

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation		
U.R.C. Aeternitas	I	2	20	7	∅	5	Fulgurant	30	1	5	10	2	Eternel	2			4				
							Nano lames	Contact	∅	7	12										
U.R.C. Aeternitas	I	2	20	7	∅	5	Fulgurant	30	1	5	10	2	Eternel				2				
							Nano lames	Contact	∅	7	12										
U.R.C. Aeternitas	I	2	20	7	∅	5	Fulgurant	30	1	5	10	2	Eternel				2				
							Nano lames	Contact	∅	7	12										
U.R.C. Proserpine	I	2	25	6	∅	5	Carabine laser	70	1	6	11	2	Eternel - Furtif - Grav-suspenseur				2				
U.R.C. Proserpine	I	2	25	6	∅	5	Carabine laser	70	1	6	11	2	Eternel - Furtif - Grav-suspenseur				2				
U.R.C. Pluton	I	3	20	10	∅	5	Fusil disrupteur	80	∅	12	17	3	Eternel				3				
																Coût équipement					
Nombre de Combattants																6	Coût des Combattants				15

Neuromech (règle de faction) : 1 seul officier dans l'escouade. S'il est éliminé, un autre combattant d'Infanterie à 20 cm ou moins peut devenir un officier de rang égal à la fin du tour.
Eternel : En début de partie, Rg Officier avec Neuromech = Nbe jetons Protocole de Réparation. Quand un Combattant "Infanterie" est éliminé, vous pouvez défausser un jeton Protocole de Réparation (si Officier possédant Neuromech en jeu). Il reste en jeu à 1 PV

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation		
Clone de ligne Pugnator	I	1	20	5	7	3	Pistolet automatique	30	3	4	7	1	Optique de visée assistée				1				
							Vibro-lame	Contact	∅	7	10										
Clone de ligne Pugnator	I	1	20	5	7	3	Pistolet automatique	30	3	4	7	1	Optique de visée assistée				1				
							Vibro-lame	Contact	∅	7	10										
Clone de soutien Continger	I	2	20	8	8	4	Carabine Tesla	70	2	5	9	2	Optique de visée assistée - Pistolero - Hacker	1			3				
							Carabine Tesla	70	2	5	9										
Clone de soutien Continger	I	2	20	8	8	4	Carabine Tesla	70	2	5	9	2	Optique de visée assistée - Pistolero - Hacker	1			3				
							Carabine Tesla	70	2	5	9										
Clone d'élite Sagittari	I	3	20	11	9	4	Mitrailleuse	40	7	7	11	3	Optique de visée assistée - Grav-suspenseur				3				
Unité mobile Invictus	B	1	20	12	9	5	Canon disrupteur	90	∅	14	19	4						4			
							Mitrailleuse	40	7	7	12										
																Coût équipement					
																Coût des Combattants		15			

Nombre de Combattants 6

Coût des Combattants 15

Optique de visée assistée : Les Combattants lancent 2D supplémentaires sur tous les jets de résolution de Tir.

Officier avec Hacker : ignore les 0 et les 1 lors des tentatives de prise de contrôle des Drones

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation
Soldat classe Golem	I	1	20	4	∅	4	Nano-injecteur Phénix	Contact	∅	5	9	1	Contagion (Nano-injecteur Phénix)				1		
Soldat classe Golem	I	1	20	4	∅	4	Nano-injecteur Phénix	Contact	∅	5	9	1	Contagion (Nano-injecteur Phénix)				1		
Soldat d'infanterie classe Aspic	I	2	20	7	5	5	Fusil laser	60	1	5	10	2		1			3		
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8								
Soldat d'infanterie classe Aspic Déphaseur	I	2	20	7	5	5	Déphaseur	50	6	8	13	3					3		
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8								
Soldat classe Chimère	I	2	20	6	∅	5	Canon Phénix	30	4	4	9	2	Contagion (Canon Phénix)				2		
							Scie circulaire	Contact	∅	6	11								
Soldat classe Chimère	I	2	20	6	∅	5	Canon Phénix	30	4	4	9	2	Contagion (Canon Phénix)				2		
							Scie circulaire	Contact	∅	6	11								
Super soldat classe Phénix	I	3	20	9	∅	5	Canon laser	70	∅	12	17	3	Contagion (Canon Phénix)				3		
							Canon Phénix	30	4	4	9								
																Coût équipement			

Nombre de Combattants 7

Coût des Combattants 15

PC Mobile : Les blindés comptent comme des officiers dont le grade est égal à leur rang

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation		
Igualdad Soldado	I	1	20	3	6	4	Fusil d'assaut	30	2	5	9	1	Appel aux armes	1			2				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	7										
Igualdad Soldado	I	1	20	3	6	4	Fusil d'assaut	30	2	5	9	1	Appel aux armes				1				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	7										
Igualdad Soldado	I	1	20	3	6	4	Fusil d'assaut	30	2	5	9	1	Appel aux armes				1				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	7										
Igualdad Soldado	I	1	20	3	6	4	Fusil d'assaut	30	2	5	9	1	Appel aux armes				1				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	7										
Libertad Defensor Lance-roquettes	I	2	20	6	7	5	Lance-roquettes	50	3	11	16	3					3				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8										
Libertad Defensor Mitrailleuse	I	2	20	6	7	5	Mitrailleuse	40	7	7	12	3					3				
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8										
Unidad Vigilante	I	3	20	12	8	5	Lance-roquettes	50	3	11	16	3	Sapeur				3				
Justicia Protector	I	3	20	12	8	5	Lance-flammes	Souffle	∅	9	14	3	Pistolero				3				
							Lance-flammes	Souffle	∅	9	14										
																Coût équipement					
																Nombre de Combattants 8		Bonus Appel aux armes 2		Coût des Combattants 15	

Appel aux armes (règle de Faction) : Bonus lors du recrutement, une seule carte d'activation par duo d'Igualdad et possibilité d'activer deux Igualdad lorsque vous tirez une carte d'activation

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation	
Star Eagle Trooper	I	1	20	5	5	5	Fusil d'assaut	30	2	5	10	1	Professionnels			Balles traçantes -	1			
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Star Eagle Trooper	I	1	20	5	5	5	Fusil d'assaut	30	2	5	10	1	Professionnels			Balles traçantes -	1			
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Star Eagle Trooper	I	1	20	5	5	5	Fusil d'assaut	30	2	5	10	1	Professionnels			Balles traçantes -	1			
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Star Eagle Trooper	I	1	20	5	5	5	Fusil d'assaut	30	2	5	10	1	Professionnels	1				2		
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Steel Falcon Veteran Lance-missiles	I	2	20	7	5	5	Lance-missiles	70	∅	10	15	3	Professionnels - Guidage laser (lance-missiles)					3		
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Steel Falcon Veteran Lance-missiles	I	2	20	7	5	5	Lance-missiles	70	∅	10	15	3	Professionnels - Guidage laser (lance-missiles)					3		
							Couteau baïonnette	Contact	∅	3	8									
Steel Thunder armored unit	I	3	20	10	6	5	Canon laser	70	∅	12	17	3	Professionnels					3		
Coût équipement																	1			
Coût des Combattants																	15			

Nombre de Combattants 7

Coût des Combattants 15

Professionnels : Vous pouvez relancer une seule fois chaque dé lors d'un test de Volonté. De plus, les Officiers peuvent donner des Ordres sans limite de portée

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation	
Disciple-Tigre	I	2	20	7	6	5	Fusil Ki	40	4	4	9	2					2			
							Gantelet choc	Contact	∅	7	12									
Disciple-Tigre	I	2	20	7	6	5	Fusil Ki	40	4	4	9	2						2		
							Gantelet choc	Contact	∅	7	12									
Disciple-Singe	I	2	20	6	6	5	Gantelet choc	Contact	∅	7	12	2	Brutal - Grav-suspenseur					2		
Initié-Panthère Lance-flammes	I	3	20	10	8	6	Lance-flammes	Souffle	∅	9	15	4		1				5		
							Gantelet choc	Contact	∅	7	13									
Initié-Panthère Canon Ki	I	3	20	10	8	6	Canon Ki	70	∅	11	17	4						4		
							Gantelet choc	Contact	∅	7	13									
																Coût équipement				

Nombre de Combattants 5

Coût des Combattants 15

Impétuosité (règle de faction) : Une fois par tour, lorsqu'une carte Activation adverse est piochée, vous pouvez activer un de vos Combattants à la place d'un Combattant adverse.

Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P	C+P	Coût base	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût total	Points de vie	Activation	
Pupiphora indet. "Griffeur"	I	1	25	3	5	4	Dents	Contact	∅	5	9	1	Brutal				1			
Pupiphora indet. "Griffeur"	I	1	25	3	5	4	Dents	Contact	∅	5	9	1	Brutal				1			
Pupiphora indet. "Griffeur"	I	1	25	3	5	4	Dents	Contact	∅	5	9	1	Brutal				1			
Spiculiphora indet. "Lanceur"	I	1	20	4	5	4	Lance-dards	30	4	4	8	1					1			
Spiculiphora indet. "Lanceur"	I	1	20	4	5	4	Lance-dards	30	4	4	8	1					1			
Mordiphora indet. "Dépeceur"	I	2	20	6	6	6	Griffes	Contact	∅	7	13	2	Brutal				2			
Mordiphora indet. "Dépeceur"	I	2	20	6	6	6	Griffes	Contact	∅	7	13	2	Brutal				2			
Corrosophora indet. "Hurleur"	B	1	20	9	8	7	Griffes et venin	Contact	∅	7	14	4	Corrosif (Bile) - Titan	2			6			
							Bile	30	2	5	12									
																Coût équipement				
																Nombre de Combattants 8	Coût des Combattants 15			

Meute hurlante (règle de faction) : Après le déploiement des Combattants compris Infiltrateurs, vous pouvez re-déployer 1D6 Combattants selon les règles de déploiement. Les Blindés peuvent avoir un Grade d'Officier.
Titans : les Blindés de la Faim ne peuvent bénéficier de la règle Structure légère.