de vie extraterrestres que le GCPS découvre dans son exploration spatiale sans fin.

Cependant, sous le vernis brillant de Mazon Labs se cache quelque chose de bien plus sombre. Certains des meilleurs Rangers GCPS gardent ses installations et il n’est pas inhabituel de voir un Strider patrouiller autour. Et il est difficile de dire si les Rangers et les Striders sont là pour empêcher les intrus d’entrer ou quelque chose de sortir.

Bien que certains des scientifiques soient engagés pour faire des recherches pour le mieux-être de l’humanité, la majorité travaille dur pour militariser leurs découvertes. Ces nouveaux pathogènes peuvent être vendus au marché noir au plus offrant pour être rapidement utilisés en situation de combat. Il n’est pas rare de voir des bonbonnes avec le logo de Mazon au milieu des douilles sur un champ de bataille.

Avec un nombre inconnu d’installations de recherche Mazon disséminées sur de nombreuses planètes, ceux qui y travaillent sont souvent pris dans le chaos d’un Protocole de Confinement. Les déclarations de Mazon dans la presse nient le fait que les points de départ des épidémies sont souvent situés près de leurs installations, clamant que ce sont de pures coïncidences, que les Rangers de Mazon sont là pour aider à contrôler la situation et que les habitants devraient être rassurés que les patrouilles de sécurité soient là pour endiguer la menace aussi rapidement que possible.

Cependant, le point le plus inquiétant concernant Mazon Labs est qu’il ne s’agit que d’une petite entreprise parmi la myriade d’autres appartenant à Mazon Holdings. L’entreprise mère est une touche-à-tout des technologies de pointe, de l’implant cybernétique à la recherche sur les trous de ver, ce qui donne à Mazon Labs la possibilité d’utiliser ces recherches pour ses propres progrès technologiques. Évidemment, à aucun moment les scientifiques de Mazon ne se demandent s’ils “devraient”, ils s’interrogent juste sur le fait de savoir s’ils “peuvent”.

Récemment, les liens entre Mazon Labs et Mazon Life ont fait l’objet d’enquêtes de la part de la presse anti-corpos.

Mazon Life est une des entreprises de prolongation de la vie les plus respectées de la galaxie. Après tout, la plus grande peur des dirigeants pleins au as est de ne pas avoir le temps de profiter des bénéfices de la croissance effrénée de leurs actions. Heureusement, Mazon Life a la solution, avec son processus top secret de prolongation, capable d’ajouter quelques décennies à une vie humaine. Et plus vous payez, plus votre vie peut être prolongée.

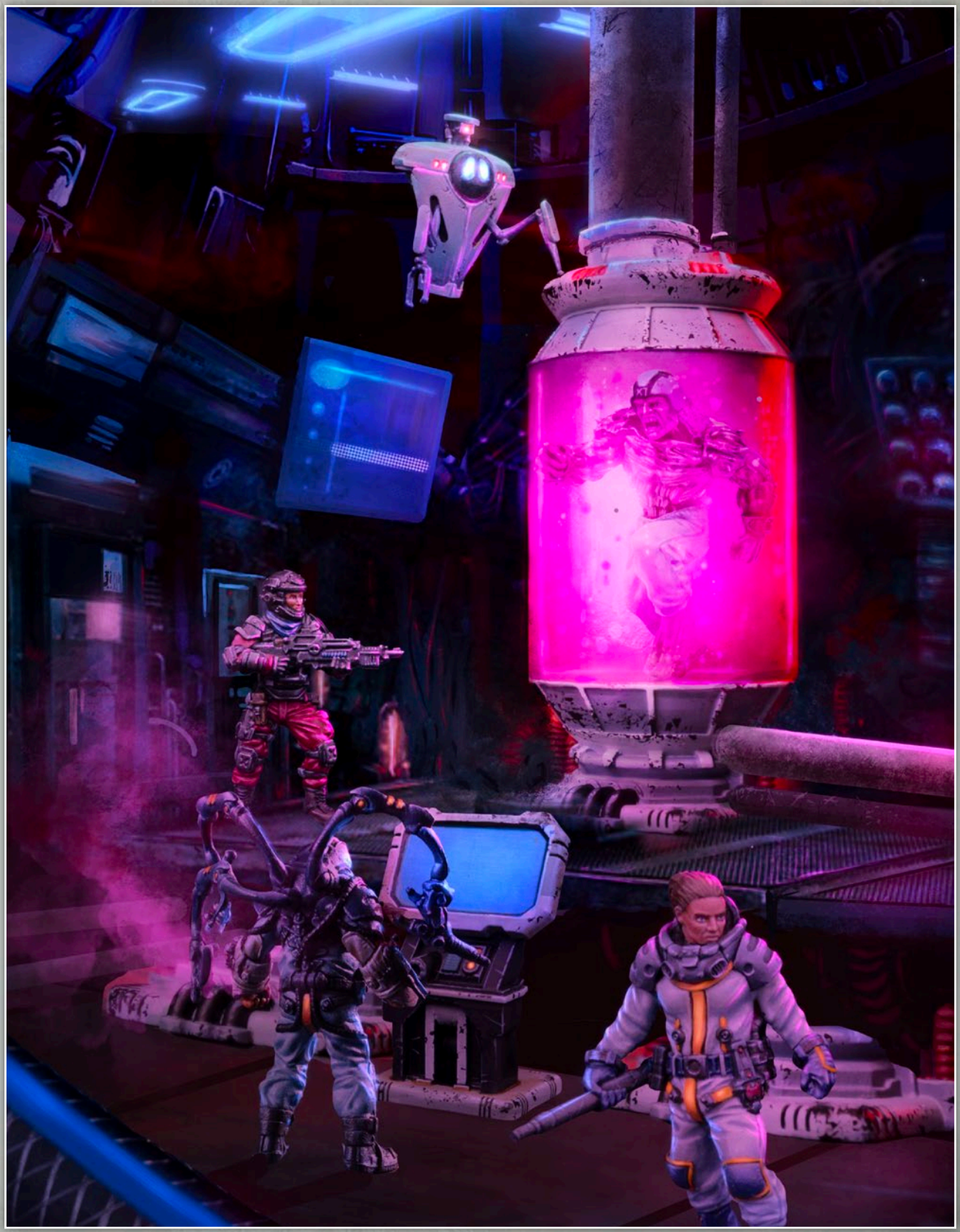


++Technicien de Mazon Labs ++

Cependant, alors que des centenaires souriants scandent la réussite de Mazon Life, derrière chaque succès se dissimulent des recherches plus contestables de Mazon Labs et son biologiste déshonoré Renaldo Abominava. Selon les documents que les Rebs ont fait fuiter, Mazon Labs et Abominava ne se contentent pas d’expériences sur la prolongation de la vie, mais également sur la réanimation des troupes ayant eu le malheur d’être tuées en service. Après tout, pourquoi payer de nouveaux Rangers pour garder les installations quand les morts peuvent le faire gratuitement ?

Certains pourraient se demander pourquoi le Conseil n’envoie pas les Enforcers mettre un terme aux activités douteuses de Mazon Labs, comme cela a été fait pour de nombreuses autres entreprises par le passé. La vérité est que, soit le Conseil ferme volontairement les yeux, soit il est impliqué en encourageant ces recherches. Conduire le projet Enforcer n’est ni simple, ni bon marché, et si Mazon Labs pouvait fournir une infinité de soldats impossible à tuer, le Conseil serait certainement très intéressé.

Donc, jusqu’à nouvel ordre, le Conseil laisse Mazon Labs travailler sans restriction, tout en espérant ne pas avoir à regretter cette décision.



CHEFS

DR. LUKAS KOYNER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Compagnon, Ingénieur, Médic, Reconnaissance 6+, Tacticien (2)

Sérum à action rapide : Remplacez une Figurine de votre Groupe de combat, au moment où elle est éliminée, par une Figurine de Victime de la Contagion que vous placez Clouée au sol dans le Cube où se trouvait la Figurine éliminée. Elle reçoit un marqueur Activé. Cette Figurine s'ajoute à votre Groupe de combat. L'adversaire gagne les PS pour la Figurine éliminée et il pourra en gagner s'il élimine cette nouvelle Figurine de Victime de la Contagion. Cet Ordre Spécial est prioritaire sur tout Ordre Spécial ayant un effet similaire (tel que l'Ordre Spécial *Infection*).

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Dr. Lukas Koyner	Chef	Injecteurs d'anesthésiant	CC	-	*Incapacitant, Sous contrôle*	3	26 Pts
		Fléchette d'anesthésiant	R1	-	*Incapacitant*		
		Scalpel laser	R2	PA1	*Ça Brûle !*		

GRAVES, COMMANDANT DE LA SÉCURITÉ

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	1	2	1	25mm

Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Chef de la Sécurité : La Figurine active effectue une action *Tirer* gratuite pour faire un Tir de Barrage avec une Arme possédant le Mot-clé *Tir rapide*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Graves, Commandant de la sécurité	Chef	Bras bionique	CC	-	*Contrecoup, Broyeur (1)*	2	22 Pts
		Magnum	R4	-	*Déluge de Feu (1)*		

DR. GAYLE SIMMONDS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	5+	3+	-	2	1	25mm

Médic, Reconnaissance 5+, Tacticien (1), Coriace

Traitement transgénique : Une Figurine de Technicien de Labo, de Garde de sécurité, ou de Marine d'Urbana Black Wing, peut soit augmenter de +1/+1 sa Vitesse pour la Manche en cours, soit gagner +1 D8 pour 1 action *Combattre* ou *Tirer*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Dr. Gayle Simmonds	Chef	Pistolet	R3	-	-	2	18 Pts

CYBORG PRIME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	5+	1	2	1	25mm

Méchanoïde, Ingénieur, Reconnaissance 5+, Résilient (1), Tacticien (1)

En réseau : Au début de l'activation d'une Figurine Cyborg, retirez un marqueur Activé d'une autre Figurine Cyborg de votre Groupe de combat.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cyborg Prime	Chef	Perforateur	CC	PA1	-	2	22 Pts
		Charge kinétique	R2	-	-		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

TECHNICIEN DE MAZON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	5+	6+	-	2	1	25mm

Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Technicien de Mazon	Troupe	Aiguillon électrique	CC	-	*Contrecoup, Sous contrôle*	0	7 Pts

GARDE DE SÉCURITÉ DE MAZON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Garde de sécurité de Mazon	Troupe	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	8 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

MARINE D'URBANA BLACK WING

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Déluge de Feu (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Marine d'Urbana Black Wing	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	1	11 Pts
Ingénieur d'Urbana Black Wing	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Ingénieur, Hackeur*	1	10 Pts
Médic d'Urbana Black Wing	Spécialiste	Pistolet	R3	-	*Médic*	1	11 Pts

MONOCYCLE D'URBANA BLACK WING

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-5	5+	5+	5+	-	2	1	40mm

Moto, Déluge de Feu (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Monocycle d'Urbana Black Wing	Troupe	Fusil laser	R6	-	*Tir rapide*	1	12 Pts

CYBORG BÊTA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	1	2	1	25mm

Méchanoïde, Résilient (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cyborg Bêta	Troupe	Perforateur	CC	PA1	-	1	12 Pts
		Charge cinétique	R2	-	-		

DRONE TACTIQUE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	1	3	2	40mm

Méchanoïde, Bête, Télécommandé

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone tactique	Troupe	Fusil laser lourd	R6	PA2	-	2	18 Pts
		Lance-missiles	R8	PA1	*Explosion - Fragmentation (3)*	2	22 Pts
		Auto-canon	R6	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	2	18 Pts
Drone stratégique	Spécialiste	-	-	-	*Relais de Communication, Tacticien (1), Hackeur*	3	22 Pts

KRASTAVOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	4+	5+	1	4	3	60mm

Agile, Bête, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Krastavor	Spécialiste	Crocs empoisonnés	CC	PA1	*Toxique (1)*	3	26 Pts
		Tisse-toile	R2	-	*Incapacitant*		

CHOVAR NEURO-CONNECTÉ

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	6+	-	4	3	40mm

Bouclier Énergétique (2), Hackeur, Frénésie (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chovar neuro-connecté	Spécialiste	Explosion psychique	R4	-	*Psionique - (explosion (Souffle))*	3	26 Pts
		Terreur psychique	R4	-	*Psionique - Incapacitant*		
		Hyperkinésie	R4	-	*Psionique - Revitalisant*		
		Onde de choc	CC	-	*Contrecoup*		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

VICTIME DE LA CONTAGION

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	-	2	1	25mm

Bête, Frénésie (1), Enragé

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Victime de la Contagion	Spécialiste	Griffes	CC	-	-	1	12 Pts

RANGER D'URBANA BLACK WING

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	1	2	1	25mm

Éclaireur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ranger d'Urbana Black Wing	Troupe	Carabine laser	R6	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	2	14 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	2	14 Pts
	Spécialiste	Lance-grenades	R5	-	*Indirect - Fragmentation (3)*	2	18 Pts

MÉDI-BOT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	6+	5+	-	2	1	25mm

Méchanoïde, Bouclier Defender, Médic

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Médi-bot	Spécialiste	Électrochoc	CC	-	*Incapacitant*	1	14 Pts

CYBORG ALPHA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	1	2	2	25mm
Méchanoïde, Résilient (1)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cyborg Alpha	Spécialiste	Pince	CC	PA2	*Frénésie (1)*	2	16 Pts
		Charge cinétique	R2	-	-		

SOUTIEN

STRIDER MAZON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	3	5	4	60mm
Marcheur de Combat, Stable							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Strider de soutien lourd	Soutien	Mitrailleuse laser lourde	R10	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	4	38 Pts
Strider d'assaut urbain	Soutien	Tronçonneuse	CC	PA2	*Frénésie (1)*	4	42 Pts
		Lance-flammes d'assaut	R3	PA1	*Ça Brûle !*		
Strider anti-char	Soutien	Canon Polaris	R10	PA4	-	4	40 Pts
Strider Ajax	Soutien	Lance Grav-Ram	CC	PA2	-	5	50 Pts
		Lance Grav-Ram	R2	PA1	*Explosion - Fragmentation (3)*		
		Bouclier Aggressor	–	–	*Bouclier Defender*		
Options pour Strider Mazon		Lance-fumée	R3	–	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	–	+ 3 Pts
		Épaule Lance Roquettes	R3	–	*Grenade (Fragmentation [3]), Usage unique*	–	+ 6 Pts

Note : Chaque Option ne peut être ajoutée qu'une fois par Strider Mazon

SOUTIEN

SPÉCIMEN D'ABERRATION

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	3+	4+	1	5	4	60mm

Bête, Frénésie (1), Enragé, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Spécimen d'Aberration	Soutien	Dents et griffes	CC	PA1	*Contrecoup, Broyeur (1)*	4	40 Pts

LÉGENDES VIVANTES

SUJET 901

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	1	4	2	40mm

Frénésie (2), Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sujet 901	Légende vivante	Dents et griffes	CC	PA1	-	3	24 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1
Médikit	4	1
Comm-link	4	2
Mine antipersonnel	4	2
Mine thermosensible	4	2
Lames de combat	2	illimité
Dose de stimulant	2	2
Dose d'adrénaline	2	2



GALERIE

Chefs



Dr. Lukas Koyner
avec Injecteurs d'anesthésiant et Scalpel laser



Graves, Commandant de la sécurité
avec Bras bionique et Magnum



Dr. Gayle Simmonds
avec Pistolet

Troupes



Marine d'Urbana
Black Wing
avec Fusil laser



Technicien de Mazon
avec Aiguillon électrique



Garde de sécurité de
Mazon
avec Fusil



Ranger d'Urbana Black Wing
avec Lance-flammes



Ranger d'Urbana Black Wing
avec Carabine laser

Spécialistes



Victime de la Contagion
avec Griffes



Chovar neuro-connecté



Krastavor
avec Crocs empoisonnés
et Tisse-toile

Soutien



Strider d'assaut urbain avec Tronçonneuse et Lance-flammes d'assaut



Spécimen d'Aberration

Légendes vivantes



Sujet 901



LES NAMELESS

Le GCPS les avait à la base pris pour un ensemble d'espèces extraterrestres inoffensives et pacifiques, mais beaucoup commencent à changer d'avis au sujet des intentions de ceux appelés les Nameless. Si des pillages occasionnels d'avant-postes et de vaisseaux solitaires avaient été attribués aux activités de pirates, il devint rapidement évident que ces Nameless supposément pacifiques avaient en fait des intentions hostiles.

Une traduction approximative a permis de déterminer qu'un schisme religieux déchire les mondes d'origine des Nameless. La grande majorité d'entre eux appartient à l'une ou l'autre des sectes qui dominent leurs planètes. Historiquement, la Fédération regroupant ces entités avaient vu l'essor de l'humanité et de la GCPS avec une totale indifférence… mais les choses semblent changer.

Un groupe particulièrement malsain, les Ul-Ug'urub, est arrivé à la conclusion que le GCPS était vulnérable et prêt à être conquis. Pour les Ul-Ug, le GCPS est comme le corps d'une baleine stellaire agonisante. C'est un festin flottant, ballotté par la marée galactique, conscient de devoir bientôt irrémédiablement succomber aux prédateurs qui lui tournent autour. Nombreux sont ceux qui commencent à grignoter son cadavre. Il y a du sang dans l'eau, d'après les Ul-Ug, alors ils ont commencé à bouger pour le dévorer.

Les Ul-Ug sont cependant une secte mineure qui manque de moyens pour préparer un assaut direct sur le GCPS. Mais ils sont capables de frapper de petites cibles : dépôts de provisions, usines de traitement et avant-postes miniers. Chaque objectif est choisi de manière à affaiblir le GCPS, tout en récompensant les assaillants avec les ressources à rapporter sur les mondes Nameless. Et le plus important : chaque victoire génère une propagande inestimable.

Les succès que les Ul-Ug ont engrangés jusque là contre le GCPS ont déjà grandement amélioré leur position au sein de la Fédération. D'autres Nameless œuvrent avec les Ul-Ug pour obtenir leur part du gâteau. Les prisonniers Nameless interrogés par l'unité de Neutralisation des Menaces Externes (UNME) ont informé leurs ravisseurs que le GCPS faisait maintenant face à au moins treize sectes Nameless hostiles… Ou bien trente, les exo-traducteurs du GCPS n'en sont pas certains.

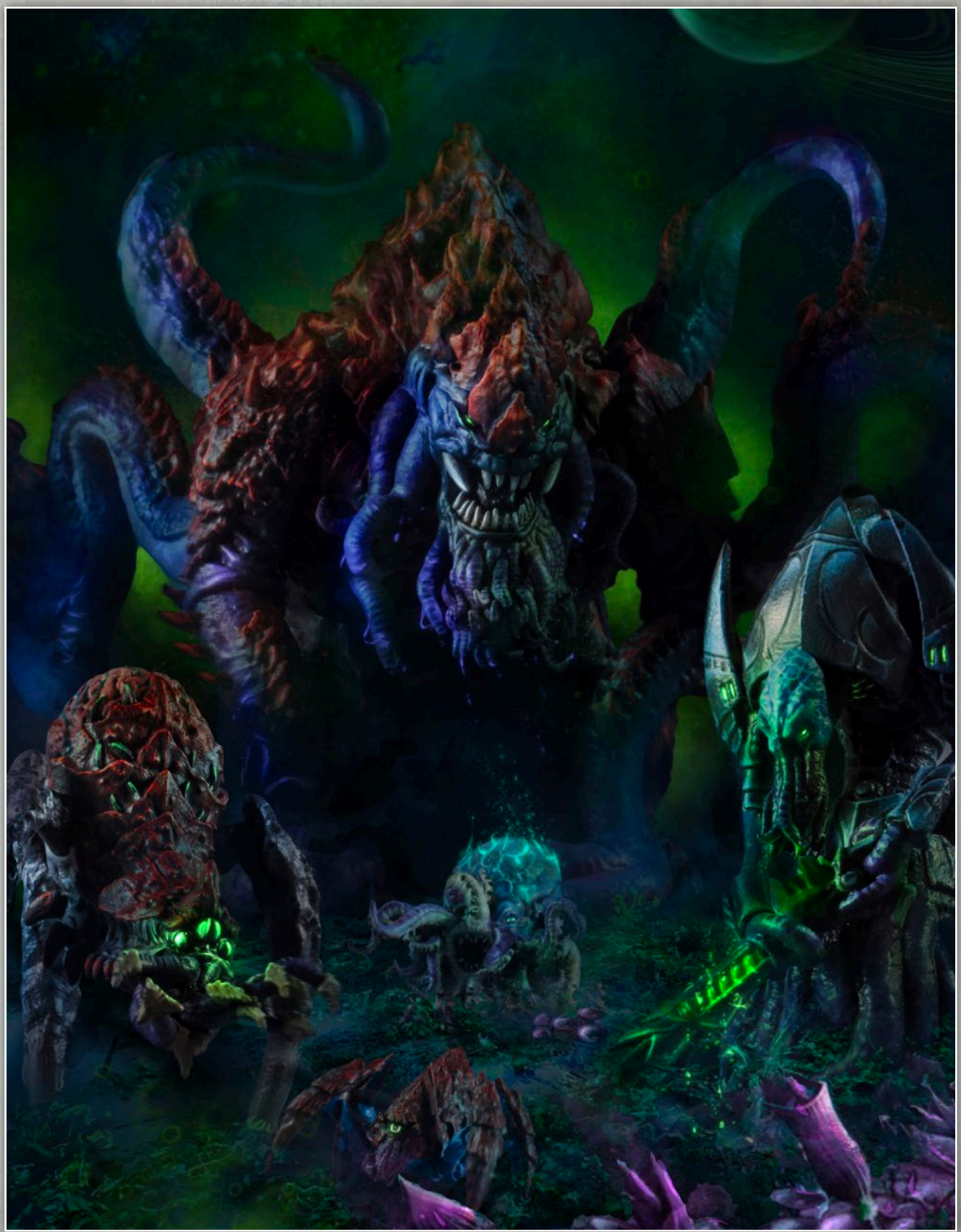
Sur le champ de bataille, les Nameless sont l'espèce la plus étrange que le GCPS ait eu à affronter. Leurs escarmouches sont un déluge de dents, de griffes et de tentacules lorsque les Nameless se déchaînent sur le champ de bataille. Mais, bien que certains des plus petits spécimens, tels que les Encreurs et les Sabordeurs, semblent décérébrés, celles en charge des troupes Nameless ont une intelligence inhumaine et extrêmement étrange. Les plus petites créatures sont poussées à la folie meurtrière grâce à des Éclats Tricliniques qui, une fois implantés dans un ennemi, émettent un écho attirant les bêtes. Et elles ne s'arrêteront pas tant qu'elles n'auront pas détruit l'Éclat… et son hôte involontaire.



++Fusilier Nameless++

D'autres menaces Nameless sont plus insidieuses et graves. De toutes les espèces extraterrestres rencontrées par le GCPS, les Nameless ont un don naturel pour les attaques psychiques. Les créatures monstrueuses telles les Psychotroïdes ou les petits "Drones épineux" peuvent rendre un soldat fou grâce à d'affreuses visions capables de réduire son efficacité sur le champ de bataille. Ceci dit, une des plus horribles rencontres lors d'un affrontement contre les Nameless est l'infâme Goliath : une masse de tentacules et de dents tranchantes comme des rasoirs, plus grande qu'un habitainer standard. Il peut broyer un Iron Ancestor comme si c'était une canette de DreadMax.

Pour en revenir aux mondes Nameless, la Fédération dans son ensemble n'est pas encore résolue à entrer en guerre avec le GCPS. Mais les Nameless ont tendance à se comporter comme un banc de poissons. Tant que les sectes précurseuses continuent à remporter des victoires contre le GCPS, à revendiquer plus de territoires et de ressources pour leur compte, leur mouvement prendra de l'ampleur. S'ils ne sont pas stoppés, la guerre totale sera inévitable.



CHEFS

PSYCHOTROÏDE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	1	3	2	40mm

Bête, Reconnaissance 4+, Résilient (2), Tacticien (2), Tenace

Aura de terreur : Ciblez une Figurine ennemie non Clouée au sol, qui ne possède pas le Mot-clé *Méchanoïde*, *Stable*, ou *véhicule*, et qui est à 2 Cubes de distance ou moins de la Figurine active et dans sa LDV. Déplacez la Figurine ciblée d'un Cube dans la direction directement opposée à la Figurine active. Si elle se trouve dans un Cube contenant au moins une Figurine de votre groupe de combat, elle doit tenter une Évasion pour quitter le Cube. Si elle entre dans un Cube contenant au moins une Figurine de votre Groupe de combat, elle effectue une action *Combattre* pour laquelle elle ne peut faire qu'un Jet de Sauvegarde. À la fin de ce déplacement, la Figurine qui s'est déplacée devient Clouée au sol.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Psychotroïde	Chef	Blocage cérébral	R4	-	*Psionique - Assommer*	4	36 Pts
		Contrôle mental	R4	-	*Psionique - Suppression*		
		Hyperkinésie	R4	-	*Psionique - Revitalisant*		

FEROMITE PRIME

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	5+	1	3	2	25mm

Bête, Bouclier Defender, Reconnaissance 5+, Tacticien (1), Tenace, Combinaison de largage

Carapace : La Figurine active gagne les Mots-clés *Stable* et *Coriace* pour cette Manche. La Figurine active ne peut pas effectuer d'action *Marcher* ou *Courir* durant cette activation.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Feromite Prime	Chef	Pinces énormes	CC	PA2	-	3	24 Pts

LE FLÉAU

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	4+	1	3	2	25mm

Reconnaissance 5+, Résilient (1), Tacticien (1), Coriace

Bave caustique : La Figurine active effectue une action *Tirer* gratuite *Bave : R2, Ça Brûle !*. Si la Figurine active n'a pas de Valeur de Tir, elle utilise une Valeur de Tir de 7+.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Le Fléau	Chef	Souffle corrosif	R3	PA1	*Ça Brûle !*	3	32 Pts
		Mâchoire vorace	CC	-	*Frénésie (1), Toxique (1)*		

REJETON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	5+	1	4	3	40mm

Reconnaissance 6+, Résilient (1), Tacticien (1), Tenace

Des profondeurs : Placez gratuitement 1 Figurine Sabordeur *(elle ne reçoit pas de marqueur Activé)* dans un Cube contenant au moins 1 Figurine de votre Groupe de combat et aucune Figurineennemie. Cette Figurine s'ajoute à votre Groupe de combat et votre adversaire pourra gagner des PS s'il élimine cette Figurine Sabordeur.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Rejeton	Chef	Tentacules déchirants	CC	-	*Frénésie (2), Broyeur (1)*	3	34 Pts
		Fouets-tentacules	R1	PA1	-		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ENCREUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	6+	6+	-	2	1	25mm

Poche d'encre

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Encreur	Troupe	Dents	CC	-	-	1	8 Pts

SABORDEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	5+	6+	-	2	1	25mm

Agile, Bête, Esquive, Horde

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sabordeur	Troupe	Pinces	CC	-	-	1	7 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

GUNSLINGER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	1	2	1	25mm

Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Gunslinger	Troupe	Double Pistolets à Cristaux	R3	-	*Tir rapide, Proie, Déluge de Feu (1)*	1	13 Pts

ASSASSIN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	5+	5+	1	2	1	25mm

Bête, Rétropropulseurs, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Assassin	Troupe	Griffes	CC	-	*Frénésie (2)*	1	13 Pts

FUSILIER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	5+	1	2	1	25mm

Résilient (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Fusilier	Troupe	Fusil à Cristaux	R10	-	*Proie*	1	15 Pts

CARATIDE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	2	2	40mm

Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Caratide	Spécialiste	Griffes-rasoir	CC	PA1	*Frénésie (2)*	2	17 Pts

FEROMITE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	5+	1	3	2	25mm

Bête, Bouclier Defender, Combinaison de largage, Rétropropulseurs, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Feromite	Spécialiste	Pinces énormes	CC	PA2	-	2	20 Pts

MAGNUMITE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	3+	5+	2	4	3	40mm

Bête, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Magnumite	Spécialiste	Pinces énormes	CC	PA2	-	3	35 Pts

DRONE PIQUEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	-	5+	-	2	1	40mm

Agile, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone piqueur	Spécialiste	Rafale psychique	R2	-	*Psionique - (Explosion (Souffle))*	1	10 Pts

SOUTIEN

BATHOMITE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	3	5	4	60mm

Bête, Stable, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Bathomite	Soutien	Pinces énormes	CC	PA2	-	3	27 Pts
Options pour Bathomite (Maximum 1)		Canon à Cristaux	R8	PA4	*Proie, Déluge de Feu (1)*	+ 1	+ 8 Pts
		Disrupteur psionique	R4	-	*Psionique - Suppression*	+ 1	+ 3 Pts
		Lance-à Cristaux	R5	-	*Indirect - Fragmentation (4), Proie*	+ 1	+ 10 Pts

GOLIATH

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	3+	4+	2	7	4	60mm

Bête, Broyeur (1), Stable, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Goliath	Soutien	Mâchoire concassante	CC	PA3	-	5	48 Pts
		Fouets-tentacules	R2	-	*Contrecoup*		

LÉGENDES VIVANTES

LA TERREUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	3	2	25mm

Agile, Esquive, Résilient (1), Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
La Terreur	Légende vivante	Mâchoire vorace	CC	PA1	*Frénésie (1)*	3	24 Pts

LÉGENDES VIVANTES

LA PEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Résilient (1), Furtif, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
La Peur	Légende vivante	Tentacules déchirants	CC	-	*Frénésie (2)*	3	24 Pts
		Phaser d'épaule	R6	-	*Déluge de Feu (1)*		

PROJET OBÉRON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	4+	4+	-	2	1	25mm

Résilient (1), Éclaireur, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Projet Obéron	Légende vivante	Lance-aiguilles	R5	-	*Proie, Déluge de Feu (1)*	2	22 Pts
		Éclats toxiques	CC	-	*Toxique (1)*		

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Médikit	4	1
Bouclier Énergétique (2)	4	1
Bouclier Énergétique (3)	8	1

GALERIE

Chefs



Psychotroïde



Feromite Prime



Le Fléau

Troupes



Encreur



Fusilier
avec Fusil à Cristaux



Gunslinger
avec Double pistolets à Cristaux



Assassin



Sabordeur

Spécialistes



Caratide
avec Griffes-rasoir



Feromite



Magnumite
avec Pinces énormes

Soutien



Bathomite
avec Pinces énormes et
Lance-à Cristaux



Goliath
avec Mâchoire concassante et Fouets-tentacules

Légendes vivantes



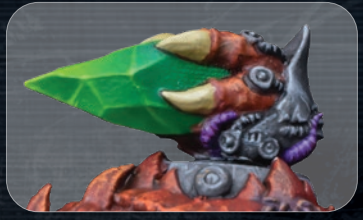
La Terreur



Projet Obéron
avec Lance-aiguilles et
Éclats toxiques



Disrupteur psionique



Canon à Cristaux

LA CONTAGION

La Contagion, rencontrée pour la première fois dans la zone de la cinquième Sphère appelée “Arc de la Mort”, est une des pires menaces envers les formes de vie conscientes de la galaxie. La plus grosse erreur de l’humanité est probablement d’avoir ignoré les avertissements des Asterians les exhortant à ne pas entrer dans l’Arc de la Mort, et de s’y être rendu malgré tout. Ce jour là fut ouvert une boîte de Pandore que nul n’a pu refermer à ce jour.

Que la Contagion soit d’origine naturelle, ou qu’elle ait été créée par une antique civilisation extraterrestre, n’est qu’un des nombreux mystères entourant cette infâme maladie. Son lien avec les artefacts d’origine extraterrestre est prouvé, même si leur utilisation et leur provenance restent inconnues. C’est grâce à la Contagion que le Conseil a établi à la fois son autorité sur le GCPS et la mise en place des Protocoles de confinement, alors qu’il essayait désespérément de gérer les premières épidémies de ce fléau.

La politique de quarantaine consistant à isoler les infectés du reste de la galaxie semblait avoir été un succès, et pour un temps, peut-être l’avait-elle été. Mais il y avait trop d’Artefacts pour tous les isoler et trop d’épidémies pour toutes les circonscrire et les éradiquer. Certaines sont passées inaperçues.

De nos jours, des flottes de vaisseaux de la Contagion transportent l’infection vers de nouveaux mondes, libérant des hordes de zombies chancelants et d’horribles monstres qui ont la ferme intention de répandre leur héritage mortel. Ils ne peuvent être ni stoppés, ni découragés. Ce que la Contagion ne peut infecter, elle le détruit. La totale subversion ou la destruction de toute autre forme de vie dans la galaxie est son seul objectif et elle ne s’arrêtera pas tant que la galaxie entière ne sera pas consumée par la guerre.

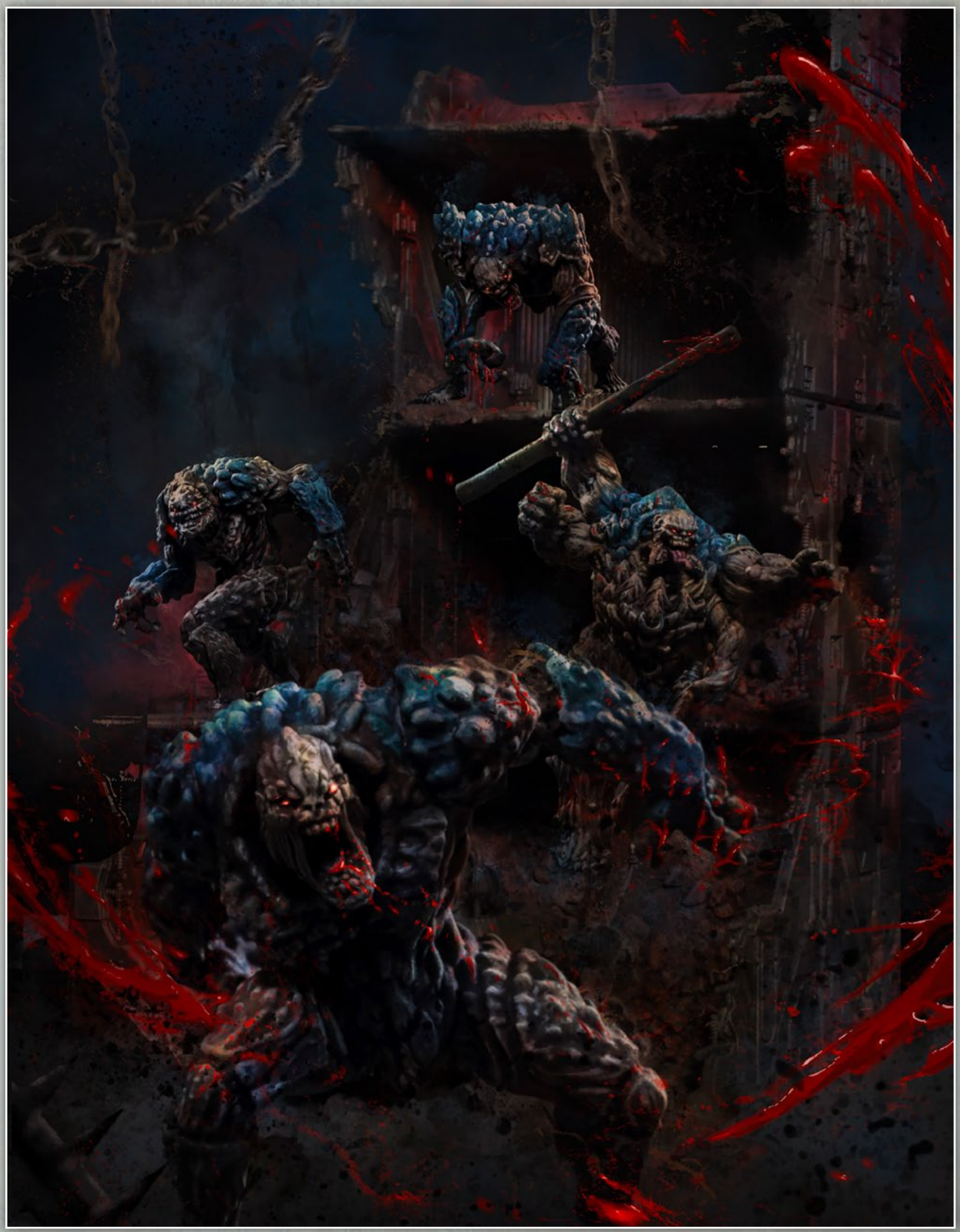
Lorsque la Contagion attaque un avant-poste ou une installation d’une corporation, les victimes les plus chanceuses sont celles tuées directement durant l’assaut. Celles qui ne le sont pas sont infectées par la maladie et se retrouvent transformées et remodelées. Elles perdent leur âme et leur personnalité, et deviennent soumises aux objectifs et aux ambitions de la Contagion elle-même.

Même si l’on observe des caractéristiques identiques sur des victimes diverses provenant de toute la galaxie, la férocité avec laquelle le virus s’implante quel que soit le climat ou les conditions, et sa résistance apparente aux anticorps de synthèse et aux médicaments, indiquent que soit une combinaison de conditions synergiques, soit que quelque chose de comparable à une intelligence lui permet de s’adapter. La difficulté pour l’étudier est à la fois due, à l’insistance du GCPS à immédiatement mettre en quarantaine toute planète suspecte, et à sa virulence naturelle. Les scientifiques qui ont essayé ont été liquidés, soit par les autorités, soit par la Contagion elle-même.



++Stade 3A ‘Goule’ de la Contagion++

La Contagion semble capable de muter et de s’adapter à de nouveaux hôtes à une vitesse remarquable. Les créatures infectées montrent des symptômes dans un délai très court, bien que la manifestation exacte des symptômes varie pour des raisons qui ne sont pour l’instant pas établies. Certains humains infectés deviennent d’horribles monstres de la taille d’un Marcheur de Combat. Ces bêtes semblent agir comme un relais pour les forces de la Contagion, dirigeant les plus petites créatures, qui vont, des chasseurs bondissants équipés de griffes tranchantes comme des rasoirs à de simples drones lents qui semblent conserver quelques notions de leur précédente identité et peuvent même être vus en train d’utiliser des outils, des armes et des véhicules. Malgré les efforts du Conseil et des Enforcers, à ce moment, chaque occurrence d’une infection de Contagion s’est soldée par des pertes massives. Les tentatives pour étudier et comprendre la Contagion continuent, mais pour l’heure, seules les mesures extrêmes telles qu’un Protocole de Confinement semblent efficaces.



CHEFS

STADE 1A "SEIGNEUR DE LA CONTAGION"

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-1	-	3+	4+	2	4	3	40mm

Reconnaissance 5+, Tacticien (2), Coriace

Mutation : La Figurine active manifeste une mutation jusqu'à la fin de la Manche. Choisissez un effet parmi : *Résilient (1)* ; *Frénésie (+1)* ; Augmenter de1 la Valeur de PA d'une de ses Armes CC ; Augmenter de 1sa Valeur d'Armure.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 1A 'Seigneur de la Contagion'	Chef	Dents et griffes	CC	PA1	*Frénésie (1)*	4	36 Pts

STADE 3A 'GÉNÉRAL'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Infection : Remplacez une Figurine ennemie, au moment ou elle est éliminée, par 1 Figurine Stade 3Z qui est placée Clouée au sol dans le Cube où se trouvait la Figurine éliminée, et reçoit un marqueur Activé. Cette Figurine s'ajoute à votre Groupe de combat. L'adversaire pourra gagner des PS s'il élimine cette nouvelle Figurine de Stade 3Z.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 3A 'Général'	Chef	Pistolet	R3	-	-	2	18 Pts
		Couteau de combat	CC	-	*Frénésie (1)*		

STADE 2A 'CONSCIENT'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	4+	1	4	3	40mm

Agile, Reconnaissance 6+, Tacticien (1)

Soif de sang : Une Figurine Stade 2A, 2B, ou Aberration, gagne +1 Vitesse pour ses actions *Courir* jusqu'à la fin de cette Manche. De plus, cette Figurine ne fait pas de Jet de Frénésie au début de ses activations durant cette Manche.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 2A 'Conscient'	Chef	Dents et griffes	CC	-	*Frénésie (1)*	2	26 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

STADE 3A 'GOULE'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	5+	5+	-	2	1	25mm

Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 3A 'Goule'	Troupe	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	8 Pts
		Lance-flammes	R2	-	*Ça Brûle !*	1	10 Pts
	Spécialiste	Mitrailleuse lourde	R6	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	1	12 Pts
		Lance-grenades	R5	-	*Lourde, Indirect - Fragmentation (3)*	2	15 Pts

STADE 3D 'HELLHOUND'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	5+	5+	-	2	1	25mm

Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 3D 'Hellhound'	Troupe	Dents et griffes	CC	-	*Frénésie (1)*	1	7 Pts

STADE 3Z 'ZOMBIE'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	5+	6+	-	1	1	25mm

Bête, Horde

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 3Z 'Zombie'	Troupe	Dents et griffes	CC	-	-	0	6 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

STADE 2A 'SAUTEUR'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	1	3	2	40mm
Agile, Enragé							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 2A 'Sauteur'	Troupe	Dents et griffes	CC	-	*Frénésie (1)*	2	16 Pts

ÉQUIPE D'ARTILLERIE STADE 3A

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	4	3	60mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Équipe d'artillerie Stade 3A	Spécialiste	Mortier	R8	-	*Lourde, Indirect - Fragmentation (4)*	3	22 Pts

VOLÉE MORTELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	-	4	2	40mm
Bête, Vol							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Volée mortelle	Spécialiste	Becs et serres	CC	-	-	2	18 Pts

STADE 2B 'ÉPANDEUR'

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	5+	4+	-	3	2	40mm
BOUM ! (4)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stade 2B 'Épandeur'	Spécialiste	Bubons	R2	PA1	*Ça Brûle !*	1	14 Pts

TERATON INFECTÉ

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	5+	1	4	3	40mm
Téléportation, Coriace							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Teraton infecté	Spécialiste	Griffes	CC	PA1	*Contrecoup*	3	24 Pts

NUÉE INFECTIEUSE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	3+	5+	-	3	2	40mm
Agile, Bête, Coriace							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Nuée infectieuse	Spécialiste	Crocs acides	CC	PA2	-	2	20 Pts

SOUTIEN

STRIDER INFECTÉ

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	3	5	4	60mm
Marcheur de Combat, Stable							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Strider d'assaut urbain	Soutien	Tronçonneuse	CC	PA2	*Frénésie (1)*	5	44 Pts
		Lance-flammes d'assaut	R3	PA1	*Ça Brûle !*		
Strider de soutien lourd	Soutien	Mitrailleuse laser lourde	R10	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	4	40 Pts
Strider anti-char	Soutien	Canon Polaris	R10	PA4	-	4	42 Pts
Options pour Strider infecté		Lance-fumée	R3	-	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	-	+ 3 Pts
		Épaule Lance Roquettes	R3	-	*Grenade (Fragmentation (3)), Usage unique*	-	+ 6 Pts

Note : Chaque Option ne peut être ajoutée qu'1 fois à un même Strider infecté

SOUTIEN

ABERRATION

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	3+	4+	1	5	4	60mm

Bête, Frénésie (1), Enragé, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Aberration	Soutien	Dents et griffes	CC	PA1	*Contrecoup, Broyeur (1)*	4	40 Pts

CORRUPTION

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	3+	5+	1	7	4	60mm

Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Corrupteur	Soutien	Bâton	R1	PA1	*Contrecoup*	4	44 Pts
		Griffes menaçantes	CC	-	*Broyeur (1), Frénésie (1)*		
		Lame corrompue	CC	PA2	*Frénésie (3)*		

LÉGENDES VIVANTES

SUJET 901

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	4+	4+	1	4	2	40mm

Frénésie (2), Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sujet 901	Légende vivante	Dents et griffes	CC	PA1	-	3	24 Pts

LÉGENDES VIVANTES

DR. GAYLE SIMMONDS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	5+	3+	-	2	1	25mm

Médic, Tacticien (1), Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Dr. Gayle Simmonds	Légende vivante	Pistolet	R3	-	-	2	18 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Lames de combat	2	illimité

GALERIE

Chefs



Stade 3A 'Général' avec Pistolet et Couteau de combat



Stade 1A 'Seigneur de la Contagion'



Stade 2A 'Conscient'

Troupes



Stade 3A 'Goule' avec Lance-flammes



Stade 3A 'Goule' avec Fusil



Stade 3D 'Hellhound'



Stade 3Z 'Zombie'



Stade 2A 'Sauteur'

Spécialistes



Teraton infecté



Nuée infectée



'Épandeur' Stade 2B avec Bubons

Soutien



Aberration



Strider infecté avec Mitrailleuse laser lourde

Légendes vivantes



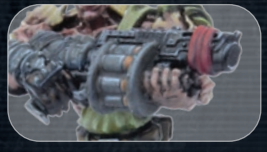
Dr. Gayle Simmonds avec Pistolet



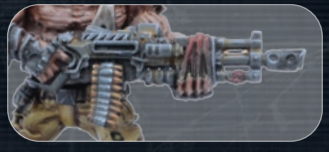
Sujet 901



Fusil



Lance-grenades



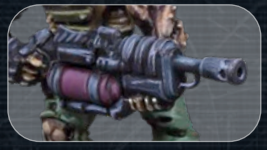
Mitrailleuse lourde



Mortier



Épaule Lance Roquettes



Lance-flammes

LES REBS

Tout le monde n'est pas ravi de devoir suivre la ligne institutionnelle et croire aveuglément aux holovids de propagande du Conseil. Décrire la Rébellion comme une organisation serait peut-être exagéré. Il s'agit plutôt d'un mouvement vers lequel se tournent les individus de toutes sespèce lorsque leur désillusion devant la gouvernance du Conseil devient insupportable.

Certains se rallient à cause de leur sens inné de la justice, d'autres parce que leur patrie ou même leur peuple a été détruit par la guerre ou l'expansionnisme et la cupidité des corporations, d'autres encore y voient juste une excuse pour se battre. Quoi qu'il en soit, la Rébellion compte de nombreuses espèces parmi ses rangs, des humains aux chasseurs Yndij, en passant par les guerriers Teraton et les mercenaires Grogan.



++Mercenaire rebelle Grogan++

Le vaste territoire du GCPS et la puissance du Conseil poussent la Rébellion à opérer sous forme de cellules distinctes, chacune dotée de sa propre culture, ses propres règles de mobilisation, et même de ses propres objectifs. Certaines cellules sont des gangs composés principalement d'humains dirigés par d'anciens membres xénophobes des corporations, d'autres sont des bandes hétéroclites regroupant diverses espèces. Certaines tentent de travailler vers un but commun avec d'autres groupes, tandis que d'autres opèrent en solitaire.

Le point commun de toutes les cellules est qu'elle saisiront chaque opportunité de cracher sur le Conseil et les Corporations.

Une Deadzone offre l'environnement parfait pour y parvenir, tout en offrant une chance de récupérer des ressources, de s'approprier des technologies ou de sauver des vies, selon les priorités de chaque cellule. Leurs armes et équipements pillés et recyclés tendent à être aussi variés que leur composition, ce qui n'enlève rien à leur efficacité.

Seules les cellules qui excellent dans les tactiques de guérilla parviennent à durer en tant que Rebs, et seules les meilleures d'entre elles ont un niveau suffisant pour obtenir les renseignements et le transport nécessaires afin d'accéder à une Deadzone.

Peut-être que la plus grosse difficulté rencontrée par les Rebs est qu'ils n'ont pas de chef. Il n'y a pas d'ancien capitaine GCPS courageux dirigeant ses troupes depuis une base secrète, cachée dans les profondeurs de l'espace des corporations et unissant la myriade de races extraterrestres qui composent les 'Rebs'. C'est pourquoi les raisons de rallier la cause sont diverses et peuvent se contredire entre elles. En fait, les gangs qui se classent eux-même dans la Rébellion finissent souvent par se battre les uns contre les autres du fait de leurs objectifs divergents.

Pour en rajouter, le comportement et les actions des groupes classés sous l'appellation de "Rebs" sont presque aussi variés que le nombre d'espèces extraterrestres que l'on trouve dans leurs Groupes de combat. Beaucoup préfèrent des manifestations pacifiques et vont troubler les plans du GCPS par de l'espionnage, en évitant de perdre des vies autant que possible. D'autres jugent que les actions violentes sont l'unique solution pour que les corporations prêtent attention. Ils n'ont aucune réticence à poser des explosifs dans le quartier général d'une corporation, ou à kidnapper un directeur pour faire passer leur message. Il arrive que des équipes de soit-disants Rebs soient en réalité des mercenaires travaillant pour une corporation souhaitant se débarrasser d'un rival, tandis que d'autres sont simplement des gangs de criminels s'unissant en tant que Rebs pour tenter de se convaincre eux-mêmes, que le braquage de dépôts d'armes ou le vol de données dans les banques de données GCPS, aident à desserrer la poigne des corporations.

Si les Rebs parvenaient à s'unir autour d'une cause commune, ils pourraient facilement devenir une plus grosse menace pour les ambitions du Conseil que ne le sont les Nameless ou même la Contagion. Les individus privés de leurs droits à travers la galaxie sont légion, et le jour où ils se lèveront et prendront les armes, les corporations n'auront aucun moyen de les stopper.



CHEFS

SHAYO SILVERBACK

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	5	3	40mm

Agile, Reconnaissance 5+, Tacticien (1)

Attaque sautée : La Figurine active peut quitter un Cube occupé par des Figurines ennemies sans avoir à tenter une Évasion. De plus, si la Figurine active est Shayo Silverback ou une Figurine Simien Alpha, celle-ci peut ignorer les Figurines ennemies dans les Cubes qu'elle traverse lorsqu'elle effectue une action *Marcher* ou *Courir (elle saute par-dessus ses ennemis)*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Shayo Silverback	Chef	Poings americains pulvérisateurs	CC	-	*Contrecoup, Broyeur (1)*	4	34 Pts

CHEF DE CELLULE REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	1	2	1	25mm

Reconnaissance 4+, Tacticien (2)

Homme à tout faire : La Figurine active peut choisir de dépenser un Order Spécial pour remplacer la valeur à atteindre pour un Jet, par la valeur de son choix entre celle de Tir, de Combat ou de Sauvegarde. La valeur peut seulement être "échangée" si la figurine est capable de faire le Jet. Par exemple, une Figurine avec une valeur "-" pour sa Valeur de Tir est incapable de *Tirer* et ne peut donc pas la remplacer par sa Valeur de Combat ou de Sauvegarde pour effectuer cette action.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chef de cellule Humain	Chef	Fusil	R6	-	*Tir rapide, Entraînement au Combat en Équipe*	2	28 Pts
Chef de cellule Sphyr	Chef	Lance-magma Mata	R5	PA2	-	3	30 Pts
Chef de cellule Rin	Chef	Double pistolets	R3	-	*Déluge de Feu (1)*	3	30 Pts
		Double lames	CC	-	*Frénésie (1)*		

COMMANDANT YNDIJ TRAQUEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	4+	5+	-	2	1	25mm

Agile, Frénésie (1), Reconnaissance 5+, Éclaireur, Tacticien (1)

Caché dans l'ombre : À la fin de l'activation de la Figurine active, et pour le reste de la Manche, cette Figurine ne peut pas être ciblée par des actions *Tirer* et ne peut pas avoir de LDV tracée jusqu'à elle. La Figurine est toujours affectée par les Mots-clés qui ciblent chaque Figurine dans un Cube (*Fragmentation*, *Indirect*, *Ça Brûle !*, *Souffle*) et elle peut toujours être ciblée par les actions *Combattre*.

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Commandant Yndij Traqueur	Chef	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	2	20 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

SORAK REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	6+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sorak rebelle	Troupe	Blaster	R4	-	*Explosion (Souffle)*	1	6 Pts
Sorak rebelle duelliste	Troupe	Double lames	CC	-	*Frénésie (2)*	1	8 Pts

HUMAIN REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	6+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Humain rebelle	Troupe	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	7 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

YNDIJ REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	6+	-	2	1	25mm

Agile, Frénésie (1), Éclaireur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Yndij rebelle	Troupe	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	1	10 Pts

CHASSEUR SPHYR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chasseur Sphyr	Troupe	Fusil à harpon	R5	PA1	-	1	12 Pts
		Lames	CC	-	*Frénésie (1)*		

CHASSEUR SPHYR MAKO

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-5	5+	5+	5+	-	2	1	40mm

Moto

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chasseur Sphyr Mako	Troupe	Fusil à harpon	R5	PA1	-	1	13 Pts
		Lames	CC	-	*Frénésie (1)*		

CHAROGNARD ZEE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	7+	6+	-	1	1	25mm

Hackeur, Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Charognard Zee	Troupe	Pistolet	R3	-	-	0	6 Pts

GROGAN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	-	2	1	25mm
Résilient (1)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Grogan d'assaut	Spécialiste	Canon Onslaught	R5	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	1	16 Pts
Grogan éradicateur	Spécialiste	Désolator	R8	PA3	-	1	14 Pts

GUERRIER KRAAW

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	4+	6+	-	2	1	25mm
Déploiement aérien, Frénésie (1), Rétropropulseurs							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Guerrier Kraaw	Spécialiste	Blaster de poignet	R3	-	*Explosion (Souffle)*	1	10 Pts

BRUTE SIMIEN ALPHA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	5	3	40mm
Agile, Enragé							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brute Simien Alpha	Spécialiste	Gantelet à Pointes	CC	-	*Contrecoup, Broyeur (1)*	3	26 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

TERATON REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	4+	5+	1	4	3	40mm

Téléportation, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Teraton rebelle	Spécialiste	Lames cérémonielles	CC	PA1	-	3	30 Pts
		Lance-grenades	R3	-	*Explosion - Fragmentation (3), Usage unique*		
		Lance-flammes léger	R2	-	*Ça Brûle !, Usage unique*		

MÉDIC JUDWAN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	-	-	5+	-	2	1	25mm

Bouclier Énergétique (3), Hackeur, Médic

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Médic Judwan	Spécialiste	-	-	-	-	1	10 Pts

DRONE DE SURVEILLANCE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	-	4+	-	1	1	25mm

Méchanoïde, Agile, Bouclier Énergétique (2), Esquive, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Drone de surveillance	Spécialiste	-	-	-	-	0	7 Pts

TROUPE DE CHOC TERATON

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	1	3	2	25mm

Téléportation

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Troupe de chos Teraton	Spécialiste	Lanceur ARC	R4	PA1	-	2	22 Pts
		Masse	CC	-	*Broyeur (1)*		

NOMADE RIN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	1	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Nomade Rin	Troupe	Double pistolets	R3	-	*Déluge de Feu (1)*	1	15 Pts
		Double lames	CC	-	*Frénésie (1)*		
Sniper Rin	Spécialiste	Fusil de sniper	R8	-	*Lunette de Précision*	2	22 Pts
		Double lames	CC	-	*Frénésie (1)*		

LANCIER SPHYR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	6+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Lancier Sphyr	Spécialiste	Lance-magma Mata	R5	PA2	-	2	16 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

ÉQUIPE D'ARTILLERIE REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	6+	-	4	3	60mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Équipe d'artillerie rebelle	Spécialiste	Lance-missiles	R10	PA4	*Lourde*	2	17 Pts

SNIPER REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	6+	-	2	1	25mm

Furtif

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sniper rebelle	Spécialiste	Fusil de sniper	R8	-	*Lunette de Précision*	2	15 Pts

INGÉNIEUR REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Ingénieur, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Ingénieur rebelle	Spécialiste	Chalumeau	R2	PA1	-	1	14 Pts
		Pince hydraulique	CC	PA2	*Frénésie (1), Compagnon*		

SOUTIEN

STRIDER REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	3	5	4	60mm

Marcheur de Combat, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Strider de soutien lourd	Soutien	Mitrailleuse laser lourde	R10	-	*Suppression, Déluge de Feu (2)*	4	38 Pts
Strider d'assaut urbain	Soutien	Tronçonneuse	CC	PA2	*Frénésie (1)*	4	42 Pts
		Lance-flammes d'assaut	R3	PA1	*Ça Brûle !*		
Strider anti-char	Soutien	Canon Polaris	R10	PA4	-	4	40 Pts
Options pour Strider rebelle		Lance-Fumigène	R3	-	*Grenade (Fumigène), Usage unique*	-	+ 3 Pts
		Épaule Lance Roquettes	R3	–	*Grenade (Fragmentation [3]), Usage unique*	–	+ 6 Pts

Note : Chaque Option ne peut être ajoutée qu'1 fois à un même Strider rebelle

CHEVAUCHEUR DE TIGRAX

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	4+	5+	1	4	3	60mm

Agile, Bête, Furtif, Tenace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Chevaucheur de Tigrax	Soutien	Fusil	R6	-	*Tir rapide*	3	24 Pts
		Dents et griffes	CC	PA1	*Frénésie (1)*		

LÉGENDES VIVANTES

SERGENT ERRIQ UMUNSAR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Résilient (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Sergent Erriq Umunsar	Légende vivante	Canon Onslaught	R5	-	*Suppression, Déluge de Feu (1)*	2	27 Pts
		Salve de roquettes	R8	-	*Indirect - Fragmentation (3), Usage unique*		

HUND, CHASSEUR DE PRIMES REBELLE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm

Contrôle du tir, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Hund, chasseur de primes rebelle	Légende vivante	Fusil de sniper	R8	-	*Lunette de Précision*	3	30 Pts
		Double pistolets	R3	-	*Déluge de Feu (1)*		

EDDAK P'MERA

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	5+	-	2	1	25mm

Agile, Frénésie (1), Éclaireur, Furtif, Tacticien (1), Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Eddak P'mera	Légende vivante	Arbalète	R6	PA1	-	3	25 Pts

ADRIENNE NIKOLOVSKI

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	4+	5+	4+	1	2	1	25mm
Tacticien (1)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Adrienne Nikolovski	Légende vivante	Double pistolets à aiguilles	R2	-	*Toxique (1)*	3	26 Pts
		Lance-magma	R5	PA2	*Viseur holo*		

KIRA NIKOLOVSKI

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	5+	1	2	1	25mm
Hackeur, Médic, Dose d'adrénaline, Dose de stimulant**							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Kira Nikolovski	Légende vivante	Flèches sédatives	R2	-	*Incapacitant*	2	20 Pts
		Injecteur	CC	-	*Incapacitant*		

* **Ces Objets sont considérés comme des Mots-clés pour cette Figurine, sont en quantité illimitée et ne comptent pas dans la limite d'un seul Objet porté. Utilisable chacun une fois par Manche.**

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	2
Bouclier Defender	5	1
Grenade (Fragmentation (3))	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1
Médikit	4	1
Bouclier Énergétique (3)	10	1
Mine antipersonnel	4	1
Mine thermosensible	4	1
Lames de combat	2	illimité
Dose de stimulant	2	2
Dose d'adrénaline	2	2

Notez qu'une figurine disposant d'un bouclier énergétique dans son profil ne peut en acheter un depuis la liste d'équipement.

GALERIE

Chefs



Chef de cellule rebelle avec Fusil



Shayo Silverback avec Poings pulvérisateurs

Troupes



Sorak rebelle duelliste avec Double lames



Humain rebelle avec Fusil



Yndij rebelle avec Fusil



Chasseur Sphyr Mako avec Fusil à harpon et Lames



Charognard Zee avec Pistolet

Spécialistes



Brute Simien Alpha avec Gantelet à Pointes



Médic Judwan



Grogan avec Désolator

Soutien



Strider rebelle avec Canon Polaris

Légendes vivantes



Sergent Erriq Umunsar avec Canon Onslaught et Salve de roquettes



Hund, Chasseur de primes rebelle avec Fusil de sniper et Double pistolets



Eddak P'Mera avec Arbalète



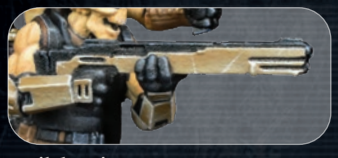
Kira Nikolovski avec Flèches sédatives et Injecteur



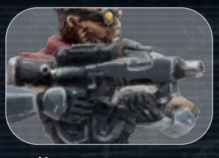
Adrienne Nikolovski avec Lance-magma et Double pistolets à aiguilles



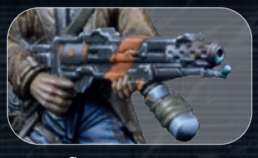
Blaster de poignet



Fusil de sniper



Fusil



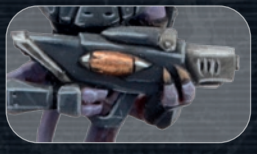
Lance-flammes



Pistolet



Canon d'assaut



Blaster



Fusil à harpon



Fusil



Désolator



Lance-missiles



Lance-magma



Lance-grenades



Épaule Lance Roquettes

LES VEER-MYNS

Parmi les nombreuses espèces rencontrées par l'humanité durant l'expansion du GCPS, les Veer-Myns sont probablement les plus repoussants et les plus détestés. Leur appartenance y est sans doute grandement pour quelque chose : ces rats géants humanoïdes, qui marchent sur leurs pattes arrières, suscitent une réaction instinctive de dégoût chez tout humain qui les regarde. Généralement, ils sont considérés comme des rats mutants qui ne valent pas mieux que la vermine qui leur a donné leur nom. Des études plus poussées menées par les scientifiques de l'ECTU ont généré plus de questions que de réponses, mais quelques faits ont été établis avec certitude, entre autre que l'ADN de ces créatures est très différent de tout ce qu'on connait sur la Vieille Terre.

Les Veer-myns, qui vivent habituellement sous la surface de planètes habitées ou dans les soutes des vaisseaux spatiaux, restent en général cachés jusqu'à ce que quelque chose les force à jaillir de leurs nids. Lorsqu'ils en sortent, ils sont armés d'équipements et de technologies volées et adaptées avec tout ce qu'ils ont pu récupérer. Les Veer-Myns sont clairement intelligents, comme en témoigne leur armement chimique aussi fruste qu'horriblement efficace. La plupart de leurs technologies projettent des déchets radioactifs et biologiques qui sont très toxiques pour les humains. Qu'ils soient affectés de la même manière et qu'ils s'en moquent, ou qu'ils possèdent une immunité spécifique, n'est pas clair — ils semblent en tout cas se moquer éperdument de spoisons qui feraient reculer n'importe quel humain.

La capacité des Veer-Myns à modifier la technologie ne se limite pas à l'armement. Dans chaque nid se trouvent des Malignis. Ce sont des scientifiques, au sens assez large du terme, qui expérimentent sur leur propre espèce. Aucune douleur n'est trop aiguë et aucune difformité trop horrible, lorsqu'ils poussent les limites de la chair à l'extrême. Des créations telles que les affreuses Terreurs Nocturnes ou les imposants Cauchemars partagent la plupart de leur ADN avec leurs frères plus petits, mais leur apparence a été déformée et remodelée au point de les rendre méconnaissables. Cela fait froid dans le dos de penser à ce qu'ils font aux prisonniers qu'ils capturent et qu'ils traînent au fond de leurs nids.

Chaque société Veer-Myn est conduite par une Brood Mother. Cette matriarche règne avec un pouvoir absolu et la dévotion des Veer-myns à son endroit relève du fanatisme. Lorsqu'elle souhaite que le nid entre en action, personne ne remet en cause sa décision et ils se battront jusqu'à la mort pour accomplir sa volonté. La majorité des Veer-Myns sont des mâles, dont seuls les plus loyaux sont choisis pour se reproduire avec la Brood Mother. Mais ponctuellement, elle donne naissance à une portée de femelles. Pour éviter qu'elles ne deviennent de potentielles rivales à son autorité, ces femelles sont envoyées coloniser d'autres planètes ou vaisseaux spatiaux. Protégée par sa Brood Guard, l'accession au pouvoir d'une nouvelle matriarche est périlleuse, mais si elle réussit, elle pourra en retour disséminer ses propres filles... perpétuant ainsi le cycle.



La plupart du temps, les habitants de la planète ou équipage du vaisseau ne sont pas au courant de la présence du nid de Veer-Myns, jusqu'au moment fatidique. Ils peuvent parfois noter la disparition d'objets, ou de personnes, mais le lien n'est jamais fait avec les ombres qui se faufilent dans la nuit, ou l'étrange chicotement qui résonne dans les ruelles mal éclairées. De ce fait, lorsque l'attaque survient, presque personne n'est préparé contre cet assaut. Les Veer-Myns submergent leur cible sous le poids du nombre et, pour chaque Stalker tué par un soldat bien entraîné, trois autres émergent pour prendre sa place. La vague est sans fin.

À vrai dire, la présence des Veer-Myns dans des Deadzones est en général dûe au fait qu'ils en sont la cause, le Conseil préférant confiner un continent ou détruire une planète entière pour stopper une infestation de ces rats sournois. Mais il arrive que les Veer-Myns soient encore cachés lorsqu'un Protocole de confinement est déclaré. Lorsque les Groupes de combat arrivent, les Veer-Myns se battent pour protéger la Brood Mother, persuadés qu'elle est la cible plutôt que les ressources de la planète touchée. Et, comme tout rat, lorsque les Veer-Myns sont acculés, ils frappent à la gorge.



CHEFS

PROGÉNITOR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	5+	4+	-	2	1	25mm

Hackeur, Reconnaissance 4+, Tacticien (1)

Ruée : Une figurine de votre Groupe de combat qui avait déjà un marqueur Activé au début de ce Tour , peut faire une Action Marcher d'un Cube *(ce qui peut déclencher une action Combattre)*.

Valeurs d'armement

figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Progénitor	Chef	Lance-grenades chimique	R5	-	*Indirect - Fragmentation (4)*	3	29 Pts
		Fusil cracheur	R6	-	*Lunette de Précision*	3	27 Pts
		Lance-grenades toxique	R5	-	*Indirect - Nuage de Gaz (Toxique(1))*	2	24 Pts
		Lance-grenades fumigène	R5	-	*Indirect - Fumigène*	2	24 Pts

MAÎTRE CREEPER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Désassembler, Reconnaissance 3+, Éclaireur, Tacticien (1)

Spécialiste en explosifs : La Figurine active effectue une action *Tirer* gratuite *Explosion : R2, Explosion - Fragmentation (2)*.

Valeurs d'armement

figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Maître Creeper	Chef	Pistolet à rayon	R3	-	-	2	20 Pts
		Det-packs	CC	PA2	-		
		Det-bombes	R2	-	*Explosion - Fragmentation (2)*		

BROOD MOTHER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	5+	4+	2	3	2	40mm

Reconnaissance 4+, Tacticien (2), Coriace

Présence motivante : La Figurine active gagne les Mots-clés *Déluge de Feu (1)* et *Résilient (1)* jusqu'à la fin de la Manche.

Valeurs d'armement

figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brood Mother	Chef	Chem Staff	R2	PA1	*Ça Brûle !*	4	32 Pts
		Griffes	CC	PA1	-		

PACK LEADER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	2	2	40mm

Reconnaissance 5+, Tacticien (1), Furtif

Course endiablée : Choisissez une figurine non clouée au sol de votre Groupe de combat qui se trouve à 3 Cubes ou moins de la Figurine active. Déplacez-la d'un Cube en direction de la Figurine active : si ce déplacement déclenche une action *Combattre*, la Figurine déplacée gagne le Mot-clé *Frénésie (1)* pour cette action *Combattre*. La Figurine déplacée ne reçoit pas de marqueur activé, mais elle le garde si elle en avait déjà un.

Valeurs d'armement

figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Pack Leader	Chef	Griffes-rasoir	CC	PA1	*Frénésie (2)*	2	22 Pts



TROUPES ET SPÉCIALISTES

ESCLAVE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	6+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Esclave	Troupe	Dents et griffes	CC	-	-	0	6 Pts

CAUCHEMAR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	6+	4+	4+	1	3	2	40mm

Frénésie (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Cauchemar	Troupe	Arroseur chimique lourd	R3	PA1	*Ça Brûle !*	2	21 Pts
		Double foreuses de combat	CC	PA1	*Frénésie (1)*	2	20 Pts
		Arroseur chimique	R2	-	*Ça Brûle !*	2	21 Pts
		Foreuse de combat	CC	PA1	-		
		Foreuse de combat lourde	CC	PA3	–	2	22 Pts

RAMPANT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	5+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Rampant	Troupe	Fusil à rayons X	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	1	9 Pts

STALKER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	4+	5+	-	2	1	25mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stalker	Troupe	Pistolet à rayons X	R2	-	-	1	9 Pts

NUÉE DE RATS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	5+	6+	-	4	2	40mm

Agile, Bête

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Nuée de rats	Troupe	Dents et griffes	CC	-	-	1	14 Pts

STALKER VOLT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	4+	5+	1	2	1	25mm

Chargés

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Stalker Volt	Troupe	Pistolet à rayons X	R2	-	-	1	11 Pts

MALIGNUS COUP DE GRIFFES

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	6+	5+	-	2	1	40mm

Bouclier Defender

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Malignus Coup de griffes	Troupe	Fusil longue portée	R8	PA1	*Viseur holo, Lourde*	2	16 Pts

TROUPES ET SPÉCIALISTES

COUREUR VOLT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	5+	5+	1	2	1	25mm

Chargés

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Coureur Volt	Troupe	Fusil à rayons X	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	1	11 Pts

MALIGNUS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	6+	5+	-	2	1	25mm

Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Malignus	Troupe	Fusil à rayons X	R4	-	*Tir rapide, Déluge de Feu (1)*	1	12 Pts
	Spécialiste	Arroseur chimique	R2	-	*Ça Brûle !*	1	13 Pts
		Cracheur Chimique	R5	PA2	*Tir rapide, Proie*	1	14 Pts
		Fusil à rayons X lourd	R4	PA1	*Déluge de Feu (1)*	1	14 Pt

CREEPEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	5+	5+	-	2	1	25mm

Désassembler, Ingénieur, Hackeur, Éclaireur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Creepeur	Spécialiste	Pistolet à rayons X	R2	-	-	1	14 Pts
		Det-packs	CC	PA2	-		
		Det-bombes	R2	-	*Explosion - Fragmentation (2)*		

TERREUR NOCTURNE AVEC FAUX

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	-	4	3	60mm

Bête, Enragé, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Terreur nocturne avec Faux	Spécialiste	Faux	CC	PA2	*Frénésie (1)*	3	26 Pts

TERREUR NOCTURNE AVEC CRACHEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	5+	5+	-	4	3	60mm

Bête, Enragé, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Terreur nocturne avec Cracheur	Spécialiste	Cracheur Chimique lourd	R5	PA3	*Proie*	3	22 Pts

SHOCKEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	2	1	25mm

Chargés

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Shockeur	Spécialiste	Griffes-rasoir	CC	PA1	*Frénésie (1)*	1	16 Pts

TRAPPEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	6+	5+	1	2	1	25mm

Chargés, Hackeur

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Trappeur	Spécialiste	Lance-mines	R4	-	*Piège - Fragmentation (4)*	2	14 Pts
		Pistolet à rayons X	R2	-	-		

TROUPES ET SPÉCIALISTES

FUSEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	5+	5+	1	2	1	25mm

Chargés

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Fuseur	Spécialiste	Blaster thermique	R3	-	*Explosion - Fragmentation (3)*	2	16 Pts

OVERCHARGEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	-	4+	5+	1	4	3	40mm

Bête, Chargés, Enragé, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Overchargeur	Spécialiste	Griffes-rasoir	CC	PA2	*Frénésie (1)*	3	28 Pts

BROOD GUARD

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	4+	5+	1	2	1	40mm

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Brood Guard	Spécialiste	Arroseur chimique	R2	-	*Ça Brûle !*	2	17 Pts
		Hallebarde	CC	PA1	*Broyeur (1)*		

SOUTIEN

PLATE-FORME D'ARMEMENT RUMBLER

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-2	5+	-	5+	-	5	4	60mm

Véhicule, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Rumbler avec Arroseur chimique super lourd	Soutien	Arroseur chimique super lourd	R5	PA2	*Ça Brûle !*	3	27 Pts
Rumbler avec Fusil à rayons X super lourd	Soutien	Fusil à rayons X super lourd	R8	PA2	*Plateforme de tir(1), Suppression, Déluge de Feu (1)*	3	27 Pt

ARPENTEUR DES TUNNELS

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-4	5+	5+	5+	2	5	4	60mm

Véhicule, Stable

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Arpenteur des tunnels	Soutien	Double Cracheur Chimique	R6	PA2	*Tir rapide, Proie, Déluge de Feu (2)*	3	33 Pts
		Faux	CC	PA1	*Frénésie (1)*		

LÉGENDES VIVANTES

L'ENCHEVÊTREMENT

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
1-1	5+	6+	5+	1	5	4	60mm

Véhicule, Stable, Relais de Communication, Tacticien (2)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
L'Enchevêtrement	Légende vivante	Hystérie	R4	-	*Psionique - Suppression*	3	30 Pts
		Visions de Mort	R4	-	*Psionique - Incapacitant*		
		Visions de Gloire	R4	-	*Psionique - Revitalisant*		

HALFTAIL LE HACKEUR

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	5+	6+	3+	-	2	1	25mm

Désassembler, Ingénieur, Hackeur, Éclaireur, Tacticien (1)

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Halftail le Hackeur	Légende vivante	Pistolet à rayons X	R2	-	-	2	20 Pts
		Det-packs	CC	PA2	–		
		Det-bombes	R2	–	*Explosion – Fragmentation (2)*		

LE JOUEUR DE FLÛTE

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	6+	5+	4+	1	2	1	25mm

Agile, Coriace

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Le Joueur de flûte	Légende vivante	Aiguillon électrique	CC	PA1	*Contrecoup, Sous contrôle*	3	34 Pts

Seigneur des grouillants : Lorsque vous déployez cette Figurine, déployez également jusqu'à 2 Figurines Nuée de rats dans votre Zone de déploiement. S'il y a moins de 2 Figurines Nuée de rats lorsque le Joueur de Flûte est activé et qu'il reste assez de contenance dans son Cube, il peut effectuer une action *Spécial* pour placer en jeu 1 nouvelle FigurineNuée de rats dans ce Cube. Cette Figurines'ajoute à votre Groupe de combat. L'adversaire pourra gagner des PS s'il élimine cette nouvelle Figurine.

Une FigurineNuée de rats placée en jeu par cet effet ne compte pas dans la taille de votre Groupe de combat, ne gagne pas d'expérience et n'est pas ajoutée à votre Registre.

THORN

V	Tir	CO	SV	AR	PV	TA	Socle
2-3	4+	5+	4+	1	2	1	25mm
Chargés, Médic, Tacticien (1)							

Valeurs d'armement

Figurine	Type	Arme	Portée	PA	Mots-clés	PS	Coût
Thorn	Légende vivante	Pistolet Lourd à rayons X	R3	-	*Déluge de Feu (1)*	3	20 Pts

ÉQUIPEMENT	POINTS	MAX
Munitions	2	illimité
Munitions Perforantes	4	4
Grenade (Fragmentation [3])	6	illimité
Grenade (Fumigène)	3	illimité
Grenade (Incapacitant)	4	1
Grenade (Nuage de Gaz [Toxique (1)])	4	1
Mine antipersonnel	4	2
Lames de combat	2	illimité

GALERIE

Chefs



Progénitor avec Lance-grenades



Maître Creeper avec Pistolet à rayons X et Det-packs



Brood Mother avec Chem Staff et Griffes

Troupes



Ésclave avec Dents et griffes



Cauchemar avec Arroseur chimique lourd



Rampant avec Fusil à rayons X



Coureur Volt avec Fusil à rayons X



Stalker Volt avec Pistolet à rayons X

Spécialistes



Malignus avec Fusil à rayons X lourd



Shockeur avec Griffes-rasoir

Soutien



Arpenteur des tunnels avec Faux et Double Cracheur Chimique

Légendes vivantes



L'Enchevêtrement



Halftail le Hackeur avec Pistolet à rayons X et Det-packs



Le Joueur de Flûte avec Aiguillon électrique et Nuée de rats



Chem Staff



Foreuse de combat



Pistolet à rayons X



Fusil à rayons X



Arroseur chimique (Cauchemar)



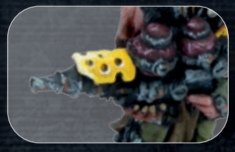
Lance-grenades



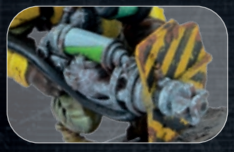
Foreuse de combat lourde



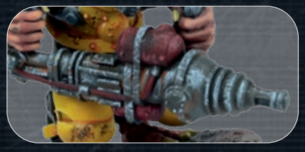
Arroseur chimique super lourd



Fusil à rayons X lourd



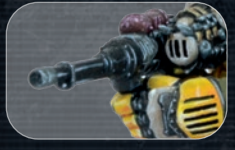
Arroseur chimique



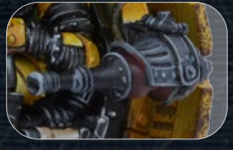
Arroseur chimique lourd



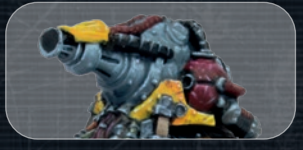
Fusil à rayons X super lourd



Fusil cracheur



Cracheur Chimique



Cracheur Chimique lourd

