

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

LA HORDE

V2.X.011

-- LISTE EXPÉRIMENTALE --

Chef de Guerre : Tim Bancroft

Traduction et Mise en Page Française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

NOTE SUR LA HORDE

Tim continue avec une autre de ses séries de «listes expérimentales et insolites», celle de la Horde barbare. Cette fois-ci, la liste n'est pas seulement issue des premiers tests de A2, mais aussi des premiers tests effectués pour (supplément Le Retour de l'Infestation – The Dronescourge Returns – dont les barbares ont été expurgés). Cette liste n'a jamais été retenue pour A2 en raison d'un manque flagrant de tests ! En tant que telle, et comme toutes les «listes insolites», la liste de la Horde n'est pas destinée aux tournois ou aux parties conventionnelles mais, à condition que les joueurs la traitent avec une pincée de sel, elle peut valoir la peine d'être explorée et de s'amuser avec...

Les redoutables barbares Mhagris d'Oszon, les fanatiques de Tamalair de l'Accord de Tamala et la Maison Delhren... tout le monde sait que si l'on veut des mercenaires bon marché, il faut s'adresser aux Freeborn, n'est-ce pas ? Et ils vous fourniront des ploucs à court d'argent mais qui comptent beaucoup d'hommes, pas vrai ?

Eh bien... non. Pas forcément. Il existe un autre moyen : la Horde, une alliance croissante de mondes Barbares qui tentent de briser le monopole des Freeborn sur l'apport de mercenaires des mondes à basse technologie. L'écrasante majorité des forces de la Horde sont panhumaines ou même, parfois, issues d'un groupe proche de celui de l'ancienne et primitive humanité.

La Horde aimerait se considérer comme ayant atteint cet objectif, formant une sorte de cartel dans certaines régions de l'Expansion où le seul rôle des Maisons Freeborn – quoique mineur – est de leur fournir des moyens de transport. Ailleurs, quelques mondes isolés n'ont de Horde que le nom, peut-être entourés par la Concorde ou le Sénatex, mais n'ayant pas encore succombé à l'incursion imparable de l'IMTel. Dans ces régions dominées par l'IMTel, les mondes les plus avancés technologiquement mais ne faisant pas partie de l'IMTel peuvent également traiter directement avec les planètes de la Horde lorsqu'ils ont besoin de forces supplémentaires pour compléter les leurs.

Bien entendu, s'ils avaient le choix, la plupart des mondes de la Horde se contenteraient d'améliorer leur mode de vie, leur santé et leur longévité pour les rapprocher de ceux des autres mondes antaréens. Cependant, ils ont peu de ressources à échanger en dehors de leurs propres corps, et leur aspiration à la liberté et à l'expression individuelle signifie qu'ils n'ont aucune envie d'être asservis par une culture extérieure.

Bien qu'ils viennent de mondes très différents (avec beaucoup d'options de conversion !) et de types de sociétés très variés, tous les Barbares ont quelques traits en commun : leur férocité et leur attachement à leurs suzerains. Il arrive cependant qu'ils autorisent certains de leurs «involontaires» moins belliqueux à se faire greffer du soma pour les aider à surmonter la peur du combat.

La liste que nous fournissons correspond à cette vision du mercenariat : des guerriers qui sont à la limite de la technologie antaréenne et qui prennent tout ce qu'ils peuvent, mais qui sont limités par leur capacité à réparer et à entretenir de tels appareils. Une telle liste ne peut qu'être dense en infanterie ou en bêtes.

UNE LISTE DE LA HORDE

Les Barbares de la Horde sont fondamentalement les mêmes que les Barbares de la liste d'armée **Freeborn** et utilisent les mêmes statistiques.

Lorsqu'elles sont prises comme alliées et qu'elles sont en infériorité numérique par rapport à des unités amies n'appartenant pas à la Horde, toutes les unités de la Horde sont considérées comme des **Unités de Mercenaires** et sont soumises à la règle spéciale *Mercenaires*. Si elles représentent la force principale ou si elles sont seules, la règle spéciale *Mercenaires* ne s'applique pas jusqu'à ce qu'il y ait moins d'unités de la Horde que d'unités non-horde.

La Horde ne peut pas être alliée à, ou engagée par, une armée Vorle ou Ghar. Bien qu'elle puisse être engagée par n'importe quelle force panhumaine et s'allier à elle, elle doit être une force **Mercenaire** (càd. les alliés ayant le moins d'unités) aux côtés des armées Algorynes, de la Concorde ou du Sénatex.

En raison d'une disponibilité limitée de technologie, un maximum de 50 % du nombre d'unités d'infanterie et d'unités de cavalerie barbares peut recevoir des *Greffes Soma*.

Une **Escouade de Commandement Barbare** est obligatoire dans une force de la Horde. Il doit également y avoir au moins une **Escouade de Guerriers Barbares** plus le Niveau de Force (NF+1+) au total en plus de toute autre limite de sélection (donc 2 à NF1, 3 à NF 2 et ainsi de suite).

Notez encore une fois que cette liste est expérimentale !

OPTIONS D'ARMÉE DE LA HORDE

Une Horde peut utiliser les Options d'Armée standard suivantes, au coût indiqué :

- Blocage ! – 1pt.
- Debout ! – 1pt.
- En Formation ! – 1pt.
- Tir Précis – 2pts.

PROFIL DES UNITÉS DE LA HORDE

UNITÉS BARBARES

Les unités dites Barbares (aussi appelées «*primitifs*» ou encore «*sauvages*» avec tout autant de mépris) sont recrutées sur des mondes où la société technologique des Âges précédents s'est effondrée, généralement en raison de contraintes de ressources ou d'une dépendance antérieure au commerce. La figurine de Bovan Tuk ferait un parfait Seigneur de Guerre Barbare.

COMMANDEMENT DE LA HORDE									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 10	
Note : Les joueurs peuvent utiliser des figurines de Barbares ordinaires pour représenter le Commandement Barbare ou personnaliser les leurs !									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef de Clan Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Carabine Plasma ou Répéteur Mag, Magfouet, Grenades Plasma	5	5	5	6	5(6)	8	8	Attaque Sauvage, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros	
0 x Seigneur Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Carabine Plasma ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	6	6	5(6)	9	9	Attaque Sauvage, Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros	
2 x Huscarl Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	5	6	6(7)	7	7	Attaque Sauvage, Loyauté	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Huscarls Barbares supplémentaires @ 2pts chacun • Remplacer le Chef de Clan d'une seule escouade de Commandement Barbare par un Seigneur Barbare @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – NF 									

GUERRIERS DE LA HORDE									
<i>Infanterie</i>								Coût : 10	
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Barbare avec Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage, Coriace	
5 x Guerrier Barbare avec Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–4 Guerriers Barbares supplémentaires @2pts chaque • Donner des Armures Reflex (Res +1) à tous les membres de l'unités @1pt pour l'unité entière • Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité (<i>limité à 50% des unités d'infanterie et de cavalerie barbares</i>) • Donner à un seul Guerrier Barbare un Micro-X (devient Grenadier Barbare) @Gratuit • Remplacer la Carabine Plasma du Chef Barbare par un Pistolet Mag, un Fusil Mag ou un Répéteur Mag @Gratuit • Une seule unité de Guerriers de la Horde par NF peut être remplacée par une unité de Domari (voir profil ci-dessous) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 1+NF+ 									

DOMARI									
<i>Infanterie</i>								Coût : 9	
Note : en remplacement d'une Unité de Barbares (<i>voir options d'amélioration des Guerriers Barbares</i>)									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Quartier-Maître Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	7	8	Coriace	
4 x Matelot Domari avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	–	
1 x Grenadier Domari avec Armure Reflex, Micro-X et munitions <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	–	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Matelots Domari supplémentaires @1pt chacun • Donner à tous les membres de l'unité des Capes/Trames Impact @1pt pour l'unité • 0–1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer le Grenadier Domari par un Matelot Domari @Gratuit • Remplacer le Pistolet Mag du Quartier-Maître par un Pistolet Plasma, une Carabine Plasma ou un Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – 1 par NF (si sélectionnée en remplacement d'une unité de Guerriers Barbares) 									

HURCARLS DE LA HORDE

Infanterie de Commandement

Coût : 11

Note : Les joueurs peuvent utiliser des figurines de Barbares ordinaires pour représenter le Commandement Barbare ou personnaliser les leurs !

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Lieutenant Hurcarl avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	5	6	5(6)	7	8	Attaque Sauvage, Coriace
2 x Huscarl Barbare avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	5	6	5(6)	7	7	Attaque Sauvage

Options d'Amélioration

- Remplacer le Fusil/Répéteur Mag du Lieutenant Huscarl par une Carabine Plasma @gratuit
- 0-2 Huscarls supplémentaires @ 2pts chacun
- Un seul Huscarl peut remplacer son Fusil/Répéteur Mag par un Micro-X @gratuit
- Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité

Restrictions d'Armée/Unités

- **Horde** : 0 – 1 par Commandement de la Horde

NÉOPHYTES DE LA HORDE

Infanterie

Coût : 9

Il s'agit de la milice brute ou des nouvelles recrues qui n'ont pas encore été exposées au combat et n'ont pas eu l'occasion de piller leurs ennemis pour trouver des équipements utiles. Ils disposent d'un armement limité et comptent sur le nombre pour être efficaces. Les néophytes sont souvent dirigés par l'enfant d'un leader ou d'un chef notable qui a reçu un peu d'équipement, au moins.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Porte-bannière avec Fusil Mag, Grenades Plasma, Cape Impact	5	5	5	5	5	6	7	Coriace
5 x Néophytes avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	6	6	–

Options d'Amélioration

- 0-4 Néophytes supplémentaires @1pt chaque

Restrictions d'Armée/Unités

- **Horde** : 0 – 1 par escouade de Guerriers de la Horde

MAÎTRE DE MEUTE DE LA HORDE

Bêtes

Coût : 10

Note : Une unité de Maître de Meute de la Horde peut être conçue à partir de figurines Barbares ou Domari, avec des Angkriks ou toutes autres figurines de bêtes sauvages provenant de très nombreuses gammes de figurines !

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Maître de Meute Barbare avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Magfouet	5	5	5	5	5(6)	7	7	Attaque Sauvage, Coriace
5 x Angkriks sauvages ou équivalent	5	6	–	6	7	6	6	Attaque Sauvage, Attaques : 2xVI 2

Options d'Amélioration

- 0-3 Angkriks sauvages supplémentaires @2pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités

- **Horde** : 0 – 1 par escouade de Guerriers de la Horde

DRAGONS DE LA HORDE

Cavalerie

Coût : 12

Pied-à-Terre : Une unité de Dragons de la Horde met pied-à-terre en tant qu'unité de Guerriers de la Horde et perd les règles spéciales *Aérien*, *Attaque Éclair* et *Attaque 1xVI 3*.**Place de Transport** : Les unités de Dragons de la Horde ne peuvent pas être transportées

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef de Guerre Kryghal sur avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag, Magfouet	6	6	5	6	7(8)	7	8	Attaque Sauvage, Coriace 2 (Attaques : 1xVI2)
3 x Cavalier Kryghal avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag, Magfouet	6	6	5	6	7(8)	7	7	Attaque Sauvage (Attaques : 1xVI 2)

Options d'Amélioration

- Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @1pt pour l'unité (*limité à 50% des unités d'infanterie et de cavalerie barbares*)
- Remplacer le Fusil Mag du Chef de Guerre Kryghal par un Pistolet Mag, un Répéteur Mag ou une Carabine Plasma @Gratuit
- Remplacer le Fusil Mag de tout ou partie des Cavaliers Kryghal par un Répéteur Mag @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

- **Horde** : 0 – 1 par escouade de Guerriers de la Horde

ÉQUIPE D'ARME DE LA HORDE

Équipe d'Arme									Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
0 x Chef Opérateur avec Fusil ou Pistolet Mag	5	5	5	5	5	7	7	Coriace	
2 x Opérateur avec Fusil ou Pistolet Mag	5	5	5	5	5	6	7	–	
1 x Canon Mag ou Appui Léger Mag	5	–	–	11	–	–	–	Arme d'Appui	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–1 Opérateurs supplémentaires @1pt • Donner des Armures Reflex à tous les membres de l'unité @1pt pour l'unité entière • Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité entière • Jusqu'à la moitié des Équipes d'Arme de la Horde peuvent remplacer leur Canon Mag ou Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lanceur-X (sans munitions spéciales) @gratuit • 0–1 Équipe d'Arme de la Horde peut être remplacée par une Équipe Domari de Défense du Vaisseau si une Escouade Domari a précédemment été sélectionnée dans votre liste (voir Profil ci-dessous). 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – NFx2 									

ÉQUIPE DOMARI DE DÉFENSE DU VAISSEAU

Équipe d'Arme									Coût : 6
Note : en remplacement d'une Équipe d'Arme de la Horde (voir options d'amélioration des Guerriers Barbares)									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
0 x Chef Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	7	7	Coriace	
2 x Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	6	7	–	
1 x Appui Léger Mag	5	–	–	11	–	–	–	Arme d'Appui, TBP, TR	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–1 Opérateurs Domari supplémentaires @1pt • 0–1 Chef Opérateur Domari @2pts • 0–1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0–1 Drone-Défecteur @2pts • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag ou Canon Fractal @Gratuit ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET un Canon Mag Lourd (l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde) @2pts (NF2+ uniquement) ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET Appui Lourd Mag (l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – 1 (uniquement si une Escouade Domari a été précédemment sélectionnée) 									

GLISSEURS DE LA HORDE

GLISSEUR DE TRANSPORT DE LA HORDE

Véhicule									Coût : 15
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Transport de la Horde avec Appui Léger Mag	5	5	5	–	12	6	7	DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport : 10	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer l'Appui Léger Mag par un Canon Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – NF (total de tous les glisseurs de la liste) 									

GLISSEUR DE COMBAT DE LA HORDE

Véhicule									Coût : 17
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Transport de la Horde avec Canon Mag et Appui Léger Mag	5	5	5	–	12	6	7	DOM2, Grand, Suspenseurs	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer le Canon Mag par un Appui Léger Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Horde : 0 – NF (total de tous les glisseurs de la liste) 									

SONDES

FRAGMENT DE SONDES-TRAQUEURS

Unité de Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
6 x Sonde-Traqueur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Erratique 6 (Explosion)

Options d'Amélioration

- 0-NF×2 Sondes-Traqueurs supplémentaires @1pt pour 2 Sondes-Traqueurs

Restrictions d'Armée/Unités

Unique

- Horde : 0 – 1

Erratique 6 (Explosion) : Les Sondes-Traqueurs de la Horde possèdent la règle spéciale **Erratique 6 (Explosion)**. Cela signifie que bien qu'elles se déplacent normalement comme des sondes, lorsque leur propriétaire déclenche leur capacité de destruction, il doit obtenir un 6 ou moins sur D10 ; si un 10 est obtenu, le traqueur fonctionne mal (*voir la liste de Ghar pour plus de détails*). Les Sondes-Traqueurs de la Horde ne peuvent pas être interfacées avec d'autres fragment (elles ne peuvent donc pas être activées avec le dé d'ordre d'une autre faction).

CONCLUSION

Nous devons souligner, une fois de plus, que comme les autres listes de cette série, il s'agit d'une **liste expérimentale**, et que les joueurs risquent de la trouver bancale. Néanmoins, nous l'ajoutons ici car : (a) Tim l'a proposée à l'origine, il y a bien longtemps ; et (b) pour que les joueurs puissent s'amuser à explorer les troupes les moins avancées de l'espace antaréen, en perturbant une table ordonnée avec un mélange sauvage de ce que l'on ne peut appeler que des «techno-barbares».

Comme pour tous les barbares, les Mhagris de *Skytrex* feront l'affaire, tout comme la conversion de figurines issues d'une grande variété de gammes «anciennes», en ajoutant des armes antaréennes provenant de pièces détachées ou de grappes d'armes.

Une armée de la Horde est typiquement dominée par des Guerriers Barbares, qu'ils soient à pied ou montés en dragons –comme il se doit pour le rôle de la Horde. Elle constitue parfois une force de garnison utile sur un monde plus primitif, mais peut également être utilisée pour s'emparer rapidement d'objectifs ou pour des attaques préliminaires, mais on ne peut pas s'attendre à ce qu'elle tienne longtemps face aux armées high-tech du Sénatex et de la Concorde. L'Escouade de Commandement et les Huscarls peuvent cependant être des unités auxiliaires utiles, et les néophytes un obstacle étonnamment ennuyeux pour les forces d'opposition.

Amusez-vous bien !

RÉSUMÉ DES SÉLECTEURS DES HORDES BARBARES

- Dans une **Force de Horde Barbare**, une **Escouade de Commandement Barbare** est **OBLIGATOIRE**. Il doit y avoir aussi au moins 1 plus le Niveau de Force (1+NF+) escouade de **Guerriers de la Horde** en plus de toutes autres limitations (et donc 2 au NF1, 3 au NF2, et ainsi de suite).

Unités/Escouades	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Force Vardosi
Commandement de la Horde	10	N	1	1+
Guerriers de la Horde	10	N	1	1+NF+
Escouade Domari	9	N	1	0–1 par NF (remplace une unité de Guerriers de la Horde)
Huscarls de la Horde	11	N	1	0–1/Commandement de la Horde
Néophytes de la Horde	9	N	1	0–1/unité de Guerriers de la Horde
Maître de Meute de la Horde	10	N	1	0–1/unité de Guerriers de la Horde
Dragons (sur Kryghals ou similaires)	12	N	1	0–1/unité de Guerriers de la Horde
Équipe d'Arme de la Horde	5	N	1	0–NF×2
Équipe Domari de Défense du Vaisseau	6	N	1	0–1 (si une ou plusieurs Escouade Domari ont été sélectionnées)
Glisseur de Transport/Combat	15/17	N	1	0–NF
Sondes-Traqueurs	5	N	1	0–1

OPTIONS D'ARMÉE DES HORDES BARBARES

Options d'Armée	Coût	Max.	Résumé
Blocage !	1	NF×2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac
Debout !	1	NF	Test de Récupération réussit sur 1 à 9
En Formation !	1	NF (1/tour)	Retirer 1 marqueur Stress à la fin du tour.
Tir Précis	2	1	Relancer TOUS les dés de tir de l'unité.

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES DE LA HORDE

Arme d'Appui	Arme. Requiert 2 opérateurs ; Non-TBP ; Res 11, M5 ; Moyen, sauf si indiqué autrement.
Armure Reflex	Res+1
Attaques [n]×VI [x]	[n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]
Attaque Éclair	L'unité peut sortir d'un Assaut en se déplaçant de 1M après le TBP et avant le combat au corps-à-corps.
Attaque Sauvage	Tout <i>Test d'Ordre</i> nécessaire avant de lancer un assaut ou de <i>Réaction</i> pour une <i>Contrecharge</i> sera réussi sur tout résultat autre que 10 (<i>Fiasco</i>).
Blessure [n]	[n] = 1, par défaut. Une figurine peut subir [n] touches comme Blessures avant d'être retirée comme perte ; chaque Blessure est représentée par 1 marqueur <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
Cape/Trame Impact	Res +1 au corps-à-corps
Commandement [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat Co de la figurine pour tous les tests basés sur la Co.
Coriace [n]	[n] = 1, par défaut. Les figurines peuvent relancer [n] sauvegardes de Res ratées.
DOM [n]	L'unité a [n] dés d'Ordre
Escorte [n"]	[n"] = 5" par défaut. Peut permettre à une unité alliée à [n"] ou moins d'agir immédiatement après l'unité de cette figurine. Prenez les deux dés d'ordre ; effectuez un test de Co si une des unités a du <i>Stress</i> en utilisant le <i>Stress</i> le plus élevé ; sur une réussite, les deux unités agissent. L'unité qui donne l'ordre agit en premier, puis l'unité en <i>Escorte</i> ; sur un échec, les deux unités sont <i>Cloué</i> . Défaussez le <i>Stress</i> comme pour les <i>Tests d'Ordre</i> habituels.
Expl. [Dn]	Lancer le dé indiqué pour déterminer le nombre de touches obtenues après une attaque réussie (au tir ou en assaut)
Héros [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat d'Init de la figurine pour tous les tests basés sur l'Init.
Imprécis	L'arme subit une pénalité de -1 aux tests de Prc pour les tirs avec ce mode spécifique.
Non-TR	[Non-Tir Rapide] . Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Option d'Armée/OA()	Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.
Suspenseurs	Aucune pénalité lorsque l'unité traverse un terrain relativement dégagé mais toutefois difficile, tels que : les terrains marécageux, les marais, les crevasses, les eaux profondes, les cours d'eau, etc.
TBP	[Tir à Bout Portant] . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)
TR	[Tir Rapide] . Si plusieurs tirs, l'arme reçoit une pénalité à sa Prc (voir <i>Nombre de Tirs</i> , p.20 du livret Règles du Jeu).
Transport [n]	Peut transporter [n] figurines de taille moyenne.
Unique	Une seule figurine ou unité spécifique peut être présente dans une armée.

RÉSUMÉ DE L'ARSENAL DE LA HORDE

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Carabine Plasma	<i>Rafale</i>	20	30	-	2×VI 0	-	TR
	<i>Concentré</i>	20	30	50	1×VI 2	-	-
Fusil Mag		20	30	60	1×VI 1	-	-
Magfouet		10	-	-	1×VI 1	2×VI 2	-
Micro-X	<i>Direct</i>	20	30	-	1×VI 1	-	-
	<i>En Cloche</i>	(10)20	30	50	1×VI 0	-	CL, Expl.D4, Souffle
Pistolet Mag		10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	-
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI 2	1×VI 2	-
Répéteur Mag		20	30	-	2×VI 0	-	TR
Armes d'Appui	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (<i>Appui, Équipage ×2, Res 11, M5</i>)
		Eff.	Long.	Extr.			
Appui Léger Mag		30	50	100	3×VI 2	-	TBP, TR
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	-	Dégâts Massifs
Grenades		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Grenades Plasma		5	-	-	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable
Bêtes/Monture		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Angriz sauvage		-	-	-	-	2×VI 2	Neutralisation
Kryghal		-	-	-	-	1×VI 2	-