

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 légère avancée et armure partielle caméléon
 1x spécialiste (tech) avec arme légère avancée et armure caméléon

QL	CD	CR	AR	DEF
2	2	1	2	3

ARMEMENT	D10	PF	ATT	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	3	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.

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

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 une figurine alliée se trouvant à 1" ou moins.

Table de Médecine de Combat
 [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

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	CD	CR	AR	DEF
2	2	1	2	3

ARMEMENT	D10	PF	ATT	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	3	12"	-
Arme légère de précision	1	1	3	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
 1x fusilier avec arme de soutien lourde I et armure partielle caméléon
 1x fusiliers avec arme de soutien lourde II et armure partielle caméléon

QL	CD	CR	AR	DEF
2	2	1	2	3

ARMEMENT	D10	PF	ATT	PORTEE	NOTES
Arme légère avancée	1	1	3	12"	-
Arme de soutien lourde I	2	3	5	18"	-
Arme de soutien lourde II	3	2	4	18"	II

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
 2x auxiliaires ASD avec arme légère
 1x auxiliaire ASD avec arme de soutien légère

QL	CD	CR	AR	DEF
1	1	1	1	2

ARMEMENT	D10	PF	ATT	PORTEE	NOTES
Arme légère	1	1	2	10"	-
Arme de soutien légère I	1	2	3	16"	-

EQUIPEMENT SPECIAL

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES

SECTION D'AUXILIAIRES DE L'ALPHA STRIKE DIVISION

PROTECTORAT DES MONDES REUNIFIES