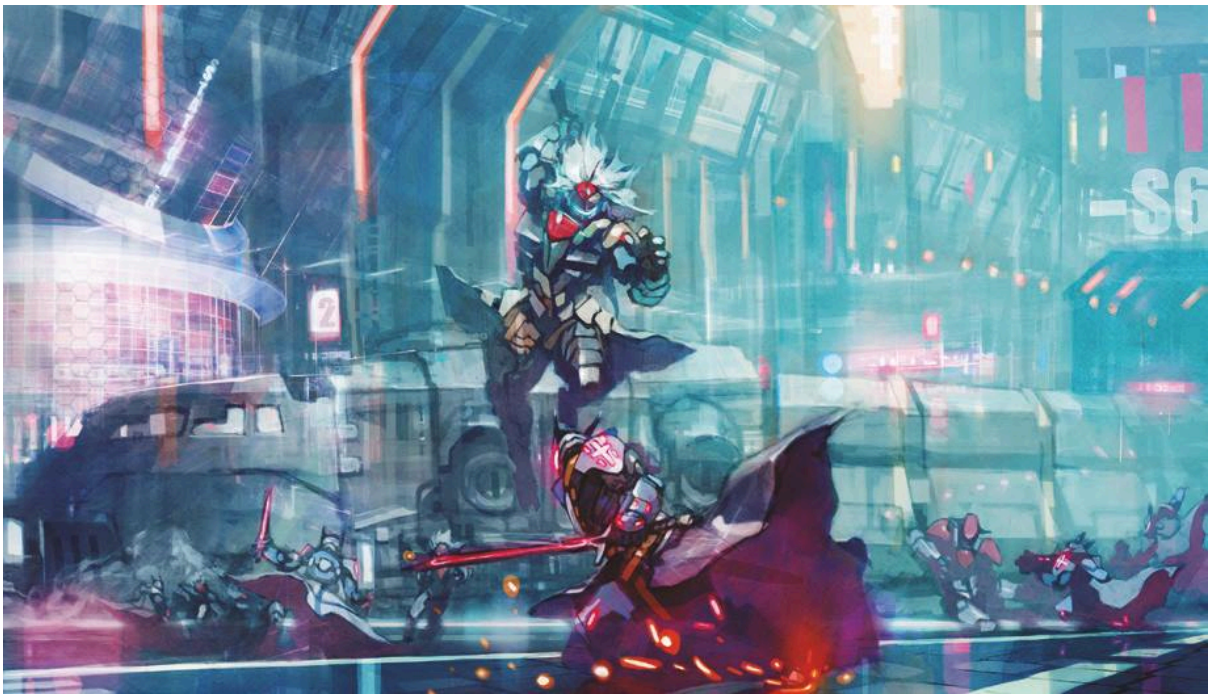
Tactica Ordres Militaires N4



Par Ayadan

Avant-propos

Je tiens à préciser que ce tactica a été écrit essentiellement de mon expérience des Ordres militaires et du point de vue d'autres personnes reconnues pour leur niveau dans la communauté française (voire internationale). Il est possible que vous soyez en désaccord avec certains points et je vous invite à en discuter avec moi car il est possible que j'ai raté certaines choses. Toutefois, gardez bien à l'esprit que les choses dites ici ne sortent pas de nulle part non plus.

J'ai essayé de rédiger ce document pour qu'il soit le plus exhaustif possible. Les débutants trouveront peut-être ça trop gros et les vétérans n'auront pas forcément besoin de tout et c'est tout à fait normal. Ce document se veut aussi complet que possible afin de pouvoir répondre à un maximum de questions et de laisser un minimum de personnes dans le noir. Je vous conseille donc plutôt de vous servir de ce tactica comme d'un document où vous pouvez piocher l'information dont vous avez besoin grâce à la navigation et aux liens entre les différentes parties du tactica et vers le wiki d'Infinity.

Je vais essayer de tenir ce tactica à jour, donc il se peut qu'un jour ce que vous avez lu dans le passé ait changé.

Enfin, si vous trouvez qu'il manque des sections qui vous seraient bien utiles, je vous invite à revenir vers moi sur le Discord de Tactiques Nordiques ou sur le Bureau Aegis pour en discuter avec moi. Gardez quand même à l'esprit que ce travail est 100% bénévole.

Lexique

Arts Martiaux (AM) : Martial Arts (MA)
Attaque surprise : Surprise attack
Chaîne de commandement (CdC) : Chain of Command (CoC)
Commandé à distance : Remote Presence (parfois écrit Rem pres)

Conscience tactique : Tactical Awareness (TA)
Déploiement avancé : Forward Deployment (FD)
Déploiement caché : Hidden Deployment (parfois HD, à ne pas confondre avec le dispositif de piratage)
Désactivateur : Deactivator
Dispositif de piratage : Hacking Device (ou HD)
Dispositif de piratage tueur : Killer Hacking Device (ou KHD)
Escalader plus : Climbing plus (C+)
Esquive : Dodge
Frénésie : Frenzy
Furtivité : Stealth
Fusil à pompe léger : Light Shotgun (LSG)
Fusil à pompe lourd : Heavy Shotgun (HSG)
Fusil d'abordage : Boarding Shotgun (BSG)
Fusil de précision MULTI : MULTI Marksman Rifle (MULTI MMR)
Fusil de sniper MULTI : MULTI Sniper Rifle (MSR)
Fusil MULTI : MULTI Rifle (MR)
Guerrier-Né : Natural Born Warrior (NBW)
Infirmier : Paramedic
Ingénieur : Engineer
Inspiration : Inspiring Leadership
Jet de courage : Guts roll
Lance-flammes léger : Light Flamethrower (LFT)
Lance-flammes lourd : Heavy Flamethrower (HFT)
Lance-missiles (LM) : Missile Launcher (ML)
Lance-roquettes lourd : Heavy Rocket Launcher (HRL)
Médecin : Doctor
Mitraillette : Submachine gun (SMG)
Mitrailleuse : Heavy Machine Gun (HMG)
Observateur d'artillerie : Forward Observer (FO)
Piratable : Hackable
Piratage : Hacking
Pulsation Flash : Flash Pulse
Répétiteur : Repeater
Saut de Combat : Combat Jump
Sixième sens : Sixth Sense (SS ou 6S)
Troupe religieuse : Religious Troop
Viseur Biométrique (VBM) : Biometric Visor (BMV)
Viseur Multispectral (VMS) : Multispectral Visor (MSV)

Introduction

Dans l'histoire d'Infinity, les Ordres militaires (OM) sont un corps d'armée auxiliaire de l'armée panocéanienne créé par le Saint Siège sur Néoterra pour renforcer sa prise d'influence dans la PanOcéanie. Cette force tient plutôt de l'armée mercenaire car elle répond autant au Haut Commandement qu'au Saint Siège et a même ses propres missions sans demander l'avis de l'un ou de l'autre. Ses moyens financiers viennent autant du Néovatican que des importantes donations des grands consortia panocéaniens. L'Ordre de l'Hôpital est d'ailleurs l'un des principaux banquiers de la PanOcéanie. Elle est une armée d'assaut particulièrement tenace, fournissant à l'armée panocéanienne un outil qui sort de son mode opératoire habituel.

Dans le jeu, c'est exactement ça. Les Ordres militaires sont sans conteste une armée d'assaut (leur zone de confort se situe entre 0 et 60 cm) d'élite qui tient sa position sans problème. Et bien qu'ils soient très bien équipés dans l'ensemble (VMS, mimétisme -6, déploiement caché, TinBot…), on sent que l'on ne se trouve pas dans l'une des armées régulières de la PanOcéanie. Là où les autres armées PanO débordent de puissance de feu antichar et de viseurs multispectraux sur des troupes qui se battent à bonne distance, les Ordres militaires se reposent sur quelques troupes dédiées et l'utilisation du terrain et leur bonnes stats dans le cas où ces troupes viendraient à manquer. Bien repérer le terrain et savoir comment rentrer dans la zone de confort sans trop s'exposer sera donc critique pour mener à bien la mission.

Les points forts généraux de l'armée :

- Des lieutenants difficiles à assassiner. De façon générale, peu de troupes d'assassinat sont taillées pour s'en prendre sereinement à votre lieutenant si c'est une infanterie lourde (et encore plus en fireteam). Pour le Chevalier commandeur, c'est votre capacité à bien le cacher dans votre liste qui le sauvera.

- De bonnes stats dans tous les domaines ou presque. Bonne CC, bon TR, bon PH, VOL correcte, bonne protection. C'est ce qui caractérise vos chevaliers qui sont le cœur de votre liste. Les autres troupes sont plus dans les standards que l'on retrouve ailleurs en PanOcéanie avec un faible PH, notamment, mais sont souvent des troupes pas chères ou bien avec des extras qui font la différence. Vos unités sont aussi rapidement classifiées Troupes vétéranes (ou vétérans suivant les traductions) ou troupes d'élite, ce qui résumera la validation de beaucoup de classifiés à une simple question de placement et donnera l'accès à votre liste à la plupart des bonus spéciaux de scénario.

- Quelques profils ultra optimisés qui compenseront le prix de vos chevaliers touchent-à-tout.

- Très puissante à courte et moyenne portée et bonne puissance technologique. C'est aussi la sectorielle PanO la plus puissante au piratage, capable de rivaliser avec les Nomades et Aleph.

- Une bonne adaptabilité sur le terrain. Les OM ont un accès aisé à des spécialistes de combat, qui savent se battre et appuyer sur les boutons. Les autres armées PanO

ne sont pas aussi bien dotées et vont davantage devoir déblayer le terrain avant d'envoyer les spécialistes. C'est un point important qui mettra votre adversaire encore plus sous pression et le forcera à prendre des risques à un moment ou à un autre. Les fireteams ont aussi des compositions très intéressantes.

- Cette bonne adaptabilité fait qu'une bonne optimisation de vos ordres vous amènera plus loin que n'importe quelle autre sectorielle pour la même quantité d'ordres. Vous aurez souvent l'occasion de prendre le chemin le plus court pour aller à l'objectif, tuerez les troupes qui vous bloquent le passage et prendrez l'objectif dans la foulée, sans avoir besoin de perdre des ordres à jeter des fumigènes ou à vous recamoufler.

Les points faibles de l'armée :

- Une armée d'assaut panocéanienne. Cela veut donc dire les mêmes limitations qu'une armée d'assaut classique (peu de bonnes troupes à longue et très longue portée, gros accent mis sur l'agression) mais aussi celles d'une armée PanO (donc aucun fumigène d'aucune sorte ou de Bruit blanc et toutes les bonnes troupes d'attaque sont piratables). L'armée est donc très compliquée à manier pour un débutant car les chevaliers sont très loin d'être intuables dans la méta N4. Le nombre de paramètres à prendre en compte pour ne pas se retrouver coincé bêtement dans sa zone de déploiement est un peu plus élevé que dans la plupart des autres armées. Les vétérans adeptes de ce style de jeu s'y plairont énormément, par contre. Donc, si vous voulez débuter avec les OM, aucun souci, mais sachez que ça va être dur au début.

- Une armée d'élite. Les bonnes troupes sont vite chères, et contrairement aux autres armées PanO, l'accès aux ordres pas chers est très restreint (Fugazi dispo 1 et les Crosiers sont à 11+ points). Il va donc falloir apprendre à faire des choix difficiles car vous ne pourrez sûrement pas tout prendre. Même les profils optimisés finissent par coûter cher et il faut penser à remplir les fonctions vitales.

- Une armée qui excellera rarement quelque part. Le min-max n'est réservé qu'à quelques troupes bien précises. Le fait d'être bon un peu partout signifie aussi que vous êtes souvent plus cher qu'une troupe équivalente optimisée pour un seul rôle.

- Une défense au déploiement compliquée à mettre en place. Vous avez accès aux défenses par "proxy" (Auxbots et poseurs de mine) mais les options vont avoir des répercussions assez importantes sur vos listes, contrairement aux autres armées PanO. Vos poseurs de mines coûtent très cher en CAP. Vos Sergents avec Auxbots sont plus chers que des Auxilia (mais ils ont des profils assez exotiques aussi) et les Peacemakers vont facilement vous encourager à partir sur des possibilités de piratage dans votre liste. Hors le piratage est soit minimaliste, soit extrêmement cher (mais de très bonne qualité). Ces options de défense n'étant donc pas si simples à mettre en place, il faudra jouer de tous les points forts de vos chevaliers pour éviter de vous prendre une alpha strike dévastatrice. Baisser la tête, mais pas trop, forcer l'adversaire à beaucoup se déplacer mais sans lui donner la possibilité ensuite d'éliminer 5 ordres à la suite, s'assurer de ne pas se retrouver avec un mur de répétiteurs à la sortie de la zone de déploiement…

- C'est une armée qui va vite manquer d'options si votre adversaire vous force à piétiner sur place. Optimiser chaque ordre demande pas mal de discipline, de mémoire et de connaissances des règles.

En résumé, les Ordres militaires sont une armée qui va se montrer exigeante dans un premier temps (construction de liste et déploiement surtout) mais qui vous le rendra au centuple si vous arrivez à être au rendez-vous. Une bonne liste OM gagne encore des scénarios avec 5 ordres et un lieutenant impétueux, pour peu que vous sachiez tirer le maximum de chacun de vos ordres. Si vous aimez vous battre toujours sur la brèche et la brutalité des affrontements à courte distance, les Ordres militaires sont une des sectorielles qui pourraient vous convenir.

Les mécaniques de jeu importantes à retenir :

Il est important de bien comprendre le fonctionnement des règles de Fireteams, du piratage, de la furtivité, de la compétence troupe religieuse. Pensez aussi à chaque fois que vous devriez faire un jet de courage de réfléchir si vous n'avez pas intérêt à essayer de le rater (pour les troupes qui sont religieuses, pour les autres, c'est comme d'habitude). Rater le jet de courage en N4 est très permissif et peut vous permettre de prendre un couvert juste devant votre troupe, vous cacher pour mieux combattre un autre jour etc.

Si vous êtes d'un niveau débutant, je vous conseille de vous concentrer sur le fait de vous rappeler des jets de courage avant de penser au reste car vous vous positionnerez souvent mal et les jets de courage sont souvent un bon prétexte pour rectifier partiellement votre positionnement. Une fois que vous vous rappellerez des bases, vous pourrez commencer à attaquer le dur (furtivité, piratage, corps-à-corps, etc.).

La notion d'überhacker :

C'est un terme qui est apparu sur le forum officiel qui reprend l'appellation d'un scénario ITS mais n'a rien à voir avec ce scénario. Dans ce tactica, le terme d'überhacker fera référence à une troupe Hacker capable de survivre dans un environnement hostile à des hackers plus standard et en sortir vainqueur. C'est une troupe qui domine souvent le piratage dans le tour actif et qui est difficile à neutraliser au piratage pendant le tour réactif. Ce qui définit principalement un überhacker :

1) La PB : 6 est le minimum, 9 est l'idéal
2) Les améliorations de programmes : bonus de dommage, MOD, bonus de rafale, accès à Trinité pour ceux qui n'ont pas un KHD, bref n'importe quoi qui fait qu'Oblivion ou Trinité seront plus efficaces
3) Présence ou non d'un ECM : Hacker
4) La présence de la compétence Vétéran
5) La qualité du pare-feu à disposition
6) La VOL
7) Le nombre de PV/STR.

Donc, parmi les choix de Hackers dans les Ordres militaires, seuls deux correspondent : le Chevalier de la Justice et Gabriele De Fersen.

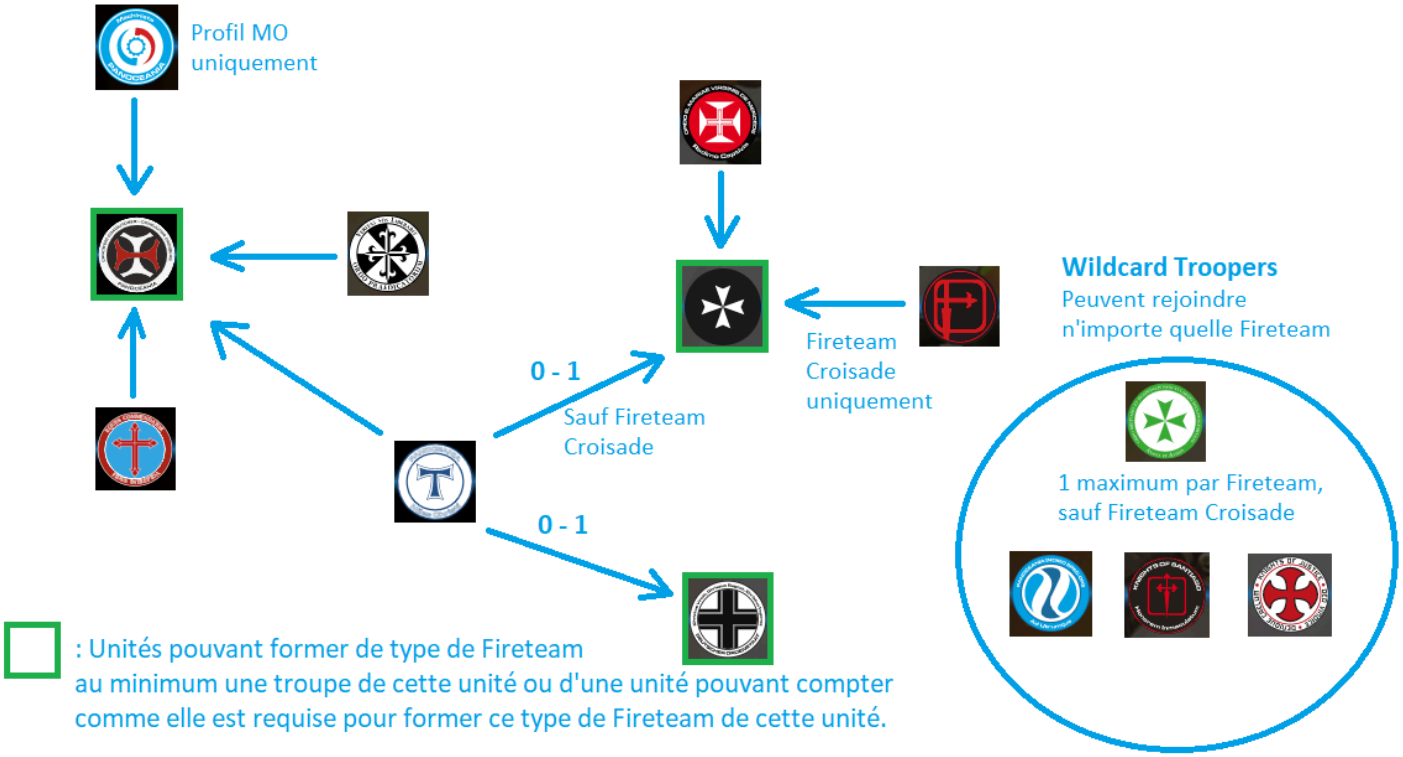
Note à l'attention des débutants :

Les Ordres militaires sont une sectorielle panocéanienne et donc, par essence, elle préfère régler ses problèmes à la façon panocéanienne : saturer la cible de projectiles bien placés. Si vous êtes venus ici pour faire du corps-à-corps à tout prix, vous allez être très déçus. Le corps-à-corps, comme le piratage, sont un moyen d'arriver à la victoire quand le tir n'est plus envisageable ou pas assez efficace en comparaison. Vous ne gagnerez souvent vos CC que contre des cibles mauvaises dans le domaine mais soyez conscients que le niveau de CC de vos hommes est davantage une défense passive qu'une stat agressive (c'est quelque chose que vous apprendrez à apprécier à mesure que vous monterez en niveau de jeu).

La construction des fireteams dans les Ordres militaires

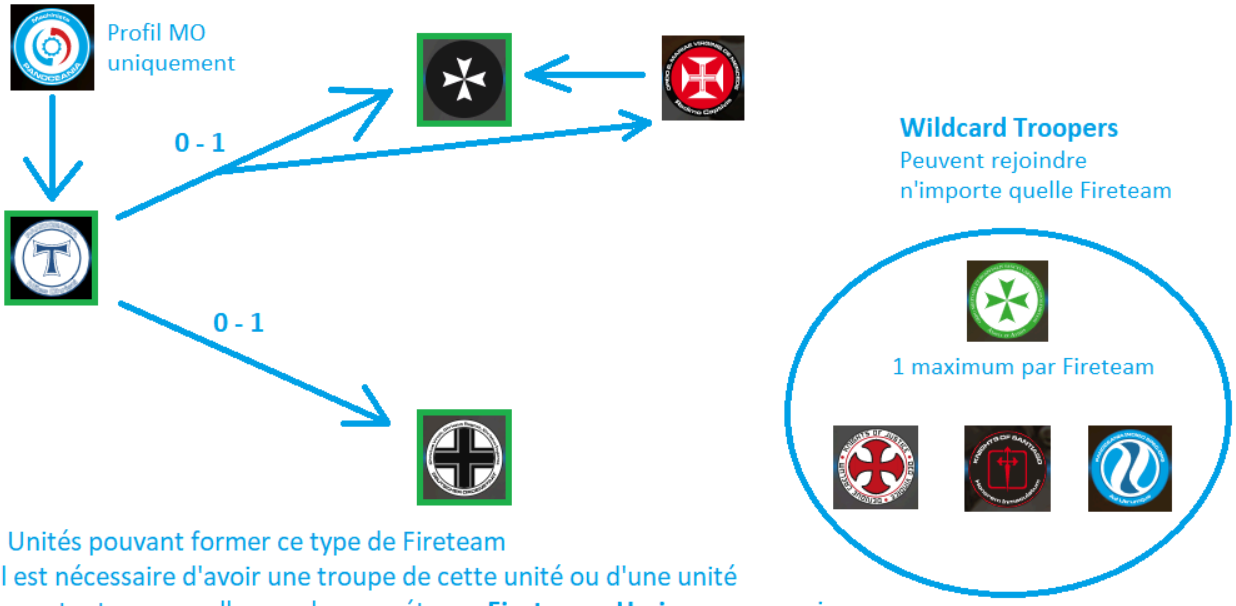
Voici trois schémas récapitulatifs pour construire vos fireteams dans les Ordres militaires :

Les Fireteams Core des Ordres Militaires



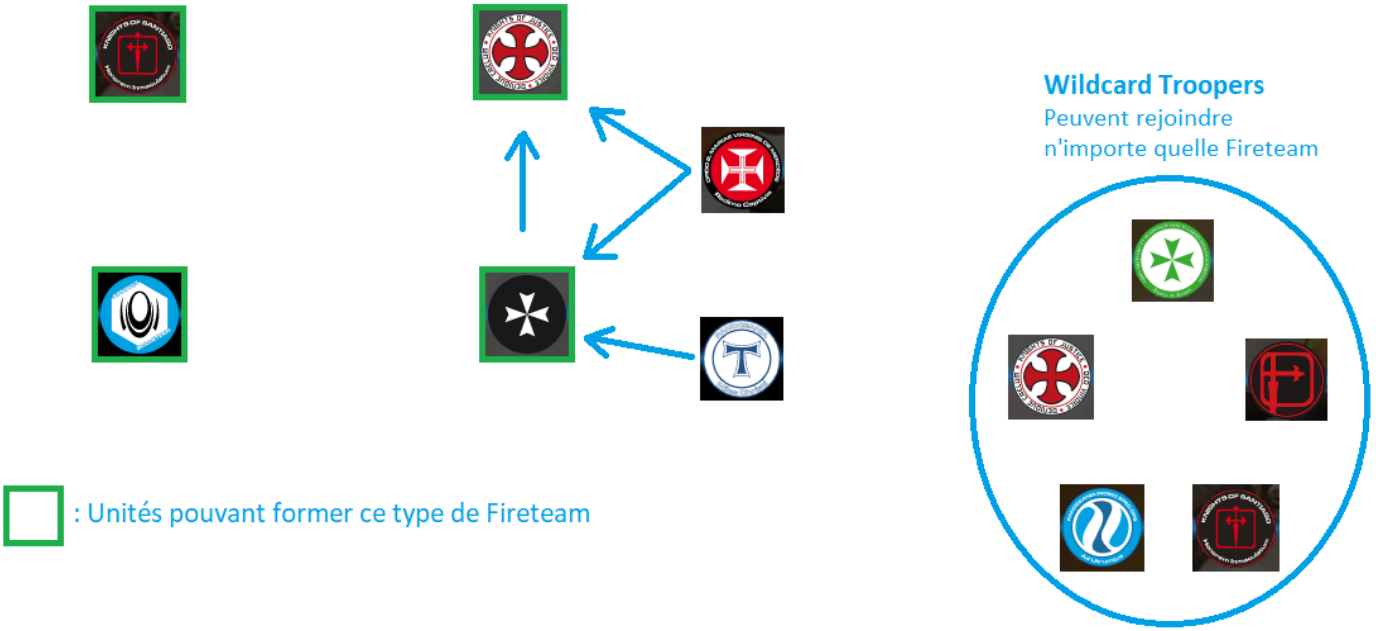
: Unités pouvant former de type de Fireteam
au minimum une troupe de cette unité ou d'une unité pouvant compter comme elle est requise pour former ce type de Fireteam de cette unité.

Les Fireteams Haris des Ordres Militaires



: Unités pouvant former ce type de Fireteam
Il est nécessaire d'avoir une troupe de cette unité ou d'une unité comptant comme elle avec la compétence **Fireteam : Haris** pour pouvoir former une Fireteam de ce type de cette unité

Les Fireteams Duo des Ordres Militaires



Vous pouvez donc remarquer la bonne flexibilité des compositions des fireteams, tout en vous forçant à choisir trois grandes voies à chaque fois :

- Les fireteams avec une base d'infanterie légère pas chère avec la Core de Crosiers et la Haris de Sergents de l'Ordre. Beaucoup d'utilitaire disponible mais une puissance de feu plutôt faible. Sans chevalier wildcard dedans, ces fireteams serviront davantage de support défensif et de réserve d'ordres pour vos pièces solos ou vos autres fireteams.

- Les fireteams organisées autour des chevaliers teutoniques, d'un prix plus important, fortement axées sur l'assaut avec des chevaliers rapides très forts à courte portée mais équipés d'une protection légère pour une infanterie lourde. Ils sont aussi très bons pour la défense. Ils risquent d'être ralentis par les autres troupes que vous voudriez mettre dans leurs fireteams, ceci dit, et de ne pas bien aimer les réseaux de répétiteurs adverses.

- Les fireteams basées sur les chevaliers Hospitaliers qui représentent un peu l'élite des chevaliers capables d'organiser des grosses fireteams. La philosophie ici est plus d'appliquer l'excellente qualité de vos chevaliers pour créer un rouleau-compresseur qui implacablement éliminera les menaces à longue portée pour pouvoir avancer vers l'objectif avec détermination. Les fireteams d'Hospitaliers sont celles qui sont les plus multitâches et celles qui seront les plus difficiles à stopper en actif. Cependant, leur puissance défensive n'est pas aussi bonne que celle des fireteams de chevaliers teutoniques, en tout cas à longue portée. Toutefois, ce sont aussi celles qui ont le potentiel d'être capables de tout faire, à condition d'en payer le prix. Pensez donc à prendre d'autres troupes pour combler ce manque de défense.

Retenez bien qu'il est tout à fait possible de prendre une Core d'Hospitaliers et de partir sur une Haris de Sergents si cela convient à votre plan de jeu. Ne négligez pas les fireteams Duo qui sont très bien dans le cas où vous voudriez bouger deux troupes très compétentes dans des domaines opposés ensembles ou soutenir une pièce d'assaut habituellement solo par une troupe de support.

Les infanteries légères

Coadjutor Crosiers

ISC: Coadjutor Crosiers, Military Order Infantry — Line Troops

LI

COADJUTOR CROSIERS, Military Order Infantry

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	15	12	10	12	1	0	1	2	Total

Special Skills: Religious Troop • Fireteam: Core

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
CROSIER	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0	11
CROSIER	Combi Rifle, Blitzen, E/M Mines	Pistol, CC Weapon	0	13
CROSIER	MULTI Sniper Rifle	Pistol, CC Weapon	1.5	18
CROSIER	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1	17
CROSIER (Paramedic)	Combi Rifle | MediKit	Pistol, CC Weapon	0	13
CROSIER (Multispectral Visor L2)	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1	22

L'infanterie légère la plus basique des Ordres militaires, ils sont l'équivalent des Fusiliers ou des Réguliers ailleurs en PanOcéanie. 1 point plus cher pour rien d'utile en plus, le profil de base assure aux OM d'avoir accès à une batterie d'ordres relativement peu chère, mais cette différence en coût fera que vous serez toujours un peu plus tiraillé sur les ordres que les autres armées panocéaniennes. Cependant, les profils exotiques sont ce qui les rendent naturellement attractifs.

Le profil Blitzen est celui qui est le plus notable car vous permet d'avoir une Core naturellement dangereuse en défense pour un prix dérisoire. Les vétérans de la N3 se souviennent sûrement encore de la Dashat Company et de ses Bounty Hunters SMG + Blitzen pour 12 points. Ici, c'est le même principe pour un prix très proche (mais le Booty en moins). Ce profil sera compliqué à comprendre dans un premier temps pour les débutants car tirer le meilleur des armes longue portée à utilisation limitée demande un peu de pratique et d'expérience. Cependant, ce genre d'arme est une pratique assez courante dans les OM, donc c'est une façon de s'y faire sans trop investir dans des troupes chères. Pour les débutants, comprenez que vous dotez votre troupe de base d'une menace longue portée pour à peine plus cher que le profil de base. Vous n'êtes pas obligés de les mettre en ORA contre la terre entière. Si vous préférez prendre une pièce d'ORA principale plus lourde, vous pouvez demander à vos Crosiers Blitzen de surveiller vos flancs. Ils devraient dissuader la plupart des aéroportés d'arriver en ligne de vue de votre Crosier, même s'il arrive à l'autre bout de la table et dispose d'un mimétisme ou d'Ignorer les blessures.

L'autre profil exotique est le profil VMS2. C'est extrêmement rare de voir les troupes de base être équipées d'un VMS, c'est encore plus rare que ce même profil porte également une arme lourde. Les VMS sont déjà assez rares dans les OM, celui-ci est en plus le plus abordable en prix et coûte assez peu de CAP. Le profil est très bon en soit, mais n'a vraiment d'intérêt que si vous ne pensez pas doter votre Core de Crosiers de chevalier avec une Spitfire. Un très bon profil en somme, mais vous aurez peut-être de la concurrence pour le placer.

D'un point de vue composition de la Fireteam Core (unique type de fireteam qui leur est accessible), vous êtes relativement libre, tant que vous comprenez que sa puissance de feu à longue portée en tour actif est relativement limitée. Contrairement à énormément d'autres sectorielles, la Core d'infanterie légère des OM ne constitue pas la principale force de frappe à longue portée. Elle pourra servir d'appui avec le Frère noir HRL mais ne résoudra pas tous vos problèmes d'ORA adverse longue portée. C'est donc une Core plutôt axée autour de la défense et de l'assaut. C'est aussi une fireteam capable de couvrir l'intervalle 0-80cm avec des VMS2 pour un prix relativement modique et une létalité certaine contre les pièces légères et moyennes grâce à la possibilité d'avoir le Frère noir HRL, le Crosier MSV2 et Konstantinos/le Frère noir Albedo dans la même fireteam. Si l'intérêt défensif est contestable, c'est une option offensive qui risque de prendre au dépourvu les armées qui se reposent énormément sur le mimétisme et les fumigènes pour survivre en tour réactif. On perd le côté "batterie d'ordres pas chère" mais la Fireteam reste dans un prix raisonnable compte tenu de son potentiel offensif si vous vous contentez de rajouter des Crosiers ou des Sergents.

La Core de Crosiers est aussi le meilleur moyen de fournir l'utilitaire nécessaire pour rendre un KoJ ou un Santiago Spitfire relativement compliqué à arrêter une fois arrivé à bonne portée. Entre l'accès à un médecin ou un infirmier et celui à l'unique ingénieur de la sectorielle, votre chevalier qui formera la pointe de votre groupe d'assaut devrait pouvoir encaisser l'enfer pendant votre tour actif (dans les limites de ce qu'il est capable d'endurer). Piratage, munition E/M, malchance sur les oppositions… Tant qu'il ne tombe qu'inconscient, vous pourrez toujours le soigner, s'il est en état Etourdit, votre Saint-Lazare pourra arranger ça. S'il se fait immobiliser, isoler, cibler, votre Machiniste pourra le décoincer.

Sergents de l'Ordre

ISC: Order Sergeants — Veteran Troops

LI

ORDER SERGEANTS

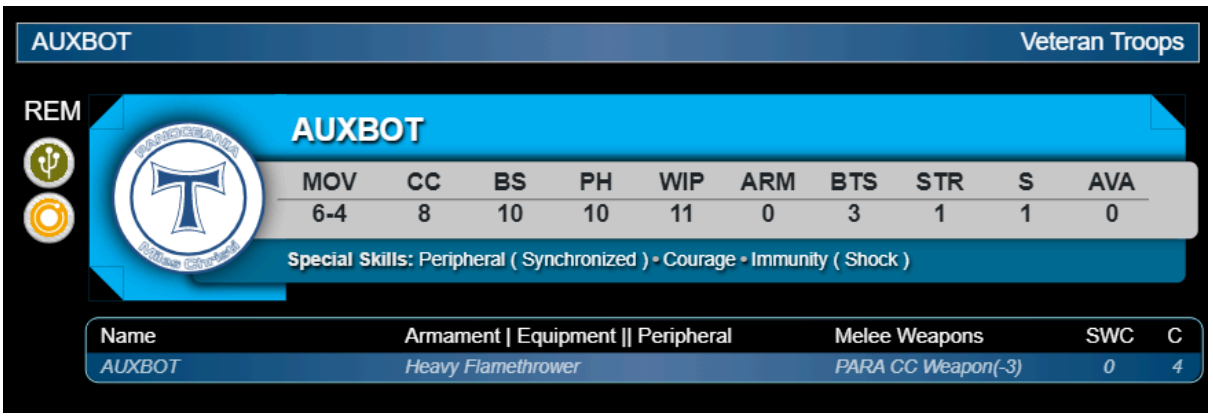
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	16	12	10	13	1	3	1	2	4

Special Skills: Religious Troop • Fireteam: Haris

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
ORDER SERGEANT	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0	13
ORDER SERGEANT	Heavy Rocket Launcher	Assault Pistol, CC Weapon	1.5	15
ORDER SERGEANT (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0.5	18
ESCORT SERGEANT	Combi Rifle || AUXBOT	Pistol, CC Weapon	0	17
ESCORT SERGEANT	Heavy Rocket Launcher || AUXBOT	Assault Pistol, CC Weapon	1.5	19
ESCORT SERGEANT (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle || AUXBOT	Pistol, CC Weapon	0.5	22

Les Sergents de l'Ordre sont l'infanterie légère dont vous aurez toujours besoin. Ils ont toujours été présents dans la sectorielle et ont longtemps occupé le rôle des Crosiers. Maintenant, ils sont devenus davantage des auxiliaires, pouvant s'intégrer dans la grande majorité des fireteams de la sectorielles (toutes les fireteams de Crosiers, de chevaliers teutoniques et hospitaliers) tout en pouvant eux-mêmes former une fireteam Haris. Comparés aux Crosiers, ils sont quasiment identiques. 2 points plus chers pour une augmentation de la CC et de la VOL de 1 et de la PB de 3. Les profils hors escorte sont très

standard et pas transcendants en eux-mêmes si on ne considère pas leurs synergies de fireteam. Le profil HRL a tout de même la particularité d'être aussi équipé d'un pistolet d'assaut qui est souvent dévastateur à courte portée.



AUXBOT — Veteran Troops

REM

AUXBOT

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	8	10	10	11	0	3	1	1	0

Special Skills: Peripheral (Synchronized) • Courage • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
AUXBOT	*Heavy Flamethrower*	*PARA CC Weapon(-3)*	*0*	*4*

Les profils d'escorte, par contre, sont tout à fait uniques, et particulièrement les profils hacker et HRL. En PanOcéanie, des unités équipées d'Auxbots existent un peu partout, mais aucune n'a de combinaison comme les deux dernières. Le profil avec HRL combine une menace longue portée et une défense de proximité, lui permettant de participer à la défense sans s'exposer jusqu'à ce que son heure de gloire sonne (généralement entre le deuxième et le troisième tour). Apprendre à bien le placer et l'utiliser n'est pas intuitif pour un débutant, mais des joueurs vétérans pourront y trouver une troupe particulièrement mortelle pour son coût.

Le profil Hacker, lui, est essentiellement dédié à la défense. La conjonction d'un Auxbot qui calmera les ardeurs de la majorité des profils non-piratables avec un Hacker dans la zone de contrôle pour justement s'attaquer à ce que l'Auxbot ne peut menacer est particulièrement retors. Le profil est assez cher cependant pour une troupe dédiée à la défense et vous aurez peut-être du mal à le placer (comme le profil HRL) dans vos listes. Il pourra participer à la cyberguerre par vos répétiteurs, mais il faut tout de même noter que c'est une option à double tranchant. Le Sergent seul n'est pas une troupe fantastique pour le piratage et permettre à votre adversaire de pouvoir aussi gérer l'Auxbot auquel il est lié est une aubaine pour lui. En revanche, si vous possédez plusieurs Hackers (dont au moins un parmi les überhackers des OM) dans votre liste, il devrait arriver à augmenter la pression suffisamment pour que vos zones de répétiteurs soient très dangereuses pour les troupes piratables et un spotlight assuré pour les autres. Ils pourront donc vraiment être impactants dans des scénarios de prise de zones et/ou dans le cas où vous préféreriez miser sur une défense à courte distance pour concentrer l'optique de votre fireteam Core vers le tour actif.

Chevalier commandeur

ISC: Knight Commander

KNIGHT COMMANDER

ISC: Knight Commander — Headquarters Troops

LI

Military Order KNIGHT COMMANDER

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	18	13	12	13	1	6	1	2	1

Equipment: Holomask

Special Skills: Martial Arts L2 • Immunity (Shock) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT COMMANDER (Lieutenant)	Combi Rifle, Light Shotgun	Pistol, Shock CC Weapon	0	24
KNIGHT COMMANDER (Lieutenant [+1 Order])	Combi Rifle, Light Shotgun	Pistol, Shock CC Weapon	0	28

Le seul lieutenant des OM à être une infanterie légère, et donc particulièrement fragile. Heureusement, il peut se déguiser en une autre troupe S2 de la sectorielle pour donner ses ordres loin du danger ou protégé par une fireteam Core de Crosiers. Peu de choses à dire sur lui. Si vous cherchez un lieutenant pas cher, le chevalier teutonique sera plus résistant à l'assassinat sur le papier et moins cher. Cependant, l'avantage du Knight Commander est de ne pas être piratable, donc plus compliqué à éliminer par des armées adeptes du piratage agressif pour vous placer en perte de lieutenant. Sa vraie plus value se trouve dans le profil Lieutenant (+1 ordre) dans le cas où vous auriez un ou des NCO dans votre liste. Par contre, sa présence devient évidente pour votre adversaire à partir de votre premier tour actif et soyez donc prêts à ce que la chasse au lieutenant commence à partir du tour réactif qui suit. A vous de voir si un ordre de plus pour des troupes spécifiques vaut le fait de payer 28 points et de risquer un assassinat sur une pièce fragile. Plus d'ordres est toujours une bonne chose, mais cela vient au prix du fait que votre lieutenant devient soudainement plus simple à éliminer que d'habitude dans les Ordres militaires.

Machiniste

ISC: Machinists — Support Troops

LI

MACHINISTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	13	12	10	12	1	3	1	2	1

Equipment: Deactivator

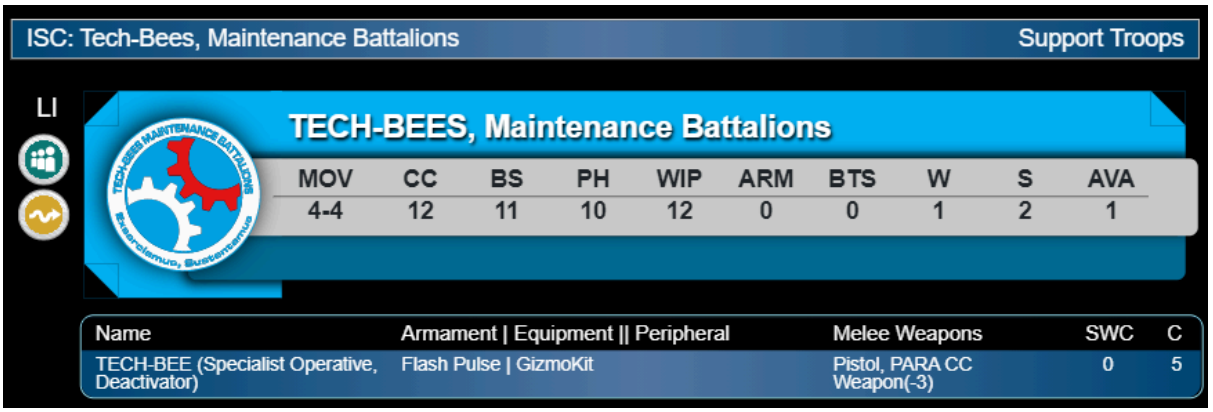
Special Skills: Engineer

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
MACHINIST	Combi Rifle, D-Charges | GizmoKit	Pistol, CC Weapon	0	15
MACHINIST MO (Immunity [Shock], Religious Troop)	Combi Rifle, D-Charges, AP Mines | GizmoKit	Pistol, CC Weapon	0	17

Le Machiniste est votre seul ingénieur de la sectorielle. A partir de là, et étant donné l'importance des pièces lourdes et piratables dans la sectorielle, son utilité n'est pas à vraiment à remettre en question. Il sera très difficile de justifier de ne pas le prendre. La

question sera plus sur le choix entre les deux versions. Si votre liste se repose surtout sur des Peacemakers, des pièces légères et que vos ILO sont quasiment exclusivement dans votre Fireteam, opter pour la version spéciale de la sectorielle peut être très intéressant. Si ce n'est pas le cas, la version standard est à privilégier tout simplement pour ne pas se retrouver avec un spécialiste fragile religieux. Immunité shock et les mines AP sont très intéressantes, mais si votre spécialiste fragile se trouve à se faire tirer dessus, il n'y a rien de pire que de le voir tenir la position au lieu de rater son jet de courage pour aller se trouver un couvert total. Donc, si les versions des Machinistes spéciales sont à privilégier dans les autres sectorielles, ce n'est absolument pas le cas dans les OM.

Tech Bee



ISC: Tech-Bees, Maintenance Battalions — Support Troops

LI

TECH-BEES, Maintenance Battalions

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	12	11	10	12	0	0	1	2	1

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
TECH-BEE (Specialist Operative, Deactivator)	Flash Pulse | GizmoKit	Pistol, PARA CC Weapon(-3)	0	5

La Tech-Bee est votre option de spécialiste la moins chère de la sectorielle. Pour les débutants, la Tech-Bee est souvent un gros point d'interrogation car ses stats et son armement laissent à désirer. Ce qui se cache derrière ce profil, c'est à la fois une pièce d'ORA que l'on peut perdre sans remords doublée d'une troupe capable d'aller récupérer un objectif pour peu que le chemin ait été libéré. Le Gizmokit en fait aussi une troupe de secours pour réparer vos troupes avec STR à proximité. Évidemment, sans la relance à laquelle a droit votre ingénieur pour ses jets d'Ingénieur, la procédure est souvent risquée sur les drones mais relativement fiable sur des TAGs qui ne sont pas au bord de la mort. Enfin, son gros plus par rapport au Warcor qu'elle accompagne souvent, c'est le pistolet qui en fait une troupe capable de tuer, aussi bien en ORA qu'en tour actif, même s'il ne faut pas non plus attendre des exploits formidables de sa part. Il reste qu'avec TR 11, c'est une troupe qui vise aussi bien que la majeure partie des troupes de base du jeu, ce qui est déjà quelque chose pour une troupe coûtant moitié moins cher. Elle est également, avec le Warcor, une troupe obligatoire dans une liste où Jeanne d'Arc V1/Jeanne d'Arc V2 serait votre lieutenant.

Trauma-Doc

ISC: Trauma-Docs — Support Troops

LI

'TRAUMA-DOCS'

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	13	12	10	12	1	0	1	2	1

Equipment: MediKit
Special Skills: Doctor

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
TRAUMA-DOC	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0	14

La Trauma-Doc est votre médecin le plus basique et le seul n'ayant pas d'option de Fireteam. Par conséquent, si vous la prenez, c'est souvent car vous avez besoin d'un médecin pas cher avec des Palbots pour étendre sa présence sur la table. Il y a peu de choses à dire sur la Trauma-Doc en-dehors du fait qu'étant donné qu'elle a des stats d'un Fusilier, elle est relativement efficace en combat contre d'autres troupes de base pendant son tour actif mais pourra vous faire arracher quelques cheveux quand il faudra qu'elle fasse le travail pour lequel vous l'avez prise dans votre équipe.

Indigo Frère Konstantinos (alias Koni)

ISC: Indigo Brother Konstantinos — Character

LI

INDIGO BROTHER KONSTANTINOS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	18	12	12	13	2	0	1	2	1

Equipment: Multispectral Visor L2
Special Skills: Mimetism (-3) • Specialist Operative • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
BROTHER KONSTANTINOS FTO	Combi Rifle, D-Charges	Assault Pistol, Shock CC Weapon	0	24
BROTHER KONSTANTINOS (Infiltration)	Combi Rifle, D-Charges	Assault Pistol, Shock CC Weapon	0	28

Special Fireteam. Wildcard trooper: Konstantinos FTO can be part of any Fireteam of this Sectorial Army.

Konstantinos est souvent un mal-aimé par les joueurs adepte du min-max. Comparé aux autres personnages de Dire Foes, il souffre du même problème que Bipandra, caractéristique des premiers personnages Spec Ops PanO : il apporte peu par rapport à sa faction car il ne tire pas mieux qu'un Crosier et se retrouve surtout chargé en points pour des stats et de l'équipement que vous utiliserez peu ou préféreriez ne pas avoir à utiliser. Sa version Infiltration est particulièrement difficile à mettre en valeur dans une sectorielle dont le contrôle du milieu de table n'est pas naturellement fort (il faut investir beaucoup de ressources pour que votre adversaire commence à respecter votre présence en milieu de table). Sans dire que le profil est injouable, il va falloir faire preuve de génie pour arriver à l'inclure dans une liste et le faire tourner dans un milieu avec un bon niveau compétitif.

La version FTO, dans le cadre des OM, a la particularité d'être un Wilcard complet, il peut donc aller dans absolument n'importe quelle fireteam, y compris la Croisade, ce qui en fait la seule troupe avec VMS qui peut intégrer vos fireteams de Teutons et d'Hospitaliers pour un coût moyen. Pour les FT de Teutons, c'est le profil le moins cher accessible pour achever la Core de cinq membres et pour les Hospitaliers, il est la deuxième troupe la moins chère que vous puissiez inclure dans n'importe laquelle de leur fireteam hors Crusade (le Sergent de l'Ordre est systématiquement moins cher). Personnellement, je trouve que ces arguments sont suffisants pour l'inclure dans beaucoup de mes listes, me permettant de libérer des points pour prendre d'autres pièces lourdes ou plus d'ordres, quitte à perdre en résistance. Le fait d'avoir un VMS2 et un Mimétisme en fait une troupe clé contre les Warbands pendant vos tours actifs et contre la majeure partie des troupes avec du Mimétisme. C'est aussi un membre non-piratable de la fireteam, point important quand il s'agit d'aller de s'occuper des répétiteurs en milieu de table. Le fait d'être un spécialiste, d'avoir des charges creuses et un pistolet d'assaut sont des petits plus appréciables, mais l'essentiel de son attrait sont le Wildcard total, le VMS2, le mimétisme et de ne pas être piratable. Faîtes néanmoins très attention à ne pas trop l'exposer, c'est souvent le point faible de votre fireteam pendant le tour réactif et votre adversaire essaiera souvent de lui mettre la pression pour faire tomber le reste de votre fireteam.

Warcor

ISC: Warcors, War Correspondents — Mercenary Troops

LI

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	11	9	11	13	0	0	1	2	1

Special Skills: Journalist L1 (+3)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
WARCOR (360° Visor)	Flash Pulse	Stun Pistol, PARA CC Weapon(-3)	0	3
WARCOR (Sixth Sense)	Flash Pulse	Stun Pistol, PARA CC Weapon(-3)	0	3

Journaliste N1 ne sert que pour les campagnes utilisant le système de Campaign : Paradiso et de Daedallus Fall

Difficile de présenter le Warcor sans redire ce qui est déjà dit partout ailleurs où il est disponible. Les vétérans connaissent tous son rôle, donc la description sera principalement à l'attention des joueurs débutants.

Le Warcor est très apprécié tout simplement parce qu'il est la troupe d'ORA la moins chère du jeu. La Pulsation flash est une arme capable d'empêcher un spécialiste de s'emparer d'un objectif, une pièce d'attaque de continuer son assaut ou un Hacker de tenter un piratage. Les seules troupes qui se fichent bien de lui sont celles avec Immunité Totale. Dans les faits, il sera surtout une troupe sacrificielle pour faire perdre un ordre au tour 1 à la grosse pièce d'attaque de votre adversaire, mais bien placé ou avec un peu de chance, il peut faire perdre bien plus. Allouer 3 points pour ça, c'est vraiment peu. L'option avec viseur 360° vous donne aussi la possibilité de surveiller une grosse partie de votre zone de déploiement pour vous prémunir de l'arrivée de troupes aéroportées dans le dos de vos

autres troupes, vous permettant de concentrer davantage la vigilance de vos troupes vers le bord de table de votre adversaire, là où l'essentiel des troupes adverses se trouvent.

Dans les Ordres Militaires, le Warcor synergise également avec Jeanne d'Arc (V1 ou V2) et son Inspiration, le faisant passer d'un entraînement Irrégulier à Régulier et lui donnant Courage, ce qui est particulièrement intéressant pour une troupe d'ORA. Toutefois, le Warcor devenant Régulier, il perd une partie de son côté sacrificiel/jetable, et devient plus adapté à un rôle d'ORA pour protéger vos arrières que de ralentisseur.

Les infanteries moyennes

Infirmiers de Saint-Lazare

ISC: Infirmarers of Saint Lazarus — Spec. Trained Troops

MI

INFIRMARERS of Saint Lazarus

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	20	13	11	13	2	3	1	2	2

Equipment: MediKit
Special Skills: Doctor • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
INFIRMARER	Combi Rifle	Pistol, Monofilament CC Weapon	0	25
INFIRMARER	Boarding Shotgun	Pistol, Monofilament CC Weapon	0	25

Les Infirmiers de Saint-Lazare sont l'équivalent généraliste de Bipandra et souffrent du même souci qu'elle : un manque de focus, en faisant une troupe relativement chère pour ce que vous leur demanderez dans la partie la plupart du temps. En-dehors de la CC20 qui servira sûrement une ou deux fois dans une année entière de jeu et de l'arme de CC Monofilament qui va avec, qui relève plus de la dissuasion nucléaire que d'une vraie menace, le reste du profil générique de l'Infirmier reste très classique pour du Panocéanien. Le fait d'avoir un médecin wildcard (sauf FT Crusade) avec une VOL de 13 et un TR de 13 en font un médecin décent pour évoluer dans vos fireteams de chevaliers. Chez les Teutons, il est le seul porteur de Medikit à pouvoir les rejoindre et est intéressant rien que pour ça, même si relativement cher pour une FT qui vise en général le min-max. Chez les Hospitaliers, il vous permet d'avoir un médecin moins cher qu'un Hospitalier, au prix de la plus grande fragilité. Il peut également évoluer dans les Duo de Santiago et de Chevaliers de la Justice, qui se chargeront de porter une Spitfire pendant que l'Infirmier assurera de les garder en état pendant l'assaut.

N'oubliez pas que les médecins peuvent aussi enlever l'état Étourdi d'une troupe avec un attribut de blessures par un jet de VOL en contact socle-à-socle. Option très pratique pour pouvoir poursuivre un assaut qui serait, dans d'autres cas, stoppé net.

Enfin, l'Infirmier a accès pour le même prix au fusil d'abordage et au fusil combi, ce qui vous permet de prendre le profil qui convient le plus à la fireteam, en fonction des portées qui sont déjà bien couvertes par les armes des autres membres et de vos préférences.

Frères Noirs panocéaniens

ISC: PanOceanian Black Friars — Spec. Trained Troops

MI

PanOceanian BLACK FRIARS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	17	13	11	13	2	3	1	2	2

Equipment: Multispectral Visor L2
Special Skills: Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
BLACK FRIAR	MULTI Sniper Rifle, Nanopulser	Pistol, CC Weapon	1.5	30
BLACK FRIAR FTO (Discover [+3], Albedo, Biometric Visor)	MULTI Rifle, Nanopulser, Drop Bears	Pistol, CC Weapon	0	28
BLACK FRIAR FTO (Sixth Sense)	Heavy Rocket Launcher, Nanopulser	MULTI Pistol, CC Weapon	1.5	25

Special Fireteam: Core. Black Friars FTO can be part of a Fireteam: Core of Crosiers.

Les Frères Noirs sont la troupe porteuse de VMS2 dédiée de la sectorielle. Ils sont en quelque sorte les Agema des Ordres Militaires, même si bien plus intéressants dans l'ensemble.

La première chose à noter, c'est qu'ils ont les stats d'une infanterie moyenne lambda en PanOcéanie. Ils sont donc efficaces au tir mais relativement fragiles et pour un coût en points qui est sûr d'être au-dessus de 20.

Niveau profil, c'est une autre histoire. Tout d'abord le sniper MULTI, le loup solitaire. C'est votre seule option antichar à très longue distance de l'unité. Le fait qu'il soit un loup solitaire en fait une troupe assez moyenne et compliquée à exploiter. Si vous jouez dans une méta de tables très ouvertes avec beaucoup de fumigènes ou de mimétisme, il peut vous sortir de situations problématiques, notamment contre la Phalange d'Acier ou Ariadna. Cependant, il trouvera vite ses limites contre des armées plus standard.

Ensuite, parmi les deux profils FTO, le profil le plus simple à comprendre et à utiliser est le profil HRL. Il peut servir en tant que pièce d'ORA avec VMS pas chère. Relativement fiable, gardez quand même à l'esprit qu'il aura du mal à faire peur aux pièces d'attaque lourdes. Cependant, en FT core, la R2 et le TR 16 peuvent vous faire gagner quelques oppositions et endommager ou tuer la cible. Le garder en vie pour les tours suivants peut aussi être une bonne idée, en fonction de ce que peut jouer votre adversaire. Le pistolet MULTI est aussi une arme particulièrement pratique pour sa munition DA antimatériel dangereuse à courte distance et capable d'endommager les objectifs à détruire au CC.

Le deuxième profil FTO est un peu le vrai profil "chasseur de sorcière". Avec un VMS2, VBM et un Détecter (+3), il est parfaitement équipé pour aller traquer et détruire les supplantés et camouflés infiltrés en milieu de table ou dans votre moitié de table. Les Drop Bears et le Nanopulseur garantissent qu'il atteindra la cible (mais pas sa survie dans l'opération, malheureusement, qui dépend de ce que vous ferez). L'Albedo complète le tout pour lui permettre de passer à travers les snipers avec VMS et certaines des meilleures troupes camouflées du jeu (comme le Guilang, Dart ou l'Intruder qui ont tous un VMS). Il est aussi excellent en défense pour vous protéger d'un supplanté ou d'une troupe avec un

bonus à l'infiltration. Il y a des chances qu'il meurt, mais mieux vaut lui que votre lieutenant ou votre Tikbalang, qui sont souvent les cibles préférées de ce genre de troupe. Le fait d'avoir un très haut score de détection en FT Core et Sixième sens garantissent qu'il sera difficile de le prendre en défaut si vous l'avez bien placé. L'albedo et le VMS combinés sont aussi un très bon contre au "Smoke trick dans la zone de contrôle" (bien que la version dernière FAQ y ait déjà mis une sérieuse limite) car le Frère noir peut voir à travers les fumis sans être vu par le porteur de VMS, inversant ainsi les rôles.

La difficulté avec ce profil, c'est qu'il est souvent tentant de s'en servir au premier tour, là où il est au maximum de son efficacité, mais cette troupe est assez unique dans son genre et il peut être une bonne idée de conserver sa puissance offensive conséquente pour les tours suivants, où il lui sera moins dangereux de s'exprimer dans le cadre d'une Fireteam. Notez quand même que ce profil est aussi très bon en troupe solo, pour peu que vous ayez assez de puissance de feu pour convaincre votre adversaire de baisser la tête au premier tour. Il ne passera pas les champs de mines seul, en revanche.

Frères Croisés

ISC: Crusader Brethren — Veteran Troops

MI

CRUSADER BRETHREN

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	17	13	11	13	3	3	1	2	3

Special Skills: Parachutist • Combat Jump • Terrain (Zero-G) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
CRUSADER	Boarding Shotgun, D-Charges	Pistol, CC Weapon	0	28
CRUSADER	MULTI Rifle, Light Flamethrower	Pistol, CC Weapon	0	31
CRUSADER	Spitfire	Pistol, CC Weapon	1.5	34

Le Frère croisé est la troupe aéroportée dédiée des Ordres Militaires. Il y a un consensus parmi la communauté internationale pour dire que cette troupe n'a que peu d'intérêt à cause de son prix et de son manque de profil spécialiste et je suis un peu d'accord. Le fait est que le Frère croisé est cher pour les performances qu'il propose. Pour un prix identique au Soldat Tigre de Yu Jing, il gagne ses oppositions plus difficilement et a plus de difficulté à faire son saut de combat. Il n'a que Terrain (Zéro G) là où le Soldat Tigre est Terrain (Total). La seule chose qu'il a pour lui est son niveau de protection un peu plus poussé, mais sur un aéroporté, se faire toucher est déjà le début de la catastrophe. Un point d'armure de plus changera rarement les choses.

Ceci dit, les OM n'ont accès qu'à ça et donc, si vous avez besoin d'un aéroporté pas trop cher, c'est le Frère croisé que vous choisirez. C'est aussi la seule troupe avec la compétence Parachutiste, moins risquée que le Saut de Combat. Le profil qui se distingue le plus est celui avec Fusil MULTI, car c'est une arme très rare sur un aéroporté et d'autant plus s'il est combiné avec un lance-flamme. La version Fusil d'abordage est moins chère et emporte surtout des charges creuses qui pourront se révéler clés pour des scénarios avec des objectifs à détruire dans loin de votre zone de déploiement. Quant à la Spitfire, c'est un classique des aéroportés, efficace et sans fioriture.

Pour être franc, vous le verrez rarement dans les listes, justement parce que vous payez beaucoup de points dans des attributs pour des performances de combat identiques à celles d'un Akal, qui lui est beaucoup moins cher. Ceci dit, de par sa rareté, le trou dans votre liste qui correspond à sa présence sera souvent prise pour celle d'un Trinitaire, vous libérant des ouvertures sur la deuxième moitié de la partie pour faire arriver un Frère croisé qui pourra prendre à revers une défense peu préparée pour aéroporté.

Les infanteries lourdes

Chevaliers motorisés de Montesa

ISC: Motorized Knights of Montesa — Veteran Troops

HI

MONTESA ORDER MOTORIZED KNIGHTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
8-4	23	13	13	13	4	6	2	4	1

Equipment: Motorcycle

Special Skills: Martial Arts L2 • Mimetism (-3) • Religious Troop • Immunity (Shock) • Impetuous

HI

DISMOUNTED

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	23	13	13	13	4	6	2	2	0

Special Skills: Martial Arts L2 • Mimetism (-3) • Religious Troop • Immunity (Shock) • Impetuous

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT OF MONTESA	Boarding Shotgun	Pistol, DA CC Weapon	0	29
KNIGHT OF MONTESA	MULTI Rifle, Chain-colt	Pistol, DA CC Weapon	0	31
KNIGHT OF MONTESA	Red Fury, Chain-colt	Pistol, DA CC Weapon	1.5	34
KNIGHT OF MONTESA (Paramedic)	Boarding Shotgun | MediKit	Pistol, DA CC Weapon	0	31

Le chevalier de Montesa est la troupe de percée avec l'un des plus gros potentiels d'impact du jeu. Dans les bonnes conditions, n'importe lequel des profils est capable d'infliger une quantité de dommages bien au-delà de son coût en points. Encore faut-il arriver à réunir ces conditions. Une ILO impétueuse et non furtive aura beaucoup de mal à s'exprimer si la table est recouverte d'ORAs longue portée. Il en sera de même si la table est remplie de répétiteurs bien cachés et protégés. Dans ces cas-là, il faudra être patient avec votre Montesa, utiliser sa résistance et son gabarit direct pour garder un coin de mur, le temps qu'une faille dans la défense adverse se crée pour l'exploiter immédiatement. En revanche, si votre adversaire est adepte de la défense à courte portée et n'a rien laissé ou presque en ORA longue portée et en piratage, c'est l'occasion de sanctionner fortement. Utilisez la grande vitesse de déplacement de la version montée pour traverser la table puis frappez dans la partie la plus faible du dispositif pour y créer une plaie béante. Le Montesa est également une très bonne troupe de poursuite dans le cas où il faille aller éliminer une troupe adverse portant un objectif et retranchée chez l'adversaire.

Les trois premiers profils sont différentes options de faire des morts chez vos adversaires. Prenez le profil qui convient le mieux à votre liste et aux points qu'il vous reste. Les versions fusil MULTI et Red Fury sont quand même à préférer par rapport au fusil d'abordage, de mon point de vue.

Le dernier profil est une troupe spécialiste. Il est donc préférable de ne pas en faire une troupe "kleenex" comme les autres versions. Sa grande vitesse sera très utile en fin de partie pour rapidement atteindre les objectifs à un moment de la partie où la situation devrait être plus confortable pour lui. Il pourra vite éliminer les éventuels troupes aux abords, prendre l'objectif et passer même au suivant.

Sur le papier, le Montesa est donc une très bonne troupe pour beaucoup de situation. Cependant, il faut reconnaître qu'il est assez compliqué d'arriver à lui permettre de s'exprimer en OM car l'essentiel de la sectorielle est déjà portée vers l'assaut, là où la VIRD ou l'ASA vont plus facilement mettre à profit ce qu'il a à proposer. Néanmoins, dans le cadre d'une liste prévue davantage pour tenir la position depuis la zone de déploiement et nettoyer ce qui dépasse (souvent les listes autour d'une Core d'Hospitaliers ou d'un Tikbalang donc), le chevalier de Montesa pourra se révéler très pratique pour contrebalancer la lenteur qui la caractérisera.

Chevaliers teutoniques

ISC: Teutonic Knights — Veteran Troops

HI

Sacred Military Order of TEUTONIC KNIGHTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
6-2	22	13	14	13	3	3	2	2	3

Special Skills: Martial Arts L2 • Dodge (+3) • Dodge (+1") • Immunity (Shock) • Terrain (Jungle) • Religious Troop • Fireteam: Core • Fireteam: Haris

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
TEUTONIC KNIGHT	Light Shotgun, Panzerfaust	Pistol, DA CC Weapon	0	19
TEUTONIC KNIGHT	Light Shotgun, Panzerfaust | TinBot: Firewall [-3]	Pistol, DA CC Weapon	0	20
TEUTONIC KNIGHT	Missile Launcher	Pistol, DA CC Weapon	1.5	28
TEUTONIC KNIGHT	Spitfire	Pistol, DA CC Weapon	1.5	29
TEUTONIC KNIGHT (Specialist Operative)	Submachine Gun, Panzerfaust	Pistol, DA CC Weapon	0	21
TEUTONIC KNIGHT (NCO)	Spitfire	Pistol, DA CC Weapon	1.5	31
TEUTONIC KNIGHT (Lieutenant)	Light Shotgun, Panzerfaust	Pistol, DA CC Weapon	0	19

Les chevaliers teutoniques sont à mi-chemin entre l'infanterie lourde et la warband. Pas de fumigènes, mais une valeur d'esquive qui revient au même que le "Smoke Dodge" (attention : le "Smoke Dodge" est un tir et non une esquive) d'un Irmandiñho ou d'un Garde varange. Avec le bonus au mouvement sur l'esquive, il est même souvent capable de faire 15-7,5 plutôt que 15-5 et c'est d'ailleurs une astuce que je vous recommande d'abuser tant que vos Teutons sont seuls ou en FT entre eux ou avec des KoJ uniquement. Les Teutons sont une troupe qu'on apprend rapidement à manier à son niveau le plus basique. Ils sont extraordinairement pénibles à gérer pour votre adversaire, peu chers et sont ceux qui pardonnent le plus vos erreurs. Cependant, c'est aussi une troupe avec un potentiel bien plus important que ce que la plupart des joueurs ne pensent. Le caractère impétueux, s'il est bien utilisé, vous fournira des ordres supplémentaires pour vous rapprocher de la zone de

déploiement de votre adversaire ou pour aller contacter une troupe toute proche. C'est aussi l'une des deux troupes à avoir accès à un profil NCO de toute la sectorielle. Tout cela, combiné à leur prix dérisoire, en font une unité capable d'impacter nettement plus fortement la table et votre adversaire que ce que vous avez payé.

Faîtes bien attention aux répétiteurs et hackers, en revanche, car ils sont vraiment mal protégés de ce côté. Et sans furtivité, ils seront incapables de passer un mur de répétiteurs. Un dernier point aussi : **ils n'ont pas de Cube!!!** Bien que cela soit très pratique contre des Septsitors, il arrivera plus souvent que cela soit un problème quand vos chevaliers tomberont inconscients. Dans ces cas-là, utilisez les Medikits (si possible avec le bonus de fireteam de rafale) car la VOL de vos médecins sera toujours inférieure à la valeur de PH de vos chevaliers. Pour cette raison particulière, et le fait que ce soient vos chevaliers les moins bien protégés de tous les Ordres, il ne faut pas que vous soyez trop attachés à eux. Gardez-les en vie si possible, mais n'hésitez pas pour autant à vous en servir et à les envoyer s'échanger contre un objectif ou des troupes dans une situation qui les tuerait directement, cela fera peu de différences.

Leurs Fireteams sont donc souvent à l'origine d'assauts de plus ou moins grande envergure, en fonction de la taille de la FT. Si vous cherchez à envoyer des troupes dans la moitié de table adverse vite et à moindre coût, ce sont eux qu'il vous faut.

Niveau profils, ils se distinguent trois grandes catégories :

- La première, qui est la plus nombreuse et la plus populaire, concerne tous les profils équipés de panzerfaust. Ces profils sont peu onéreux et possèdent pour la plupart des armes très intéressantes pour la défense. Le panzerfaust, d'une part, est une arme intimidante pour la très grande majorité des troupes du jeu (il n'y a bien que la Karakuri et Sun Tze V1 qui ne craignent pas de mourir en cas de ratage, critiques exceptés). Arme à longue portée, grosse puissance d'arrêt, couplée au TR correct de vos chevaliers et aux différents bonus de Fireteam qu'ils auront, elle vous permet d'avoir une troupe d'assaut capable de tenir le temps d'une ORA le rôle d'une troupe défensive longue portée. Couplée à la haute valeur d'esquive du Teuton et les deux PV, vous pouvez tirer et ensuite vous planquer une fois le panzerfaust vide.

  En assaut, ce sont ces profils qui iront chercher les tripes de vos adversaires, à coup de fusil à pompe, de mitraillette ou d'épée. L'assaut avec des Teutons n'est pas forcément simple car ils n'ont rien pour bloquer les lignes de vue, il va donc falloir se servir énormément du terrain et de la vitesse des chevaliers pour arriver à atteindre la portée magique de 0-20cm et commencer à massacrer à droite et à gauche. Ce sont les profils les plus létaux mais aussi ceux qui subissent le plus de pertes car le fusil à pompe encourage l'idée d'abandonner le face-à-face pour assurer des jets de sauvegarde sur une troupe qui réplique. Enfin, gardez bien à l'idée que ces chevaliers ne sont pas furtifs. L'assaut à travers ou sous une zone de piratage avec des dispositifs de piratage standard ou plus en état de marche chez l'adversaire rendra les choses assez périlleuses, même avec l'aide d'un Tinbot.
- La deuxième est celle qui vous servira généralement de fer de lance de fireteam. Ce sont les deux profils armés de Spitfire. En général, vous essaierez d'avoir le profil NCO car un ordre de plus sur une pièce d'assaut n'est jamais perdu. Le profil sans NCO pourrait avoir un sens dans un scénario qui donnerait des points sur les NCO

abattus, mais honnêtement, payer deux points pour pouvoir vous servir de votre ordre de lieutenant n'est pas cher payé. Ce profil est plutôt taillé pour détruire les pièces d'ORA légères et moissonner la piétaille pendant que le reste de sa fireteam avance. A garder en vie au moins pendant les premiers tours.

- Le profil d'ORA pur, version KoJ pour budget limité. Comparé au KoJ, il coûte 16 points de moins, mais vous impose une FT de Teutons où chaque chevalier est souvent 8 points plus cher que chaque Crosier de la FT du KoJ. Vous échangez du tir, le pistolet lourd et de la protection pour une meilleure valeur d'esquive. Je n'ai pas vraiment d'avis sur ce profil. Je l'utilise peu mais je pense qu'il peut trouver sa place dans des listes.

Pour la construction de fireteams, la construction de la fireteam Core est un peu particulière car les Teutons ne sont disponibles qu'en trois exemplaires. Cela veut dire qu'il faudra forcément passer par d'autres troupes pour compléter jusqu'à 5 membres. Le plus économique est le Sergent de l'Ordre. Ensuite, en fonction de vos besoins, un Infirmarer, un ou plusieurs KoJ et/ou Santiago, Konstantinos peuvent remplir votre fireteam. A vous de trouver le bon mélange. Il n'y a pas de mauvais choix sans mauvais contexte, dans le cas des Teutons, de part la grande qualité de la troupe. Gardez toutefois à l'idée qu'une Core d'ILO d'assaut est extrêmement compliqué à jouer quand on n'en a pas l'habitude, de part le fait qu'il faut déplacer et placer idéalement CINQ troupes et non pas une seule ou même trois pour les Haris. Charger avec sa Core relève du deuxième-troisième tour, d'un choix mûrement réfléchi ou d'une situation désespérée. Une Core d'ILO avec beaucoup de vitesse aura beaucoup d'impact. Si elle piétine en milieu de table sans accomplir grand-chose et qu'elle y reste, elle risque de vite se faire isoler, encercler et démanteler. La Core de Teutons a en plus la difficulté de n'avoir accès qu'à des Spitfire ou des HRL en armes lourdes d'attaque. Elle est donc peu adaptée pour détruire des troupes blindées à longue distance. Il faudra donc penser à leur fournir un soutien antichar et à longue distance pour pouvoir évoluer plus facilement sur les tables ouvertes.

Pour la Haris, vous êtes libres. Faîtes attention à quand même avoir au moins une arme lourde d'attaque dedans. A savoir que la Haris de deux membres fonctionne tout à fait, suivant ce que vous mettez dedans.

Chevaliers de la Justice

ISC: Knight of Justice (KOJ) — Elite Troops

HI

KNIGHT OF JUSTICE (KOJ) of Military Order

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
6-2	23	14	14	13	5	9	2	2	2

Special Skills: Martial Arts L2 • Fireteam: Duo • Immunity (Shock) • Stealth • Terrain (Mountain) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT OF JUSTICE	Missile Launcher	Heavy Pistol, DA CC Weapon	1.5	46
KNIGHT OF JUSTICE	Spitfire	Heavy Pistol, DA CC Weapon	1.5	47
KNIGHT OF JUSTICE (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle, D-Charges	Heavy Pistol, DA CC Weapon	0.5	46
KNIGHT OF JUSTICE (Forward Observer)	Combi Rifle, Flash Pulse, D-Charges	Heavy Pistol, DA CC Weapon	0	43
KNIGHT OF JUSTICE (Lieutenant)	Spitfire	Heavy Pistol, DA CC Weapon	1.5	47
KNIGHT OF JUSTICE (Forward Deployment [+4"])	Spitfire, D-Charges	Heavy Pistol, DA CC Weapon	1	50

Les Chevaliers de la Justice sont la troupe de percée par excellence des Ordres Militaires, mais aussi la troupe Wildcard capable de remplir la plupart des rôles classiques que l'on retrouve dans les listes OM : ORA longue distance, spécialiste et porteur d'armes lourdes.

Le profil lance-missile est très classique, mais représente la pièce d'ORA de FT Core la plus lourde (et l'une des plus chères) de tout le jeu. La Mobile Brigada et le Kriza s'en rapprochent tous deux mais le premier encaisse mal les munitions frappant sur la PB et le deuxième n'a pas à proprement parler une arme d'ORA. En soit, le KoJ ML a tout pour plaire d'un point de vue performance : bon TR, bon CC, bon PH, de bonnes armes de tir et de bonnes valeurs de sauvegarde. Ses petits points faibles sont que son arme commence à s'affaiblir sur les oppositions assez vite (en-dessous de 60 cm, vous êtes sur un MOD de 0 et non +3) et il subit le mimétisme comme tout le monde tout en n'ignorant pas les fumigènes. Et la qualité tout azimut a un prix qui se répercutera sur d'autres aspects de votre liste. D'un autre côté, il va sûrement forcer votre adversaire à sortir ce qu'il a de mieux pour le sortir, ce qui va forcément guider un peu le placement des grosses pièces adverses et de la potentielle FT Core. Si possible, placez-le sur une longue ligne de tir, pour assurer de ne pas vous faire facilement attaquer dans le 0 du LM, derrière une barricade (pour vous allonger en sécurité) et un médecin (ou un infirmier de la fireteam) à proximité pour le relever s'il tombe inconscient. En actif, il fera peu de choses, mais deux tirs de LM à 17 peuvent rapidement faire des dégâts si vous choisissez avec soin vos cibles. Si vous partez à l'assaut avec votre Core, vous pouvez tout à fait envisager de le laisser sur place si vous avez un remplaçant mieux taillé pour l'assaut ou bien l'emmener avec vous. Le laisser sur place sur la deuxième moitié de la partie reste pertinent car avec ses grosses valeurs d'attributs, il posera de gros problèmes aux pièces survivantes de votre adversaire et coûtera de précieux ordres à gérer. Si vous l'emmenez, ses compétences de corps-à-corps et le fait que le LM soit une arme à gabarit pourront être mises à contribution. Dans tous les cas, gardez bien à l'esprit qu'une pièce d'ORA a de bonnes chances de mourir, surtout au premier tour. Donc choisissez en connaissance de cause.

Les deux profils spécialistes sont très proches dans leur équipement. Dans la méta actuelle, j'aurais tendance à préférer le Hacker car les programmes à sa disposition sont particulièrement efficaces et la vulnérabilité aux Killer Hackers est vraiment moins grande que celle d'être piratable qu'ils ont en commun (avec une PB 9, Trinity aura du mal à passer sans upgrade et encore plus si votre KoJ est protégé par un Pare-feu). Tout dépend plutôt des scénarios, du reste de votre liste et où en est votre CAP. Le KoJ FO aura plus de choses à faire valoir en Haris (en Core complète, votre combi sera plus intéressant que votre observation tant que vous ne tirez pas sur un TAG et les options de Duo sont plus en faveur du Hacker). Retenez bien que l'Observation d'artillerie et la Pulsation Flash ne profitent pas des bonus de FT, vu que ce sont des armes techniques.

Les trois profils Spitfire sont les plus simples à comprendre. Les deux profils "standards" sont dans le plus pur esprit des Ordres militaires : tirer, foncer, tirer, foncer et aller au CC si besoin. Pour ce rôle, vous ne trouverez pas plus fiable, vu qu'il est plus rapide que le Santiago et bien plus protégé que ce dernier et Jeanne V2. Le profil standard collera avec n'importe quelle FT, mais synergisera particulièrement avec d'autres troupes avec un mouvement de 15-5 (Teutons principalement) pour éviter de laisser les autres membres derrière et pouvoir être synchro sur les mouvements discrets. Un lieutenant Spitfire peut être vu comme risqué, mais c'est aussi le lieutenant le plus résistant de la sectorielle après Jeanne (V1 plus que V2 dans ce cas) et sera donc un choix sûr et plus simple à mettre dans une Core que la Pucelle d'Orléans.
Le profil Déploiement avancé sera davantage un profil solo ou à mettre en équipe avec un ou plusieurs Hospitaliers avec Déploiement avancé. La blague est plutôt onéreuse, mais sur des scénarios comme Biotechvore, avoir autant d'ILOs que possible hors de la zone de Biotechvore au déploiement est une chose à considérer. Sur les scénarios avec une zone de déploiement atypique, ce genre de configuration peut aussi se révéler payante.

En ce qui concerne les FT, vous pouvez aller jusqu'à vous faire plaisir en en mettant deux différents dans la même Core. Aussi bien chez les Teutons, Crosiers qu'Hospitaliers, ils sont de puissantes troupes sur lesquelles vous pouvez vous fier. La Core de Crosiers vous offre la possibilité d'avoir tout le support que pourrait rêver une ILO, celle des Teutons fournit un Tinbot, un mouvement synchrone et vous permet de même laisser le rôle d'ORA à des ILOs bien moins chères que vos précieux KoJ. Les Hospitaliers offriront la puissance de feu longue portée qui leur fait défaut et des frères d'armes presque aussi solides qu'eux.
Il en va de même avec les Haris, même si je pense que le profil LM est moins taillé pour cette FT que pour les Core. Les Sergents vous permettent d'emmener le Machiniste avec votre KoJ Spitfire, les Hospitaliers vous permettent d'avoir une Haris chère mais très autonome en tour actif (et le nombre de compositions viables est vraiment important) et les Teutons sont un bon chausson pour une équipe qui va chercher la percée ou la prise d'objectif éclair.

Pour les Duo, beaucoup sont disponibles, mais quelques synergies ressortent : KoJ Hacker + Bulleteer Spitfire (avec un Mulebot EVO en soutien). Cette FT est relativement peu onéreuse pour une duo de cette efficacité. Rapide, létale (un Bulleteer boosté est létal contre 80% des troupes du jeu) et vous permet d'avoir un spécialiste qui accompagne la folie meurtrière de votre murderbot sur les objectifs, qui le relève dans les espaces confinés (où le Bulleteer perdra en intérêt) et sera à même de gérer les hackers infiltrés (avec même l'aide du répétiteur du Bulleteer) et de faire sauter les mines avec nettement moins de

risques pour lui que pour le drone. De plus, vous pouvez briser la FT en fin de tour pour mettre le Bulleteer en suppression, le KoJ pourra toujours se servir du répétiteur pour pirater ce qui approche.

Les autres duos sont plus classiques, mais tout à fait fonctionnelles (j'ai quand même quelques réserves pour celle avec De Fersen, aussi génial soit-il, en raison du prix de la Duo qui en découle).

Enfin, une dernière "duo" intéressante, qui est en fait une Haris de deux membres, est avec un Teuton. Que ce soit un Teuton Spitfire NCO avec un KoJ spécialiste ou un KoJ Spitfire avec un Teuton spécialiste (prenez un Mulebot EVO pour le pare-feu), les deux combinaisons ont leurs points forts et faibles. Vous pouvez toujours l'améliorer en Haris complète, mais la paire fonctionne aussi très bien.

Chevaliers hospitaliers

ISC: Knights Hospitaller — Elite Troops

HI

Holy Order of HOSPITALLER KNIGHTS of Saint John of Skovorodino

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	21	14	14	13	4	6	2	2	5

Special Skills: Martial Arts L2 • Fireteam: Duo • Fireteam: Haris • Immunity (Shock) • Stealth • Religious Troop • Frenzy • Fireteam: Core

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT HOSPITALLER	MULTI Rifle	Pistol, DA CC Weapon	0	31
KNIGHT HOSPITALLER	Heavy Machine Gun	Pistol, DA CC Weapon	1.5	37
KNIGHT HOSPITALLER	Boarding Shotgun	Pistol, DA CC Weapon	0	29
KNIGHT HOSPITALLER	Combi Rifle	Pistol, DA CC Weapon	0	29
KNIGHT HOSPITALLER (Doctor)	Combi Rifle | MediKit	Pistol, DA CC Weapon	0	33
KNIGHT HOSPITALLER (Doctor)	MULTI Rifle | MediKit	Pistol, DA CC Weapon	0	35
KNIGHT HOSPITALLER (Lieutenant)	MULTI Rifle	Pistol, DA CC Weapon	0	31
KNIGHT HOSPITALLER (Forward Deployment [+8"])	Boarding Shotgun, D-Charges	Pistol, DA CC Weapon	0	36

Les chevaliers hospitaliers sont l'ordre militaire le plus proche de la doctrine militaire panocéanienne. Bonne protection, bonnes statistiques de TR et une CC réduite au minimum requis pour être considérée comme utile. Peu de compétences, et encore moins de compétences exotiques. Un mouvement de 10-10 pour compléter le tableau d'une ILO dans son style le plus classique. Je ferais donc moins une discussion sur chaque profil que sur les possibilités de construction de Fireteams, qui sont vraiment très nombreuses.

Vous l'aurez compris, les Hospitaliers ne sont pas forcément l'ordre qui va avoir un comportement plein de surprises. En revanche, ils sont les plus efficaces dans l'application de la bonne vieille doctrine panocéannienne d'élimination méthodique des cibles sous une pluie de projectiles et si possible avec la cible pas trop près parce que le CC n'est pas vraiment ce pour quoi vous les prenez. La dynamique de jeu d'une fireteam d'Hospitaliers est, encore une fois, dans le plus pur style panocéanien : on avance, on tire, on tue et on retourne se planquer pour ne pas trop s'exposer aux Hackers, aux Warbands et aux

contournements. Car, pour parler franchement, les Hospitaliers ne sont pas l'ordre qui brille le plus en tour réactif au premier tour. Comparés aux Teutons, ils sont moins agiles, moins bons au CC, n'ont aucune arme d'ORA longue portée dissuasive et sont plus chers. Les profils avec fusils d'abordage sont un peu plus au niveau car ont un meilleur TR, de meilleurs dommages et une meilleure armure, mais on parle d'un autre côté d'une troupe qui coûte 10 points plus cher. Les profils avec fusil MULTI sont ceux qui se distinguent vraiment car cette arme est très rare parmi les troupes OM, et encore plus parmi les ILOs. La munition DA en R2 en ORA soutenue par la haute valeur de TR fera de ces profils des troupes dangereuses à chatouiller pour les troupes légères d'infiltration ou les survivants en fin de partie.

Ils sont donc particulièrement impressionnants en tour actif, car ils sont les seuls à avoir accès à un médecin en armure lourde qui peut également être équipé d'un fusil MULTI. Et ils sont aussi la seule unité à avoir une HMG pouvant rejoindre une fireteam. Ces deux aspects combinés font de n'importe quelle fireteam d'Hospitaliers une force très difficile à stopper réellement. Il arrivera qu'elle soit ralentie par une opposition malheureuse qui mettra votre leader inconscient, mais il y aura toujours un médecin (Hospitalier ou Saint-Lazare) pour le remettre debout et lui faire reprendre le combat. Les Fireteams Core d'Hospitaliers sont donc idéales pour conserver un style de jeu proche de ce qu'il se fait dans les autres sectorielles classiques (en-dehors de PanO où l'ORC Feuerbach a remplacé avantageusement son camarade avec HMG dans beaucoup de listes). Une fois votre profil HMG sélectionné, vous êtes libre de l'alléger ou de l'alourdir comme vous l'entendez. Mais sachez qu'une Fireteam Core d'Hospitaliers est par nature assez chère. **La configuration la moins chère disponible (HMG + OS Combi + Koni + Lazarus + BSG) vaut quand même 128 points.** Et cette Fireteam n'a aucune puissance antichar. Il vous faudra donc vous assurez que vous n'affrontiez ni un Cutter, ni un Avatar, ni un Jotum et que vous évitiez les engagement avec d'autres TAG avec un BLI ≥ 7 pour éviter de juste dépenser des ordres pour pas grand chose derrière (sur un TAG avec BLI 8 à couvert, vous avez 40% de chances de lui retirer 1 STR s'il réplique, pour information). Il est donc primordial de construire toute la liste en prenant en considération ces limites.

Vous pouvez "alourdir" la Fireteam en y mettant d'autres Hospitaliers (souvent un médecin à la place du Lazarus), des Santiago (Spitfire et/ou KHD), De Fersen, Jeanne (V1 ou V2 en fonction de vos besoins), des KoJ (un de vos choix favoris sera probablement le profil LM qui permet à la FT d'avoir un certain impact en réactif, mais les autres profils sont tout à fait valables). Ou bien vous pouvez rester dans l'optique légère et prendre un Sergent supplémentaire avec HRL pour servir de pièce d'ORA pour le premier tour, ou améliorer le Sergent Combi en Hacker pour gagner un peu plus d'utilitaire. Beaucoup de possibilités, mais avec un coût qu'il faudra prendre en compte pour le reste de la liste. **Faîtes tout de même attention si vous ajoutez Jeanne à la Core, la Fireteam devient une Fireteam Crusade, ce qui vous empêche d'y mettre le Sergent et l'Infirmier de Saint-Lazare.**

Les Fireteams Haris reprennent les idées exposées pour la Core, mais en privilégiant davantage la flexibilité et une prise de risque moins grande au dépend de la puissance de feu brute. Dans le cas de la Haris, par exemple, le profil HMG n'est plus obligatoire. Il reste très intéressant, mais vous pouvez le remplacer par un chevalier avec Spitfire (De Fersen, Santiago ou KoJ) et laisser la longue portée à votre Tikbalang, par exemple. Même si la taille réduite de la Haris va parfois vous amener à vouloir vous passer d'un médecin, je vous conseille fortement d'en avoir un dans l'équipe. C'est la grosse particularité des Fireteams

de cet ordre et vous serez rarement déçu d'avoir emmené ne serait-ce qu'un Saint-Lazare pour ramener votre tireur à la vie.

Pour les Fireteams Duo, je vous conseille de mélanger un médecin (encore une fois) avec une arme lourde (**cette fois-ci, Jeanne peut en faire partie**), pour garder le même principe que la Haris mais pour une empreinte sur la table réduite au minimum. Si vous souhaitez juste avoir votre HMG en solo mais sans prendre le risque de voir la Frénésie vous handicaper, vous pouvez aussi partir sur l'alternative de mettre votre HMG en Duo avec un Sergent Combi, un prix assez faible somme toute pour que votre chevalier garde son calme et son efficacité.

Chevaliers de Santiago

ISC: Knights of Santiago — Elite Troops

HI

Sacred Military Order of KNIGHTS OF SANTIAGO

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	23	14	13	13	4	3	2	2	3

Equipment: 360º Visor

Special Skills: Frenzy • Martial Arts L1 • Dodge (+1") • Fireteam: Duo • Immunity (Shock) • Stealth • Terrain (Zero-G) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT OF SANTIAGO (Specialist Operative)	Spitfire, Nanopulser, E/M Grenades, D-Charges	Pistol, DA CC Weapon	1.5	43
KNIGHT OF SANTIAGO (Hacker, Killer Hacking Device)	Combi Rifle, Nanopulser, D-Charges | TinBot: Firewall [-3]	Pistol, DA CC Weapon	0	39
KNIGHT OF SANTIAGO (Combat Jump, Hacker, Killer Hacking Device)	Boarding Shotgun, D-Charges, Shock Mines	Pistol, DA CC Weapon	0	45
KNIGHT OF SANTIAGO (Lieutenant, Specialist Operative)	Spitfire, Nanopulser, E/M Grenades, D-Charges	Pistol, DA CC Weapon	0	43

Deuxième unité de chevaliers à être Wildcard dans la sectorielle, le Chevalier de Santiago échange l'excellence au CC, la protection et la vitesse du KoJ contre une légère baisse de prix et l'accès à tout un panel de compétences et d'équipements uniques ou rares dans la sectorielle (viseur 360°, le tir intuitif du Nanopulseur, le tir spéculatif de la grenade E/M, le Dispositif de piratage tueur). Du fait de son prix, il se trouvera souvent en concurrence avec le KoJ dans vos listes là où vous préféreriez les voir se compléter. Il est donc important de bien évaluer ce que vous souhaitez avoir pour choisir l'option qu'il vous faut.

Le Santiago se décline en trois principaux profils, avec juste une déclinaison Lieutenant pour le profil "de base" (qui n'a rien de basique par rapport aux standards habituels des autres unités).

Ce profil "de base" est un des profils les plus appréciés du Santiago. Ce profil a accès à toutes les possibilités de tirs spéciaux avec le Nanopulseur et la Grenade E/M en plus d'être équipé d'une Spitfire (l'arme lourde favorite des OM) et d'être Spécialiste. En somme, ce profil peut vous faire la mission à lui tout seul, engager des troupes sous marqueurs camouflage, des troupes cachées au sommet d'un toit ou derrière un mur et à n'importe quelle portée entre 0 et 60cm. Les Charges creuses et CC 23 garantissent une

destruction rapide des objectifs à faire sauter et le viseur 360° lui permet d'avoir une valeur en tour réactif supérieure aux autres troupes de chevaliers, que ce soit en solo en tir de suppression qu'en FT avec les bonus de tir.
La déclinaison Lieutenant est une des préférées de la sectorielle car elle a l'avantage d'accorder un ordre de plus à un profil qui en aura toujours besoin et en plus d'offrir le coût en CAP de la version "de base". De plus, les profils de lieutenant des OM sont rarement spécialistes (le seul lieutenant spécialiste en-dehors du Santiago est De Fersen), donc ce profil a tendance à soulager à lui seul énormément de contraintes dans votre construction de liste (au prix que beaucoup de ces contraintes se retrouvent sur ses épaules). Gardez donc en tête que vous avez besoin de lui le plus longtemps possible, aussi je vous conseille de le garder pour une charge en deuxième ou troisième tour, où il vous montrera toute l'étendue de son potentiel.

Le profil Tinbot, lui, a perdu de sa puissance par rapport à la N3, mais reste un profil intéressant. Principalement dans les FT n'ayant pas accès à un Tinbot autrement et ne pouvant pas être protégée par un Mulebot EVO (comme une FT de Crosiers ou de Sergents de l'Ordre). Il est également très intéressant dans le cadre d'une Duo avec un autre Santiago, un KoJ Spitfire, Jeanne V2 ou même De Fersen (grosse préférence pour la dernière) et que vous ne pouvez pas vous permettre d'avoir Fairy Dust (HI) d'actif. Le pourquoi de sa perte de puissance est tout simplement que Trinity dans sa version de base est très peu efficace (voire inoffensif) contre les überhackers derrière un pare-feu. Il reste toutefois efficace contre un hacker isolé (et souvent infiltré) comme ceux qu'on retrouve dans l'AC, Aleph ou Haqqislam.
Il est aussi un bon profil pour opérer en solo une fois amené en milieu de table car le KHD lui permet d'utiliser Cybermask pour passer à travers certains passages assez délicats niveau ORA pour ensuite aller débroussailler dans les lignes arrière. Attention tout de même : le chevalier de Santiago est frénétique. Abandonnez toute idée d'utilisation de Cybermask une fois la frénésie activée.

Le profil Saut de combat est, lui aussi, complètement unique. C'est la seule troupe d'ILO avec 2 PV à pouvoir sauter. Et il saute avec toute une armurerie : fusil d'abordage, mines antipersonnel, nanopulseur, KHD. Ce profil est taillé pour se battre à courte distance, derrière la ligne de défense ennemie. Un seul trou dans la défense et si l'atterrissage réussit, il ne faudra pas beaucoup d'ordres pour commencer à voir tomber les troupes adverses les unes derrière les autres. Le seul problème de ce profil, c'est son prix. A 45 points, vous ne voulez vraiment pas rater le saut, ce qui en fait une troupe qui a forcément besoin d'un Mulebot EVO. Essayez donc de justifier la présence de ce drone en-dehors du Santiago car sinon, ça fait 60 points pour juste faire arriver une ILO droit dans la gueule du loup. Privilégiez également les scénarios qui favorisent l'arrivée des aéroportés (pour l'ITS en cours, Firefight) ou qui ont des zones de déploiement atypiques (comme Power Pack) afin de maximiser son impact et de faire qu'un atterrissage raté ne soit pas un échec complet. Une fois arrivé, le massacre peut commencer. CC, mines, piratage, gabarits directs ou tir en opposition, utilisez tout l'arsenal si nécessaire mais essayez de rester en vie et planquez vous dans un endroit reculé. Car à partir du tour adverse, votre Santiago deviendra impétueux et perdra les bonus de couvert. Mieux vaut donc éviter de laisser une HMG l'aligner dans ses bonnes portées. Dernier petit problème, pour le scénario Firefight, c'est une troupe spécialiste chère qui arrive directement là où l'adversaire peut mobiliser le plus facilement ses effectifs pour l'éliminer. Faîtes donc très attention à ce que vous faîtes

pour ne pas donner bêtement les points d'objectif de la victoire à votre adversaire (ça m'est arrivé de ne pas passer loin de la correction à cause de ça).
martia
Chevaliers du Saint Sépulcre

ISC: Knights of the Holy Sepulchre — Elite Troops

HI

Equestrian Order of KNIGHTS OF THE HOLY SEPULCHRE

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	22	14	13	13	5	9	2	5	2

Equipment: Holoprojector
Special Skills: BS Attack (+1 Dam) • CC Attack (+1 Dam) • Surprise Attack (-3) • Natural Born Warrior • Immunity (Shock) • Stealth • Religious Troop • Veteran

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
KNIGHT OF THE HOLY SEPULCHRE	MULTI Marksman Rifle(+1B)	Heavy Pistol, Shock CC Weapon	0	49
KNIGHT OF THE HOLY SEPULCHRE (Chain of Command)	MULTI Marksman Rifle(+1B)	Heavy Pistol, Shock CC Weapon	0	53
KNIGHT OF THE HOLY SEPULCHRE (NCO)	AP Heavy Machine Gun	Heavy Pistol, Shock CC Weapon	1	56

Pour tirer le maximum de cette troupe, je vous conseille fortement d'apprendre tous les trucs et astuces qu'offre l'Holoprojecteur. C'est un équipement compliqué à bien utiliser avec des avantages et des défauts que je recommande de connaître pour éviter les déceptions.

Le mini-TAG des Ordres Militaires est une troupe sans pareil dans tout le jeu. Sa grosse particularité est l'excellent équilibre qu'il possède entre la puissance offensive et défensive. En-dehors du PH qui est dans la tranche basse pour une ILO, toutes ses valeurs d'attributs sont au maximum ou presque de ce qui se fait sur une ILO. Grosse CC, gros TR, un BLI qui est au max de ce qui se fait en-dehors d'Achilles V2, la plus haute valeur de PB du jeu… Bref, ce chevalier est dans ce qui se fait de mieux en termes d'ILO dans le jeu en termes de stats pures. Seul point noir, son mouvement de 10-10 et son socle volumineux peuvent être un gros problème sur les tables encombrées de petits décors. On ne s'en rend pas compte avec les drones, mais ça peut être une difficulté quand le mouvement est plus faible. Mais à Infinity, les valeurs d'attribut sont juste une base. Seules leurs synergies avec les compétences et l'équipement permettent à une troupe de vraiment tirer son épingle du jeu.

Guerrier-Né et Vétéran lui permettent ne pas se sentir inquiété par les spécialistes de CC qui ne comptent que sur leur niveau d'Arts Martiaux pour éliminer leur cible et Vétéran fera qu'il ne craindra pas l'état Isolé (qui est un des pires du jeu). Si vous le combinez à l'Holoprojecteur, vous avez une troupe qui, au déploiement, va pouvoir poser des doubles (jusqu'à deux) sur les chemins d'accès des supplantés ou des assassins (comme Shinobu ou Andromède, par exemple). Même si vos placements sont évidents, ils rendront l'accès aux troupes que vous voulez protéger de ces menaces très compliqué et cher en ordres. Et même s'ils s'attaquent au vrai Chevalier, CC22 et NBW sont un pari un peu risqué pour une Shinobu qui n'a que 3 de CC de plus ou un Spéculo qui n'a que CC 23 (s'ils ont encore l'Attaque Surprise à disposition, l'écart s'agrandit par contre, mais le succès sur le CC reste incertain). Arrangez-vous donc pour faire en sorte que vos autres ORA rendent une seule

tentative dissuasive et les pièces que vous chérissez le plus seront à l'abri de cette menace pour le tour 1.

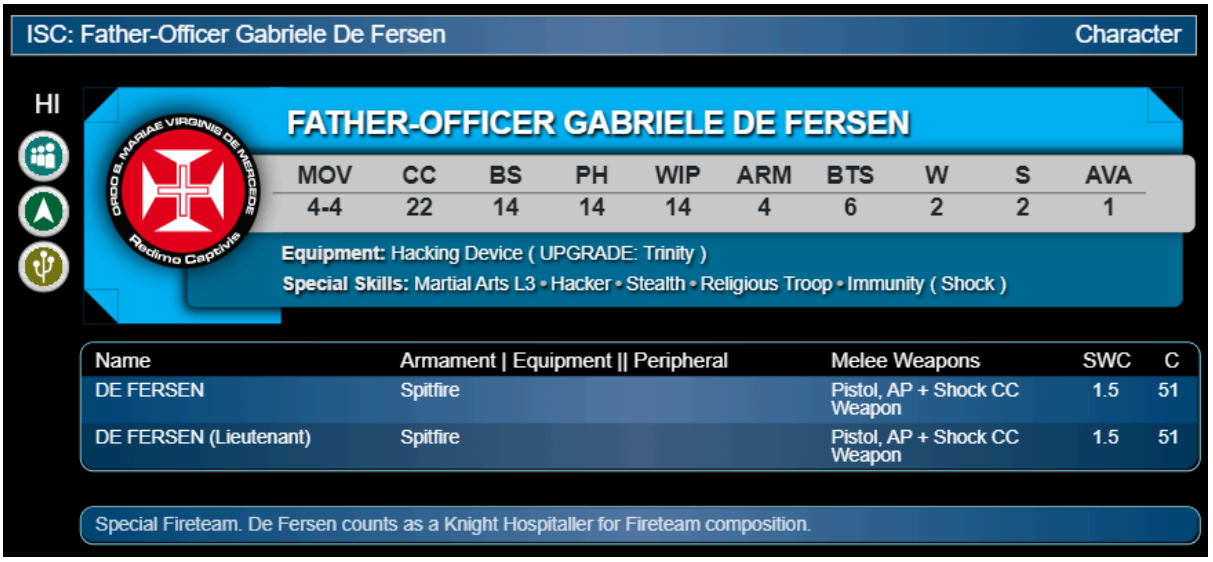
Le reste du kit de compétences est beaucoup plus tourné vers l'offensive. Dégâts à distance et au CC augmentés (ils s'appliquent aussi sur le Pistolet lourd), Furtivité et Attaque surprise vous permettent de prendre position, même à travers des répétiteurs (sauf si le Hacker a Sixième Sens) pour faire compter chaque fois où le Saint Sépulcre appuiera sur la gâchette. Car oui, ne vous y trompez pas, le Saint Sépulcre est une troupe qui cherchera rarement le CC, vu qu'il manque justement des compétences comme Arts Martiaux ou des armes de CC qui infligent des MOD négatifs (hors Attaque Surprise).

Côté profils, les deux premiers sont armés d'un fusil de précision MULTI. Combiné à la compétence de dégâts augmentés sur les tirs, ce profil est plus ou moins en fait équipé d'une Spitfire MULTI (**ATTENTION** : CE N'EST PAS UNE SPITFIRE MUTLI). Un tel armement en fait une troupe très bien équipée pour s'en prendre à toutes les cibles qui vont de la troupe légère au TAG léger (s'attaquer à un TAG de bataille comme le Lizard, par exemple, risque de prendre beaucoup d'ordres, même si c'est mieux que l'Hospitalier HMG en Core), avec quelques exceptions parmi les unités les plus avancées. Avec le Pistolet Lourd pour compléter la courte portée, ces deux profils sont donc bien équipés pour servir de seconde vague d'attaque ou bien pour gérer des pièces d'ORA secondaires au premier tour avant de prendre un rôle plus grand dans la suite de la partie. C'est une troupe aussi très bien calibrée pour aller gérer les répétiteurs et Hackers en milieu de table, en raison de sa très grosse PB et de son immunité à Oblivion. Si vous rajoutez en plus Fairy Dust, il devrait pouvoir atteindre sa cible et l'éliminer sans trop craindre plus qu'un Spotlight. Des deux profils, le premier ne servira que dans les scénarios où la Perte de Lieutenant n'a pas d'impact sur la partie. Pour tous les autres, le profil Chaîne de commandement sera celui que vous prendrez par défaut parmi les deux. Cela lui permet d'être spécialiste et de récupérer le commandement si votre lieutenant venait à tomber. Il est donc très flexible dans son utilisation. Sa silhouette plus haute lui permet de prendre certains raccourcis, suivant le terrain, le fait qu'il soit spécialiste renforce son rôle en tant que pièce d'attaque secondaire, placé dans le second groupe, qui mettra à profit les ordres dont vous n'aurez pas besoin pour soutenir le premier groupe. Et vous pouvez facilement le ramener dans le premier au deuxième tour si vous voulez le pousser à fond. C'est aussi un profil qui vous permet de tirer le maximum de vos Lieutenants agressifs. Si vous êtes adepte de lancer votre lieutenant à l'assaut pour ne pas le voir revenir, il vous faut cette version du Saint Sépulcre.

Le dernier profil a une doctrine complètement différente des précédents. C'est la version mini-TAG pur jus. HMG AP avec la même augmentation des dégâts que chez les TAGs, ce profil est là pour vous permettre de descendre des TAGs de bataille classiques sans devoir débourser le prix d'un Tikbalang. Et il faut avouer qu'il fait très bien ce travail. La compétence NCO vous permet de vous servir des ordres de Lieutenant, quel que soit son groupe, et donc fait une bonne alternative à la Conscience Tactique des TAGs. Il va par contre trouver ses limites face aux grosses troupes d'ORA (souvent des super snipers en Core comme le Grenzer ou le Kamau). Puisqu'ils ignoreront l'Attaque Surprise, votre Saint Sépulcre se retrouvera à tirer à 11 contre du 16 ou à 14 contre du 19. Etant donné qu'il n'a pas non plus la résistance d'un vrai TAG, il y a de bonnes chances qu'il n'arrive pas à gérer ce genre de troupes. Il vous faut donc un plan pour ces cas précis (soit la table vous permet de les éviter, soit vous prévoyez une autre possibilité pour gérer ce type d'ORA précis). Il ne gérera pas non plus l'Avatar et le Cutter et aura beaucoup de difficultés face au Noctifer,

Garde Suisse et Hac Tao avec lance-missile. Pour ces troupes en particulier, il faudra vous tourner vers d'autres troupes. C'est aussi un profil moins effrayant que les deux autres de base. Mais une fois en suppression, en revanche, c'est une toute autre histoire.

Gabriele De Fersen



ISC: Father-Officer Gabriele De Fersen — Character

HI

FATHER-OFFICER GABRIELE DE FERSEN

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	22	14	14	14	4	6	2	2	1

Equipment: Hacking Device (UPGRADE: Trinity)

Special Skills: Martial Arts L3 • Hacker • Stealth • Religious Troop • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
DE FERSEN	Spitfire	Pistol, AP + Shock CC Weapon	1.5	51
DE FERSEN (Lieutenant)	Spitfire	Pistol, AP + Shock CC Weapon	1.5	51

Special Fireteam. De Fersen counts as a Knight Hospitaller for Fireteam composition.

"Une Fireteam à moi tout seul" c'est ainsi qu'on pourrait résumer De Fersen. Cette troupe est unique dans le jeu dans le sens où elle excelle dans quasiment tous les grands domaines qui régissent une partie d'Infinity en N4. Très bon tireur et porteur d'arme lourde, bon combattant au CC et très bon Hacker. A cela, on ajoute aussi le fait que c'est une ILO avec une bonne protection, le rendant assez résistant aux attaques physiques et biotechnologiques. Selon moi, il est le parangon de la doctrine des OM : second partout à un prix qui vous fait réfléchir à lui faire prendre des risques. Car pour un prix équivalent, le KoJ sera plus mobile, mieux protégé, déployé en avant et plus létal au CC, par exemple. Ceci dit, cela aussi signifie qu'il peut prendre à défaut sur leurs points faibles et sans grande difficulté les autres troupes plus optimisées, à condition de pouvoir se mettre en position. Bref, De Fersen est une épée à double tranchant. Grosses forces mais le fait de vouloir mettre en avant ces forces durement payées vont le mettre souvent en danger. Il est donc conseillé de bien mesurer les risques et ce qu'on y gagne à chaque fois qu'il implique son intégrité.

En revanche, le fait qu'il soit "une Fireteam à lui tout seul" signifie qu'il n'a pas nécessairement besoin d'une Fireteam Core pour s'en sortir :

- Pour les Duo, il vous faut un Hospitalier, un KoJ ou un Santiago vu qu'ils sont les seuls à avoir la compétence et à pouvoir être en Fireteam avec un Hospitalier. Une Duo avec un Hospitalier Médecin (vu l'investissement et le potentiel de De Fersen, se passer d'un médecin pour le pouponner est vraiment peu conseillé) est déjà capable d'avoir un impact proche d'une Fireteam Core d'assaut pour d'autres armées (bon, avec les Wildcards actuelles, il y a quand même une différence de puissance de feu au tir, mais pas toujours aussi grande que ça), mais vous n'impliquez que deux troupes sur toute votre liste, ce qui réduit l'impact d'un fiasco ou des troupes avec déploiement caché. L'exception au médecin pourrait être le Santiago KHD, qui apporte son Tinbot et soulage un peu les épaules de De Fersen pour la courte portée et le combat contre les Hackers. Rien ne vous empêche de

vous mettre en Duo avec d'autres combinaisons, mais ces deux-là me paraissent être celles qui sont les plus intéressantes.

- Vous pouvez passer à la Haris si vous cherchez plus de puissance de feu ou un des Wildcards pour plus d'utilitaire. Pour cela, il vous faudra absolument un Sergent ou un Hospitalier pour porter la compétence Fireteam: Haris car De Fersen ne la possède pas lui-même. Avec un Sergent, vous pouvez viser la Haris low-cost avec un Sergent Combi et un Saint-Lazare, mais cela voudra dire que De Fersen fera 90 à 95% du travail. De là vous pouvez évoluer vers toutes les graduations plus lourdes en ajoutant remplaçant le Sergent Combi par un autre Sergent, ou en le remplaçant par un autre Hospitalier (le profil HMG ou BSG, par exemple) ou remplacer le Saint-Lazare par un Hospitalier Médecin pour pouvoir ajouter un des autres Wildcards, encore une fois. Il n'y a pas de Haris miracle ici. Faîtes celle qui convient à votre besoin du moment.

- Dans une Core d'Hospitaliers, il va falloir réfléchir à ce que vous voulez autour. Si vous voulez du lourd, j'ai presque envie de dire que vous pouvez aller à fond et partir sur la Crusade avec Jeanne V1 (la V2 ne vaut le coup que si vous voulez vraiment avoir toute votre puissance de feu dans votre Fireteam), une HMG, un Médecin et soit une troupe Wildcard, soit un autre Hospitalier (un deuxième médecin est possible, ou bien un BSG).
  Si vous préférez ne pas vous reposer sur la Crusade, je pense que viser la Core low-cost est préférable dans ce cas (mais ce n'est que mon avis, vous pouvez la personnaliser vraiment à votre convenance). Je vous conseille donc de partir sur un Sergent Combi, un Saint-Lazare, un Hospitalier HMG et Koni en plus de Gabriele. Adaptez-là à votre goût, encore une fois. Un EVO pour fournir un Pare-feu à vos deux ILOs ne sera pas une mauvaise idée, je pense.

Jeanne d'Arc

La Pucelle d'Orléans, le personnage de la PanOcéanie le plus connu du jeu, est présent dans la sectorielle où elle a été formée et où elle continue d'opérer. Sur les points en commun qu'ont les deux versions de Jeanne : l'ILO la plus robuste de la sectorielle (le KoJ est juste derrière), celle qui a la plus grosse VOL et le plus gros TR. Elle est aussi la seule à avoir Arts Martiaux N3 et une arme de CC Explosive.

Elle est aussi un lieutenant exceptionnel car elle vient systématiquement avec un rabais en CAP et sa compétence Inspiration en font un lieutenant qui apportera un vrai plus tactique à vos listes, pour peu que vous sachiez vous en servir. Il faut quand même savoir que cette compétence est vraiment beaucoup plus intéressante en PanOcéanie généraliste, où la compétence Troupe religieuse est aussi rare que Courage et où il est plus facile de mettre plusieurs irréguliers dans la liste. Et une armée généraliste utilise plus facilement les ordres coordonnés.

Enfin, c'est une troupe capable de se mettre en équipe Duo avec beaucoup de vos chevaliers spécialistes (Hospitaliers, KoJ, Santiago) mais aussi avec un de vos Bulleteer. On retrouve donc ainsi ce côté rassembleur de fin de partie pour une dernière attaque décisive. La Fireteam Crusade est aussi impressionnante qu'elle est chère et délicate à bien jouer. Je la recommande davantage pour des joueurs qui maîtrisent déjà bien le jeu de FT Core d'ILOs. Sa force, c'est que cette FT peut tout faire très bien (sauf détruire des TAGs à longue distance), mais avec un prix d'entrée impressionnant (ce qui impacte souvent le nombre d'ordres de la liste).

Jeanne d'Arc V1

ISC: Jeanne d'Arc — Character

HI

JOAN OF ARC

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	23	15	15	15	5	6	2	2	1

Special Skills: Martial Arts L3 • BS Attack (+1 Dam) • Inspiring Leadership • Stealth • No Wound Incapacitation • Religious Troop • Immunity (Shock) • Frenzy

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
JOAN OF ARC	MULTI Rifle, Nanopulser	Pistol, EXP CC Weapon	0	45
JOAN OF ARC (Lieutenant)	MULTI Rifle, Nanopulser	Pistol, EXP CC Weapon	+1	45

There can be only one Joan of Arc in each Army List.
Special Fireteam: Core. Crusade Fireteam. Joan of Arc (any version) and up to 4 Knights Hospitallers and those wildcard troopers allowed.
Example: Joan of Arc (any version) + De Fersen + 1 K. of Santiago + 1 K. Hospitaller + 1 K. of Justice.
Special Fireteam. Joan of Arc (any version) can be part of any Fireteam: Duo of this Sectorial Army.

La V1 est une troupe très compétente dans la courte portée. Très standard dans son comportement, elle fait ce que fait un Hospitalier Fusil MULTI, mais en mieux, dans tous les aspects. Le profil non-lieutenant est parfois utile pour pouvoir jouer profiter davantage des atouts offensifs de Jeanne sans craindre l'arrivée d'un manque de chance à chaque face-à-face. En Duo ou dans la Fireteam Crusade, ce profil peut fonctionner mais vous impose de prévoir une deuxième troupe lieutenant, ce qui peut être très contraignant (moins de spécialistes sur table ou besoin de réinvestir dans une troupe qui coûte relativement cher).

Dans les faits, c'est surtout le profil Lieutenant qui rejoint votre liste. Ce que Jeanne V1 a de bien, c'est qu'elle est très stable et très solide. Si votre stratégie comporte une charge finale et définitive sur un objectif en milieu de table, Jeanne V1 est un très bon Lieutenant pour ça. Si vous cherchez le Lieutenant le plus difficile à assassiner de la sectorielle, c'est Jeanne V1 qu'il vous faut. C'est aussi la version furtive de Jeanne, ce qui plaide en sa faveur pour évoluer avec d'autres chevaliers. Si vous avez besoin de CAP et que les points ne sont pas vraiment un problème dans votre liste, Jeanne V1 est aussi ce qu'il vous faut.

Bref, vous l'aurez compris, Jeanne V1 est surtout là pour un rôle de général et servira aussi souvent de point de ralliement pour vos troupes au cours de la partie. Quand la situation sera mal engagée, c'est aussi souvent elle qui partira vous sortir du guêpier, en

Fireteam ou seule, et vous remettra sur les rails. Evidemment, elle a tout de même ses limites, donc ne vous étonnez pas si ça ne marche pas à 100%.

Jeanne d'Arc V2

ISC: Jeanne d'Arc v2 (Mobility Armor) — Character

HI

JOAN OF ARC v2 (Mobility Armor)

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
6-2	23	15	14	15	3	6	2	2	1

Special Skills: Martial Arts L3 • Dodge (+2") • Inspiring Leadership • No Wound Incapacitation • Terrain (Total) • Religious Troop • Immunity (Shock) • Frenzy

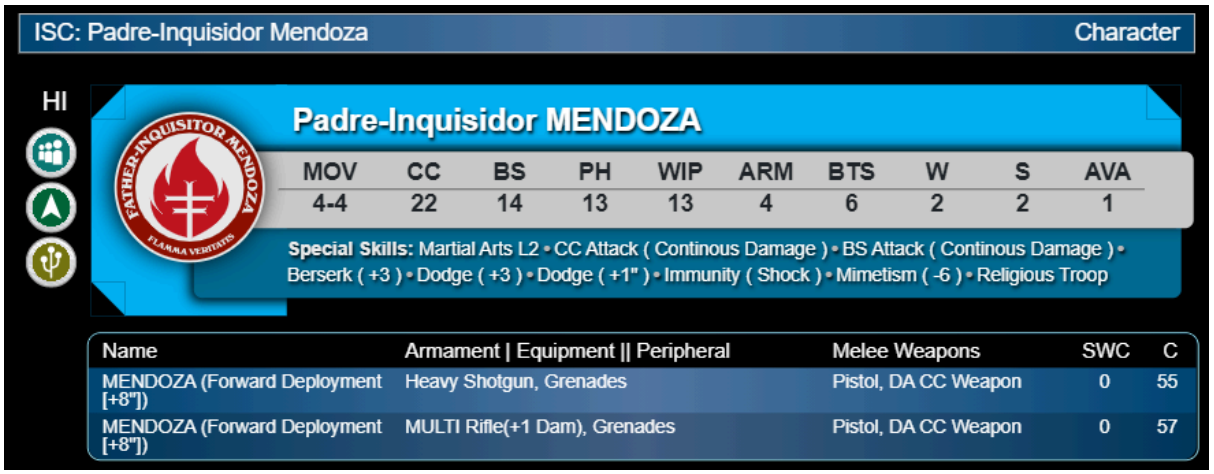
Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
JOAN OF ARC	Spitfire, Nanopulser	Pistol, EXP CC Weapon	1.5	50
JOAN OF ARC (Lieutenant)	Spitfire, Nanopulser	Pistol, EXP CC Weapon	1	50

There can be only one Joan of Arc in each Army List.
Special Fireteam: Core. Crusade Fireteam. Joan of Arc (any version) and up to 4 Knights Hospitallers and those wildcard troopers allowed.
Example: Joan of Arc (any version) + De Fersen + 1 K. of Santiago + 1 K. Hospitaller + 1 K. of Justice.
Special Fireteam. Joan of Arc (any version) can be part of any Fireteam: Duo of this Sectorial Army.

Jeanne V2 est la version d'assaut de Jeanne. Si vous cherchez le profil de lieutenant le plus durable parmi les lieutenants d'assaut de la sectorielle, c'est vers elle qu'il faut se tourner. Moins de PH, moins de BLI, un rabais en CAP moins important mais un mouvement de 15-5 et une esquive à +5 cm couplés à Terrain (Total), cette version veut du sang. Quand vous la lancez à l'assaut, il faudra bien faire attention à quel tour vous souhaitez lui lâcher la bride car elle partira très sûrement vers la zone de déploiement adverse pour ne pas en revenir. On peut aussi l'utiliser en contre-offensive, mais dans ce cas, je vous conseille de la mettre en Fireteam pour qu'elle puisse conserver le couvert jusqu'au moment du rush décisif. On peut aussi décider de la lancer à l'attaque très vite si on constate que l'adversaire est mal équipé pour la gérer, seule ou la fireteam (Duo ou non) dans laquelle vous l'avez placée. Toutefois, c'est un pari qui devient risqué contre des bons joueurs, surtout en ce qui concerne la Crusade. Une Duo peut être envisageable, mais avoir un KotHS CoC est impératif si Jeanne est votre lieutenant. Je ne pense pas qu'il y ait de Duo ou de Crusade star pour cette version, tout comme c'est le cas pour la V1. Cela dépend vraiment de vos besoins et circonstances.

De mon point de vue, la Crusade est une fireteam prévue dès le départ et autour de quoi va s'orienter la liste. La Fireteam Duo peut relever davantage d'un besoin sur le moment. On peut l'avoir prévue dans la liste aussi dès le début, mais c'est peut-être la Fireteam qui aura le plus de valeur dans une liste qui cherche à utiliser des pièces solos et les ordres de lieutenant de Jeanne et donc où former des Duos pour amener rapidement une autre troupe avec Jeanne sur une zone clé peut se révéler pratique. Les Ordres militaires étant une des sectorielles avec la plus grosse disponibilité en troupes capables de briller en solo, cette approche est tout à fait valide.

Padre-Inquisidor Mendoza



ISC: Padre-Inquisidor Mendoza — Character

HI

Padre-Inquisidor MENDOZA

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	22	14	13	13	4	6	2	2	1

Special Skills: Martial Arts L2 • CC Attack (Continous Damage) • BS Attack (Continous Damage) • Berserk (+3) • Dodge (+3) • Dodge (+1") • Immunity (Shock) • Mimetism (-6) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
MENDOZA (Forward Deployment [+8"])	Heavy Shotgun, Grenades	Pistol, DA CC Weapon	0	55
MENDOZA (Forward Deployment [+8"])	MULTI Rifle(+1 Dam), Grenades	Pistol, DA CC Weapon	0	57

Le Répurgateur ! Mendoza est une troupe complètement à part dans la gamme des Ordres militaires tout en étant essentiellement une sorte de mélange étrange entre un Hospitalier et un Teutonique. C'est une troupe de niche qui est souvent tout ou rien. Il sera très rare qu'il n'élimine que sa valeur en point. Les deux aspects très distinctifs de son kit ne sont pas les attaques à dommages continus mais le Déploiement avancé (+20 cm) et le fait qu'il ne puisse pas rejoindre une Fireteam. C'est donc une troupe purement solo. Ce qui a l'avantage de ne pas avoir à forcer le déploiement d'autres troupes dans la zone avec lui (il n'y aurait que le KoJ et les Hospitaliers avec le bons profils qui pourraient l'accompagner) mais a le désavantage de ne pas vous laisser la possibilité d'augmenter sa létalité. Et comme il a tous les défauts d'une ILO et pas de Furtivité pour l'aider, il faudra donc soigneusement choisir quand l'utiliser (scénario, table, armée affrontée…) et comment (donc faire une liste qui en tire quelque chose, d'une façon ou d'une autre et adopter une stratégie et une tactique un minimum autour).

- Quand : sur des scénarios qui donnent une zone de déploiement qui puisse permettre à un Déploiement avancé de se déployer jusqu'en milieu de table est le minimum (pour l'ITS 12, Acquisition, Decapitation et Power Pack sont de bons exemples). Les scénarios à tenue de quadrants qui marquent en fin de Round sont aussi un bon contexte.
  Jouez-le préférentiellement sur des tables où il pourra souvent se battre à courte portée depuis le point où il sera déployé. Mendoza est une troupe qui perd rapidement son efficacité avec la distance, donc analysez la table et prévoyez déjà les zones à éviter, les zones à privilégier, etc. de façon à ne pas avoir à prendre des risques inutiles et à être le plus efficace possible sur chaque ordre si vous prévoyez de l'utiliser en alpha strike. Si vous prévoyez de l'utiliser davantage comme point de défense, anticipez aussi bien les vecteurs d'approche directs de l'adversaire que ceux de contournement afin que le reste de votre liste ne l'abandonne pas seul à son sort.
  Niveau armées, faîtes très attention à celles qui peuvent facilement occuper le milieu de table avec des répétiteurs via les Fastpandas, les Pitchers ou même les Répétiteurs déployables. Je sais que la connaissance des autres armées n'est pas la priorité des débutants, mais si vous voulez avoir un minimum de plaisir à le jouer, il va malheureusement faire un rapide état des lieux des armées dangereuses.

- Où : en attaque, là où le réseau de défense est le plus sensible à une attaque à courte ou moyenne distance de la part d'une ILO de haute technologie. On évitera donc d'attaquer un Kamau Sniper en Core complète qui peut encore tirer dans son +3. Passer à travers un réseau de répétiteurs avec des Hackers ou Hackers plus est aussi une mauvaise idée sans se débarrasser au préalable des répétiteurs. Étant donné la faible rafale de Mendoza, il vaut mieux le garder en réserve et de prévoir un deuxième groupe capable de lui déblayer les quelques obstacles qui pourraient se trouver sur son chemin. Il est important de bien se souvenir de toutes ses options de mouvements et d'attaque. Esquive pour avancer à travers des couloirs un peu longs, éviter des mines ou pour se placer sans créer d'ORA ; Tir spéculatif, attaque CC… tout doit être envisagé. Se placer en tir de suppression à la fin du tour est également une bonne façon de capitaliser sur la pression mise. Il faut toutefois bien penser à surveiller l'arrivée d'une troupe qui pourrait l'attaquer de dos et l'éliminer rapidement sans qu'il ait vraiment la possibilité de se défendre. Si votre adversaire a décidé de l'ignorer ou n'est pas arrivé à l'éliminer, il n'est parfois pas nécessaire de remettre beaucoup d'ordres ensuite sur lui. Sa présence va forcément gêner ou bloquer la liste de votre adversaire. Se focaliser sur d'autres troupes plus à propos dans le cadre de la mission peut être une bonne suite à donner à son assaut.

  En défense, il faut s'assurer qu'il ne pourra pas être attaqué au-delà de sa portée optimale de son arme principale (on peut tirer vers le 0 du fusil à pompe lourd si on constate que l'adversaire n'a pas de troupe sérieuse pour le prendre à cette distance). Si vous avez opté pour l'option fusil MULTI, utiliser le jeton de commandement pour le mettre en suppression plutôt que de retirer deux ordres (ou enlever des utilisations de jetons de commandement) peut être bien plus rentable. C'est une décision qui relève de l'expérience de jeu, comme un peu tout ce qui concerne Mendoza. Les vétérans arriveront à estimer après un peu de pratique. Les débutants se tromperont souvent avant de prendre leurs marques.

Les TAGs

Seraphs

ISC: Seraphs — Mechanized Troops

TAG

SERAPHS, Armoured Cavalry of Military Order

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	23	15	16	12	7	6	3	7	2

Equipment: ECM: Guided (-6)

Special Skills: Remote Presence • Martial Arts L1 • BS Attack (+1 Dam) • Dodge (PH=11) • Dodge (+1") • Gizmokit (PH=13) • Immunity (Shock) • Tactical Awareness • Super-Jump • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
SERAPH	Spitfire, Nanopulser || AUXBOT_3	EXP CC Weapon	1.5	74
SERAPH	Heavy Machine Gun, Nanopulser(+1B)	EXP CC Weapon	1.5	71

AUXBOT

REM

AUXBOT

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	10	10	11	0	3	1	1	0

Special Skills: Peripheral (Synchronized) • Courage • Immunity (Shock) • Super-Jump

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
AUXBOT_3	*Heavy Flamethrower*	*PARA CC Weapon(-3)*	*0*	*4*

ISC: Crabbot Ancillary Remote Unit

REM

Crabbot Ancillary Remote Unit

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
4-4	12	10	10	11	0	0	1	1	0

Special Skills: Remote Presence • Immunity (Shock) • Specialist Operative • Pilot (Remote) • Religious Troop

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
CRABBOT	*Flash Pulse*	*CC Weapon*	*0*	*0*

Le Seraph est l'un des rares TAGs d'assaut du jeu. Principalement conçu pour les combats à courte et moyenne portée, il est dévastateur dans la majeure partie des engagements à cette distance avec son profil Spitfire. Le profil HMG est plus un profil équipé pour éliminer les pièces d'ORA longue portée mais rencontrera ses limites contre les pièces les plus puissantes ou les plus blindées. Son avantage, comparé au Tikbalang qui est son principal concurrent, est qu'il est très risqué à assassiner au premier tour du fait de son bon comportement au CC. Malheureusement, cet avantage ne permet pas de contrebalancer le fait qu'il n'est pas capable de vous nettoyer le chemin sur une mauvaise table ou face à un adversaire ayant misé sur de très puissantes pièces d'ORA. Donc, pour moi, l'option HMG n'a, à l'heure actuelle, aucun intérêt. Pour moins cher, le Tikbalang de Montesa fera un

meilleur travail, il ne tient qu'à vous de vous débrouiller pour le protéger dans son tour réactif. Il nous reste donc l'option Spitfire.

Cette option est très puissante et possède un très grand potentiel, cependant, ses deux grandes faiblesses, la longue portée et le piratage, pouvant être très présentes dans la méta N4 actuelle, il va falloir lui faire pas mal de babysitting pour lui ouvrir le chemin nécessaire pour pouvoir s'exprimer. En cela, on retrouve les limites existantes pour le chevalier de Montesa, à ceci prêt que le Seraph n'est pas une troupe que vous pouvez jeter à votre adversaire et perdre gratuitement. Manoeuvrez agressivement, mais toujours avec prudence, pour pouvoir tirer le maximum de sa puissance de feu et n'hésitez pas à mettre son Auxbot à contribution. Ce dernier est l'élément décisif qui fait de ce TAG une terreur une fois dans son élément. Le bonus à la rafale pour le CC, les attaques combinées entre le lance-flammes lourd et la Spitfire, le Super saut pour aller menacer un infiltrateur sur un toit, les doubles jets de détection ou de tir intuitif permettent au Seraph d'accéder à un tout un panel d'outils qui vous permettront de le rendre oppressant. Perdre l'Auxbot n'est pas un drame en soit, mais sachez que vous ne pouvez pas vous permettre de le perdre gratuitement. Il est très utile aussi pour le tour réactif, à l'instar un peu d'un blindage ablatif.

De mon expérience personnelle, c'est l'un des TAGs les plus compliqués du jeu à bien jouer, mais c'est aussi une figurine qui a la classe et un gameplay très nerveux qui saura plaire à ceux qui aiment être toujours sur la brèche. On dit souvent que les TAGs d'Infinity sont inspirés des mechas d'anime, mais il n'y a que le Seraph qui en retrouve le comportement sur la table.

Tikbalang

ISC: Tikbalangs, Armored Chasseurs of Acontecimento — Mechanized Troops

TAG

TIKBALANGS, Armoured Chasseurs of Acontecimento

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	17	15	15	12	6	6	3	6	1

Equipment: ECM: Guided (-6)

Special Skills: Remote Presence • BS Attack (+1 Dam) • Courage • Gizmokit (PH=13) • Immunity (Shock) • Mimetism (-3) • Tactical Awareness • Terrain (Jungle) • Climbing Plus • Dodge (PH=11)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
TIKBALANG OF MONTESA (Religious Troop)	AP Heavy Machine Gun, Heavy Flamethrower	DA CC Weapon	1.5	68

ISC: Crabbot Ancillary Remote Unit

REM

Crabbot Ancillary Remote Unit

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
4-4	12	10	10	11	0	0	1	1	0

Special Skills: Remote Presence • Courage • Immunity (Shock) • Specialist Operative • Pilot (Remote) • Terrain (Jungle)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
CRABBOT	*Flash Pulse*		*0*	*0*

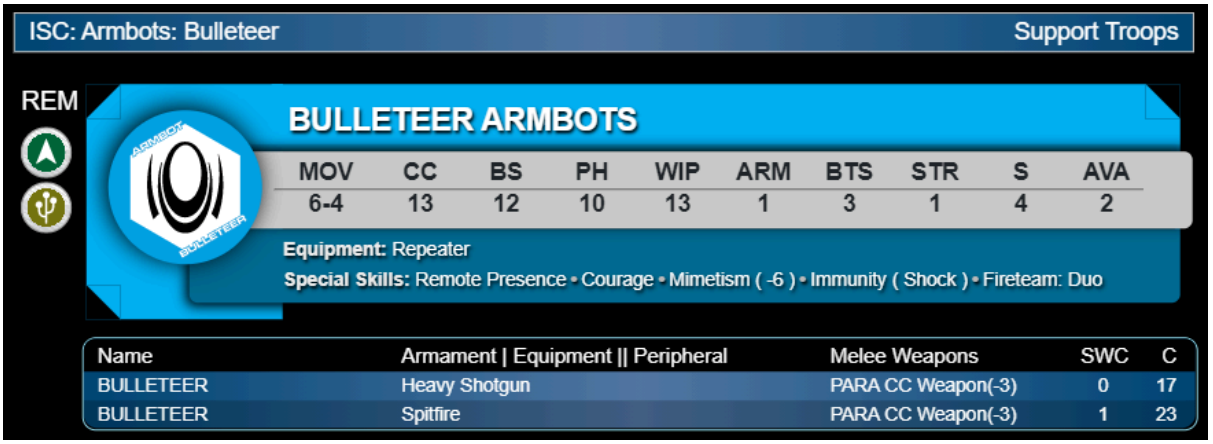
Le Tikbalang de Montesa est l'apex de la puissance de feu offensive des OM. C'est la meilleure troupe à laquelle vous ayez accès pour casser les ORA adverses et nettoyer le chemin pour vos chevaliers avec Spitfire. Avec Escalader plus, il est une troupe terriblement mobile, ce qui vous permettra de chasser beaucoup plus facilement les hostiles que la plupart des TAGs et d'obtenir des lignes de vue inattendues. C'est aussi votre seul vrai chasseur de TAG. Le Chevalier du Saint Sépulcre est suffisamment efficace pour s'en prendre à la majeure partie des TAG du jeu, cependant, il en existe certains qui sont complètement hors de sa portée. Essentiellement deux, le Cutter et l'Avatar, l'Avatar étant le pire des deux. D'autres solutions existent dans la sectorielle, mais elles sont incertaines (car dépendant beaucoup plus de la chance que d'habitude) et très consommatrices en ordre ou complètement dépendantes de la table. Toutes ces menaces avec mimétisme -6, une grosse armure, un haut TR et une puissante munition en ORA (on pourrait donc y inclure le Garde Suisse et le Hac Tao) sont très difficiles à passer pour les OM sans recourir au Tikbalang de Montesa. C'est pourquoi je vous conseille de l'avoir dans au moins une de vos listes en tournoi, dans le cas où vous affronteriez l'Armée Combinée, la PanOcéanie, la NCA, la VIRD, Yu Jing ou l'Armée invincible. Faire l'impasse dessus signifie assumer de se retrouver complètement bloqué par une seule troupe si la table n'est pas de votre côté. Il est donc assez important de bien apprendre à jouer ce TAG et à ne pas le perdre (ou du moins, pas trop tôt).

Comparé au Tikbalang standard, il n'a pas de mines, mais a une arme de CC avec le trait anti-matériel. Il peut donc s'en prendre aux objectifs à détruire au CC. Cela, couplé au fait qu'il embarque un spécialiste en fait une troupe très complète de surcroît. Du fait qu'il

soit équipé d'une AP HMG et qu'il soit Mimétisme -3, le placer en suppression est toujours une option valide, pour peu que vous l'ayez bien positionné. Son lance-flamme et sa bonne résistance, couplées à la compétence Commandé à distance, en font une mauvaise cible pour les troupes d'assassinat (exceptée celles équipées d'armes monofilament). Enfin, prenez bien garde au fait que sa compétence Troupe religieuse le rend très vulnérable en réactif car il sera parfois difficile de lui demander de se retirer. Si une grosse pièce d'attaque adverse essaie de le détruire, il vaut mieux essayer de lui faire rater son jet de courage tout de suite plutôt que de tenter la chance plus tard et de rater le jet de VOL à un moment plus critique. N'oubliez pas que la compétence Escalader plus peut souvent être très pratique pour pouvoir se cacher.

Les drones

Armbots Bulleteer



ISC: Armbots: Bulleteer — Support Troops

REM

BULLETEER ARMBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	12	10	13	1	3	1	4	2

Equipment: Repeater

Special Skills: Remote Presence • Courage • Mimetism (-6) • Immunity (Shock) • Fireteam: Duo

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
BULLETEER	Heavy Shotgun	PARA CC Weapon(-3)	0	17
BULLETEER	Spitfire	PARA CC Weapon(-3)	1	23

Le Bulleteer, souvent aussi surnommé “murderbot” est le drone d’attaque par excellence de la PanOcéanie, porté sur l’agression constante. Rapide, létal avec son Mimétisme (-6) et d’un prix très abordable, il est connu et redouté de tous les joueurs vétérans, surtout une fois boosté par le programme Tir assisté disponible sur le Mulebot EVO. Le Bulleteer, en soit, est une troupe assez simple à utiliser, si vous faîtes attention à ses limites :

- Il est taillé pour tuer des troupes qui ne sont pas plus résistante qu’une ILO
- Il ne gère pas la longue portée
- Il encaisse très mal, donc attention aux gabarits directs
- Il est piratable, donc attention aux répétiteurs et aux Hackers adverses.
- Son efficacité diminue contre des troupes avec VMS ou avec un gros mimétisme.

Il est donc plutôt taillé contre les troupes qui coûtent à peu près son prix, mais peut en enchaîner plusieurs sans problème.

Parmi les deux profils, le plus populaire est le profil Spitfire. C’est celui qui a fait gagner à cette troupe son surnom et qui a fait tant d’envieux chez les Nomades jusqu’à l’apparition en N4 du Vostok (qui n’est rien d’autre qu’une version ultra lourde du Bulleteer). Létal et rapide en actif, il est aussi dangereux en réactif une fois mis en tir de suppression. En général, votre adversaire essaiera de le gérer avec une troupe avec une grosse rafale et un mimétisme ou VMS, ou alors avec une Warband à grand coup de gabarit direct ou de corps-à-corps. Faîtes donc bien attention à où vous le garez pour le tour réactif. Plus un Bulleteer Spitfire reste opérationnel longtemps, plus il saignera continuellement votre adversaire, jusqu’à un moment où il n’aura plus de quoi le gérer. Avec les OM, le Bulleteer Spitfire peut former de magnifique Duo avec les spécialistes wildcard de la sectorielle, ou bien Jeanne (V1 ou V2, mais je dirais que la V1 le complète mieux). Mon coup de cœur du lot est la duo entre le Bulleteer Spitfire et le KoJ Hacker. Il avance à la même vitesse, le Bulleteer est une pièce d’attaque peu onéreuse, donc vous perdez peu s’il se fait stopper en pleine charge tout en laissant votre KoJ à l’abri, il sert de répétiteur avancé mobile pour le KoJ, et le KoJ peut s’occuper de la courte portée et le CC. De plus, vous emmenez votre spécialiste vers l’objectif en même temps que vous nettoyez les troupes qui vous gênent. L’ensemble Bulleteer + KoJ + Mulebot EVO monte à 84 points et 2 points de CAP, mais vous en serez rarement déçu une fois que vous aurez pris le coup.

Le deuxième profil est plus un profil de sectorielle et taillé pour la défense et la contre-offensive. L'application d'un Fusil à pompe lourd avec un bonus de +6 en-dessous de 20 cm et d'un Mimétisme (-6) crée un énorme différentielle sur l'opposition qui sera souvent décisive pour tuer des troupes sans gabarit direct, même si elles ont une forte armure. Le répétiteur, couplé au gabarit direct du fusil à pompe, sont d'autres arguments pour utiliser cette troupe d'une façon plus défensive. Enfin, avec la compétence Fireteam : Duo, c'est un drone que vous pouvez emmener partout aux côtés de votre Santiago ou KoJ Spitfire ou bien encore Jeanne V2.

Il est bien évidemment possible de mettre en duo deux Bulleteers ensembles, mais vous mettez vos deux meilleurs drones d'attaque au même endroit et ils restent limités par le fait de n'avoir qu'1 STR et une faible protection.

Armbots Peacemakers

ISC: Armbots: Peacemakers — Support Troops

REM

PEACEMAKER ARMBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	12	10	13	1	3	1	4	2

Equipment: Repeater

Special Skills: Remote Presence • Courage • Forward Deployment (+8") • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
PEACEMAKER	Heavy Shotgun || AUXBOT_3	PARA CC Weapon(-3)	0	20
PEACEMAKER	Spitfire || AUXBOT_3	PARA CC Weapon(-3)	1	26

AUXBOT

REM

AUXBOT

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	10	8	11	0	3	1	1	0

Special Skills: Peripheral (Synchronized) • Courage • Forward Deployment (+8") • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
AUXBOT_3	*Heavy Flamethrower*	*PARA CC Weapon(-3)*	*0*	*4*

Le Peacemaker est à la PanOcéanie ce que le Morane Massaï est aux Nomades. Cependant, sa grosse taille de socle, son trait piratable et le fait que l'Auxbot soit une vraie troupe et non un équipement déployable font que son utilisation est moins populaire en PanOcéanie. Le fait que les PanOcéaniens ne soient pas d'excellents hackers accentue cet état de fait. Heureusement pour nous, les Ordres militaires sont une des anomalies dans ce consensus. Les OM ont accès à plusieurs bons hackers, un très bon killer hacker et peuvent aussi se permettre d'en jouer plusieurs grâce aux Escort Sergeants pour une défense puissante au niveau de la cyberguerre et de la défense de la zone de déploiement. Donc, si vous décidez d'investir dans une liste puissante au piratage, il peut devenir intéressant d'inclure des Peacemakers car ils pourront remplir plusieurs rôles dans votre liste :

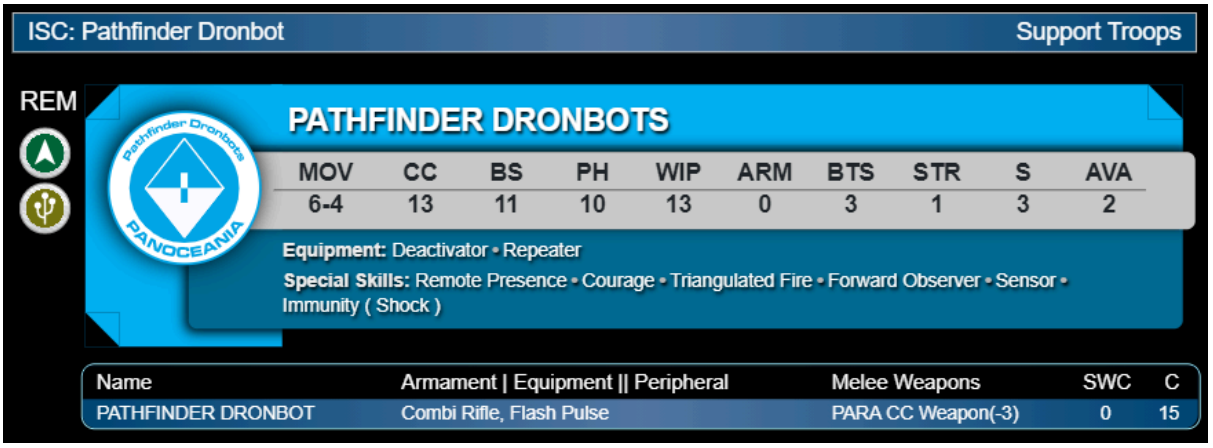
- La première ligne de défense : bien déployés, votre adversaire devra d'abord passer l'Auxbot avant de s'attaquer au Peacemaker. Deux ordres minimum pour gérer une

seule troupe, sans parler des dégâts potentiellement infligés par les armes des deux drones, c'est déjà intéressant. Sans parler qu'avec le répétiteur, vous allez vraiment compliquer la suite de l'assaut pour votre adversaire grâce au piratage.

- La première vague d'attaque : ces drones sont proches du milieu de table, ils seront donc déjà sur place pour agresser les infiltrés adverses, déblayer les mines et nettoyer les objectifs des troupes à proximité. Utilisez-les en conjonction de votre force de frappe longue portée pour maximiser leur impact.

De plus, pendant votre tour réactif, ils sont assez peu affectés par le programme Oblivion qui ne déconnecte pas l'Auxbot de son Peacemaker. Pour son prix en points, le Peacemaker offre beaucoup à condition que vous ne jouiez pas qu'un seul Hacker. Donc ayez bien conscience que si vous prenez ce drone, vous êtes un peu forcé d'aller à fond dans le piratage ou de faire l'impasse complètement. En revanche, rien ne vous interdit d'y aller plus à fond dans la présence en milieu de table avec l'ajout de Trinitaires, poseurs de mines ou non, mais cela aura un impact sur votre puissance de feu principale et sur la défense de votre de déploiement.

Pathfinder Dronbot


ISC: Pathfinder Dronbot — Support Troops

REM

PATHFINDER DRONBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipment: Deactivator • Repeater

Special Skills: Remote Presence • Courage • Triangulated Fire • Forward Observer • Sensor • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
PATHFINDER DRONBOT	Combi Rifle, Flash Pulse	PARA CC Weapon(-3)	0	15

Le Pathfinder est le premier des drones de soutien panocéaniens et le seul spécialiste des quatre. C'est aussi la seule troupe avec la compétence Capteur de toute la sectorielle. La troupe a perdu en intérêt avec la N4, surtout chez les Ordres Militaires, avec le changement sur les programmes des dispositifs de piratage. Maintenant, si vous voulez améliorer votre Pathfinder, il vous faut impérativement investir dans une Mulebot EVO (ce qui signifie que vous faîtes une croix sur l'un des trois ordres réguliers les moins chers de la sectorielle). Hors, ce drone entrera en concurrence avec de meilleures cibles pour le programme Tir assisté, comme le Bulleteer, ou avec vos ILOs et vos TAGs qui pourraient avoir momentanément besoin de Fairy Dust pour se protéger des attaques de com. Histoire de refermer le couvercle, ce drone est intéressant car il atteint rapidement les objectifs en milieu de table et possède une VOL supérieure à celle d'un Fusilier, d'un Bolt ou d'un ORC. Malheureusement pour lui, contrairement à la NCA, les OM ont très souvent une VOL de 13 et emmènent très souvent leur spécialiste lors de l'assaut sur l'objectif, ce qui fait qu'il y a moins besoin d'avoir un spécialiste qui court une fois le chemin déblayé.

Il reste que c'est le seul spécialiste à moins de 20 points qui fait 15 cm sur chaque premier mouvement, qu'il possède un répétiteur et le Capteur peut aider à l'occasion. Il reste

donc une troupe décente qui pourra plaire à certains, surtout les débutants qui découvrent le combat contre des armées adeptes des troupes camouflées. Mais, pour être franc, c'est malheureusement l'une des rares sectorielles PanO qui aura peu d'utilité de son kit.

Sierra Dronbot

ISC: Sierra Dronbot — Support Troops

REM

'SIERRA' DRONBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	11	10	13	0	3	1	3	2

Equipment: 360° Visor

Special Skills: Remote Presence • Courage • Total Reaction • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
SIERRA DRONBOT	Heavy Machine Gun	PARA CC Weapon(-3)	1	24

Le Sierra Dronbot est le deuxième drone de soutien de la PanOcéanie. Il partage avec le Pathfinder le même châssis mais l'équipement, lui, diverge complètement. Il s'agit d'une troupe d'appui low-cost qui pourra être efficace en attaque comme en défense contre les troupes légères qui chercheraient à exploiter des failles dans votre réseau de défense. La combinaison Viseur 360° et Réaction totale font que ce drone est excellent pour protéger votre zone de déploiement des aéroportés, y compris le Sergent Duroc. Sa HMG mettra à profit également les longues diagonales qui parcourent votre zone de déploiement, rendant un assaut avec des troupes équipées de fusils ou fusils à pompe très compliqué. Le fait qu'il soit un drone avec Commandé à distance fera qu'il sera difficile pour votre adversaire de s'en débarrasser définitivement tant que votre Machiniste ou votre Tech Bee pourra le réparer. Ce qui finira par être dramatique au tour 3 car les troupes rapides équipées de HMG deviennent de plus en plus efficaces à mesure que la partie avance et que les grosses troupes tombent.

Clipper Dronbot

ISC: Clipper Dronbot — Support Troops

REM

'CLIPPER' DRONBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	13	12	10	13	0	3	1	3	1

Special Skills: Remote Presence • Courage • Immunity (Shock) • BS Attack (Guided)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
CLIPPER DRONBOT	Missile Launcher	PARA CC Weapon(-3)	1.5	16

Troisième modèle des drones de soutien, le Clipper est la plateforme de missiles guidés de la sectorielle. Les OM ayant une bonne capacité de jouer un piratage efficace, le Clipper est une troupe à envisager dans un groupe 2. Si vous faîtes attention à ne pas le perdre définitivement pendant votre tour réactif, en exploitant sagement sa compétence Commandé à distance, il peut servir de troupe d'ORA tout en étant une épée de Damoclès au-dessus de la tête des troupes en état Ciblé ou de celles qui tenteraient de rentrer dans

votre zone de piratage. 16 points et 1,5 points de CAP ne sont pas toujours simples à trouver dans une sectorielle qui a tendance à multiplier les armes lourdes sur des plateformes coûteuses et dont les poseurs de mines coûtent 1 point de CAP pièce.

Fugazi Dronbot

ISC: Fugazi Dronbot — Support Troops

REM

FUGAZI DRONBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-6	13	8	11	13	0	3	1	3	1

Equipment: Repeater
Special Skills: Remote Presence • Courage • Mimetism (-3) • Immunity (Shock)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
FUGAZI DRONBOT	Flash Pulse	PARA CC Weapon(-3)	0	7

Le Fugazi est l'ordre régulier le moins cher de la sectorielle en plus d'être une bonne troupe défensive. C'est typiquement l'une des troupes que vous allez intégrer quasiment dans toutes vos listes ayant l'ambition de dépasser 10 slots de remplis. Etant donné qu'on n'en a qu'un dans une sectorielle qui a des difficultés à atteindre 15 slots remplis sans faire des sacrifices dans tous les sens, il n'y a pas vraiment à réfléchir. Prenez-le et apprenez à en tirer le maximum. Ce sont les autres sectorielles PanO qui se posent la question de l'intérêt d'en jouer trois ou pas. Nous n'avons pas ce luxe ici.

Mulebots

ISC: Mulebots — Support Troops

REM

MULEBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
4-4	13	11	10	13	2	3	1	4	2

Equipment: Baggage
Special Skills: Remote Presence • Courage • Immunity (Shock)

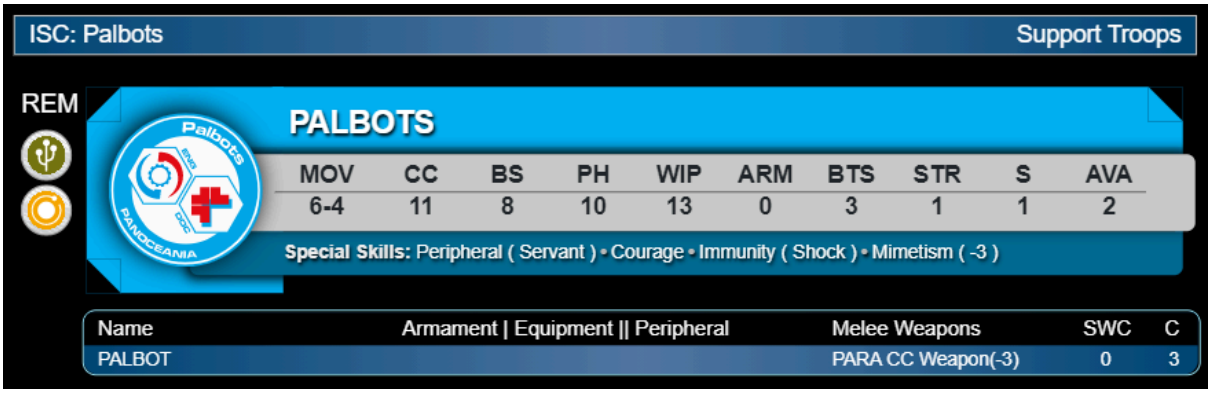
Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
MULEBOT (Deactivator, Repeater)		PARA CC Weapon(-3)	0	8
MULEBOT (Hacker, EVO Hacking Device)		PARA CC Weapon(-3)	0.5	15
MULEBOT (Total Reaction, Repeater)	Combi Rifle	PARA CC Weapon(-3)	0	19

Le Mulebot est le drone notoirement connu dans les listes PanO comme étant le signe de la génération d'ordres pas cher. C'est particulièrement vrai dans les Ordres militaires à cause de la DISP 1 du Fugazi. C'est tout de même aussi un gros répétiteur et une troupe capable de regarder ce qui peut arriver sur bord de votre zone de déploiement non surveillé pour tenter une esquive dans le cas de l'arrivée d'un aéroporté ou bien un Look out!. Et le Bagage est très pratique pour les troupes avec des armes à munitions limitées (Panzerfaust, Blitzen, Drop Bears, etc.)

Le profil EVO change pas mal l'apport de ce drone. On perd l'optique d'ordre pas cher pour obtenir un Hacker de soutien qui pourra soutenir vos drones et aider vos ILOs, TAGs et drones à se défendre contre le piratage. C'est aussi une troupe indispensable si vous comptez jouer un Santiago Saut de Combat et rendra l'atterrissage des aéroportés adverses plus compliqué (uniquement sur la compétence Saut de Combat).

Le troisième profil est très rarement vu. Je pense qu'il peut avoir son intérêt dans des cas très spécifiques (comme une des missions de la campagne de Paradiso). En-dehors de ça, je pense qu'il touchera rarement la table (mais je peux me tromper et vous êtes donc libres d'essayer et de vous rendre compte vous-mêmes s'il vaut le coup ou pas).

Palbots


ISC: Palbots — Support Troops

REM

PALBOTS

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S	AVA
6-4	11	8	10	13	0	3	1	1	2

Special Skills: Peripheral (Servant) • Courage • Immunity (Shock) • Mimetism (-3)

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
PALBOT		PARA CC Weapon(-3)	0	3

Je ne m'étendrai pas sur à quoi sert un Palbot de manière générale. Mais pour ce qui concerne les OM, il servira surtout si vous n'avez pas l'intention d'avoir votre Machiniste dans votre FT de Crosiers et/ou que vous n'avez pas l'intention de payer un infirmier ou un médecin à chacune de vos fireteams.

Les tirailleurs

Tierçaires trinitaires

ISC: Trinitarian Tertiaries — Veteran Troops

SK

TRINITARIAN TERTIARIES

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	18	12	10	13	1	0	1	2	3

Special Skills: Surprise Attack (-3) • Camouflage • Hidden Deployment • Mimetism (-6) • Stealth • Religious Troop • Infiltration

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
TRINITARIAN	MULTI Sniper Rifle	Pistol, CC Weapon	1.5	28
TRINITARIAN (Forward Observer)	Boarding Shotgun, D-Charges, Flash Pulse, Shock Mines	Pistol, CC Weapon	0	27
TRINITARIAN (Minelayer, Forward Observer)	Boarding Shotgun, D-Charges, Flash Pulse, Shock Mines	Pistol, CC Weapon	1	28
TRINITARIAN (Forward Observer)	Submachine Gun, D-Charges, Flash Pulse, Shock Mines	Pistol, CC Weapon	0	23

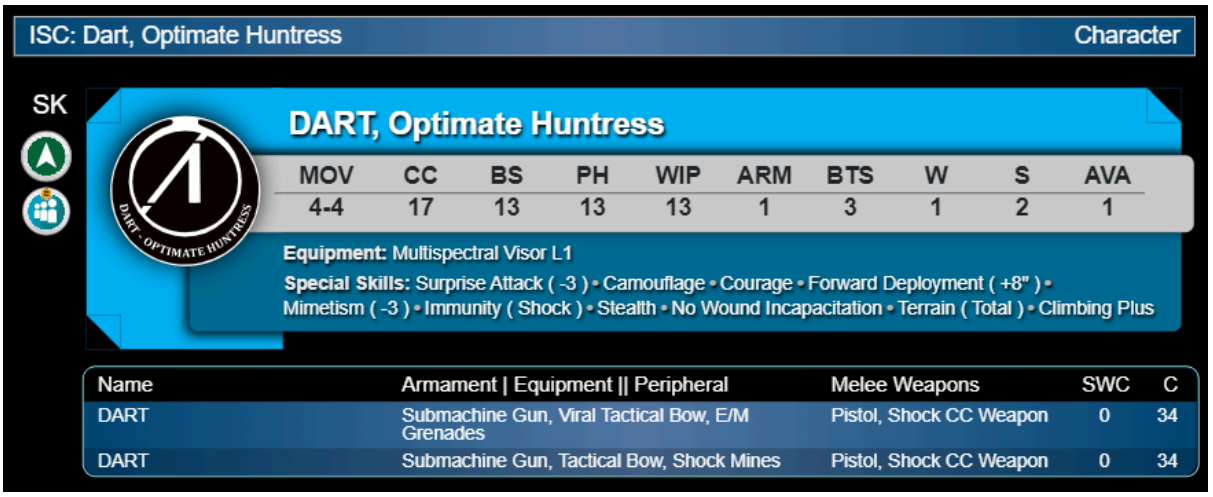
Les Tierçaires trinitaires sont les éléments de subtilité et de surprise dans une sectorielle qui est réputée pour son approche brutale et frontale des scénarios. Leur principale force est d'être une troupe infiltrée avec Déploiement caché, Mimétisme (-6) et d'être à un prix aussi faible que possible pour une telle troupe. De plus, trois des quatres profils proposés sont Observateurs d'artillerie, ce qui fait qu'ils sont des spécialistes qui vous permettront soit d'acquérir des objectifs avancés tôt dans la partie, soit de voler des objectifs en fin de partie à votre adversaire. Le revers de la médaille est que ces profils sont optimisés pour le combat à courte portée (ou les ORAs problématiques à très longue distance pour le sniper). Là où la majorité des troupes infiltrées se repose sur une fusil (Combi ou non) beaucoup plus versatile, les Tierçaires voient leur efficacité au combat diminuer drastiquement quand leur cible s'éloigne. Le moindre Mimétisme couplé à un couvert au-delà de 20 cm signifie que vos chances d'éliminer votre cible sont faibles. Pas de compétence de mouvement à travers des terrains difficiles est aussi un problème dans certains cas (est plus souvent une absence d'un avantage partagé par toutes les autres troupes de cette catégorie). Le PH 10 signifie qu'ils esquivent très mal et sont donc très vulnérables aux gabarits et aux mines.

Le choix de tel ou tel profil FO dépend de ce que vous recherchez et aussi de votre expérience. Le profil mitraillette peut se mettre en suppression tandis que le fusil d'abordage peut surprendre une fireteam et la mettre en difficulté sans prévenir. Seul le profil Poseur de mine est clairement orienté pour améliorer votre défense. Il coûte cher en CAP mais vu la rareté de la compétence dans la sectorielle et les possibilités d'économiser du CAP ailleurs, c'est un coût qu'on peut vouloir payer sans trop réfléchir (tout dépend de vos besoins et de votre style de jeu). Ils sont aussi un moyen de protéger Dart en faisant un petit bonneteau entre les marqueurs Camouflage.

Le profil Sniper est un bon profil de harcèlement. Il peut surprendre une troupe armée pour la courte portée depuis l'autre bout de la table sans prévenir et l'éliminer sans laisser beaucoup d'options à votre adversaire en-dehors de l'esquive ou bien il peut s'attaquer à un membre de fireteam qui n'est pas le leader pendant que cette dernière

s'active. Les Snipers comme lui sont nombreux dans Infinity et la qualité de leur impact dépend beaucoup de la pratique. Il n'y a pas de recette miracle, si ce n'est que de comprendre ce que votre adversaire va chercher à faire et essayer de le prendre à contrepied avec. Il peut être un bon soutien pour Mendoza sur des pièces placées un peu trop loin pour l'Aristo mais qui seront des cibles faciles pour le Sniper.

Dart



ISC: Dart, Optimate Huntress — Character

SK

DART, Optimate Huntress

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	17	13	13	13	1	3	1	2	1

Equipment: Multispectral Visor L1

Special Skills: Surprise Attack (-3) • Camouflage • Courage • Forward Deployment (+8") • Mimetism (-3) • Immunity (Shock) • Stealth • No Wound Incapacitation • Terrain (Total) • Climbing Plus

Name	Armament | Equipment || Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
DART	Submachine Gun, Viral Tactical Bow, E/M Grenades	Pistol, Shock CC Weapon	0	34
DART	Submachine Gun, Tactical Bow, Shock Mines	Pistol, Shock CC Weapon	0	34

Dart est le prédateur ultime des infiltrés de milieu de table. Elle est déployée proche du centre de table, camouflée et possède tout le kit pour tuer des troupes camouflées qui se seraient cachées sur des toits ou derrière un champ de mines et y survivre, surtout face aux troupes équipées d'un fusil à pompe. On notera, par contre, que son équipement est complètement tourné vers la courte portée. Elle deviendra donc rapidement inefficace et ne pourra partir à l'assaut que sur des tables qui lui permettent de passer rapidement de couvert en couvert. Son prix est aussi le même que celui d'un Hospitalier et ne peut donc être sacrifiée inutilement. Elle est la solution la plus simple à appliquer contre un milieu de table fortement peuplé par votre adversaire mais elle est aussi une cible prioritaire pour votre adversaire. Il va donc falloir la protéger et cela n'est pas aussi simple quand elle représente déjà l'équivalent d'un Hospitalier avec déploiement avancé. Elle se protège pas mal seule contre des troupes infiltrées ou d'assaut standard, mais certaines, plus impressionnantes comme les Bearpodes, les Dogfaces, les Kahru, les Vargar ou les ORCs de la SWF n'en feront qu'une bouchée. Il faut donc bien adapter son déploiement et son utilisation en fonction de la table et des troupes adverses.

Côté profils, la première option offre un plus gros panel de possibilités tactiques et de menaces, étant une des rares sources de munitions E/M et de tir spéculatif de la sectorielle et la seule capable de se camoufler et déployée proche de l'adversaire. C'est aussi la seule source de munitions virales de toute la sectorielle, ce qui peut servir contre les Dogfaces.

Le deuxième est plus centré vers l'optimisation de son rôle premier. Si vous estimez que déblayer le milieu de table est tout ce dont vous avez réellement besoin, c'est ce profil qui est le plus adapté.

Conseils pour construire ses listes chez les Ordres Militaires

Ce que je propose n'est pas la recette miracle. Chacun a sa façon d'approcher le jeu et une partie. Toutefois, je pense que ces lignes pourront au moins guider les débutants et ceux qui se sentent perdus dans la sectorielle. Je vous présente ici comment j'approche la construction de listes dans cette sectorielle. Pour d'autres, c'est un autre schéma de pensée que je peux être amené à utiliser.

1) Quel type de table ?

Les Ordres militaires ont la particularité, comparée aux autres sectorielles panocéaniennes, d'être assez mal dotés en puissance de feu à longue portée. Il est donc important dès le départ de faire sa liste en fonction de si quitter la zone de déploiement nécessite une HMG ou non. Si ce n'est pas le cas, on peut s'éviter l'investissement important que demande la domination des longues portées en tour actif pour la sectorielle. Si on s'attend à devoir faire chauffer un peu la HMG pour pouvoir bouger où si des lignes de vue à longue portée offrent des options d'attaque intéressantes, une liste avec un Tikbalang, un KotHS ou une fireteam d'Hospitaliers avec une HMG doit être la réponse.

2) Quelle armée ?

Les Ordres militaires sont très sensibles au(x) type(s) d'ORAs que l'adversaire va utiliser en début de partie. S'ils se repose essentiellement sur de la puissance de feu à longue portée en fireteam Core couplée avec des pulsations flash avec peu de piratage en milieu de table et de déploiement caché (comme ça peut être le cas face à Acontecimento, Varuna, Svalarheim ou Tunguska, par exemple), la bonne réponse sera souvent la Core d'Hospitaliers avec au moins une HMG à l'intérieur (deux si vous n'êtes vraiment pas confiants). Le Tikbalang est aussi une option viable. Plus résistante et moins lourde pour le placement, elle coûte plus cher en termes de points par ordre, en général.

Si vous affrontez une armée adepte du réseau de répétiteurs en milieu de table soutenu par plusieurs hackers, dont certains avec Sixième sens, prendre de quoi détruire les répétiteurs sera primordial. Trinitaires, Dart, KotHS sous pare-feu, Mendoza… des solutions existent avec un prix plus ou moins important. Mais ce sont des options qu'il faut avoir pour se sortir de ce mur d'ORA. Passer par un überhacker comme De Fersen ou le KoJ Hacker est aussi un pari qui peut payer, à condition d'avoir le soutien du Machiniste pour ne pas les perdre une fois qu'ils seront entrés dans le réseau de répétiteurs. Il faut aussi être sûr de ne pas se retrouver dans des oppositions qui ont peu de chances d'amener à une issue autre qu'un statu quo.

Si vous avez une bonne chance de tomber contre des troupes d'ORA solo de haute qualité comme un Garde Suisse lance-missile, un Cutter ou un Jotum ; où fort TR, grosse rafale et munitions AP sont primordiales ; il vous faut absolument le Tikbalang et un Machiniste pour le soutenir. On pourrait aussi mettre dans cette catégorie le Noctifer lance-missile et le Nadhir car un gabarit d'impact à longue portée couplé à un déploiement caché et un fort Mimétisme sont un problème souvent dans le même genre.

Contre des listes fortement orientées vers le camouflage ou les fumigènes, un Frère Noir HRL et quelques autres porteurs de VMS et des troupes équipées d'armes avec Tir intuitif seront très utiles.

3) Quel type de scénario ?

Maintenant qu'on sait quels outils on va avoir besoin pour commencer à jouer sans servir obligatoirement de punching ball, on va pouvoir penser à comment accomplir la mission.

S'il faut aller traverser la table pour détruire un objectif, on peut prévoir une petite Duo ou Haris rapide avec un porteur d'arme lourde et un spécialiste qui évoluent de concert pour tâter un peu le terrain et commencer à créer un passage. Si ça passe, on peut même aller détruire l'objectif directement et ensuite se concentrer sur la défense du nôtre. Toujours prévoir une option où la Core va devoir traverser la table pour aller faire la mission. Un TAG ou un Trinitaire FO peuvent aussi faire l'affaire, en fonction de la table et du contexte.

Pour les scénarios de tenue de zones, les Peacemakers et les Trinitaires sont de très bonnes troupes pour assurer la possession de notre moitié de table. Des troupes de frappe rapide pour aller prendre pied dans la moitié de table adverse sans impliquer trop de points sont idéales pour grappiller des points ou contester la possession de l'autre moitié de table jusqu'au moment où on lâche la Core pour qu'elle traverse la table. Une Core lourde, de Teutons, d'Hospitaliers ou de Crosiers avec plusieurs chevaliers est adaptée à ce genre de scénario. Jouer sur la domination au piratage avec des Sergents Hackers et un KoJ ou De Fersen fonctionne aussi.

Pour les scénarios qui misent sur l'accomplissement de classifiés, il est important de bien panacher les spécialistes. L'utilisation des nombreuses options de fireteams de la sectorielle est une des clés de la victoire, ainsi que les spécialistes d'attaque solo comme le Santiago ou De Fersen. Les Trinitaires sont très bons ici aussi.

4) Combien d'ordres ?

Idéalement, 15. Mais parfois, réduire à 14 ou 13 est inévitable. Si vous jouez à un seul groupe, il est impératif d'abuser des ordres supplémentaires (impétueux, lieutenant/lieutenant +1 ordre via NCO, Conscience tactique) pour compenser. Gardez bien en tête que jouer avec un seul groupe est un exercice difficile pour un débutant sur le positionnement.

5) Ne pas oublier les troupes de soutien et de temporisation

C'est souvent ce qu'on met à la fin, mais il faut penser à les inclure. Tout simplement parce que les OM n'ont pas une grosse défense au tir en début de partie et que la sectorielle se repose aussi sur la notion de résilience. Soutenir cette force en retardant le moment où votre adversaire pourra s'attaquer à vos troupes clés et leur permettre de reprendre le combat pour mitiger les dégâts infligés par votre adversaire feront souvent la différence. Si beaucoup d'armées estiment que les ingénieurs et médecins ne sont pas quelque chose d'automatique, je pense que c'est le cas dans cette sectorielle. Les armes E/M et le piratage

sont une plaie pour vos troupes les plus importantes et vu le prix de vos chevaliers, les faire combattre le plus longtemps possible permet de rentabiliser l'investissement au maximum.

Comment cela peut se traduire sur la construction d'une liste :

Partons dans le cas où l'on s'attend à jouer sur une table pas forcément amicale pour les armées se reposant essentiellement sur les Spitfire et que l'on risque de jouer contre une armée riche en armures lourdes ou qui mettra sur table un TAG ou une troupe d'ORA avec un fort mimétisme (ou bien un peu de tout ça en même temps).

La solution la plus simple est une troupe équipée d'une mitrailleuse AP capable de gagner ses face-à-faces de façon fiable et qui est assez résistante pour encaisser un ratage sur un tir hors-couvert (cas typique d'une troupe avec Mimétisme (-6) et Déploiement caché) et donc nous permettre de dégager le chemin vers le milieu de table. Dans le cas des Ordres militaires, seul le Tikbalang répond efficacement à cette problématique.

Le scénario est un scénario de tenue de zones.

Il nous faut donc soit de quoi prendre le terrain à l'adversaire et le tenir ensuite, soit s'assurer que l'adversaire aura du mal à nous prendre notre terrain pour se contenter de jouer l'attrition. Puisqu'on s'attend à jouer contre une armée capable de nous mettre des troupes lourdes sur le terrain, partir sur une défense autour du piratage est une option viable. Il nous faudra donc des Hackers (trois pour bien faire) et des répétiteurs. Les Sergents de l'Ordre sont les Hackers les moins chers de la sectorielle. On rajoute un des überhackers de la sectorielle au mélange et des répétiteurs avancés. Les Sergents d'escorte sont les plus adaptés pour la défense et la tenue du terrain, ce sont donc eux qui seront privilégiés.

On va essayer de prendre un maximum d'ordres en remplissant d'ordres pas chers et en optimisant le prix des Fireteams.

Ce qui nous conduit à ça :

Casseur d'ORA

Fireteam Hospitaliers d'assaut

Défense par le piratage

Réseau de répétiteurs

Military Orders -

Max. Points: 300 | SWC 4 | Points 300

New group | Spec-Ops

Name	Weaponry | Equipment	Melee Weapons	SWC	C
GROUP 1 9 2			4	252
TIKBALANG OF MONTESA (Religious Troop)	AP Heavy Machine Gun, Heavy Flamethrower	DA CC Weapon	1.5	68
CRABBOT	Flash Pulse		0	0
DE FERSEN (Lieutenant)	Spitfire	Pistol, AP + Shock CC Weapon	1.5	51
KNIGHT HOSPITALLER (Doctor)	MULTI Rifle | MediKit	Pistol, DA CC Weapon	0	35
ORDER SERGEANT	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0	13
ESCORT SERGEANT (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0.5	22
AUXBOT	Heavy Flamethrower	PARA CC Weapon(-3)	0	4
ESCORT SERGEANT (Hacker, Hacking Device)	Combi Rifle	Pistol, CC Weapon	0.5	22
AUXBOT	Heavy Flamethrower	PARA CC Weapon(-3)	0	4
PEACEMAKER	Heavy Shotgun	PARA CC Weapon(-3)	0	20
AUXBOT_3	Heavy Flamethrower	PARA CC Weapon(-3)	0	4
MULEBOT (Deactivator, Repeater)		PARA CC Weapon(-3)	0	8
MULEBOT (Deactivator, Repeater)		PARA CC Weapon(-3)	0	8
TECH-BEE (Specialist Operative, Deactivator)	Flash Pulse | GizmoKit	Pistol, PARA CC Weapon(-3)	0	5
GROUP 2 3 1			0	48
PEACEMAKER	Heavy Shotgun	PARA CC Weapon(-3)	0	20
AUXBOT_3	Heavy Flamethrower	PARA CC Weapon(-3)	0	4
FUGAZI DRONBOT	Flash Pulse	PARA CC Weapon(-3)	0	7
MACHINIST	Combi Rifle, D-Charges | GizmoKit	Pistol, CC Weapon	0	15
PALBOT		PARA CC Weapon(-3)	0	3
WARCOR (360º Visor)	Flash Pulse	Stun Pistol, PARA CC Weapon(-3)	0	3

On notera que le point 5) est couvert par l'Hospitalier Docteur, le Machiniste et la Tech Bee pour le côté support et que les troupes pour retarder l'adversaire sont le Fugazi, les Peacemakers, la Tech Bee et le Warcor.

Ceci est un exemple, on aurait pu avoir d'autres approches pour la même problématique, en fonction des troupes que vous arrivez à faire fonctionner. Il pourra être noté que l'Hospitalier docteur avec fusil MULTI a été préféré à l'Infirmier pour des raisons à la fois de résilience, de puissance d'attaque et aussi car il n'y a plus d'option de troupe dans les OM à 10 points ou moins qui ne soit pas déjà en disponibilité maximum dans la liste. Dans cette liste, le point critique est la survie de De Fersen. Comme déjà expliqué dans sa section, il est capable de couvrir beaucoup de rôles, ce qui fait qu'il est facilement très sollicité. Ici, perdre De Fersen fait que vous perdez à la fois votre principale pièce d'assaut, votre lieutenant et votre überhacker. Votre déploiement et votre jeu devront donc le prendre en compte.

Par quoi commencer la sectorielle :

Puisque la construction de listes est assez riche dans cette sectorielle, vous risquez de vouloir une multitude d'options pour pouvoir vous amuser et renouveler votre façon de jouer. Gardez à l'esprit que la liste qui suit est établie dans un souci d'options de jeu et de construction de listes. Vous êtes évidemment libres d'acheter toutes les figurines qui vous font de l'œil.

Pour le premier achat, je vous recommande de partir sur l'Action Pack des Ordres militaires :

Il vous fournit 3 Crosiers (2 Combi et la Sptifire VMS2 si vous êtes WYSIWYG mais le proxy à Infinity est plus que courant, donc ne vous embêtez pas trop avec ça), 1 Chevalier commandeur, 1 Frère Noir (HRL), 1 Infirmier de Saint Lazare (Combi), 1 Chevalier de la Justice (Spitfire), 1 Chevalier de Santiago (KHD Combi) et 1 Chevalier du Saint Sépulcre (AP HMG).

En deuxième achat, le Support Pack me paraît incontournable pour soutenir vos chevaliers et ouvrir un peu vos choix de fireteams avec le Machiniste :

Ensuite s'ouvrent à vous quatre choix non-exclusifs :
La boîte de Tierçaires trinitaires :

La boîte de Chevaliers teutoniques :

La boîte de Chevaliers Hospitaliers :

La boîte de Sergents de l'Ordre :

A savoir que les deux dernières propositions se retrouvent avec d'autres figurines dans la boîte 300 points Ordres militaires pour un peu plus cher que le prix des deux boîtes vendues séparément :

Si vous êtes toujours intéressés après tout ça pour poursuivre, acquérir de quoi proxy le Tikbalang (ou l'acquérir si vous êtes riche ou chanceux) ou bien se fournir en drones (Dronbots, Armbots et Mulebots) vous permettra d'augmenter vos choix de troupes peu onéreuses. Le blister du Warcor et de la Tech Bee sont aussi très intéressants dans ce but.

Après cela, l'essentiel de la sectorielle devrait avoir été couvert. Si vous voulez étoffer votre collection, les blisters pour Mendoza, De Fersen, Jeanne d'Arc, le chevalier de Santiago et le Frère Croisé ou les boîtes de Montesa et du Seraph sont également disponibles.