



LISTES  
DE BATAILLES  
FERMÉES

# YUÁNDÙN



CORVUS BELLI  
INFINITY

Proposé  
sur



FANTRAD VF

# YUÁNDÙN

## LISTES DE BATAILLES FERMÉES (LBF)

Dans la saison actuelle (*ITS 9*), des Listes d'Armées Fermées sont établies officiellement comme valides pour l'ITS. Chaque Liste de Bataille Fermée (LBF ou *CBL/Closed Battle List en anglais*) propose différentes Listes d'Armées, de sorte que les joueurs peuvent y choisir les deux Listes d'Armées, qu'ils utiliseront dans le tournoi. Si les joueurs décident de participer à un tournoi ITS avec une Liste de Bataille Fermée, ils doivent informer l'organisateur, avec lesquelles des deux Listes d'Armées de la LBF (*CBL*) ils joueront. En outre, ils ne peuvent jouer qu'avec les Listes d'Armée de cette LBF (*CBL*).

Au début de la saison en cours, a été introduite la Blizzard-6, la première LBF (*CBL*) de l'ITS. Maintenant, en raison des événements que vous pouvez lire dans *Infinity Uprising*, le moment est venu de rencontrer la terrifiante Division Yuándùn, un corps spécial du Service Impérial possédant sa propre Liste de Bataille Fermée (*Closed Battle List*).

## LA DIVISION YUÁNDÙN

*“L'ennemi ne montre aucun respect pour l'honneur ou les règles. Pour protéger l'État-Empire nous ferons de même. Nous sommes le Bouclier de l'Empereur.”*

*Colonel Peng Shou. Extrait de la harangue fondatrice de la Division Yuándùn.*

La Division Yuándùn (« Bouclier ») est une force spéciale du Service Impérial, créée pour les opérations de contact et la suppression des menaces à haut risque.

Connus comme "les bouchers de Motobushima" pour leur comportement cruel dans la prise de contrôle de la ville de Kuraimori durant le Soulèvement Japonais (*Uprising*), leur réputation infâme les précède partout où ils sont déployés, ils y sont craints et haïs en égale mesure.

Après les opérations de Kuraimori, la Division Yuándùn a acquis une réputation bien méritée au sein de l'Armée de l'État-Empire en tant que Force opérationnelle spécialisée dans la chasse au Japonais, une besogne qu'elle mène avec une joie et une efficacité particulière. Unité du type « tout ou rien », il est clair que les membres de cette division ne feront preuve d'aucune pitié pour les forces Japonaises, ni n'en n'attendront aucune d'eux en retour.

Les membres de la Division Yuándùn sont choisis parmi les meilleurs soldats du Service Impérial et de certains régiments d'État, qui fournissent les importants renforts tactiques qu'un corps léger comme le Service Impérial manque souvent. Cependant, il faut pour devenir membre de cette division, un genre spécial de personne.

Au-delà des capacités de combat, les membres de la Division Yuándùn sont tous engagés à remplir leur devoir de protéger l'État-Empire, un devoir qui prévaut sur le sens moral.

Le but de ce corps spécial est de protéger l'État-Empire des ennemis aussi bien internes qu'externes, utilisant des méthodes et des tactiques spéciales, dont beaucoup sont d'une moralité douteuse. Cependant, toutes les actions de ce corps sont approuvées par l'Empereur, la seule autorité à laquelle ils répondent. Savoir être soutenu par l'Empereur renforce leur sentiment d'impunité et d'importance de leur mission. La division Yuándùn fait de grands efforts pour protéger la sécurité de l'État-Empire et il n'y a ni vies, ni droits, que ce corps ne saurait prêts à sacrifier pour remplir son devoir..

*Un reportage d'Amber Bohanian pour la série Groupes d'Élite Moderne. Regardez-le sur Sabot! Disponible dans toutes les régions de Maya.*



# YUÁNDŪN

Groupe 1

10

## LISTE A

298/5,5

ISC: Guijia Squadrons Troupes Mécanisées

**Escadrons GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	2

Équipement : ECM  
Compétences Spéciales : Habité

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUIJIA	Mitrailleuse MULTI, Lance-flammes Lourd	Arme CCAP	2	88

**PILOTE GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	13	0	0	1	2	-

Compétences Spéciales : Pilote - Opérateur Spécialiste

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUIJIA PILOT	Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau		

ISC: Agents Impériaux, Rang de la Grue Troupes d'Elite

**Agents Impériaux, Rang de la Grue (Xian Hè)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	13	13	14	4	6	2	2	5

Compétences Spéciales : Kinematika N2 - Arts Martiaux N3

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPERIAL Lieutenant Hacker (Disp. de Piratage d'Assaut)	Fusil MULTI, 2 Nanopulseur	Pistolet, Arme CC DA	0.5	53

ISC: Zhànying Agents Impériaux Troupes Vétérans

**Agents Impériaux ZHÀNYING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Bioimmunité - Sixième Sens N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHÀNYING	Mitrailleuse	Pistolet, Impulsion Électrique	1	30

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	0.5	21

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE (Disp. de Contrôle Kuang Shi)	Fusil Combi + Lance-grenades Fumigènes Léger	Pistolet, Couteau	0.5	13

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE (Observateur d'Artillerie)	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	13

ISC: Yáokòng WÈIBING Troupes de Soutien

**Yáokòng WÈIBING (Gardiens)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Équipement : Désactivateurs - Répéteur  
Compétences Spéciales : Fireteam: Core - Observateur d'Artillerie - G: Remote Presence - Sat-lock - Capteur

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Yáokòng BÈIBING	Fusil Combi, Sniffer	Impulsion Électrique	0	16

ISC: Yáoxiè Rui Shi Troupes de Soutien

**Yáoxiè RUI SHI**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	7	12	10	13	0	6	1	4	1

Équipement : Viseur Multi-spectral N2 - Répéteur  
Compétences Spéciales : G: Remote Presence

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
RUI SHI	Spitfire	Impulsion Électrique	1	20

ISC: Kanrèn Counter-insurgency Group Troupes Spécialement Entraînées

**KANRÈN Counter-insurgency Group**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	3

Équipement: Holoprojecteur N2  
Compétences Spéciales : Déploiement Avancé N2 - Kinematika N1 - Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KANRÈN Hacker (Disp. de Piratage Tueur)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	0	29

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne

**DAKINI Tacbots**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	6

Compétences Spéciales : G: Remote - CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DAKINI Tacbot	Fusil de Sniper MULTI	Impulsion Électrique	1.5	21

**Note** : Fireteam Spéciale Duo: Yáokòng BÈIBING + Yáoxiè RUI SHI

**Note** : Fireteam Spéciale Core: AGENTS IMPERIAUX, Rang de la Grue + Agents Impériaux ZHÀNYING + Jusqu'à 3 GARDE CÉLESTE

# YUÁNDŪN

Groupe 1

10

## LISTE B

300/6

ISC: Guijia Squadrons Troupes Mécanisées

**Escadrons GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	2

Équipement : ECM  
Compétences Spéciales : Habité

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUIJIA	Mitrailleuse MULTI, Lance-flammes Lourd	Arme CCAP	2	88

**PILOTE GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	13	0	0	1	2	-

Compétences Spéciales : Pilote - Opérateur Spécialiste

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUIJIA PILOT	Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau		

ISC: Agents Impériaux , RANG DU FAISANT Troupes d'Elite

**Agents Impériaux, RANG DU FAISANT (Ye Ji)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	12	10	14	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo - Free Agent - Kinematika N1 - Arts Martiaux N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPÉRIAL (Chaîne de Commandement, Fireteam: Duo)	Red Fury	Pistolet, Arme CC DA	1	35

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne

**DAKINI Tacbots**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	6

Compétences Spéciales : G: Remote - CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DAKINI Tacbot	Fusil de Sniper MULTI	Impulsion Électrique	1.5	21

ISC: Zhànying Agents Impériaux Troupes Vétérans

**Agents Impériaux ZHÀNYING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Bioimmunité - Sixième Sens N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHÀNYING Lieutenant	Lance-Missiles, Nanopulseur, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	1	28

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE (Observateur d'Artillerie)	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	12

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CELESTE Hacker (Disp. D8 Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	21

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CELESTE	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	12

ISC: Sophotects Troupes de Soutien

**SOPHOTECTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
15-10	13	11	11	15	2	0	1	2	2

Équipement : MédiKit  
Compétences Spéciales : Médecin - Ingénieur - V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SOPHOTECT	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	31

ISC: Kanrèn Counter-insurgency Group Troupes Spécialement Entraînées

**KANRÈN Counter-insurgency Group**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	3

Équipement: Holoprojector N2  
Compétences Spéciales : Déploiement Avancé N2 - Kinematika N1 - Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KANRÈN Observateur d'Artillerie	Fusil d'Abordage, Chain-colt	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	0	26

ISC: Kanrèn Counter-insurgency Group Troupes Spécialement Entraînées

**KANRÈN Counter-insurgency Group**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	3

Équipement: Holoprojector N2  
Compétences Spéciales : Déploiement Avancé N2 - Kinematika N1 - Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KANRÈN	Fusil d'Abordage, Chain-colt	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	0	25

**Note :** Fireteam Spéciales Duo : Agents Impériaux, RANG DU FAISANT + Dakini

**Note:** Fireteam Spéciales Core : Agents Impériaux ZHÀNYING + Jusqu'à 3 GARDE CÉLESTE + Sophotects



# YUÁNDŪN

Groupe 1

10

## LISTE C

297/6

ISC: Agents Impériaux, Rang de la Grue Troupes d'Elite

**AGENTS IMPÉRIAUX, Rang de la Grue (Xian Hè)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	13	13	14	4	6	2	2	2

Compétences Spéciales : Kinematika N2 · Arts Martiaux N3

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPERIAL (Capteur, Viseur X)	Fusil MULTI, 2 Nanopulseur	Pistolet, Arme CC DA	0	52

ISC: Wèibing Yáokòng Troupes de Soutien

**Yáokòng WÈIBING (Gardiens)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	11	10	13	0	3	1	3	2

Équipement: Désactivateurs · Répétiteur  
Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · Observateur d'Artillerie · G: Remote Presence · Sat-lock · Capteur

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
Yáokòng WÈIBING	Fusil Combi, Sniffer	Impulsion Électrique	0	16

ISC: Sù-Jiàn Immediate Action Unit Troupes Spécialement Entraînées

**FORME DE HAUTE MOBILITÉ**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
20-5	8	12	14	13	5	6	2	3	1

Compétences Spéciales : Escalader Plus · Fireteam: Duo · G-Remote Presence · Kinematika N2 · Mechanical Transmutation · Multi-terrain · V: Ignorer les Blessures

**FORME DE COMBAT**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
10-5	16	14	14	13	5	6	2	5	-

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · G: Remote Presence · Mechanical Transmutation · V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SÙ-JIÀN	Spitfire, Lance-Flammes Léger, Panzerfaust	Pistolet Lourd, Couteau	2	59

Agents Impériaux, RANG DU FAISANT Troupes d'Elite

**Agents Impériaux, RANG DU FAISANT (Ye Ji)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	12	10	14	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · Free Agent · Kinematika N1 · Arts Martiaux N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPERIAL (Chaîne de Commandement)	Red Fury	Pistolet, Arme CC DA	0.5	32

ISC: Bào Troops, Judicial Batch Unit Troupes Spécialement Entraînées

**TROUPES BÀO, Unité de Surveillance Judiciaire**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	15	12	10	14	1	6	1	2	2

Compétences Spéciales : V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BÀO TROOP (Viseur Multi-Spectral N2)	Fusil de Sniper MULTI	Pistolet, Couteau	1.5	29

ISC: GARDE CÉLESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE (Observateur d'Artillerie)	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	13

ISC: GARDE CÉLESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE	Fusil d'Abordage	Pistolet, Couteau	0	12

ISC: GARDE CÉLESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	Total

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE Hacker (Disp. De Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	21

ISC: Zúyong Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

**Invincibles ZÚYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · Kinematika N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZÚYONG (Observateur d'Artillerie)	Fusil Combi	2 Breaker Pistolets, Couteau	0	28

ISC: Zúyong Invincibles, Terra-cotta Soldiers Troupes de Ligne

**Invincibles ZÚYONG, Soldats de Terre Cuite**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	15	13	12	13	3	3	2	2	5

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · Kinematika L1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZÚYONG	Mitrailleuse	2 Breaker Pistolets, Couteau	1.5	35

**Note:** Fireteam Spéciale Duo : Yáokòng WÈIBING + Sù-Jiàn Immediate Action Unit

**Note:** Fireteam Spéciale Core : Agents Impériaux, RANG DU FAISANT + TROUPES BÀO + Jusqu'à 3 GARDE CÉLESTE

# YUÁNDŪN

Groupe 1

10

## LISTE D

300/5

ISC: Agents Impériaux, Rang de la Grue Troupes d'Elite

**AGENTS IMPERIAUX, Rang de la Grue (Xian Hè)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	13	13	14	4	6	2	2	2

Compétences Spéciales : Kinematika N2 · Arts Martiaux N3

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPERIAL Lieutenant Hacker (Disp. de Piratage d'Assaut)	Fusil MULTI, 2 Nanopulseur	Pistolet, Arme CC DA	0.5	53

ISC: GARDE CÉLESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE (Disp. de Contrôle Kuang Shi)	Fusil Combi + Lance-grenades Fumigènes Léger	Pistolet, Couteau	0.5	13

ISC: Zhánying Agents Impériaux Troupes Vétérans

**Agents Impériaux ZHANYING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Bioimmunity · Sixième Sens N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHANYING Hacker (Disp. de Piratage)	Fusil Combi Breaker, Charges Creuses	Pistolet, Impulsion Électrique	0.5	32

ISC: Dakini Tacbots Troupes de Ligne

**DAKINI Tacbots**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	11	10	13	0	3	1	2	6

Compétences Spéciales : G: Remote - CD: Mimétisme

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
DAKINI Tacbot	Fusil Combi	Impulsion Électrique	0	13

ISC: Wu Ming Assault Corps Troupes de Ligne

**WÚ MÍNG (Les Innommés)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	13	13	13	4	3	2	2	3

Compétences Spéciales : Fireteam: Core · Kinematika N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
WÚ MÍNG (Fireteam: Duo)	Chain Rifle, Pistolet Mitrailleur	Pistolet, Couteau	0	25

ISC: Sophotects Troupes de Soutien

**SOPHOTECTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
15-10	13	11	11	15	2	0	1	2	2

Équipement : Médikit  
Compétences Spéciales : Médecin · Ingénieur · V: Ignorer les Blessures

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
SOPHOTECT	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	31

ISC: Wu Ming Assault Corps Troupes de Ligne

**WÚ MÍNG (Les Innommés)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	13	13	13	4	3	2	2	3

Compétences Spéciales : Fireteam: Core · Kinematika N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
WÚ MÍNG (Fireteam: Duo)	Chain Rifle, Pistolet Mitrailleur	Pistolet, Couteau	0	25

ISC: Yudbots Troupes de Soutien

**YUDBOTS**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	8	8	10	13	0	3	1	1	2

Compétences Spéciales : CH: Mimétism - G: Servant

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
YUDBOT		Impulsion Électrique	0	3

ISC: Hsien Warriors Troupes du Quartier Général

**Guerriers HSIEN**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	14	14	14	4	6	2	2	2

Équipement : Viseur Multi-spectral  
Compétences Spéciales: Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
HSIEN	Mitrailleuse, Nanopulseur	Pistolet, Arme CC AP	2	61

ISC: Yáopú Pangguling Troupes de Soutien

**Yáopú PANGGULING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
10-10	8	11	10	13	2	3	1	4	2

Équipement : Bagage  
Compétences Spéciales: G: Remote Presence

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
PANGGULING (Démineur, Répétiteur)	Flash Pulse	Pistolet Lourd, Impulsion Électrique	0	8

ISC: Agents Impériaux , RANG DU FAISANT Troupes d'Elite

**Agents Impériaux , RANG DU FAISANT (Ye Ji)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	12	10	14	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo · Free Agent · Kinematika N1 · Arts Martiaux N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
PHEASANT IMPERIAL AGENT (Chain de Commandement, Fireteam: Haris)	Red Fury	Pistolet, Arme CC DA	1.5	36

**Note:** Fireteam Spéciale Haris : Agents Impériaux, RANG DU FAISANT + Dakini + GARDE CÉLESTE.

**Note:** Fireteam Spéciale Core : AGENTS IMPERIAUX, Rang de la Grue + Agents Impériaux ZHANYING + Jusqu'à 2 Wú Míng + Hsien



# YUÁNDŪN

Groupe 1

10

## LISTE E

300/6

ISC: Guijia Squadrons Troupes Mécanisées

**Escadrons GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	STR	S	DISP
15-10	19	14	17	13	8	6	3	7	2

Équipement : ECM  
Compétences Spéciales : Habité

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
G UIJIA	Mitrailleuse MULTI, Lance-flammes Lourde	Arme CC AP	2	88

**PILOTE GUIJIA**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	13	0	0	1	2	-

Compétences Spéciales : Pilote - Opérateur Spécialiste

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GUIJIA PILOT	Lance-flammes Léger	Pistolet, Couteau		

ISC: Agents Impériaux , RANG DU FAISANT Troupes d'Élite

**Agents Impériaux, RANG DU FAISANT (Ye Ji)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	22	12	10	14	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Duo - Free Agent - Kinematika N1 - Arts Martiaux N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
AGENT IMPÉRIAL (Chaîne de Commandement, Fireteam: Haris)	Red Fury	Pistolet, Arme CC DA	1	36

ISC: Zhànying Agents Impériaux Troupes Vétérans

**Agents Impériaux ZHANYING**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	16	12	10	13	2	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Bioimmunité - Sixième Sens N2

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
ZHANYING	Lance-Missiles, Nanopulseur, Grenades Nimbus	Pistolet, Impulsion Électrique	1.5	28

ISC: Mech-Ingénieur, Zhanshi Gongchéng Troupes de Soutien

**MECH-INGÉNIEURS (Zhanshi Gongchéng)**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	13	1	0	1	2	1

Compétences Spéciales : Ingénieur

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
MECH-ENGINEER	Fusil Combi, Charges Creuses	Pistolet, Couteau	0	15

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE Lieutenant	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0	13

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE Hacker (Disp. de Piratage)	Fusil Combi	Pistolet, Couteau	0.5	21

ISC: GARDE CELESTE Troupes de Ligne

**GARDE CÉLESTE**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	14	11	10	14	1	3	1	2	2

Compétences Spéciales : Fireteam: Core

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
GARDE CÉLESTE	Spitfire	Pistolet, Couteau	1	19

ISC: Bào Troops, Judicial Batch Unit Troupes Spécialement Entraînées

**TROUPES BÀO, Unité de Surveillance Judiciaire**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	15	12	10	14	1	6	1	2	2

Compétences Spéciales : V: Courage

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
BÀO TROOP (Viseur Multi-Spectral N2, Viseur Biométrique N2)	Fusil de Précision Shock	Pistolet, Couteau	0	25

ISC: Kanrèn Counter-insurgency Group Troupes Spécialement Entraînées

**KANRÈN Counter-insurgency Group**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	1

Équipement : Holoprojector N2  
Compétences Spéciales : Déploiement Avancé N2 - Kinematika N1 - Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KANRÈN Hacker (Disp. de Piratage Tueur)	Fusil Combi, Chain-colt	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	0	29

ISC: Kanrèn Counter-insurgency Group Troupes Spécialement Entraînées

**KANRÈN Counter-insurgency Group**

MOV	CC	TR	PH	VOL	BLI	PB	B	S	DISP
10-10	19	12	10	13	1	3	1	2	1

Équipement : Holoprojector N2  
Compétences Spéciales : Déploiement Avancé N2 - Kinematika N1 - Arts Martiaux N1

Nom	Armes TR	Armes CC	CAP	P
KANRÈN Observateur d'Artillerie	Fusil d'Abordage, Chain-colt	Pistolet, Arme CC Monofilament, Couteau	0	29

**Note:** Fireteam Spéciale Haris : Agents Impériaux, RANG DU FAISANT Haris + Agents Impériaux ZHANYING + Mech-Ingénieur

**Note:** Fireteam Spéciale Core : Troupes Bào + Jusqu'à 3 GARDE CÉLESTE

**INFINITYTHEGAME.COM**

CORVUS BELLI  
**INFINITY**

Proposé  
sur



FANTRAD VF