

A

MERCENAIRES

CAPITAINE

Val. 10
Ar. 1
Mv. 6

VIE 6

Pistolet d'assault



Tir

CC



ARMES LEGERES

Val. 5
Ar. 1
Mv. 6

Arme de poing



Tir

CC

Ces unités peuvent concentrer leurs tirs

Arme de poing (x2)



Tir

CC

Peut tirer 2 fois par tour, à des moments différents du mouvement

ARMES LOURDES

Val. 5
Ar. 2 (Canon 1)
Mv. 4

Pistolet à impulsions + Hache de force



Tir

CC

Juste avant un jet de CC, l'adversaire doit encaisser un tir (action gratuite)

Canon d'assault



Tir

CC

Distribuer le résultat sur plusieurs cibles à 360°

MARCHEUR

Val. 10
Ar. 3
Mv. 4

2 actions / tour

Canon d'assault + Lance-flammes



Distribuer le résultat sur plusieurs cibles à 360°



La somme sur chaque case



Compétences spéciales

Débordement (sauf marcheur) : Les mercenaires peuvent attaquer pendant leur mouvement

Agilité (sauf marcheur et armes lourdes) : Les mercenaires peuvent se déplacer sur une case adverse (mais ne peuvent pas s'y arrêter)

GRADES

Bandit

Capitaine + 3 armes légères
+ 2 armes lourdes
2 ordres + 4 équipements

Resquilleur

Capitaine + 4 armes légères
+ 2 armes lourdes + 1 marcheur
2 ordres + 4 équipements

Trafiquant

Capitaine + 4 armes légères
+ 3 armes lourdes + 1 marcheur
3 ordres + 4 équipements

Meneur de troupes

Capitaine + 5 armes légères
+ 3 armes lourdes + 2 marcheurs
3 ordres + 4 équipements

Chef de guide

Capitaine + 6 armes légères
+ 4 armes lourdes + 2 marcheurs
3 ordres + 4 équipements

Avoir un rang donne droit à 1 équipement supp.

POINTS DE VICTOIRE

BLIPS



PERTES



MISSIONS



DABBING

+ de 90

Aucune autorité planétaire ne peut entraver votre ascension. Vous prenez le contrôle de nombreux réseaux de contrebande. **Vous gagnez 3 rangs.**

55 à 89

Votre crânerie sous le feu vous rend célèbre. Votre entreprise 'anonyme' prend de l'ampleur et gagne en réputation. **Vous gagnez 2 rangs.**

25 à 54

Assez prometteur. Votre équipage vous soutiens maintenant dans des entreprises plus risquées et plus... rémunératrices. **Vous gagnez 1 rang.**

10 à 24

Le butin est juste suffisant pour nourrir l'équipage et changer les modules défectueux de votre navette. **Vous restez à votre rang actuel.**

9 et -

Echec lamentable. Vous ne pouvez apporter le butin promis à l'équipage (ou ce qu'il en reste). Mutinerie. **Vous perdez tous vos soldats vétérans, et commencerez la prochaine mission au grade inférieur, rang 0.**

Escouade éliminée

Un nouvel équipage est difficilement recruté sur une planète hostile. **Vous commencerez la prochaine mission Bandit, rang 0.**

Un soldat survivant devient vétéran. Il fera la mission suivante avec 2 PdV.

Un joueur avec 3 rangs ou +, est promu au grade supérieur