

Tactica GI

Par Khaldorn

vincent.chaplais@libertysurf.fr

Ce tactica n'a pour but que de donner quelques indications sur l'utilisation de la GI, armée principalement connue pour son aspect statique et sa puissance de feu, mais qui possède tout de même de quoi surprendre votre adversaire, et suffisamment d'éléments mobiles pour ne pas se restreindre à dresser la table de pique-nique...

Revue de troupes	2
L'arsenal	6
Doctrines	8
Listes d'armée	10

Revue de troupes

QG :

- Ici 2 extrêmes: d'un côté vous avez le chef de peloton avec ses gardes, qui équipés au minimum et uniquement pour le tir conviendront très bien à une armée planquée en fond de table (mais attention au Commandement). De l'autre vous avez le colonel affichant un point de Cd et de vie supplémentaire, ce qui représente bien des avantages: meilleure résistance au CàC (contre de la troupe de base, les gros patrons adverses sont à oublier) et ce petit point de Cd qui de par la Règle Spéciale de Commandement permet de s'éviter bien des désagréments.

L'équipement

- Ici encore, une question de doctrine, vous pouvez choisir le minimum pour votre officier comme un bolter par exemple et doter l'escouade d'une arme lourde et 2 armes spéciales.
- L'autre voie est celle de l'assaut, c'est ici que le colonel prend sa valeur pour son PdV supplémentaire, équipé d'un gantelet énergétique, d'un pistolet à plasma, d'une armure carapace, d'un champ réfracteur et d'un Signe particulier, vous avez un officier tout à fait capable au CàC et parfait pour la contre-charge si accompagné d'un commissaire. Mais attention au coût de votre QG au final car un tel choix nécessite sa chimère de transport et tend à orienter le reste de l'armée autour de lui.

L'escouade QG:

- Les armes spéciales à prendre sont plus particulièrement les l-plasma et fuseurs pour leur potentiel destructeur, le l-flammes en cas d'économie de point et d'armées populeuses en face. Un mélange de l-plasma et fuseurs (bien que cher) est très efficace en cas de percée de l'adversaire.
- Le Sergent vétéran est à oublier lui aussi car n'étant pas un officier, il n'a pas accès aux armes énergétiques et autres équipements intéressants pour le CàC.
- Le médecin se remboursera aisément, ne pas oublier que le médipac fonctionne même si la touche ayant provoqué la blessure était de PA supérieure ou égale à l'armure.
- Le porte-étendard peut se révéler intéressant pour ceux voulant conserver une armée soudée jusqu'à la fin.
- La radio ne vaut pas son coût et se révèle vite être un gouffre à point si on veut en faire profiter son armée, la Règle de Commandement de la garde de par la multiplicité des escouades QG et de Cd remplira très bien son office.
- Transport, une chimère avec blindage renforcé et fumigènes (dur qui fume) peut se révéler utile pour porter le combat chez l'ennemi, mais son coût élevé et sa fragilité nécessitent un support conséquent.
- L'escadron de sentinelles permet de multiplier les choix simples de ces sympathiques bipèdes.

Escouade antichar:

- Préférez le lance-missiles au canon laser, ce dernier rendant l'escouade trop rentable pour votre adversaire.

Escouade d'appui-feu:

- Préférez l'autocanon car celui-ci se révélera plus utile que le bolter lourd contre la majorité des armées à tendance dur (à l'exclusion des tyranides), sa force de 7, ses 2 tirs et sa portée améliorée lui permettant de s'occuper des transports ennemis, blindés légers et autres véhicules d'attaque rapide aisément.
- Le bolter lourd reste cependant un bon choix si vous comptez affronter du Tau ou de l'ork à pied, voir de la GI.

Escouade d'arme spéciale:

- Payant ses armes à un coût prohibitif, elle se démarque par sa possibilité d'avoir une charge de démolition. 2 fuseurs la transformeront en chasseuse de personnages indépendants, tandis que les 2 lance-flammes pourront se révéler utiles afin de noyer sous le saint napalm les hordes impies que n'hésitera pas à vous envoyer votre adversaire. Enfin cette escouade combinée à la doctrine "Troupes aéroportées" vous permettra de temps à autre de briser les plans de votre adversaire surtout grâce à la charge de démolition.
- Les fusils de sniper sont réservés aux parties à relief où ils compléteront à merveille vos formidables snipers ratlings.

Prêtres:

- Formidables gouffres à points, les prêtres n'auront pour unique vocation que d'être équipés au maximum (rosarius/éviscérateur/honorifica) collés dans un QG spécialisé pour le close pour une orgie de charges débilitaires.

Escouade de mortier

- De l'indirect F4 Pa6 en batterie pour 80pts reste coûteux.

- De plus le test de blocage imposé par l'arme a énormément perdu de sa valeur avec l'introduction de tout un tas de règles spéciales pour chaque armée (sans peur, comptage, étheré, synapse...)
- On peut à la rigueur justifier un tel choix contre une armée composée majoritairement d'infanterie légère en multipliant les galettes et biscuits de l'armée indirects (2*3 mortiers +3*1 basilisks) - Une escouade de mortier postée derrière 2 basilisks peut aussi s'étaler afin de gêner l'entrée en jeu de scouts SW, tout en gardant la possibilité de tirer durant la partie (que de relief en perspective)

Commissaire:

- Personnage utile dans l'optique d'une armée cherchant à pouvoir contre attaquer au CàC, sa règle d'exécution sommaire ne sera pas trop gênante de par sa tendance à mourir en premier en close suite à un placement judicieux.
- Le point de commandement supplémentaire que confère sa motivante présence couplée à un signe particulier assurera quand nécessaire et voulu la réussite des tests de commandement.
- On aura tendance à se passer de ses coûteux services dans une armée full tir de fond de table et l'on regrettera l'impossibilité de le déployer avec l'escouade de son choix pour un coût normal.

Élite :

Ratling:

- Trop chers, profil minable, armement avantageusement remplacé par la multiplication des canons lasers contre les gros monstres, et galettes et biscuits contre l'infanterie. On oublie.

Ogryns:

- Un profil alléchant pour un coût correct, le gros malin de série (avec une armure carapace et une médaille pourpre par exemple pour encaisser les premiers pains en rigolant comme un benêt) ainsi qu'une chimère dur qui fume légèrement armée.
- Cette unité reste toutefois fragile contre les personnages à gantelet, galettes et armes lourdes ennemies par rapport à son coût global. De plus ne pouvant se débrouiller par elle-même dès que l'ennemi aligne des troupes en armures lourdes, elle nécessite l'appui d'autres unités comme un QG de close, vétérans voir cavaliers, tout ceci faisant tourner l'armée vers une spécialité qui n'est pas la sienne.

Troupes de Choc:

- Escouade rentable et polyvalente, armée de 2 l-plasmas ou fuseurs, elle sera à même de combler les brèches dans votre dispositif en apportant une bonne puissance de feu assez mobile pour un coût raisonnable.
- Grâce à la doctrine grenadiers, ces escouades pourront remplir les choix de troupes au moindre coût, multipliant ainsi les armes spéciales et servant de "jokers" lors du déploiement.
- L'infiltration permet de les mettre en position là où ils seront les plus nécessaires (le plus souvent pour renforcer une position dans votre zone de déploiement derrière un écran de gardes classiques).
- La FeP peut se révéler intéressante pour des escouades équipées de flamer/fuseurs, une escouade armée de fuseurs pourra se rentabiliser assez aisément en s'attaquant aux soutiens ennemis. J'aurais toutefois tendance à alors en jouer deux et à n'avoir qu'une confiance relative en eux.

Vétérans endurcis:

- Unité configurable à souhait, partagée entre un gros effectif bardé d'armes spéciales et lourdes écranté ou un effectif réduit infiltré jouant à la chasse au blindé de flanc.

Technaigure:

- Personnage pré-équipé, payant ses serviteurs sur son quota d'équipement lui interdisant de se booster lui-même à des fins honorables, un choix pas terrible mais pas aussi nul que les ratlings, pour le fluff.

Troupes :

Peloton d'Infanterie:

- Choix obligatoire de toute armée standard de la Garde Impériale, le peloton se jouera le plus souvent avec des effectifs minimums (1'escouade de Cd et 2 escouades "tactiques") afin de ne pas avoir à placer toutes ses unités alors que l'ennemi posera son énième Dragon Squad sur la table en fonction des vôtres.
- L'armement classique du peloton se composera du l-plasma et canon laser comme armes, les options comme les radios et sergent vétérans pourront être négligées de par leur coût prohibitif car avantageusement contrebalancées par la règle spéciale de Commandement de la garde.

- On gagnera donc à équiper l'escouade de Cd d'un canon laser et de deux l-plasma ainsi que 2 escouades d'infanteries d'un l-plasma et d'un canon laser. Deux choix de troupes occupés de cette manière vous conféreront une solide base de tir contre les gros nide, "saigneurs fantômes", l'infanterie lourde et aux véhicules vous voulant du mal.
- À noter toutefois qu'il peut être utile d'équiper parfois son lieutenant et ses gardes du corps d'un lot d'armes spéciales (fuseur ou flamer) et d'armes de CàC pour lancer de petites contre-attaques sournoises sur des adversaires imprudents en percée/infiltration ou chasser les personnages indépendants.
- Je préfère réserver les armes anti-personnelles du type bolter lourd/aucanon ainsi que les l-missiles aux escouades spécialisées du QG (qui auront la possibilité de se placer plus en fonction de l'adversaire que vos pelotons), on oubliera le mortier sans remords ainsi que le flamer et le l-grenade.
- Le fuseur pourra à la rigueur remplacer le l-plasma pour ceux ayant la fâcheuse tendance à aligner les surchauffes à répétition. Le l-missile reste un choix correct, mais l'absence de PA 2 peut vite coûter cher.

Escouade d'infanterie motorisée:

- Choix coûteux en regard de son utilité. L'équipement de l'escouade variera grandement en fonction de l'armement de son transport: en effet une chimère équipée d'un multilaser et bolter lourd de coque gagnera à être secondée par une arme lourde de type bolter lourd ou autocanon ainsi qu'une arme spéciale afin de s'occuper de l'infanterie légère ennemie. Par contre, une chimère servant - au hasard - de couvert pour planquer un basilisk pourra se voir joindre une escouade Canon laser/plasma renforçant le noyau dur de l'armée, ou en cas de grève des points juste un l-flamme dans le but d'une frappe suicide sur une escouade d'ork piétons par exemple...

Cadets:

- Ah les cadets, ces jeunes gens pleins d'entrain, adeptes des formation lâches afin de protéger leurs grands frères des affreux tirs adverses, une belle utilisation de notre jeunesse qu'est l'écrantage massif, l'engluement des vilains et une mort glorieuse et stoïque de par la présence d'un officier avec discipline de fer non loin.
- Les options d'armes étant hors de prix pour une efficacité plus que douteuse, ces jeunes hommes partiront au combat avec leur bite et leur couteau, armés de leurs terribles lampes torche afin d'illuminer l'adversaire de la lumière de l'Empereur.

Attaque rapide :

- Le gros point faible de la garde, aucun des choix n'étant réellement rapide. Une armée de la garde devant jouer des objectifs à capturer devra se résoudre à prendre des choix QG ou d'élite en Chimère. Et dans la mesure du possible les appuyer avec son attaque rapide.

Hellhound:

- Blindé excessivement spécialisé, son armement est à même de carboniser des escouades entières adverses, le fait de pouvoir placer *comme on le souhaite* le gabarit de souffle dans la limite des 24ps de portée en fait le chasseur idéal des lignes de tireurs moyennement protégés (Taus, Gardes loyalistes ou renégats, gardiens...) et le compagnon idéal du pyromane qui sommeille en vous.
- Il reste cependant assez coûteux et nécessitera un peu de doigté pour se rentabiliser.

Cavalier Impériaux:

- Avec un effectif réduit et sans option, on a une unité assez rapide pouvant tenir des quarts de table, mais vue la résistance du gardiou on lui préférera dans ce rôle une bonne vieille sentinelle.
- Équipés d'une lance de chasse, avec un effectif réduit et sans sergent vétérans, les cavaliers pourront toujours suivre une avancée de flanc de chimères en utilisant celles-ci comme couvert mobile, ça ne restera pas gagner quand même...

Sentinelles:

- Le meilleur choix possible de la garde en matière d'attaque rapide grâce à la règle scout permettant un redéploiement partiel si besoin est et son armement correct pour son coût en point. J'aurais plutôt tendance à éviter de couvrir la sentinelle préférant m'adjoindre un marcheur supplémentaire que des compartiments blindés. Il est aussi plus intéressant de multiplier les choix uniques de ces marcheurs.
- À prendre par escadron d'un véhicule, très utiles pour tenir des quarts de table ou engluer les escouades d'assaut adverses de force moyenne.
- Le lance-flammes lourd permet un véhicule vraiment économique pouvant tenir les quarts de table et éventuellement cramer l'infanterie légère avant de la charger pour l'engluer.
- Le multilaser vous permettra dans une certaine mesure de chasser le véhicule léger adverse voir la vile trouppaille adverse.
- L'autocanon lui sera toutefois supérieur dans la plupart des cas.

- Le canon laser vous donnera un excellent petit véhicule léger antichar, qui de par son statut d'attaque rapide et la règle scout vous permettra normalement d'aligner les blindés ennemis dès le premier tour.

Soutien :

Leman Russ:

- Le char emblématique de la GI, d'un très bon rapport qualité prix, équipé uniquement d'une arme de coque, il reste un très bon choix.

Leman Russ Démolisseur:

- Ici deux variantes de la bête, la première toute nue jouera le rôle de paratonnerre de l'armée repoussant l'adversaire dans son quart de table par exemple ou créant une zone de vide en reconnaissance, tout en attirant les tirs ennemis. On l'équipera au minimum et l'on pourra pousser le vice (et sa chance) à la déployer de flanc pour pouvoir en cas de gain du premier tour le faire pivoter et ainsi avoir la possibilité de se trouver à porter de l'ennemi...

- La deuxième variante est déjà plus conséquente, armée d'un canon laser de coque et de canons à plasma sur les flancs, ce blindé pourra aussi bien s'occuper de l'ennemi à distance qu'à courte portée et surtout quel que soit son type, un must. L'adversaire y réfléchira à deux fois avant de s'approcher de votre artillerie avec un tel ange gardien à proximité.

Basilisk:

- Probablement la meilleure arme d'artillerie du jeu, d'une portée et force monstrueuses, capables d'annihiler la plupart des infanteries et véhicules sans sourciller. Aucune armée sérieuse ne peut sortir sans, ce n'est pas pour rien que les ork et iron warriors ont créé des réseaux de recel de basilisks.

- L'option de tir indirect est à prendre quasiment de série et le toit blindé n'est pas à négliger.

L'arsenal

Généralités:

- Les personnages ayant droit à 100 points d'équipement sont : les chefs de Peloton, Compagnie et de Régiment.
(Tous sont officiers)
- Les autres personnages (technaugures, prêtres, sergents vétérans, commissaires, psychers) ont droit à 50 points.
- Les équipements réservés aux officiers sont accessibles aux commissaires et sergent vétérans des escouades de vétérans.
- Le coût des *armes* portées par le personnage n'est pas pris en compte dans cette limite en équipement (bien que les 15 points d'une arme de maître soient déduits de cette limite).

Armes à une main :

- L'arme de CàC étant au même prix que le pistolet bolter (1 point), il serait idiot pour le même prix de se passer du tir de F4 en sus de l'attaque supplémentaire.
- L'arme énergétique malgré son coût ridicule sera réservée aux parties à relief ou pour le cas extrême d'une armée de close, car combinée aux terribles F3 et généralement 3 attaques du GI l'efficacité de cette arme reste négligeable.
- L'arme de force même donnée à un psycher boosté à grand renfort "d'Honorifica" reste pathétique, une fois de plus la F3 rend son utilisation hasardeuse (sans parler de celle d'un psycher assermenté)
- Le gantelet reste le choix indispensable à tout personnage de la garde ayant des velléités de close redempteur, il sera toutefois indispensable de lui adjoindre l'armure carapace voir le champ réfracteur pour espérer avoir la chance de l'utiliser. Son coût est cependant élevé. Le pistolet à plasma, à réserver de préférence aux officiers carapacés et avec un médic suffisamment proche. Peut se révéler utile dans de petites escouades bardées d'armes à plasma afin d'optimiser la destruction des unités ennemies en percée.

Armes à deux mains :

- Bolter, pour 1 point ce fidèle compagnon de vos lieutenants permettra à ceux-ci d'effectuer quelques tirs F4 parfois utiles. Option surtout pratique pour différencier ses officiers.
- Fulgurant, la version améliorée du bolter pour des escouades à vocation mobile, dans ce cas un pistolet plasma ou un bête pistolet bolter lui permettront de garder des tirs plus efficaces que le laser habituel tout en octroyant une attaque supplémentaire.
- Fusil, une arme à relief qui gagnerait à être gratuite.
- Eviscérateur, THE daube, les défauts du gantelet mais en pire, l'utilisation des deux mains prive le porteur du précieux bonus d'attaque pour un coût encore plus élevé, le fait de lancer deux dés pour pénétrer les blindages.... si jamais ça vous sert un jour faites-moi signe. Qu'ajouter ? nécessite pour avoir une chance de se rentabiliser un rosarius et l'honorifica pour un personnage d'une inutilité sans fin, à oublier d'urgence.

Équipement:

- Arme de maître : Se révèle le plus souvent comme un coûteux gadget, à placer sur un pistolet à plasma à la rigueur.
- Armure carapace : Souvent utile, indispensable en cas de volonté de CàC, pour un coût très abordable, à noter qu'en cas d'utilisation de la doctrine du même nom, cette armure se retrouve sous-payée pour les personnages, à voir dans l'optique d'une force d'élite.
- Bannières Régimentaire/Compagnie : Gadget la plupart du temps mais pour un coût cependant raisonnable, il est regrettable qu'elles ne profitent pas aux unités dédiées au CàC comme les ogryns, cadets suicides, voir TdC (de toute façon personne ne joue de ratlings).
- Bioniques : Gadget à la rentabilité quasi nulle, pour les chanceux, à noter que contrairement aux bioniques chaoteux un personnage GI peut se relever ainsi même après une mort instantanée.
- Champ réfracteur : Indispensable pour un "gros" personnage de CàC, coût raisonnable.
- Croix de Macharius : Peut se révéler utile pour appliquer un simili refus de flanc et surtout offrir quelques précieuses lignes de vue sur les transports adverses se croyant à l'abri. Attention toutefois au coût élevé de cette distinction (se combine très bien aussi avec la doctrine infanterie légère).
- Honorifica Imperialis: Une distinction intéressante permet de rendre presque efficace un technoprêtre ou un prêtre, voir de transformer un petit lieutenant en mini brute là où l'adversaire ne l'attend pas (l'impact risquant cependant d'être anecdotique)
- Médaille Pourpre: Complément onéreux du Kit de CàC labellisé GI, n'annule que la *première* mort instantanée, or les pourvoyeurs de pains F6 et + risquent d'en passer plus

d'un malgré le champ réfracteur. Peut se rentabiliser sur un gros malin Ogryn qui subira le tir perdu de canon laser...

- Rosarius: Le champ réfracteur mais en mieux. On regrette de le voir réservé à un personnage si instable et nécessitant un investissement important pour le rendre vaguement crédible (Honorifica+eviscérateur+rosarius...)
- Sainte relique : Ridicule, pour le joueur voulant jouer l'ultime armée de croisade de la Rédemption par le close, histoire de perdre avec panache.
- Sceaux de pureté: réservés aux prêtres, ils seront hors budget équipement.
- Signe particulier: une bonne option mais à double tranchant un peu chère tout de même.
- Scanner : Parfois utile à donner à un sergent des TdC ou à un lieutenant judicieusement placés afin de couvrir les buissons à Lictor.
- Serviteurs : Ceux de tirs sont trop onéreux pour être sérieusement alignés et les techniciens à la merci du moindre ennemi pour une utilité toute relative... Ceux de CàC peuvent tirer leur épingle du jeu en chassant le scout SW en faisant écran derrière les Basilisks. Le problème majeur étant de devoir payer le prix du technopretre.
- Signum : inutile vu le rapport armement/coût de l'unité du technopretre.

Doctrines

Généralités :

On ne peut choisir que 5 doctrines réparties en 4 catégories:

- Organisation alternative (on ne peut en choisir qu'une et une seule)
- Compétences (on peut en choisir plus)
- Équipements spéciaux (on peut en choisir plus)
- Unités limitées (on peut en choisir plus)

On se retrouve donc vite à devoir faire des choix cruciaux et dramatiques (pause qui fait peur) afin de se constituer la force ultime de l'univers où il n'y a que la guerre.

Organisations alternatives :

- Troupes Aéroportées : Ca y est vous pensiez avoir trouvé l'arme ultime des gardes tombant du ciel en usant et abusant de leurs armes spéciales à gogo, malheureusement c'était sans compter sur les jets de réserve faisant arriver au compte-goutte vos troupes histoire qu'elles disparaissent juste comme il faut à un rythme soutenu pour votre adversaire. Si vous voulez vraiment faire de la FeP suicide investissez dans quelques escouades de troupes de chocs en élite, on penserait aussi tout de même prendre cette organisation juste pour quelques escouades (au hasard les escouades d'armes spéciales) mais les choix de doctrines étant limités ça serait du gâchis.

- Troupes Motorisées : Chères, peu résistantes, obligeant à investir dans des unités de CàC à la rentabilité douteuse, le jour où la chimère passera à 11 de blindage latéral on y réfléchira.

- Grenadiers : Enfin une organisation valant le coup, des TdC en troupe voilà comment faire baisser le coût en pts pour avoir ses deux troupes minimum en cas de crise budgétaire, un effectif minimum et deux armes spéciales font une très bonne unité de ces TdC.

Compétences :

- Durs à cuire: En compétition avec deux autres doctrines (Discipline de fer et Inhalateurs chimiques) cette compétence aura du mal à se justifier dans une armée dure de la garde, en effet une fois au CàC on préférera toujours voir ses troupes s'enfuir afin de profiter de la percée adverse pour massacrer les assaillants plutôt que de les voir rester au chaud au CàC et percer durant son propre tour. (+5pts/escouade)

- Discipline de fer: Excellente compétence, voire quasiment indispensable permettant de garder une cohésion d'armée plus forte sous le tir ennemi et surtout de se rallier une fois passé sous la barre critique des 50%. (5pts/officier)

- Commissaires indépendants : Avec leur attaque en moins pour un coût surévalué (50pts le bestiau à poil quand même) et une tendance à l'homicide volontaire des sergents et officiers passant dans le coin. On se passera avec plaisir de leur présence.

Formation serrée: On regrettera que le bonus de Cd ne soit pas cumulatif avec celui des officiers le rendant inutile dans la plupart des cas vu la règle de commandement de la garde, le bonus d'initiative restera au mieux anecdotique car permettant au mieux d'emporter dans la tombe un ou deux ennemis. Le fait qu'elle soit gratuite permet à cette compétence d'éventuellement survivre s'il vous reste des choix.

Combattant Endurci: Compétence indispensable pour qui veut orienter un tant soit peu son armée vers le close rédempteur, on regrettera de ne pas pouvoir l'appliquer qu'aux unités sous la domination commune infanterie de la garde. (adieu cavaliers à CC4)

Guerriers des Jungles: Si vous avez le codex catachan et adorez le combat en jungle et voulez poursuivre dans cette voie, ou si vous êtes un pyromane dans l'âme et que les l-flammes normaux ne vous suffisent pas.

Infanterie Légère: Une bonne compétence permettant de déployer en dernier une grande partie de son armée (surtout en combinaison avec la croix de macharius), le refus de flanc prendra alors une grande valeur et les armes lourdes pourront se trouver là où on aura le plus besoin d'elles, on oubliera vite l'option du fusil de sniper. (10pts/unité)

Tireurs émérites: Relancer les 1 sauf pour le plasma ? oué bof, cher et peu rentable sauf sur les autocanons et bolter lourds à la rigueur, on oublie (10pts/unité)

Chasseurs d'extraterrestres: Sympa, de quoi donner du cachet à votre régiment et une petite règle pour le bel historique que vous lui avez trouvé mais fondamentalement naze pour qui veut faire du tournoi, trop aléatoire en somme.

Vétérans: Bien meilleurs dans cette version les vétérans combinés avec l'organisation "grenadiers" vous donneront accès à des armes spéciales et lourdes CT4 à profusion sans pour autant vous ruiner, appréciable.

Équipements spéciaux :

- Il est important de souligner qu'un équipement spécial DOIT être porté par toute figurine le pouvant contrairement aux compétences, ce qui limite grandement l'intérêt de ces équipements (adieu escouades de simili TdC à base de vétéran blindés avec arme lourde infiltrées à moindre coût, d'escouades de commandement à blindage bradé pour les officiers/conseillers, escouades d'armes spéciales du même style)

- Inhalateurs chimiques: Rend vos unités inflexibles face à la dure réalité d'un univers où il n'y a que la guerre, si vous préférez voir vos soldats tomber béatement sous l'effet des drogues, le problème étant de payer les 10pts pour toutes vos escouades le pouvant, peut se révéler rentable face à une armée adverse abusant des tirs.

- Caméléonine : Trop difficile à rentabiliser surtout en milieu ou le décor est aussi rare que précieux (tournois...)

- Armure carapace: Dommage d'être forcé de la mettre à tout le monde, peu rentable vu le coût élevé au final. Peut toutefois se révéler jouable si, dans l'optique d'une force d'élite, on utilise l'organisation grenadier permettant de prendre des TdC en troupes au lieu des coûteux pelotons et qu'on favorise l'arme spéciale à foison (Esc Cd, TdC, Vétérans, Esc d'armes spéciales) avec un appui de véhicules pour les armes lourdes et surtout de quoi faire taire les whilwind ennemis. (20pts/unité)

- Amélioration cybernétique : Comme tous les bioniques, équipements révélant de la fantaisie à un coût rédhibitoire, pour ceux voulant faire fluff avec un régiment de technogardes...

Armes de CàC : pitoyable, cet équipement aurait été gratuit pourquoi pas, mais là c'est vraiment ridicule. De quoi gâcher un choix de doctrine sans pitié (à noter qu'il n'est pas obligatoire de remplacer les armes de toute l'armée)(2pts/fig!).

Listes d'armée

Ici, je me bornerai à donner quelques exemples de listes d'armées de 1500pts avec un commentaire succinct sur leur utilité et leur niveau de sympathie pour le joueur adverse.

Type : Sitting dans l'herbe haineux

QG: 355

Lieutenant, discipline de fer, 2 l-plasma, canon laser.90

Escouade d'appui-feu, autocanons.95

Escouade d'appui-feu, autocanons.95

Escouade d'armes spéciales, charge de démolition, 2 fuseurs.75

Troupes: 560

Esc Cd1, Lieutenant, discipline de fer, 2 l-plasma, canon laser.90

Troupe1, L-plasma, canon laser.95

Troupe1', L-plasma, canon laser.95

Esc Cd2, Lieutenant, discipline de fer, 2 l-plasma, canon laser.90

Troupe2, L-plasma, canon laser.95

Troupe2', L-plasma, canon laser.95

Attaque rapide: 110

Sentinelle, canon laser.55

Sentinelle, canon laser.55

Soutien: 475

Basilisk, indirect, couvert.145

Basilisk, indirect, couvert.145

Démolisseur, plasma, laser.185

Ici l'armée statique par excellence, le but est bel et bien de se déployer correctement et de se borner à bouger les sentinelles et l'escouade d'armes spéciales (à moins d'utiliser la FeP) tandis que le reste de l'armée arrose copieusement l'adversaire. Le démolisseur sert à repousser l'ennemi loin de vos lignes si vous débutez et son équipement lui permet de garder une bonne puissance de destruction même à longue portée. Les autocanons se chargent des véhicules légers et autres transports gênants tandis que le reste de l'armée ruine les soutiens et troupes adverses. Armée très frustrante pour l'adversaire, laissant peu de latitude tactique et se résumant un peu à une partie de yam's.

Type : Regarde il pleut !

QG: 302

Capitaine (armure carapace, pistolet plasma, gantelet, champ réfracteur), discipline de fer, 2 flamers, 2 fuseurs.142

Escouade de Mortier.80

Escouade de Mortier.80

Troupes: 560

Esc Cd1, Lieutenant, discipline de fer, 2 l-plasma, canon laser.90

Troupe1, L-plasma, canon laser.95

Troupe1', L-plasma, canon laser.95

Esc Cd2, Lieutenant, discipline de fer, 2 l-plasma, canon laser.90

Troupe2, L-plasma, canon laser.95

Troupe2', L-plasma, canon laser.95

Attaque rapide: 233

Sentinelle, canon laser.55

Sentinelle, canon laser.55

Hellhound, dur qui fume.123

Soutien: 405

Basilisk, indirect.125

Basilisk, indirect.125

Démolisseur, bolter lourd.155

Ici aussi le mouvement sera limité mais d'une amplitude supérieure, la nouveauté est la pluie d'obus tombant sur l'adversaire et un QG un peu plus couillu taillé pour flinguer les méchants en FeP voulant détruire nos sympathiques pourvoyeurs de galettes et biscuits.

Type : L'élite de l'élite de l'élite

(doctrines troupes aéroportées, grenadiers, armures carapaces, discipline de fer, combattants endurcis)

QG: 612

Colonel (pistolet plasma, gantelet, champ réfracteur, signe particulier), discipline de fer, armures carapaces, combattants endurcis, 2 flamers, 2 fuseurs, prêtre (éviscérateur/rosarius), commissaire (pistolet plasma, gantelet, champ réfracteur), 372
Escouade d'armes spéciales, armures carapaces, charge de démolition, 2 fuseurs.95
Escouade d'armes spéciales, armures carapaces, charge de démolition, 2 fuseurs.95
Sentinelle, autocanon. 50
Elite:212
9 Vétérans, 3 fuseurs, armes de CàC, combattants endurcis, armures carapaces, sergent (honorifica, gantelet, plasma, champ réfracteur) 220
Troupes: 140
TdC, 2 l-plasma.70
TdC, 2 l-plasma.70
Attaque rapide: 165
Sentinelle, canon laser.55
Sentinelle, canon laser.55
Sentinelle, canon laser.55
Soutien: 370
Démolisseur, plasma, laser.185
Démolisseur, plasma, laser.185

Ici tous ceux qui peuvent FeP en priant pour arriver en nombre et à peu près au bon endroit en faisant le ménage nécessaire autour d'eux grâce à une bonne puissance de feu, les petits persos permettent de cogner dur sur son prochain, et ceux qui ne FeP pas apportent l'appui antichar/gros monstre nécessaire. Armée très amusante à jouer mais aux capacités pour le moins aléatoires.