

---

## FORCE DE BASE SUDISTE - VALEUR DE MENACE : 500 POINTS

Cette force de base fonctionne avec les factions suivantes au niveau de Priorité 1 (Minimum d'un groupe de combat de base et jusqu'à 2 groupes de combat auxiliaires)

- The Southern Republican Army
- The MILICIA

Les autres factions ne peuvent être jouées dans cet optique à moins d'agir éventuellement sur le niveau de Priorité :

- The Humanist Alliance Protection Force
- The Mekong Domination Peacekeepers
- The Eastern Sun Emirates Guard

---

### CADRE « GENERAL PURPOSE »

195 VM

1 x Black Mamba (Chef de groupe)	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 2
3 x Jaèger	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
● 160 VM : Unité de base				
● 25 VM : Le Jaèger Chef de groupe devient un Black Mamba				
● 10 VM : LD du chef de groupe passe à 2				

---

### CADRE « FIRE SUPPORT »

305 VM

1 x Black Mamba (Chef de groupe)	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 1
3x Spitting Cobra	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
● 280 VM : Unité de base				
● 25 VM : Le Jaèger Chef de groupe devient un Black Mamba				

---

## CAPACITES D'ARMES

**Aire d'Effet [AE/AE]** : Plutôt que de faire une attaque normale, la figurine peut diminuer son MD de la valeur de l'AE pour créer une Aire d'effet de rayon cette valeur en pouces. Ce rayon n'est pas variable. Mesurer depuis le point d'impact (ou le centre de la figurine attaquée). Toute figurine partiellement dans l'Aire d'Effet doit se défendre contre le jet d'Attaque.

Les armes AI avec AE utilisent toujours l'AE mais ne diminuent pas leur MD car elles sont conçues pour causer des dégâts dans une grande zone. Ainsi un LFG avec AE1 peut faire un tir normal avec un MD de x22 ou un tir avec AE1 et un MD de x21, alors qu'une grenade à main (HG) fera toujours un tir d'AE2 et de MD x15.

Les armes avec AE peuvent sonner leur cible. Si le Blindage d'une figurine touchée par une AE est inférieure ou égale ou double du MD modifié de l'arme, la figurine prend un marqueur Sonné.

**Anti Infanterie [AI/AI]** : Les armes Anti-Infanterie sont conçues pour être utilisées contre les fantassins. Toute figurine sans la caractéristique Infanterie utilisent un dé supplémentaire en défense contre cette arme.

**Cadence de Tir (X) [CdTx/ROFx]** : L'arme a une Cadence de Tir élevée et peut l'utiliser avec la règle de Cadence de Tir

**Corps à Corps (CaC/M)** : L'arme est conçue pour le Corps à Corps et peut être utilisée autant de fois dans le Tour que le nombre d'Actions l'autorise.

**Guidée [G/G]** : L'arme dispose d'un système de guidage meilleur que la moyenne et bénéficie d'un modificateur de +1 aux attaques contre les figurines qui ont été Observées par une figurine avec un DC .

**Lancée [L/T]** : L'arme doit être Lancée ou Placée comme décrit dans les règles de Lancer et de Placement .

**Portée Minimale [PM/MR]** : L'arme n'est pas conçue pour tirer de près. Elle ne peut pas tirer à Bout Portant (BP) et les attaques à Courte Portée (CP) subissent un modificateur de -1 au lieu de 0.

**Tir Indirect [TI/IF]** : L'arme peut tirer normalement ou en utilisant les règles de Tir Indirect.

---

## AVANTAGES ET DEFAULTS

**Aéroporté (Airdroppable)** : La figurine peut être larguée depuis un engin volant. Si toutes les figurines d'un Groupe de Combat ont cet avantage, le Groupe de Combat dispose de voies d'entrée supplémentaires lorsqu'il est maintenu en réserve.

**Bras (Arms)** : La figurine dispose de Bras qu'elle peut utiliser pour Lancer des armes, escalader ou faire toute autre action noté comme requérant des Bras. Notez que certaines anciennes DataCards n'indiquent pas forcément la présence de Bras. Si la figurine a des bras et des mains, elle est considérée comme ayant l'avantage Bras. Les Bras permettent d'escalader les falaises. La figurine doit utiliser leur Vitesse de Combat la plus faible. Chaque niveau d'élévation monté coûte 2 PM et chaque niveau descendu 3 PM. On peut utiliser les Bras en combinaison avec l'Équipement d'Escalade. Si une figurine ne peut pas entièrement parcourir un falaise en un seul déplacement, notez sa position et considérez qu'elle est en Vitesse de Combat, mais on lui applique un modificateur additionnel de -1 en Attaque comme en Défense.

**Grande Signature de Senseur (X) [GSS (X)] (Large Sensor Profile)** : La figurine a une signature de senseur importante. Diminuez l'Obstruction de la valeur de ce défaut pour tous les tests de Verrouillage Actif contre cette figurine. Si aucune valeur n'est indiquée, elle est de 1.

**(AUX) Pilote Automatique (Autopilot)** : La figurine dispose d'un système de pilotage automatique. Lorsque la figurine se déplace, elle peut enclencher son Pilote Automatique pour obtenir une action supplémentaire jusqu'à sa prochaine activation. Cependant, tous les tests de Défense ou de Terrain Difficile sont résolus avec une Compétence de 1 qui ne peut jamais être augmentée. De plus, elle ne peut pas prendre de marqueur Sonné volontairement pour tourner ou ralentir.