

EQUIPE DE COMMANDEMENT DES FUSILIERS

1x officier avec arme légère avancée et armure partielle caméléon (commandant du détachement)
 1x sous-officier avec arme légère avancée et armure partielle caméléon
 1x spécialiste (médic) avec arme de soutien légère et armure partielle caméléon
 1x spécialiste (tech) avec arme de soutien lourde et armure caméléon

QL	CR	AR	CD
2	1	2	2

ARMEMENT	D10	PF	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	12"	-

EQUIPEMENT SPECIAL
Armure partielle caméléon. Les combattants ne comptent jamais comme étant à découvert.

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

EQUIPE DE COMMANDEMENT DES FUSILIERS

Spécialiste. Un spécialiste peut s'éloigner de son unité sans provoquer de pénalité de cohésion.

Médic. A la fin de la phase de motivation, le médic effectue un jet de Qualité. On applique l'effet indiqué par la table de Médecine de Combat à l'une figurine alliée se trouvant à 1" ou moins.

Tech. Le tech est spécialisé en communication et en systèmes de sécurité. Les scénarios peuvent proposer des règles spéciales permettant d'utiliser les techs.

D10 EFFET
 [D] La figurine subit les effets
 [C] Un résultat Sonné est annulé
 [B] Un résultat Blessé est annulé
 [A] Un résultat Hors de combat est remplacé par Blessé

TABLE DE MEDECINE DE COMBAT

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

EQUIPE D'APPUI DES FUSILIERS

1x spécialiste (sniper) avec arme légère de précision et armure caméléon
 1x spécialiste (gchetteur) avec arme légère avancée et armure caméléon

QL	CR	AR	CD
2	1	2	2

ARMEMENT	D10	PF	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	12"	-
Arme légère de précision	1	1	18"	Relance

EQUIPEMENT SPECIAL
Armure partielle caméléon. Les combattants ne comptent jamais comme étant à découvert.

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

EQUIPE D'APPUI DES FUSILIERS

Spécialiste. Un spécialiste peut s'éloigner de son unité sans provoquer de pénalité de cohésion.

Gchetteur. Avec une action d'observation, le gchetteur marque une unité ennemie jusqu'à la fin du tour et tant qu'il la maintient dans sa ligne de mire.

Sniper. Lors d'un tir sur une unité marquée, le sniper peut modifier d'un cran l'effet du combat (par exemple Sonné devient Blessé).

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

EQUIPE TACTIQUE DES FUSILIERS

1x sous-officier avec arme légère avancée et armure partielle caméléon
 1x fusilier avec arme légère avancée et armure partielle caméléon
 2x fusiliers avec arme de soutien légère et armure partielle caméléon

QL	CR	AR	CD
2	1	2	2

ARMEMENT	D10	PF	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	12"	-
Armes de soutien légère	2	1	16"	-
Armes de soutien légère	3	0	16"	Tl

EQUIPEMENT SPECIAL
Armure partielle caméléon. Les combattants ne comptent jamais comme étant à découvert.

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

EQUIPE TACTIQUE DES FUSILIERS

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

SECTION D'AUXILIAIRES DE L'ALPHA STRIKE DIVISION

1x sous-officier ASD avec arme légère
 3x auxiliaires ASD avec arme légère
 1x auxiliaire ASD avec arme de soutien légère

QL	CR	AR	CD
1	1	1	1

ARMEMENT	D10	PF	PORTEE	NOTES
Arme légère	1	1	12"	-
Armes de soutien légère	2	1	16"	-

EQUIPEMENT SPECIAL

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

SECTION D'AUXILIAIRES DE L'ALPHA STRIKE DIVISION

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES