

VÉTÉRANS 0-5

1 Sergent

60 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	3+	3	3	1	2	7

Sergent : n'importe quelle figurine à 6" ou moins du sergent peut utiliser son Cd.

Vétéran : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

0-2 Vétéran

35 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	3+	3+	3	3	1	1	6

Vétéran : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

0-2 Medic/Vox-caster/Porte-étendard

15 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	5+	5+	3	3	1	1	6

Vétéran : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

0-2 Conscripts

15 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	5+	5+	3	3	1	1	6

Vétéran : un vétéran retire 1 pin à chaque fin de tour.

SOLDATS DE 2ND CLASSE

Soldats

25 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	4+	4+	3	3	1	1	6

0-2 Heavy Weapons Squad

50 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd
	6	4+	4+	3	3	1	1	6

Duo : une Heavy Weapons Squad ne nécessite que d'une seule action "recharger" pour recharger son arme lourde.