



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

RÈGLES DU JEU

V2.0.11 Q-1

Règles de wargames de science-fiction
dans un futur lointain.

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements spéciaux à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principaux testeurs, organisateurs des tests et contributeurs supplémentaires : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loik Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Relecture et contrôle de cohérence : David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Figurines originales peintes par : Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Conception des Figurines : Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

Traduction et mise en page française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

Relecture et remerciements pour l'édition française : Laurent Bur, Didier Derchain, Bruno Michel

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, le logo Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées par Warlord Games Ltd. Tous droits réservés.

Notes Structurelles d'Antares 2

Pour faciliter le téléchargement et l'impression des règles, nous avons réparti les règles, le contexte et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles pour le choix des armées, le déploiement et la mise en place du jeu ainsi que les scénarios – les sélecteurs et les règles spécifiques à une faction se trouvent dans les listes d'armée spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : L'Univers* ; les descriptions et les statistiques des armes et des équipements les plus utilisés dans l'univers d'Antares dans *Antares 2 : Jouer une Partie* ; et les règles de base du jeu dans *Antares 2 : Règles du Jeu*, qui contient le moins possible de matériel spécifique à Antares. Tous ces documents peuvent être téléchargés sur antaresnexus.com.

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! Lorsqu'une règle est susceptible de ne s'appliquer qu'à l'univers d'Antares, nous l'avons étiquetée avec «Antares» ou des commentaires appropriés.

Il est permis d'imprimer et de photocopier ces règles pour un usage personnel uniquement.

Ce document ne doit pas être distribué ou revendu sous quelque forme que ce soit.

AVANT-PROPOS

BIENVENUE SUR LES TRÈS NOMBREUX MONDES D'ANTARÈS !

Bienvenue dans la version révisée du wargame de science-fiction *Beyond the Gates of Antares* créé par Rick Priestley et Tim Bancroft. Cette deuxième édition a été longuement préparée et a considérablement bénéficié des idées, suggestions et très précieux tests des joueurs du jeu original, en particulier ceux dont les noms apparaissent dans les crédits. Nous allons donc commencer par un grand merci à tous ceux qui ont contribué à rendre ce nouveau jeu possible. Nous remercions également les gens de *Warlord Games* pour avoir produit les figurines originales de l'univers Antaréen et pour continuer à les rendre disponibles dans un avenir proche par le biais de leur division *Skytrex*.

Lorsque *Warlord Games* a expliqué qu'il ne souhaitait plus publier notre jeu, nous avons naturellement été un peu déçus, après avoir consacré tant de temps et d'efforts à la préparation de cette deuxième édition. Cependant, chaque nuage a son revers, dans le cas présent, cela nous a permis de publier les règles dans un format que nous préférons et sans considérations ni contraintes commerciales. Il est vrai que les auteurs n'ont pas la possibilité d'illustrer les pages avec de somptueuses illustrations ou des graphiques coûteux, mais plutôt que de déplorer cette perte, nous nous sommes concentrés sur la présentation des règles d'une manière aussi claire, compacte et pratique que possible.

Nous avons également décidé que, comme il s'agissait de notre jeu, nous le publierions sur un nouveau site Web pour que tous ceux qui le souhaitent puissent le télécharger gratuitement. Certains de nos collaborateurs ont demandé si les règles seraient disponibles en version imprimée, ce qui reste une possibilité par le biais d'un service d'impression à la demande, mais dans un premier temps, nous ne rendrons tout disponible que par téléchargement. Restez connecté – comme on dit ! En nous débarrassant des chaînes d'impression conventionnelles, nous avons réalisé que cela ouvrirait de nombreuses nouvelles possibilités et nous permettrait de créer une plate-forme qui pourrait facilement être développée et affinée avec le temps.

Pour commencer, nous avons décidé de publier le jeu dans un format modulaire, c'est-à-dire que les règles du jeu sont un téléchargement, le *Guide des Armes et Équipements* en est un autre, et ainsi de suite, avec des téléchargements individuels pour chacune de nos factions. Cela n'est pas seulement utile du point de vue du joueur, dans la mesure où vous n'avez besoin de télécharger que les parties que vous voulez, mais cela nous aide à garder les choses à jour parce que toute modification ou ajout n'affecte qu'un seul fichier.

Une fois cette décision prise, plusieurs de nos testeurs ont suggéré que les *Règles de Base*, le document que vous lisez en ce moment, pourraient constituer la base d'un jeu se déroulant dans presque n'importe quel univers futuriste, et pas seulement dans le *Nexus* Antaréen propre à l'univers *Beyond the Gates of Antares*. Bien que les règles de base soient conçues pour couvrir les technologies sophistiquées et les forces axées sur la machine qu'est Antarès, tous les éléments sont là pour permettre aux joueurs d'adapter le jeu à n'importe quel contexte et à toutes les gammes de figurines qu'ils souhaitent. Lorsque des exemples de jeu ont été inclus, nous avons – bien sûr – fait référence aux armes ou aux populations du *Nexus* Antaréen à des fins d'illustration.

Outre le site web lui-même, où vous trouverez de nombreuses informations sur le *Nexus* Antaréen, ses peuples, ses technologies et son histoire, le livret *Antares 2 : L'Univers* décrit notre environnement de manière assez détaillée, y compris un aperçu des forces de combat des principales factions. Chacune d'entre elles possède sa propre liste d'armée, qui contient les descriptions des unités et les sélecteurs pour cette force, ainsi que les règles couvrant l'équipement et les armes spécifiques à cette faction. Une fois encore, nous sommes redevables aux joueurs qui ont pris l'initiative de tester les nouvelles listes d'armée, qui ont toutes été, dans une certaine mesure, rééquilibrées et améliorées par rapport à celles du jeu original, sans perdre aucun de leurs éléments ou qualités essentiels.

De nombreux lecteurs connaissent sans doute l'édition originale du jeu *Beyond the Gates of Antares* et se demandent peut-être ce qui est différent dans cette nouvelle version. Il est juste de dire que le jeu reste fondamentalement le même, mais nous avons profité de l'occasion pour rationaliser considérablement les règles qui – avec l'expérience – fonctionnaient mieux ainsi. Nos testeurs n'ont trouvé aucune difficulté à passer de l'ancienne version à la nouvelle ; peu d'entre eux ayant voulu revenir à l'ancienne version après y avoir joué ! Cela dit, il n'est pas nécessaire d'avoir joué à la version originale pour comprendre les nouvelles règles. Le jeu n'est pas compliqué dans le fond, et la plupart des détails sont là pour faciliter des choses comme les batailles dans les coursives d'un vaisseau spatial, au cœur de gigantesques arcologies ou d'environnements extraterrestres qui ne devraient pas déranger ceux qui abordent le jeu pour la première fois.

Quelle que soit votre expérience du jeu *Beyond the Gates of Antares*, nous espérons que vous le ferez dans un esprit de plaisir et de respect mutuels. C'est un univers immense à explorer et nous ne sommes que de simples graines de vie sur une minuscule planète d'un système solaire éloigné, à la dérive dans une sorte de mer temporelle.

Amusez-vous bien !

Rick Priestley, Tim Bancroft 2022

SOMMAIRE

INTRODUCTION AUX RÈGLES DU JEU 7	Unités Détruites et Dés d'Ordre 11	TIR 17
Préambule 7	Réactions 11	<i>Séquence de Tir</i> 17
Force 7	Ordres Conservés 11	Procédure de Tir 17
Unités 7	Dés d'Ordres Multiples (DOM) 11	Armes Lourdes 17
Dés d'Ordre 7	ORDRES ET ACTIONS 12	Opérateurs d'Arme et d'Équipement 17
Sac à Dés 7	Ordres 12	Cible 17
Dés d'Événement 7	Fire (Tir) 12	Qui peut Tirer ? 18
Dés 7	Advance (Avance) 12	Ligne de Vue (LdV) 18
Outils de Mesure 7	Run (Course) 12	Ligne de Vue Bloquée 18
Marqueurs de Stress 7	Ambush (Embuscade) 12	Terrain Dense 19
Gabarits et Jetons 7	Rally (Ralliement) 12	Exceptions aux LdV Bloquées 19
Stats 8	Down (À Terre) 12	<i>Taille et LdV</i> 20
Tests de Stat 8	Tests Ordre 12	«En Bordure» 20
<i>Tests de Stat et Stress</i> 8	<i>Résultats du Test d'Ordre</i> 12	<i>Obstacles et Positions Défensives</i> 20
<i>La Règle des 1 et 10</i> 8	Ordre Rally (Ralliement) 12	<i>Terrain Surélevé</i> 20
<i>La Règle des Relances</i> 8	Ordre Down (À Terre) 13	Portée et Mode de Tir 20
Type d'Unités 8	<i>Unité Clouée</i> 13	Indiquer les Armes, le Mode et les Munitions 20
Infanterie 8	Ordres Down (À Terre) Conservés 13	Nombre de Tirs 20
<i>Bêtes</i> 8	Récupérer les Ordres Down (À Terre) 13	Jet pour Toucher (Test de Précision) 21
Équipe d'Arme 8	<i>Test de Récupération (Co)</i> 13	<i>Résultats du Test des Tirs Directs</i> 21
Drone 8	<i>Récupération, Ordre et Commandement</i> 13	Modificateurs du Jet pour Toucher 21
Cavalerie 8	Ordres Ambush (Embuscade) Conservés 13	Relances Forcées des Touches 21
Véhicule 8	Ordres Run (Course) Conservés 13	<i>Tableau des Modificateurs de Prc</i> 21
Mastodonte 8	DÉPLACEMENT 14	Allocation des Touches 22
Sonde 8	Effectuer un Déplacement 14	Succès 22
Commandement	Mesurer le Déplacement 14	Fiasco 22
(Sous-Type d'Unité) 8	Maintien de la Formation 14	Jet de Résistance (Test de Résistance) 22
Unités Mixtes	Déplacements et	<i>Résultats du Test de Résistance</i> 22
(Équipe d'Arme + Infanterie) 8	Règle d'Espacement 14	Pertes 23
Taille 10	Interpénétration 14	Modificateurs du Test de Res 23
Socles des Figurines 10	Règle de Sprint 15	<i>Tableau des Modificateurs de Res</i> 23
Formation d'Unité 10	<i>Résultats du Test de Sprint</i> 15	Relances de Résistance 23
<i>Formation Compromise</i> 10	Déplacement des Figurines d'Arme 15	Pertes dans les Équipes d'Arme 23
<i>Orientation des Figurines</i> 10	Déplacement des Figurines d'Équipement 15	Figurines Lourdemment Blindées 23
<i>La Règle d'Espacement</i> 10	Pied-à-Terre et Abandon de l'Arme d'Équipe 15	Touches sur un Équipement 23
LE TOUR DE JEU 11	Terrains et Déplacements 15	Bonus de Res des Couverts 23
Séquence d'un Tour 11	Obstacles 15	<i>Grandes Figurines et Couverts</i> 23
1. Phase d'Ordre 11	<i>Déplacements par-dessus des obstacles</i> 15	<i>Couvert apporté par un Terrain</i> 23
1.1 Action d'Options d'Armée 11	<i>Résultats du Test d'Obstacle (Ag)</i> 16	<i>Couvert d'une Position Défensive</i> 24
1.2 Action d'Ordres Conservés 11	Positions Défensives 16	Règle de Souffle 24
1.3 Tirage du Dé d'Ordre 11	Zones de Terrain 16	Stress Provoqué par les Tirs 24
1.4 Allocation du Dé d'Ordre 11	<i>Catégories de Terrain pour les Déplacements</i> 16	Figurines Lourdemment Blindées 24
1.5 Effectuer un Test d'Ordre 11	<i>Test de Terrain Difficile</i> 16	Figurines d'Équipement et Stress 24
1.6 Action de l'Unité 11	<i>Test de Terrain Difficile</i> 16	Explosions 24
1.7 Répétition Tirage-Action 11	<i>Résultat du Test de Terrain Difficile (Ag)</i> 16	<i>Relance des Touches d'Explosion</i> 24
2. Phase de Fin de Tour 11		Explosion et Souffle 24
2.1 Récupération		Tir en Cloche (CL) 24
des Dés Down (À Terre) 11		Portée Minimale/ Visibilité des Tirs CL 25
2.2 Conservation/Récupération		Jet pour Toucher (Test de Prc) 25
des Dés Ambush (Embuscade) 11		<i>Résultats du Test de Tir CL</i> 25
2.3 Conservation/Récupération		Allocation des Touches CL 25
des autres Ordres 11		
2.4 Segment des Effets		
des Règles Spéciales 11		

Hors-Cible	25
<i>Hors-Cible avec Ordre Fire (Tir)</i>	25
Munitions Spéciales	25
Tir Aveugle	25

ASSAUT 27

<i>Séquence d'Assaut</i>	27
Qui peut Lancer un Assaut ?	27
Lancer un Assaut	27
Déplacement en Contact	27
Assaut à travers un Terrain	28
L'Assaut	28
Réaction à un Assaut	28
Tir à Bout Portant (TBP)	28
Qui peut Tirer à Bout Portant ?	28
Bonus de Couvert et Relances de Res	28
Unités Down (À Terre)	28
Combat au Corps-à-Corps	29
<i>Attaques Multiples</i>	29
<i>Zéro Attaque</i>	29
Jet pour Toucher (Test de Force)	29
<i>Résultats du Test de Corps-à-Corps (For)</i>	29
Modificateurs de Force (For) au Corps-à-Corps	29
<i>Tableau des Modificateurs de For</i>	29
Succès et Fiasco au Corps-à-Corps	29
Relances des Touches et Échecs	29
Touches d'Explosion	29
Allocation des Touches	29
Jet de Résistance (Test de Res)	29
Valeur d'Impact (VI)	29
Armure	29
Aucun Bonus de Couvert	30
Pertes et Stress	30
Résultats des Combat au Corps-à-Corps	30
Égalités	30
Test de Rupture par Incidence	30
Regroupement	30
Poursuite de Combat	30

TEST DE RUPTURE 31

Quand Effectuer un Test ?	31
Nombre de Figurines	31
Unités Exemptes	31
Effectuer un Test de Rupture	31
Rupture	31
Unité Clouée	31
Rupture Automatique	32
Test de Rupture et Unités avec Tableau de Dégâts	32

RÉACTIONS 33

Effectuer une Réaction	33
Test de Réaction	33
<i>Résultat du Test de Réaction (Init)</i>	33
Réactions Gratuites	33
Réactions	33
Plonger au Sol	33
Position et Tir	34
Repli !	34
Contrecharge	34
Fusillade	34
Se Mettre à Couvert	34
Se Mettre à Couvert face à des Munitions Spéciales	35
Tir Embusqué	35
Tir Embusqué et Assauts	35
Réactions Gratuites à une Embuscade	35
<i>Ordres Ambush (Embuscade) Conservés</i>	35

VÉHICULES, DRONES ET MASTODONTES 36

Principes Généraux	36
Modules d'Équipement (Optionnel)	36
Dés d'Ordres Multiples (DOM)	36
DOM (n)	36
Donner un Ordre	36
Unités DOM et Stress	37
Test de Récupération des DOM	37
DOM et Réactions	37
<i> multiples Ordres Ambush (Embuscade)</i>	37
Dégâts	37
Résultats du Tableau de Dégâts	37
<i>Tableau de Dégâts</i>	37
<i>Résultat du Test de Rupture du Tableau de Dégâts</i>	38
Tests de Rupture d'Unité avec Tableau de Dégâts	38
Transports	38
Embarquement	38
Débarquement	38
Unités Embarquées	39
Unités Embarquées avec Tests d'Ordre Ratés	39
Unités Embarquées Dissimulées	39
Destruction des Transports	39
<i>Transporter des Sondes</i>	39

RÈGLES SPÉCIALES 40

Agile / Agile(<arme>)	40
Antiparasitage	40
As [n]	40
Assaut	40
Attaque/VI	40
Attaque Éclair	40
Attaque Sauvage	40
Blessure [n]	41
Commandement [n"]	41
Coriace [n]	41

DOM [n] (Dés d'Ordres Multiples)	41
Démolition	41
Drone-Sacrificiel (Antares)	41
Escorte	41
Encombrant	41
Frénésie	42
Grand/Très Grand	42
Héros [n"]	42
Infiltrateurs	42
<i>Placer un Champ de Mines</i>	42
Loyauté	42
Médic	42
<i>Médic et Mastodontes</i>	43
Neutralisation	43
Nucléus (NuHu, Antares)	43
Option d'Armée (-) / OA (-)	43
Pesant	43
Petit	43
Place [n]	43
<i>Capacité de Transport (Tableau)</i>	43
Rapide	43
<i>Rapide et Manœuvre Évasive</i>	44
Sniper	44
Suspenseurs / Antigrav	44
Symbiote	44
Transport [n]	44
Unique	44

BÂTIMENTS ET STRUCTURES 45

Maquettes de Bâtiment	45
Accessibilité	45
Se Déplacer à l'intérieur d'un Bâtiment	45
Murs, Entrées et Fenêtres	45
Bâtiment à Plusieurs Étages	45
Tir à l'intérieur ou depuis un Bâtiment	45
Tir sur une Unité à l'intérieur d'un Bâtiment	45
Tir sur un Bâtiment	45
Seuil de Dégâts	46
Valeur Structurelle	46
Démolition	46
<i>Tableau d'Exemples de Seuil de Dégâts / Valeur Structurelle</i>	46
Dégâts Collatéraux	47
Tir en Cloche	47
Munitions Spéciales	47
Assauts Contre un Bâtiment	47
Lancer un Assaut contre un Bâtiment	47
Grenades et Charges de Démolition	47

TERRAINS	48
Terrains Standard	48
Désignation des Terrains	48
Densité des Terrains	48
Sélection des Terrains.....	48
Représentation des Zones de Terrain	48
Représentation des Obstacles	48
Résumé des Classifications de Terrain	48
Résumé des Entraves aux Déplacements	48
Sondes	48
Résumé de la Visibilité et des Lignes de Vue (LdV)	49
Résumé des Couverts et Protections	49
Tableau de Référence des Terrains	49
Sites Internet utiles	50

Journal des Modifications

Ces PDF sont numérotés par version afin que les joueurs puissent se tenir au courant de toutes les versions.

La numérotation des versions est au format suivant :

<Version>. <Itération> <Variation> – <VF>

‘Version’ est ‘2’ pour Antares 2;

‘Itération’ est une valeur numérique commune à toutes les altérations de règles et listes pour cette version des règles ;

‘Variation’ est une série alphabétique (A ► Z, AA ► ZZ, et ainsi de suite) qui reflète tous les changements mineurs dans cette itération.

‘VF’ est une valeur numérique indiquant la dernière mise à jour de la traduction française.

2.11Q-1 (Oct. 2022) : Nouvelle variation du livret de règle (Q). Clarification de la règle spéciale *TBP* pour les armes d’appui et lourdes en assaut (p.28), de la fin des Réactions (*Réactions Gratuites*, impactant les p.33 à 35) et reformulation de la règle spéciale *Attaque Éclair* (p.40).

2.11P-9 (Sept. 2022) : Corrections diverses sur tout le document.

- + Mise à jour de la règle de *Tir à Bout Portant (TBP)* à propos des Armes d’Appui et Lourde, ainsi qu’un ajout à propos des armes jumelées pour les glisseurs individuels (p.28)
- + Ajout de la nouvelle règle spéciale «Encombrant» (p.41), qui modifie l’ordre des pages 41 à 44.
- + Diverses corrections et reformulation pour plus de clarté (p.12/13, 29, 30, 31 et 32).
- Améliorations visuelles des tableaux dans tout le document.

INTRODUCTION AUX RÈGLES DU JEU

Les règles du jeu *Beyond the Gates of Antares* vont vous permettre d'explorer les conflits sur les innombrables mondes en guerre d'un futur lointain. Nos armées combattent pour contrôler les systèmes stellaires reliés entre eux par des passerelles interdimentionnelles émanant d'un point central : le **Nexus Antares**. Le Nexus est la création d'une espèce depuis longtemps disparue nommée *Bâtisseurs* dont on retrouve parfois l'étrange technologique dans les nombreux systèmes stellaires encore inconnus reliés au Nexus.

Les fédérations rivales du Nexus sont peuplées d'humains conçus ou issus de la bio-ingénierie – certains étant à peine identifiables en tant que tels – ainsi que d'extraterrestres évolués ou même d'intelligences artificielles hostiles. Toutes s'affrontent pour le pouvoir, toutes s'efforcent de survivre dans un univers hostile et impitoyable, et toutes sont reliées par le Nexus Antaréen. Ces règles vous nous permettre d'explorer ces conflits et affrontement pour la survie.

Pour faciliter le téléchargement et l'impression, nous avons réparti les règles, l'historique et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles de base du jeu et celles-ci peuvent même être utilisées pour des jeux ne se déroulant pas dans l'univers d'*Antares*.

PRÉAMBULE

Ce jeu est conçu comme un affrontement entre deux forces rivales contrôlées par un ou plusieurs joueurs. Une partie se déroule en tour de jeu, les deux camps participant à chaque tour. Les parties durent un nombre déterminé de tours après quoi nous déterminons le camp vainqueur, ou jusqu'à ce qu'un camp atteigne son objectif ou que son ennemi ne soit plus capable de poursuivre le combat.

Il existe de nombreuses variantes de jeu, y compris des parties multijoueurs ou à trois joueurs, ainsi que différentes manières de mettre en place la table de jeu.

Forces

Les joueurs conçoivent leurs armées en utilisant un **sélecteur de force**. Chaque faction Antaréenne possède ses propres sélecteurs représentant différents types de formations mis à leur disposition. Ces sélecteurs se trouvent dans les listes d'armée (gratuites) et fournissent tous les détails nécessaires des différents types d'unités et équipements disponibles.

Unités

Une unité est un groupe d'une ou plusieurs figurines qui se comportent d'une manière particulière, comme de l'infanterie, des équipes d'armes ou des véhicules, par exemple.

Chaque unité possède une valeur en points reflétant son efficacité relative. Les Joueurs conçoivent leurs armées à partir d'un nombre de points prédéterminé afin de garantir des parties équilibrées. Il n'y a pas de valeurs de points «standard» car *Antares* vous permet de jouer tous les types d'affrontements, de la petite escarmouche aux invasions planétaires à grande échelle.

Les sélecteurs de forces d'*Antares* sont disponibles en ligne sur notre propre site web : le Nexus Antares (antaresnexus.com). Le Nexus est la ressource ultime pour tous les joueurs d'*Antares 2* et comprend des conseils et des exemples ainsi que des accessoires utiles tels que des fiches de jeu et de référence, des FAQ et de l'historique.

Encadrés Contextuels

Des encadrés contextuels comme celui-ci présentent des informations importantes sur le contexte qui ont influencées la façon dont ont été pensées les règles. Les premiers encadrés de ce chapitre fournissent une brève introduction sur les nanosphères Antaréennes – bien que cette technologie ne soit pas limitée à l'univers d'*Antares* !

Nanotechnologies et Nanosphères Antaréennes

Les armes et les règles présentées ici font largement référence à la nanotechnologie, bien que certaines implémentations soient similaires aux appareils anti-gravité d'autres univers ou règles. Comme ces termes sont souvent utilisés, nous mettrons en évidence leur utilisation ici, et nous dérogerons à nos propres règles en laissant les références Antaréennes à d'autres livrets. Pour d'autres univers, la nanosphère Antaréenne est remplacée par d'autres technologies.

Les **nanospores** sont des nanites (nanorobots) pas plus grosses qu'un virus et forment une partie invisible de la biosphère d'une planète, saturant l'air que les créatures vivantes respirent et la nourriture qu'elles consomment. Toutes les nanospores présentes en un même endroit, sur une planète ou dans un vaisseau spatial par exemple, forment une nanosphère interconnectée.

Dés d'Ordre

Pour jouer à *Antares*, vous aurez besoin d'un set de **Dés d'Ordre** de couleurs distinctes pour chaque armée. Les dés d'ordre sont marqués des six ordres différents utilisés dans le jeu, comme expliqué en p.12.

Au début de la partie, chaque joueur prend un dé d'ordre pour chaque unité de sa force. Certaines unités permettent au joueur de prendre plus d'un dé par unité, mais nous traiterons de ces situations particulières plus tard.

Sac à Dés

Durant une partie, les dés d'ordre des deux camps sont tirés au hasard pour déterminer la séquence des actions. Il vous faut disposer d'un sac à dés, ou d'un récipient adéquat, dans lequel les dés peuvent être tirés un par un aléatoirement.

Dés d'Événement

Certaines armes ou certains scénarios demandent qu'un dé d'ordre soit placé dans le sac pour déclencher des événements. Le terme "dé d'ordre" est utilisé pour s'assurer que les dés utilisés sont de la même taille/forme, mais ils doivent être d'une couleur différente de ceux utilisés par les combattants.

Les dés d'événement sont parfois appelés «*Dés Déclencheurs*». Sauf indication contraire, les dés d'événement ne doivent pas être considérés comme des dés d'ordre lorsqu'ils sont tirés et n'interrompent rien, comme les options d'armée, qui se réfèrent à la séquence des dés d'ordre.

Dés

Vous aurez besoin d'environ une douzaine de dés à dix faces numérotés de 1 à 10 (D10). Il est utile d'en avoir quelques-uns de couleurs différentes, mais ce n'est pas indispensable. Certains dés à dix faces comportent un 0 au lieu d'un 10 sur une face : il s'agit néanmoins d'un 10.

Vous aurez également besoin de quelques dés ordinaires à six faces, numérotés de 1 à 6 (D6) et d'autres dés qui pourront s'avérer utiles tels que les dés à trois et quatre faces (D3 et D4). Si vous n'avez aucun de ces dés, improvisez en lançant un D10 ou un D6 jusqu'à obtenir un score dans la fourchette désirée.

Outils de Mesure

Un mètre ruban marqué **en pouces – 1 pouce (ou 1") = 2,5 cm environ** – est utilisé pour mesurer les distances, telles que les portées d'armes ou les déplacements des unités. Dans la plupart des cas, les mesures entre deux figurines sont effectuées entre un point de leur différent socle (de 25mm) ou depuis l'arme effectuant un tir. Comme la plupart des véhicules ne possèdent pas de socle, les mesures vers ou depuis un véhicule sont déterminées par rapport au corps de la figurine.

Les joueurs sont libres de mesurer tout au long de la partie et seront parfois obligés de le faire pour vérifier si leur action est valide. Les joueurs n'ont pas besoin d'annoncer leur action avant d'effectuer la moindre mesure !

Marqueurs de Stress

Lorsque les unités sont touchées par des tirs ennemis, elles reçoivent des marqueurs de **Stress** qui reflètent les conditions extrêmes que les unités subissent durant les combats. Plus une unité a de *Stress*, moins elle sera efficace. Les marqueurs de *Stress* sont nécessaires pour comptabiliser la valeur de *Stress* subie par une unité.

De très nombreux marqueurs peuvent être utilisés pour comptabiliser le *Stress*, tels que des jetons de «flammes» ou des marqueurs numérotés plus spécifiques (disponibles chez Skytrex ou Warlord Games)

Gabarits et Jetons

Un gabarit rond est utilisé pour déterminer les touches provoquées par les tirs en cloche. Dans Antares, un gabarit en forme de croissant est utilisé pour représenter les champs énergétiques défensifs et d'autres jetons ou marqueurs pour distinguer les différentes munitions spéciales, comme représenté dans le *Guide des Armes et Équipements*. Ces types de gabarits sont disponibles chez Skytrex et d'autres fabricants.

STATISTIQUES

Les figurines possèdent différentes statistiques de jeu (ou «stats»). Au bas de cette page, deux profils distincts, l'un pour un soldat Tsan Ra Isorien (un extraterrestre non-humain) et l'autre pour un panhumain standard (un humain évolué). La valeur basique la plus commune est de '5' pour la plupart des stats. Une statistique indique la valeur **contre laquelle** un test est effectué : obtenir avec un dé un score inférieur ou égal à la valeur de cette stat est une réussite (voir ci-dessous).

Mouvement (M ou Mv). Il s'agit de la valeur de déplacement standard, en pouces, d'une figurine (1" = 2,5cm environ). La valeur M la plus commune est de 5".

Agilité (Ag). Statistique utilisée lors d'un déplacement à travers un terrain difficile.

Précision (Prc). Statistique utilisée lors des tirs afin de déterminer si un tir touche sa cible.

Force (For). Statistique utilisée lors des combats au corps-à-corps pour déterminer si une attaque touche sa cible.

Résistance (Res). Il s'agit de la défense contre les touches ennemies. Si la stat de Res possède une seconde valeur entre parenthèses, il s'agit de la stat de Res incluant le bonus par

défaut d'une armure. Les bonus d'armure peuvent varier en fonction de certaines circonstances et sont donc indiqués séparément.

Initiative (Init). Statistique utilisée pour effectuer des réactions, qui seront expliquées plus loin dans la section *Réactions*, p.33. La plupart des figurines possèdent une init de 7, tandis que les animaux et troupes peu motivées ou mal entraînées auront une Initiative plus faible.

Commandement (Co). Il s'agit de l'indice de moral de l'unité qui est utilisé lors des tests d'activation d'une unité ou pour déterminer sa volonté de continuer à se battre. La plupart des figurines possèdent un Co de 7, les troupes peu courageuses ayant un Commandement inférieur, et celles qui ont de forts liens de loyauté avec ceux qui les entourent ayant un Co supérieur.

Spécial. La dernière colonne du profil précise les *Règles Spéciales* qui s'appliquent pour cette unité ou figurine. Le Soldat Tsan Ra possède la règle spéciale «Contrôleur» qui est expliqué dans la liste d'armée du Sénatex Isorien.

Tests de Stat.

Une unité effectue des tests contre la valeur de sa stat pour déterminer si elle réussit ou non ce qu'elle est en train d'entreprendre. Ces tests sont toujours effectués de la même manière :

- Tout d'abord, le **Score Requis (SR)** est déterminé selon la valeur de la stat appropriée, à laquelle on applique des bonus ou pénalités selon la situation (portée, type de terrain traversé par le tir, *Stress* de l'unité, etc.).
- Puis, on lance un D10 et on compare le résultat du dé avec le SR.
- Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** au SR, alors **le test est réussi**.
- Si le résultat du dé est **supérieur** au SR, alors **le test est raté**.

Lorsque vous effectuez des tests de stat pour plusieurs figurines en même temps, comme pour les tirs d'une unité d'infanterie, il est préférable de lancer tous les dés en même temps. S'il est nécessaire de différencier les scores requis, lancez-les séparément ou utilisez un dé de couleur différente pour les différentes figurines.

Lorsque vous effectuez un test unique pour l'ensemble de l'unité, comme un test d'Ag pour traverser un terrain difficile, utilisez la valeur statistique appropriée **la plus désavantageuse** au test et à l'unité, qui est généralement la valeur la plus basse.

Stress et Tests de Stat

Le *Stress* accumulé par une unité agit toujours comme un modificateur **négatif** sur les tests de Prc, d'Init et de Co, sauf si cela est spécifié autrement.

Règle des 1 et des 10

Les tests de stat **réussiront toujours** sur un résultat de 1 et **échoueront toujours** sur un résultat de 10, quelle que soit la valeur contre laquelle est effectué le test. Nous appelons cela la Règle des 1 et des 10.

Les 1 et 10 peuvent également déclencher d'autres effets :

- En plus d'avoir réussi le test, un résultat de 1 peut donner un bonus dans certains cas. Par exemple, lors d'un tir, un seul résultat de 1 sera considéré comme un *Succès*.
- En plus d'un échec, un résultat de 10 peut parfois déclencher une pénalité. Par exemple, lors d'un tir, un résultat de 10 peut provoquer le dysfonctionnement de l'arme, en fonction de celle-ci – voir le *Guide des Armes et Équipements*.

Exemple de Statistiques

Type de Soldat	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Soldat PanHumain du C3	5	5	5	5	5(7)	7	8	–
Soldat Tsan Ra Isorien	6	5	5	5	6(8)	6	8	Contrôleur

Règle des Relances

Un joueur sera parfois autorisé à relancer un test raté ou obligé de relancer un test réussi.

Lorsque les relances sont autorisées ou nécessaires, le résultat relancé est définitif et ne peut pas être relancé à nouveau. Même si celui qui effectue le test a la possibilité d'effectuer une relance pour deux ou trois raisons différentes, une seule relance de tout résultat obtenu est autorisée : **vous ne pouvez pas relancer une relance !** Même si les relances sont toujours valables, les relances des échecs et des réussites sont deux choses différentes, il est donc possible de relancer un échec et de devoir ensuite le relancer en tant que réussite.

TYPES D'UNITÉ

Toutes les unités sont définies comme l'un des types suivants, qui sont tous référencés dans les règles. Certaines unités, comme les véhicules, les mastodontes et les drones, ne subissent des dégâts qu'à la suite d'un jet de dé sur un tableau de dégâts, c'est pourquoi nous les appelons parfois des *Unités avec Tableau de Dégâts*.

Infanterie

Les unités d'infanterie sont composées d'humains, d'extraterrestres ou de machines de taille humaine ainsi que leur équipement. L'équipement comprend souvent de petits drones rattachés que nous appelons «drones-compagnons».

Une unité de bêtes comprend généralement un certain nombre de créatures de taille humaine, le plus souvent sous le contrôle d'un dresseur panhumain (ou son équivalent) ainsi que leur équipement. Les bêtes sont une variante de l'infanterie et toutes les règles qui s'appliquent pour l'infanterie s'appliquent également pour les bêtes.

Équipe d'Arme

Une unité d'équipe d'arme est composée d'une figurine d'arme d'appui ou lourde distincte et d'un certain nombre de figurines d'opérateurs, comme un canon plasma et ses opérateurs, par exemple. Les équipes d'arme sont généralement accompagnées de drones-compagnons.

Il est possible pour une équipe d'arme de perdre ou d'abandonner son arme d'unité, laissant ses opérateurs combattre avec l'armement personnel qu'ils possèdent. Si cela arrive, l'unité est alors considérée comme une *unité d'infanterie* à partir de cet instant et l'arme d'unité est retirée du jeu.

Drone

Une unité de drones compte un ou plusieurs drones de la taille d'un petit véhicule, qui transportent de l'armement et/ou de l'équipement. Les drones sont généralement équipés d'armes d'appui, mais peuvent aussi être désarmés dans certains cas. Certaines armées préfèrent l'utilisation de drones à celle des équipes d'arme humaines, mais les deux jouent un rôle similaire. Les unités de drones comprennent souvent des drones-compagnons tout comme les unités d'infanterie et les autres unités.

Cavalerie

Les unités de cavalerie représentent des humains ou des extraterrestres chevauchant des machines ou des créatures, tels que des glisseurs individuels ou des locomotes, avec tout leur équipement.

Véhicule

Généralement, une unité de véhicule ne comprend qu'un seul véhicule avec son équipage, s'il en possède un. Une unité de véhicule est souvent accompagnée d'un ou plusieurs drones-compagnons. Les règles spécifiques aux véhicules sont expliquées dans la section Véhicule, p.36.

Nanospore et Connectivité

La nanosphère n'est pas simplement un nuage inerte de micromachines, il s'agit d'un réseau conducteur qui permet à toutes les autres technologies de fonctionner. Dans certaines factions Antaréennes, la nanosphère agit comme un intermédiaire entre les intelligences humaines et artificielles, créant un vaste réseau intégré de prise de décision. C'est ce qu'on appelle l'Intelligence Artificielle Intégrée, généralement abrégée en IMTel. L'IMTel facilite toutes sortes de prises de décision pour le bénéfice ultime de ses citoyens. Toutes les sociétés avancées ont une certaine forme d'intégration artificielle mais la plupart n'atteignent pas l'intégration totale de l'IMTel de la Concorde ou Isorien.

Mastodonte

Une unité de Mastodonte est l'équivalent vivant d'un véhicule – une créature aussi grande qu'un véhicule. De telles créatures possèdent habituellement leur propre équipage pour les contrôler. De nombreux mastodontes transportent des armes et sont accompagnés par des drones-compagnons, comme les véhicules, voir p.36.

Sonde

Les sondes sont de petits drones aériens qui survolent le champ de bataille pour collecter des informations, agir comme observateurs, ou pour guider les unités jusqu'à leurs cibles. Elles nécessitent quelques règles et exceptions supplémentaires qui sont couverts dans le *Guide des Armes & Equipements*, mais nous avons généralement ajouté une note spécifique pour expliquer comment une règle affecte les sondes.

Commandement (Sous-type d'Unité)

Les unités de commandement sont identiques aux autres types d'unités décrites ci-dessus avec l'ajout d'une figurine de commandant et/ou des règles spéciales de commandement. Une unité de commandement peut être un des types décrits précédemment et suit les mêmes règles.

Unités Mixtes Infanterie+Équipe d'Arme

Certaines unités d'infanterie peuvent être rattachées à une équipe d'arme avec une arme d'appui afin de former une unité mixte de type «*Infanterie+Équipe d'Arme*» qui hérite de la plupart des limitations d'une Équipe d'Arme mais avec l'avantage de pouvoir utiliser une arme d'appui durant un tir.

Une unité mixte hérite de certaines règles des deux unités dont elle est issue et celles-ci sont présentées ici au lieu de les répartir dans différentes sections ; nous vous suggérons toutefois de lire les règles concernées avant de revenir ici ! Une unité mixte suit les règles suivantes :

- est considérée comme une seule unité pour les ordres ;
- ne possède qu'un seul dé d'ordre (sauf règle spéciale *DOM*) ;
- considère l'Équipe d'Arme comme un groupe distinct au sein de l'unité mixte lorsque l'équipage de l'arme est concerné ;
- mesure la portée de l'arme d'appui séparément de celle de l'infanterie (voir p.20) ;
- alloue les touches parmi les figurines de l'unité comme s'il s'agissait d'une seule unité (voir p.22) ;
- ne peut pas effectuer de *Sprint*, comme les équipes d'arme (voir p.15) ;
- peut lancer un Assaut comme une unité d'infanterie ;
- lorsqu'elle charge ou contrecharge durant un Assaut, elle ne peut pas effectuer de tir avec l'arme d'appui, même si celle-ci possède la capacité TBP (voir p.28) ;
- peut réagir à un assaut durant le tir à bout portant et avec la Réaction «*En Position et Tir*» – les armes standard et celles avec la capacité TBP sont capables de tirer (voir p.28) ;
- ne peut pas allouer de figurines de l'escouade d'infanterie 'parente' à l'équipe d'arme pour remplacer les opérateurs éliminés.

TAILLE

En plus de définir les unités par type, chaque type est associé à une taille que nous désignons comme **Petit(e)**, **Moyen(ne)**, **Grand(e)** ou **Très Grand(e)** (voire énorme !). Ces tailles reflètent le volume physique représenté par l'unité. Ainsi, une sonde est généralement *Petite*, un soldat humain est de taille *Moyenne*, et les véhicules sont *Grands*.

La catégorie *Moyen* est une catégorie générale pour laquelle aucune règle ou considération particulière n'est nécessaire. La catégorie *Très Grand* ne s'applique qu'aux très grands types de véhicules ou créatures.

Toutes les figurines sont supposées être de taille *Moyenne*, sauf indication contraire par une règle spéciale.

Quelques unités comprennent des figurines de tailles différentes. Lorsque la taille d'une unité est utilisée à d'autres fins, on utilise toujours la taille de la plus grande figurine de l'unité.

La taille affecte principalement certaines règles de ligne de vue et de ciblage. Il est évidemment plus facile de viser et toucher une grande cible qu'une petite, par exemple.

Socles des Figurines

Les figurines d'*Antares* sont livrées avec des socles d'une taille appropriée pour le jeu. Il s'agit généralement d'un socle rond de 25mm pour les figurines de taille humaine à pied, les drones-compagnons et les sondes.

Les figurines plus grandes sont le plus souvent livrées avec des socles ronds de 40mm ou oblongs de 50mm, selon leur forme, comme par exemple un guerrier Ghar ou une Moto Intercepteur de la Concorde.

Les Véhicules et les Mastodontes ne possèdent pas toujours de socle mais ils peuvent être monté sur un socle adapté.

FORMATION D'UNITÉ

Les unités de **deux figurines et plus** sont organisées en formation. Une formation est un groupe de figurines où aucune figurine n'est séparée du reste du groupe de plus de 1".

Lorsqu'une unité comprend une figurine d'arme ou d'équipement, tel qu'une arme d'appui ou un drone-compagnon, ces figurines sont également disposées dans la formation de l'unité et en font partie. Les figurines d'équipement tels que les drones-compagnons doivent également se trouver à 1" ou moins d'une **figurine non-équipement** de l'unité.

Il est possible qu'une unité se retrouve avec trop de figurines d'équipement ou de drones-compagnons pour conserver une formation correcte autour de la figurine référente. Si cette situation se produit, il suffit de garder l'équipement aussi près des figurines non-équipement que possible.

Nanospores et Suspenseurs

Les nanospores sont également à la base des technologies des **suspenseurs structurels** qui ont largement remplacé les principes mécaniques dans tous les aspects de l'ingénierie et de la construction. Les suspenseurs structurels sont des champs d'énergie maintenus à l'intérieur d'une nano-coque comprenant un corps contenu de nanospores auto-répliquantes. Toutes les fonctions que les technologies primitives auraient accomplies avec des composants mécaniques, électriques ou magnétiques sont réalisées sans effort au moyen des suspenseurs structurels. Les suspenseurs structurels maintiennent ensemble les composants physiques, les déplacent et les manipulent, jouant le rôle d'entraînements, de roulements, d'accouplements, de transmissions, de systèmes hydrauliques et de toutes les autres structures mécaniques. Les suspenseurs structurels sont incroyablement efficaces, autosurveillés et, dans une certaine mesure, autoréparables. Ils sont fondamentaux pour la technologie d'une ère post-mécanique et dépendent d'une nanosphère pour fonctionner correctement.

Nanospores de Combat

Un type spécialisé de nanospores est constitué par les **nanophages**, des nanites militaires très agressifs qui entravent l'activité des nanospores ennemis, voire détruisent complètement une nanosphère. Les nanophages se présentent sous différentes formes, mais les plus courantes compromettent la capacité d'une nanosphère adverse à générer et acheminer l'énergie, ou perturbent les communications entre les nanospores, rendant impossible l'échange d'informations ou une quelconque coordination.

Formation Compromise

Parfois la formation d'une unité peut être compromise par la perte de figurines, laissant ainsi un espace entre les survivants. Lorsque cela arrive, l'unité devra retrouver sa formation **lors de son prochain déplacement**, mais sinon elle n'est pas affectée outre mesure.

Orientation des Figurines

Nous partons du principe que les figurines sont libres d'être orientée et faire face à toute direction souhaitée durant la partie. Les exceptions sont spécifiées lorsque cela est pertinent et sont généralement spécifiques aux scénarios, comme pour des emplacements fixes avec un champ de tir limité.

La Règle d'Espacement

Les unités doivent conserver un espace de plus de 1" entre elles, sauf lorsqu'il est spécifiquement autorisé de se déplacer en contact, comme lorsque les unités combattent au corps-à-corps. Cette règle s'applique à toutes les figurines d'une unité, y compris les figurines d'armes et d'équipements distinctes.

LE TOUR DE JEU

Chaque joueur aura la possibilité d'effectuer des actions à chaque tour. Selon le scénario joué, une partie durera un nombre déterminé de tours ou jusqu'à ce qu'un camp parvienne à atteindre ses objectifs. Chaque tour s'effectue comme suit.

SÉQUENCE D'UN TOUR

Prenez tous les dés de chaque camp (voir p.7) et placez-les dans un sac opaque dans lequel les dés puissent être tirés aléatoirement.

Chaque tour est divisé en deux phases : la '**Phase d'Ordres**' durant laquelle les unités effectuent des actions, et la '**Phase de Fin de Tour**' où divers tests et déclarations sont effectués en préparation du tour suivant.

1. Phase d'Ordres

Effectuez les étapes suivantes au cours de chaque Phase d'Ordres. Ces étapes sont parfois désignées comme les «segments» d'une phase.

1.1 Action d'Options d'Armée

Avant le début du tour, un joueur souhaitant utiliser une *Option d'Armée* qui doit être activée au début du tour, peut le faire maintenant. Si plusieurs joueurs le souhaitent (situation assez rare), déterminez aléatoirement celui qui agira en premier, puis alternez les actions.

1.2 Action d'Ordres Conservés

Toutes les actions des **ordres conservés** doivent être exécutées (voir p.40).

1.3 Tirage d'un Dé d'Ordre

Tirez au hasard un dé d'ordre du sac et donnez-le au joueur auquel il appartient ou activez l'événement qu'il déclenche (ce qui peut entraîner le tirage d'un autre dé et devoir effectuer à nouveau les étapes 1 à 5). Après avoir activé un événement, passez à l'étape 1.7.

1.4 Allocation du Dé d'Ordre

Le joueur choisit une de ses unités qui peut recevoir le dé tiré et lui donne un ordre. Placez le dé près de l'unité pour indiquer l'ordre donné.

1.5 Effectuer le Test d'Ordre

Au besoin, le joueur effectue un **Test d'Ordre** pour déterminer si l'unité suit correctement l'ordre donné.

1.6 Action de l'Unité

Le joueur effectue l'action donnée à l'unité.

1.7 Répétez les étapes Tirage–Action

Revenez à l'étape 1.3. Effectuez un tirage jusqu'à ce que toutes les unités aient reçu leurs ordres ou que le sac soit vide. La phase d'ordres est alors terminée – passez à la phase de fin de tour.

2. Phase de Fin de Tour

Récupérez tous les dés d'ordre et remettez-les tous dans le sac, à l'exception des dés conservés. La séquence dans laquelle ces segments sont abordés est le suivant.

2.1 Récupération des Dés Down

Une unité avec un ordre *Down (À Terre)* peut choisir de le conserver d'un tour à l'autre, si le Joueur le souhaite. Sinon, les unités avec un ordre *Down (À Terre)* doivent réussir un *Test de Récupération* pour retirer leur ordre et le remettre dans le sac (voir ci-dessous).

2.2 Conserver/Récupérer les Ordres Ambush

Les unités avec un ordre *Ambush (Embuscade)* peut choisir de le récupérer ou le conserver d'un tour à l'autre, si le Joueur le souhaite.

2.3 Conserver/Récupérer les autres Ordres

Certaines unités possèdent des règles spéciales qui leur permet de conserver d'autres ordres d'un tour à l'autre, si le Joueur le souhaite, comme par exemple, la règle *Rapide* qui permet à une unité de conserver un ordre *Run (Course)* (voir p.40).

2.4 Segment des Effets de Règles Spéciales

D'autres effets de Règles Spéciales telles que les *Options d'Armée*, la vérification de la récupération des dés contestés ou la prolongation des munitions spéciales, sont testés et appliqués durant ce segment.

UNITÉS DÉTRUITES ET DÉS D'ORDRE

Si une unité est détruite durant le tour, son dé d'ordre est également retiré du jeu et donné à l'adversaire. Prenez le dé de l'unité si celle-ci avait déjà joué durant ce tour ou prenez le dé du sac, si ce n'était pas déjà le cas.

RÉACTIONS

Lorsqu'une unité effectue une action, les unités ennemies sont autorisées à tenter de réagir immédiatement devant certaines situations. Une réaction ennemie s'effectue avant, après ou au même moment que l'action de l'unité, en fonction du type de réaction utilisée. Les règles de réactions sont présentées dans la section *Réactions*, p.33

ORDRES CONSERVÉS

Une unité qui conserve un ordre *Ambush (Embuscade)* ou *Down (À Terre)* commence le tour suivant avec l'ordre déjà positionné à côté d'elle. Toutes les unités peuvent conserver des ordres *Ambush (Embuscade)* ou *Down (À Terre)* de cette manière, si le Joueur le souhaite.

D'autres types d'ordre peuvent être conservés uniquement si une unité possède une règle spéciale lui permettant de le faire. Cela peut potentiellement permettre à une unité d'être activée au début de la Phase d'Ordre avant que les dés ne soient tirés. Ces règles sont expliquées dans les paragraphes correspondants de la section *Règles Spéciales*, p.40

DÉS D'ORDRES MULTIPLES (DOM)

Certaines unités, généralement les véhicules ou mastodontes, possèdent deux ou trois dés d'ordre et sont donc capables d'effectuer deux ou trois actions à chaque tour – une action par dé d'ordre. Nous suggérons aux joueurs débutants de jouer quelques parties avec des unités basiques avant d'utiliser ces unités ultra-puissantes. Les règles complètes sont expliquées dans la section *Véhicules, Drones et Mastodontes*, p.36.

ORDRES ET ACTIONS

Lorsqu'un dé d'ordre est tiré du sac, le joueur auquel il appartient peut l'attribuer à une unité qui n'a pas encore reçu d'ordre. Une unité peut recevoir un des ordres indiqués sur le dé d'ordre. Placez le dé près de l'unité avec l'ordre donné visible.

ORDRES

Il y a six ordres qui peuvent être donnés à une unité, chacun indiqué sur chaque face d'un dé d'ordre, comme suit :

Ordre	Résumé de l'Action	Test d'Ordre
Fire (<i>Tir</i>)	Tir sans déplacement	Commandement - Stress
Advance (<i>Avance</i>)	Déplacement et Tir	Commandement - Stress
Run (<i>Course</i>)	Déplacement rapide sans tir	Commandement - Stress
Ambush (<i>Embuscade</i>)	Attendre pour une <i>Réaction</i>	Commandement - Stress
Rally (<i>Ralliement</i>)	Défaussez D6 Stress	Commandement
Down (<i>À Terre</i>)	Plonger au sol (protection, récupération)	Automatique

Fire (Tir)

L'unité effectue ses tirs avec ses armes. L'unité ne peut pas se déplacer. Voir *Tir*, p.17.

Advance (Avance)

L'unité peut se déplacer et tirer avec ses armes. L'unité n'a pas besoin de se déplacer lorsqu'elle reçoit un ordre *Advance (Avance)*, mais elle doit terminer son déplacement avant de pouvoir tirer.

Certaines armes ne sont pas autorisées à tirer avec un ordre *Advance (Avance)* et requiert toujours un ordre *Fire (Tir)* pour le faire. Une unité ainsi armée peut toujours recevoir un ordre *Advance (Avance)* pour se déplacer, mais elle ne pourra pas faire feu avec ses armes. Voir *Déplacement*, p.14, et *Tir*, p.17.

Run (Course)

L'unité se déplace plus vite mais ne pourra pas tirer avec ses armes. Voir *Déplacement*, p.14.

Ambush (Embuscade)

L'unité ne se déplace pas et ne tire pas. Au lieu de cela, l'unité reste sur sa position et attend que l'ennemi s'approche pour pouvoir réagir quand elle en aura l'occasion. Voir les règles des *Réactions*, p.35.

Rally (Ralliement)

L'unité ne se déplace pas et ne tire pas. Au lieu de cela, l'unité récupère son efficacité au combat en se défaussant de son *Stress* (voir ci-contre). On utilise également l'ordre *Rally (Ralliement)* pour entreprendre des actions spécifiques ou inhabituelles, comme pour un module d'auto-réparation d'un véhicule.

Down (À Terre)

L'unité ne se déplace et ne tire pas. L'unité active toutes les défenses dont elle dispose, les troupes gardant la tête baissée autant que possible et utilisant au maximum les couverts disponibles. Cela rend l'unité plus difficile à toucher et permet aux unités alliées de tirer par-dessus elle dans certains cas.

TESTS D'ORDRE

Une unité qui n'a pas de *Stress* agit automatiquement selon l'ordre qui lui a été donné sans avoir à effectuer de test d'ordre. Une unité cumule du *Stress* durant la partie lorsqu'elle se fait tirer dessus, combat au corps-à-corps ou dans d'autres situations comme expliqué dans les règles.

Si une unité a reçu un ou plusieurs *Stress*, elle ne peut pas agir automatiquement à l'ordre donné, sauf pour un ordre *Down (À Terre)*, qui s'applique toujours automatiquement, que l'unité possède du *Stress* ou non. Après avoir placé le dé d'ordre près de l'unité *Stressée*, le joueur doit effectuer un test d'ordre pour déterminer si celui-ci est correctement donné.

Un test d'ordre pour un **Fire (Tir)**, **Advance (Avance)**, **Run (Course)** ou **Ambush (Embuscade)** est effectué contre la valeur de Commandement (Co) de l'unité, -1 pour chaque *Stress* sur l'unité. Par exemple, un Commandement de 9 avec 2 *Stress* aura une valeur modifiée de 7.

Un test d'ordre **Rally (Ralliement)** est effectué contre la valeur de Commandement de l'unité en ignorant les modificateurs de *Stress*.

Comme indiqué, les ordres **Down (À Terre)** sont effectués automatiquement et aucun test n'est effectué.

Si une unité comprend des figurines avec des valeurs de Commandement différentes, utilisez toujours la valeur la plus élevée.

Résultats du Test d'Ordre

D10	Effet
1	Réussite Automatique. Défaussez 2 <i>Stress</i> et effectuez l'ordre donné.
Autre Réussite	Défaussez 1 <i>Stress</i> et effectuez l'ordre donné.
Autre Échec	Défaussez 1 <i>Stress</i> et l'unité reçoit un ordre <i>Down (À Terre)</i> à la place de l'ordre donné. Retournez le dé sur sa face <i>Down</i> pour l'indiquer.
10	Échec automatique. Comme pour <i>Autre Échec</i> , mais ne défaussez pas de <i>Stress</i> .

Dans ce tableau de résultats de tests de statistiques pour les *Tests d'Ordre*, nous avons délibérément indiqué les réussites et les échecs automatiques afin de souligner les résultats spéciaux qui peuvent découler d'une réussite automatique sur un 1 et d'un échec automatique sur un 10.

Dans les prochains tableaux de résultats de tests, nous utiliserons un format abrégé où «**Réussite**» indique un test réussi sur un score **autre que 1** et «**Échec**» un test non réussi sur un résultat **autre que 10**.

Comme indiqué précédemment, tous les tests n'ont pas forcément de résultats spéciaux de réussite ou d'échec pour un 1 ou un 10, mais un 1 reste **toujours** une réussite et un 10 **toujours** un échec !

ORDRE RALLY (RALLIEMENT)

Un ordre *Rally (Ralliement)* réussi permet de défausser D6 marqueurs *Stress* supplémentaires en plus du marqueur de *Stress* retiré normalement pour un test d'ordre réussi. Une unité perd donc **D6+1 Stress** si le test d'ordre est réussi et **D6+2** si l'ordre est réussi en ayant obtenu un 1.

ORDRE DOWN (À TERRE)

L'unité se met **automatiquement** *Down (À Terre)*, sans avoir à effectuer de test. L'unité **ne perd pas** de *Stress* car elle n'a pas effectué de test d'ordre. Les unités terminant leur tour *Down (À Terre)* peuvent conserver cet ordre ou effectuer un *Test de Récupération* pour remettre ce dé d'ordre dans le sac.

Unité Clouée

Lorsqu'une unité est **forcée** de se mettre *Down (À Terre)* à la suite d'une touche d'arme, d'une règle spéciale ou d'une situation particulière, on dit que l'unité est «**clouée**».

Ordres Down (À Terre) Conservés

Si un joueur choisit de conserver l'ordre *Down (À Terre)* sur l'unité, défaussez 1 *Stress* de cette unité durant la *Phase de Fin de Tour*. L'unité commence le tour suivant déjà avec un ordre *Down (À Terre)* et le dé est laissé en place pour l'indiquer.

Récupérer les Ordres Down (À Terre)

Une unité qui termine son tour avec un ordre *Down (À Terre)* ne peut pas remettre automatiquement son dé d'ordre dans le sac durant la *Phase de Fin de Tour*. Si le joueur souhaite remettre son dé d'ordre *Down (À Terre)* dans le sac durant la *Phase de Fin de Tour*, un test sous le Commandement (Co) de l'unité est nécessaire. Nous appelons cela un **Test de Récupération**.

Test de Récupération (Co)

Effectuez le *Test de Récupération* exactement comme pour un test d'ordre habituel, en déduisant -1 à la valeur de Commandement (Co) de l'unité pour chaque *Stress* que l'unité possède.

Résultat	Effet
1	Défaussez 2 <i>Stress</i> et remettez le dé d'ordre dans le sac.
Réussite	Défaussez 1 <i>Stress</i> et remettez le dé d'ordre dans le sac.
Échec	Défaussez 1 <i>Stress</i> mais l'ordre <i>Down (À Terre)</i> est conservé et n'est pas remis dans le sac.
10	Comme pour <i>Échec</i> , mais ne défaussez pas de <i>Stress</i> .

Récupération, Ordre et Commandement

Si un *Test de Récupération* échoue, l'ordre *Down (À Terre)* reste en jeu au tour suivant. Les *Tests de Récupération* et les *Tests d'Ordre* sont deux choses différentes : les règles qui affectent spécifiquement les *Tests d'Ordre* n'auront pas d'impact sur les *Tests de Récupération*, et vice-versa, mais les règles affectant le Commandement (Co) d'une unité affectera obligatoirement les deux types de tests.

ORDRES AMBUSH (EMBUSCADE) CONSERVÉS

Une unité qui termine son tour avec un ordre *Ambush (Embussade)* peut conserver son dé d'ordre ou remettre le dé dans le sac. Aucun test n'est requis pour cela, et cela reste entièrement au choix du joueur. Si l'ordre est conservé, l'unité commence le tour suivant avec l'ordre *Ambush (Embussade)* et son dé d'ordre est laissé en place pour le signaler. Voir *Réaction – Tir Embusqué*, p.35.

ORDRES RUN (COURSE) CONSERVÉS

Certaines unités possèdent la règle spéciale *Rapide* et sont autorisées de conserver un ordre *Run (Course)* à la fin du tour, si le joueur le décide. Le dé d'ordre n'est pas remis dans le sac mais laissé en place et conservé pour le tour suivant.

DÉPLACEMENT

Une unité peut se déplacer durant la phase d'ordre lorsqu'elle reçoit un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)*. Une unité peut également se déplacer dans d'autres situations, comme expliqué dans les règles, à la suite d'un combat au corps-à-corps ou selon certaines réactions, par exemple.

Certaines figurines possèdent des règles de déplacement uniques ou exceptionnelles. Nous y reviendrons en temps voulu.

EFFECTUER UN DÉPLACEMENT

Bien que les unités puissent parfois se déplacer dans d'autres situations que lorsqu'elles reçoivent des ordres, nous allons d'abord traiter des déplacements en tant qu'ordres car cela couvre tous les déplacements courants. En gros, les unités se déplacent de la même façon dans toutes les situations et les règles décrites ici s'appliquent partout.

La valeur de déplacement d'une figurine est indiquée en *Pouces* (environ 2,5 cm) sous la statistique *Mouvement (M)* sur son profil. Par exemple, M8 indique que la figurine possède une valeur de Mouvement basique de 8" (c-à-d. 8 pouces), M4 indique une valeur de 4", et ainsi de suite. La plupart des troupes de taille humaine ont un Mouvement basique de 5" (M5)

Lorsqu'une unité reçoit un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)*, chaque figurine peut se déplacer jusqu'à la distance maximale autorisée comme suit :

- **Action Advance (Avance) :** Si l'unité a reçu un ordre *Advance (Avance)*, les figurines peuvent se déplacer jusqu'à leur valeur Mouvement basique (M). Les figurines avec une valeur de Mouvement de 5 peuvent donc se déplacer jusqu'à 5".
- **Action Run (Course) :** Si une unité a reçu un ordre *Run (Course)*, les figurines peuvent se déplacer jusqu'au double de leur valeur de Mouvement basique (2M). Les figurines avec une valeur de Mouvement de 5 peuvent donc se déplacer jusqu'à 10".

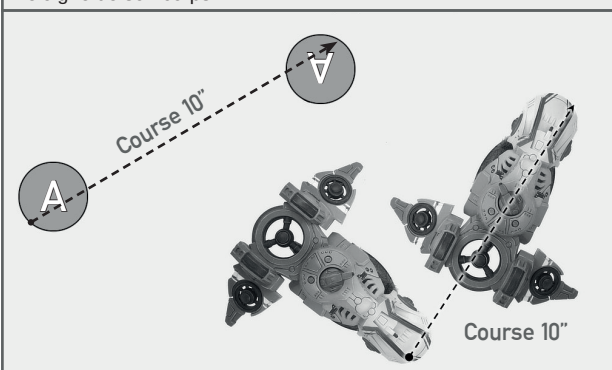
MESURER LE DÉPLACEMENT

Un déplacement se mesure depuis le bord du socle de la figurine ou de son corps s'il s'agit d'une figurine qui n'a pas de socle (ou lorsque la figurine est plus grande que son socle).

Bien que les figurines soient libres d'être orientées dans n'importe quelle direction lorsqu'elles se déplacent, aucune partie du socle/corps d'une figurine ne peut être déplacée au-delà de la distance autorisée par l'ordre donné. Cela évite les situations où des véhicules ou des figurines de forme allongée puissent gagner du déplacement supplémentaire en changeant d'orientation.

1 : DÉPLACEMENT

- Le déplacement de la Figurine A (Infanterie, Bête ou Drone-Compagnon) est mesuré depuis le point le plus éloigné de son socle.
- Le déplacement d'un véhicule est mesuré depuis le point le plus éloigné de son corps.



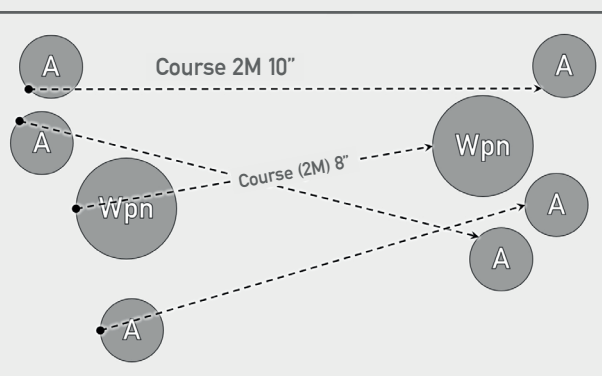
MAINTIEN DE LA FORMATION

Une fois qu'une unité s'est déplacée, elle doit conserver sa formation de telle manière qu'aucune figurine ne puisse être séparée du reste de l'unité de plus de 1".

Cela peut arriver lorsqu'une unité a des figurines qui ont des valeurs de Mouvement différentes. Même ainsi l'unité doit conserver sa formation, ce qui veut dire que les figurines les plus rapides seront incapables de se déplacer à la distance maximale autorisée.

2 : STATS DIFFÉRENTES DANS UNE ÉQUIPE D'ARME LOURDE

- A = Opérateur d'Arme avec M5 effectue une Course 2M (10") pour se repositionner ;
- Wpn = Arme d'Appui avec M4 ne peut effectuer qu'un déplacement de Course de 2M (8")



Déplacement et Règle d'Espacement

Toute unité doit conserver un espace de plus de 1" de distance avec les autres unités – alliées ou ennemies – sauf lorsqu'elles sont spécifiquement autorisées à se rapprocher. Toutefois, lorsque des figurines se déplacent, elles sont autorisées à se déplacer à moins de 1" d'une autre unité alliée du moment qu'elles terminent leur déplacement à plus de 1" de celle-ci.

Les figurines ne peuvent pas s'approcher à moins de 1" d'une unité ennemie durant leur déplacement sauf lorsque cela est spécifiquement autorisé. L'exception la plus évidente est pour les combats au corps-à-corps lorsque les figurines sont déplacées en contact, mais il existe d'autres exceptions telles que les sondes-cibleurs qui «s'attachent» directement aux unités ennemies, ou lorsqu'une unité se déplace à travers ou à proximité d'une sonde. Ces exceptions sont expliquées dans le chapitre traitant des sondes.

Interpénétration

Les figurines d'une même unité peuvent se traverser librement durant leur déplacement, nous estimons que les déplacements individuels sont simultanés et qu'aucune figurine ne se gêne.

Les figurines appartenant à des unités d'**infanterie** ou de **bêtes** peuvent se déplacer librement à travers les autres unités d'infanterie ou de bêtes de leur propre camp.

Toutefois, à part quelques exceptions comme pour les sondes, les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers d'autres figurines, à travers les formations d'autres unités, ou à travers des objets et des terrains infranchissables.

RÈGLE DE SPRINT

Une unité d'**infanterie**, de **bêtes** ou de **cavalerie** qui reçoit un ordre *Run (Course)* peut effectuer un **Sprint** au lieu d'une *Course*. Le joueur déclare alors que l'unité effectue un *Sprint* lorsqu'elle reçoit son ordre *Run (Course)*. Cela représente une accélération durant laquelle les combattants se déplacent aussi vite qu'ils le peuvent, au risque de s'épuiser ou d'être désorienté.

Un *Sprint* est un déplacement **au triple** de la statistique Mouvement, ou 3M, *c-à-d.* jusqu'à 15" pour une unité dont la valeur de Mouvement basique est de 5", et 21" pour un M7, et ainsi de suite).

Une unité qui *sprinte* risque d'être **épuisée** à la **fin** de son déplacement. Dès que l'unité termine son déplacement, elle doit effectuer un test d'**Agilité** (Ag.), même si l'unité ne parvient pas à terminer son déplacement, comme lorsqu'elle doit s'arrêter à cause d'un échec à un test de terrain difficile ou si elle se retrouve *clouée*.

Résultats du Test de Sprint (Ag)

Résultat	Effet
Réussite	Aucune pénalité
Échec	L'unité est épuisée et subit 1 Stress

Notez que certaines unités ne sont pas autorisées à effectuer de *Sprint* comme indiqué par une règle spéciale en particulier.

Un *Sprint* peut être utile si vous voulez qu'une unité se déplace rapidement, mais au risque de recevoir un *Stress* qui compliquera les choses lorsqu'il s'agira de recevoir d'autres ordres. Le *Sprint* fait également d'une unité une cible plus difficile à toucher, comme durant un assaut ou un *Tir Embusqué* (une *réaction*) comme décrit plus loin.

DÉPLACEMENT DES FIGURINES D'ARME

Une figurine d'arme d'appui et lourde dans une équipe d'arme est déplacée de la même manière, en même temps et au même multiplicateur de mouvement que les figurines d'opérateurs de son unité, mais elle possède sa propre valeur de mouvement : elle ne peut pas dépasser cette valeur de mouvement (voir *Maintien de la Formation*, p.14). Elle peut subir les restrictions de terrains selon sa taille et les règles spéciale de déplacement pouvant s'appliquer dans certaines situations. Voir *Règles Spéciales* et le *Guide des Armes et Équipements* pour plus de détails.

Sauf si cela est précisé autrement, les armes d'appui ont une valeur de mouvement de 5 (M5), les armes lourdes un M4. Une arme symbiotique est déplacée avec la figurine à laquelle elle est rattachée et peut être repositionnée si nécessaire.

DÉPLACEMENT DES FIGURINES D'ÉQUIPEMENT

La plupart des unités utilisent des drones-compagnons qui se déplacent avec l'unité à laquelle ils sont rattachés. Certaines unités utilisent divers équipements accompagnant l'unité d'une façon similaire et qui suivent l'unité qui se déplace.

Les équipements varient dans leur fonctionnement, et certains peuvent avoir des règles spéciales affectant leur déplacement. De tels cas mis à part, déplacez les figurines de l'unité en premier afin qu'elles puissent se mettre en formation, puis déplacez les figurines d'équipement pour rejoindre la formation : il n'est pas nécessaire de mesurer le déplacement de l'équipement, ni de prendre en compte les obstacles, le terrain ou toute autre restriction lorsque vous repositionnez une figurine d'équipement.

Un équipement peut potentiellement se déplacer au-delà de la valeur de mouvement de l'unité. Cela est intentionnel et souvent nécessaire pour permettre aux drones-compagnons et autres équipements d'être placés sur une position leur permettant d'agir plus efficacement.

PIED-À-TERRE ET ABANDON DE L'ARME D'ÉQUIPE

Une unité de cavalerie peut mettre **pied-à-terre**, devenant alors une unité d'infanterie équivalente, avec l'armement et l'équipement des cavaliers. Une fois qu'une unité met pied-à-terre, elle ne peut pas remonter en selle, sauf si l'unité comprend un compagnon-compacteur capable de compacter et transporter les montures de l'unité.

Les unités d'équipe d'arme sont autorisées à **abandonner** leur arme d'équipe (ou tout équipement équivalent), pour devenir une unité d'infanterie. Une fois que l'unité abandonne son arme, la figurine d'arme est retirée du jeu et l'unité ne pourra pas la récupérer ensuite, sauf si l'unité utilise un compagnon-compacteur capable de compacter et transporter l'arme de l'unité.

Une unité peut mettre pied-à-terre ou abandonner (ou remonter en selle ou se rééquiper lorsque cela est autorisé) lorsqu'elle effectue une action ou une réaction, immédiatement après avoir effectué cette action.

Exemple : Une unité de cavalerie effectuant un déplacement se déplacera comme une unité de cavalerie et pourra mettre pied-à-terre à la fin de son déplacement.

TERRAINS ET DÉPLACEMENTS

Un terrain peut prendre une myriade de formes, des jungles extraterrestres aux villes surpeuplées, de l'intérieur de gigantesques archologies aux cratères volcaniques grouillant d'étranges formes de vie extrêmophiles. Ici nous nous formaliserons avec une approche basique sur les effets que peuvent avoir les terrains sur les déplacements, en particulier les règles des **obstacles** et des **zones de terrain** (voir résumé en p.48 et 49).

Avant le début d'une partie, il est primordial que les joueurs identifient et se mettent d'accord sur la façon dont fonctionne chaque terrain et les règles qui s'appliquent. Il est important que les joueurs puissent facilement savoir où commence et termine une zone de terrain, ce qui est considéré comme un obstacle, et les effets qu'ont chacun sur les déplacements (ce qui sera présenté dans cette section) et à propos des *Couverts* et des *Lignes de Vue* (ce qui est présenté dans la section *Tir*, p.17).

Nous laissons à la discrétion des joueurs de décider de la manière de délimiter les obstacles et les zones de terrain sur la table de jeu. La plupart des joueurs ont leur méthode préférée, certains utilisant des socles pour indiquer la zone entière, d'autres utilisant des petits éléments formant la bordure d'une zone.

Obstacles

Un obstacle représente un élément linéaire peu élevé, tel qu'un mur, une haie ou une barricade. Un alignement de rochers, le bord d'un cratère ou une rangée de végétation peuvent également former des obstacles de manière similaire. Plus rarement, un obstacle peut être creuser dans le sol tel qu'un ruisseau ou une fissure.

Les obstacles peuvent permettre aux troupes de se mettre à couvert, de bloquer les lignes de vue ou potentiellement d'entraver leurs déplacements.

Déplacements par-dessus des Obstacles

Les figurines peuvent franchir des obstacles durant leur déplacement du moment que l'unité conserve sa formation une fois le déplacement terminé. Les figurines ne sont pas autorisées à franchir un obstacle si leur formation d'unité n'est plus respectée après le déplacement, même si l'espacement est inférieur à 1".

Les unités avec un ordre **Advance (Avance)** peuvent franchir des obstacles sans pénalité. Mesurez la distance parcourue comme si l'unité se déplaçait en terrain *Dégagé*.

Les unités avec un ordre **Run (Course)** ne peuvent franchir un obstacle qu'en réussissant un test contre leur valeur d'Agilité lorsqu'il atteignent l'obstacle. Lancez un D10.

Résultats du Test d'Obstacle (Ag)

Résultat	Effet
Réussite	L'unité termine son déplacement sans pénalité.
Échec	L'unité s'arrête devant l'obstacle à franchir.

Positions Défensives

Si une figurine est positionnée directement derrière un obstacle, de telle façon qu'elle le touche, alors l'unité entière occupe une **Position Défensive**, ainsi que les figurines de l'unité qui ne touchent pas l'obstacle à proprement parlé.

Une unité en *Position Défensive* au début de son déplacement peut franchir l'obstacle derrière lequel elle se trouve avec un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* **sans devoir** effectuer de test d'Agilité comme indiqué ci-dessus. Cela inclut les unités effectuant un *Sprint*, un ordre *Run (Course)* étant requis pour cela.

Nous estimons que l'unité était déjà prête à franchir l'obstacle et qu'elle s'est positionnée en conséquence pour pouvoir le faire.

Une unité ne peut pas être séparée par un obstacle

Bien qu'une unité en *Position Défensive* puisse traverser l'obstacle qu'elle défend sans effectuer de test, rappelez-vous qu'elle ne peut le traverser que si toutes les figurines ont suffisamment de déplacement pour le faire : une unité ne peut pas être scindée en deux par un obstacle une fois qu'elle s'est déplacée. Tout équipement de l'unité doit être placé en formation avec son unité et non séparé par l'obstacle que l'unité a traversé.

Position Défensive, Couvert et Dissimulation

Le fait d'être en *Position Défensive* permet également à une unité d'être dissimulée par la densité du terrain, tout en ignorant la présence du terrain pour ses propres tirs passant à travers celui-ci. Les figurines en contact ou à 1" ou moins de l'obstacle bénéficient également du bonus de Res pour les tirs passant à travers l'obstacle, tandis que les figurines situées au-delà de 1" ne bénéficient pas du bonus de Res du couvert – comme expliqué plus en détail dans la section *Tir*, p.23.

Zones de Terrain

Nous décrivons les éléments de terrain qui s'étendent sur une surface déterminée comme une «zone de terrain», et les exemples typiques peuvent être une zone forestière ou un ensemble de terrains marécageux.

Catégories de Terrain pour les Déplacements

Nous classifions les zones de terrain en trois catégories pour les déplacements : **Dégagé**, **Difficile** et **Infranchissable**.

- On peut se déplacer à travers un terrain **Dégagé** comme s'il s'agissait d'un espace ouvert, sans avoir besoin d'effectuer de test ou d'appliquer de pénalités.
- Un terrain **Difficile** signifie qu'un test d'Agilité(Ag) est nécessaire pour se déplacer dans ou à travers le terrain, ce qui peut résulter par différentes pénalités.
- **Infranchissable** signifie simplement qu'on ne peut pas le franchir. Une unité ne peut pas se déplacer dans ou à travers un terrain infranchissable.

Exemple : La table de jeu est composée principalement de terrains **dégagés**, mais aussi de zones de broussailles ou de cultures bien espacées ; les terrains **difficiles** comprennent les bois et les zones cratérisées, pouvant appliquer certaines pénalités aux déplacements ; les terrains **infranchissables** peuvent être de grands pitons rocheux ou des crevasses sans fond.

Test de Terrain Difficile

Un test d'Agilité est effectué lorsqu'une unité tente de se déplacer dans une zone de terrain difficile, ou avant d'effectuer son déplacement si elle se trouve déjà dans une zone de terrain difficile.

Une figurine est considérée comme se déplaçant dans ou à travers une zone de terrain difficile si n'importe quelle partie de son socle se trouve à l'intérieur ou sur la bordure d'une zone de terrain. Lorsque le corps de la figurine est utilisée pour ce qui concerne les déplacements à la place d'un socle, la figurine sera en terrain difficile dès qu'une partie de son corps se trouvera dans la zone de terrain. Certaines figurines, tels que les drones-compagnons ou les équipements, ignorent les effets sur les déplacements des terrains – voir le *Guide des Armes et Équipements* pour plus de détails.

Le Test est effectué contre la stat d'Agilité de l'unité.

Résultats du Test de Terrain Difficile (Ag)

Résultat	Effet
Réussite	L'unité termine son déplacement dans ou à travers le terrain sans pénalité
Échec	L'unité peut terminer son déplacement mais doit le diviser par deux à travers le terrain. Tout déplacement ultérieur au-delà du terrain, tel que dans une clairière, s'effectue à la vitesse normale.

Après un test de terrain difficile raté, les joueurs devront considérer le terrain traversé **au double** de sa distance normale.

Exemple : une figurine avec une stat M de 6 se trouvant dans une zone de terrain difficile lorsque le test est raté, peut se déplacer de 3" à travers le terrain (en le comptant comme 6"), ou elle peut se déplacer de 2" à travers le terrain (en le comptant comme 4") jusqu'à du terrain dégagé, puis se déplacer de 2" supplémentaires au-delà – la distance initiale est doublée à 4" plus 2", pour un total de 6".

TIR

Les figurines équipées d'armes à distance peuvent tirer lorsqu'elles reçoivent l'ordre **Advance** (*Avance*) ou **Fire** (*Tir*). Un tir peut aussi être effectué durant le tour lors d'un **assaut** ou en **réaction**, auquel cas la procédure reste la même que décrit ici. Nous aborderons ces exceptions dans les règles correspondantes.

Une figurine **ne peut tirer qu'une seule fois**, sauf indication contraire, comme les troupes équipées d'armes à *Tir Rapide* pouvant potentiellement tirer deux fois ou plus. Certains drones, véhicules et mastodontes transportent plusieurs systèmes d'armes, auquel cas chaque système d'arme ne peut tirer qu'une seule fois, sauf indication contraire.

Certaines figurines peuvent « cracher » ou effectuer diverses attaques naturelles équivalentes aux armes à distance et seront donc considérées comme des armes à distance dans les règles – même si nous estimons qu'il ne s'agit pas réellement d'« armes » à proprement parler.

Si une figurine chevauche une créature qui possède ses propres attaques à distance, alors le cavalier **et** sa monture peuvent tirer.

Nous traiterons les exceptions spécifiques lorsque cela sera nécessaire plutôt que d'essayer de couvrir toutes les variantes d'armes, d'équipements et de situations en une seule fois.

Séquence de Tir

Étape	Activité
1 : Déclarer le tir	Désignez les figurines effectuant un tir.
2 : Désignez la/les Cibles	Mesurez la portée et désigner la ou les unités ennemies ciblées.
3 : Vérifiez la Ligne de Vue (LdV)	Vérifiez la LdV pour chaque figurine effectuant un tir.
4 : Modes et Types de Munitions	Si les tireurs possèdent différents modes de tirs ou munitions, précisez-les avant d'effectuer le tir.
5 : Résolution des Tirs	Effectuez les tirs et retirez les figurines éliminées.
6 : Ajout du Stress	Ajoutez un marqueur de <i>Stress</i> infligé à la cible.
7 : Tests de Rupture	La cible effectue tous les <i>Tests de Rupture</i> applicables

PROCÉDURE DE TIR

Un tir s'effectue depuis une unité vers une autre unité. Hormis quelques exceptions, toutes les figurines qui tirent doivent le faire contre la **même** unité ennemie lorsqu'elles le peuvent. Les figurines incapables de tirer contre la cible désignée pour quelque raison que ce soit ne tirera pas du tout. La raison la plus commune pour qu'une figurine soit incapable de tirer est lorsqu'elle ne peut pas **voir** sa cible, *c-à-d.* qui n'a pas de **ligne de vue** comme expliqué plus bas.

Une figurine n'est pas obligé de tirer si le joueur préfère de ne pas le faire, même si elle a une ligne de vue vers la cible ou lorsqu'un ordre **Fire** (*Tir*) a été donné

Ordre Advance (*Avance*) : Si l'unité effectuant le tir avait reçu un ordre *Advance* (*Avance*), les figurines se déplacent puis effectuent leur tir ensuite. Les unités qui avancent ne sont pas obligées de se déplacer si le joueur ne le souhaite pas, mais tout déplacement doit être effectué **avant** le tir.

Ordre Fire (*Tir*) : Si l'unité effectuant le tir avait reçu un ordre *Fire* (*Tir*), les figurines tirent sans se déplacer. Les unités effectuant un tir de cette manière ont davantage de chance de provoquer des touches que celles effectuant une action *Advance* (*Avance*).

Parfois, les unités tirent comme décrit dans les règles, mais durant un assaut ou une réaction.

Pour des raisons visuelles, les joueurs sont invités à orienter leurs figurines afin de faire face à leur cible lorsqu'elles tirent. De même, les véhicules et figurines équipées de tourelles ou de systèmes d'armes orientables peuvent tourner leurs armes afin qu'elles soient alignées face à leur cible. Il ne s'agit pas d'une règle stricte, car les figurines sont libres d'être orientées comme bon leur semble, et nous le faisons uniquement pour l'aspect esthétique de la chose. Le fait d'orienter pour faire face à une cible de cette manière ne compte pas comme un déplacement.

Armes Lourdes

Une arme lourde ne peut effectuer un tir qu'en recevant un ordre **Fire** (*Tir*). Une équipe d'arme, un véhicule ou toute autre unité équipée d'une arme lourde peut toujours effectuer une action *Advance* (*Avance*) puis tirer avec l'armement non-lourd des opérateurs ou qui est installé sur le véhicule/etc., mais ne pourra pas effectuer de tir avec ses armes lourdes.

Opérateurs d'Arme et d'Équipement

Les unités d'**Équipe d'Arme** peuvent tirer avec l'arme d'appui/lourde de l'équipage ou avec les armes personnelles de ses opérateurs comme, par exemple, des pistolets ou des carabines. L'unité ne peut pas faire usage des deux, même si elle possède plus d'opérateurs que requis pour utiliser l'arme de l'unité.

Un **équipement** avec équipage requérant un ordre *Advance* (*Avance*) ou *Fire* (*Tir*) pour être activé est traité de la même façon qu'avec une équipe d'arme. L'unité peut donc soit utiliser l'équipement de l'unité, soit tirer avec les armes personnelles de ses opérateurs.

Cible

Vérifiez la portée et désignez la cible. Il est permis de mesurer toutes distances avant de désigner l'ennemi sur lequel vous voulez tirer. Voir *Portée et Mode de Tir*.

Sauf s'il est spécifiquement indiqué de pouvoir diviser les tirs entre différentes cibles, les tirs doivent être effectués contre la même unité ennemie.

Les figurines de véhicules, de mastodontes et de drones équipées de systèmes d'armement multiples ont le droit de sélectionner **une cible différente** pour chacun de leur système d'arme lorsqu'elles reçoivent un ordre **Fire** (*Tir*). Elles ne peuvent choisir **qu'une seule cible** lorsqu'elles reçoivent un ordre *Advance* (*Avance*).

Si un tireur utilise des systèmes d'armes multiples ou doit suivre des exceptions de règles spéciales lui permettant de tirer sur différentes cibles, toutes les cibles doivent être désignées **avant** le tir.

Une cible sera généralement une unité ennemie. Dans d'autres cas, les tirs peuvent être dirigés contre d'autres types de cibles, comme par exemple des bâtiments ou un point précis sur le champ de bataille. Ces cas sont traités avec les sections de règles appropriées.

Qui peut Tirer ?

De manière générale, une figurine pouvant voir sa cible peut lui tirer dessus, *c.-à-d.* toute figurine ayant une Ligne de Vue (LdV). Cela signifie que certaines figurines dans une unité peuvent être en mesure de tirer sur une cible et certaines ne le pourront pas parce qu'elles ne peuvent pas voir la cible.

Une unité peut choisir n'importe quelle unité ennemie comme cible tant qu'au moins un tireur peut la voir, *c.-à-d.* aussi longtemps qu'au moins une figurine – *le tireur* – peut tracer une LdV vers la cible pour lui tirer dessus.

La figurine d'arme d'une équipe d'arme doit être capable de tracer une LdV vers sa cible, en plus **d'au moins un** de ses opérateurs. Si l'arme ne peut pas tracer de LdV, elle ne peut pas tirer même si ses opérateurs peuvent tracer une LdV.

3 : TIR D'UN SOCLE JUSQU'AU CORPS D'UN VÉHICULE

- Le tireur A mesure la portée et sa LdV jusqu'au corps du véhicule, non jusqu'aux ailerons.

4 : TIR DEPUIS UN VÉHICULE

- Les Véhicules, Drones et Mastodontes déterminent leur portée et leur LdV de leur système d'arme jusqu'à leur cible.

5 : OUPS ! – UN DRONE-COMPAGNON DROIT DEVANT !

- Le tireur A a une LdV dégagée sur B car il peut ignorer les deux drones-compagnons (a et b) et la sonde (p).
- A ne peut pas tirer sur l'unité C car il ne peut tracer sa LdV que sur un drone-compagnon (c) et il ne s'agit pas d'une cible valide dans l'unité.

Certaines armes n'ont pas toujours besoin de LdV pour tirer. Dans la plupart des cas, il s'agira d'armes d'artillerie pouvant utiliser des munitions dans la direction d'un ennemi invisible. Nous traiterons de ces exceptions dans le cadre de la règle de **Tir en Cloche** (voir p.24)

Parfois, des figurines d'équipement peuvent aussi tirer, comme un compagnon-arme par exemple. Dans ce cas, les figurines d'équipement doivent être en mesure de tracer une LdV en plus d'au moins un membre de l'unité d'une manière comparable aux armes avec équipage.

Dans la plupart des cas, les joueurs voudront naturellement tirer avec tous les combattants pouvant le faire, *c.-à-d.* tous ceux qui sont convenablement armés et qui ont une LdV vers la cible. Occasionnellement, un joueur peut souhaiter ne pas tirer avec certaines ou toutes ses figurines, et cela reste valable, tant que cela reste parfaitement clair entre les joueurs avant le moindre lancer de dés.

Ligne de Vue (LdV)

Tracer les LdV directement au-dessus de la table. Considérez la vue du dessus comme si vous regardiez une carte du champ de bataille en deux dimensions. Gardez ce point de vue à l'esprit lorsque vous déterminerez les LdV et les effets des couverts.

Une figurine a une LdV sur une cible si une ligne droite ininterrompue peut être tracée depuis le centre de son socle jusqu'au centre du socle d'au moins une figurine de l'unité ciblée. Il existe des exceptions à cette règle, comme dans le cas des tirs contre des bâtiments, mais nous traiterons de ces situations particulières dans la section concernée.

Si la cible est un véhicule ou une tout autre figurine qui ne possède pas de socle ou qui est plus grand sur son socle, le tireur est autorisé de tracer une LdV jusqu'à la partie principale du corps de la figurine (voir note ci-dessous).

Les unités de véhicules ou de mastodontes, et toutes figurines possédant plusieurs systèmes d'armes, tracent leur LdV depuis le système d'armes qu'ils utilisent pour tirer plutôt que depuis le centre du socle de la figurine effectuant le tir.

Une LdV ne peut pas être tracée vers les figurines d'équipement, y compris les drones-compagnons, mais une LdV peut être tracée *à travers* des équipements, quel que soit leur camp, comme s'ils n'étaient pas là. Si une figurine d'équipement est la seule figurine de l'unité visible par le tireur, il n'est pas possible de tracer une LdV vers la cible.

Les LdV sont tracées vers les figurines d'arme des équipes d'arme de la même manière que pour leur équipage. Par exemple, si un tireur peut voir la figurine du lanceur-X d'une unité, il peut voir l'unité.

LdV bloquée

Une ligne de vue est bloquée et la figurine est incapable de tirer dans les situations suivantes, qui devraient être intuitivement évidentes avec de la pratique. Il existe quelques rares exceptions, certaines très courantes, que vous aborderons immédiatement après.

Note à propos d'Antares

Le drone C3D1 de la Concorde dispose d'une arme montée latéralement – un *Appui Léger Plasma* – mais la LdV est toujours tracée depuis le centre du socle de la figurine et de son système d'arme : La figurine et l'arme doivent avoir tous deux une ligne de vue, comme si le drone était l'équipage de l'arme d'appui. D'autres figurines peuvent avoir des configurations similaires et doivent donc suivre cette ligne directrice.

Une Ligne de Vue **ne peut pas** être tracée à travers les éléments suivants :

- La surface du socle d'une figurine de n'importe quel camp, y compris les figurines de la même unité que le tireur.
- Le corps d'un véhicule, mastodonte ou drone (voir diagramme 6).
- La formation de n'importe quelle unité et à 1" ou moins d'une ou plusieurs figurines de cette unité jusqu'à une cible au-delà (voir diagramme 7). Dans de rares circonstances, les pertes peuvent créer un espacement dans la formation d'une unité supérieur à 2" – auquel cas, une unité pourra tirer à travers cet espacement, du moment que la LdV ne passe pas à moins de 1" des figurines de cette unité intermédiaire.
- Un terrain **bloquant**, comme une colline, une formation rocheuse ou un bâtiment.
- À travers plus de 4" de terrain **dense** intermédiaire (voir diagramme 8), pouvant être une combinaison d'obstacles et de zones de terrain. Les figurines peuvent être placées en bordure de ce type de terrain pour bénéficier de sa protection sous forme d'un bonus de couvert, mais qui ne provoque pas de pénalités pour les LdV.

Terrain Dense

Les figurines situées à l'intérieur ou au-delà d'une zone de terrain dense sont dissimulés aux yeux des tireurs, tout comme les figurines situées de l'autre côté d'un obstacle (voir diagramme 8 et 9). Il s'agit d'un changement important par rapport à BtGoA : les pénalités de LdV s'appliquent même à l'intérieur d'un terrain dense.

Les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie sur les éléments de terrain bloquant la LdV et ceux qui constituent un terrain dense (voir Référencement des Terrains, p.48 et 49).

Exceptions aux LdV Bloquées

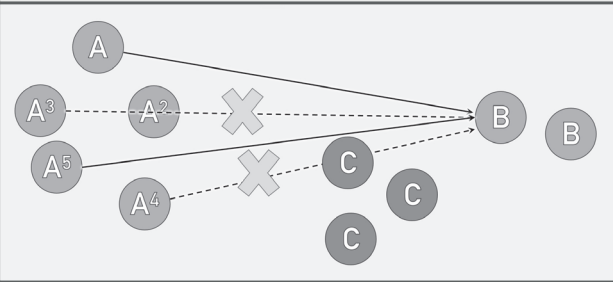
Les exceptions suivantes sont expliquées plus en détail au verso de cette page. Une LdV peut être tracée :

- Par-dessus toute figurine **plus petite**, ou à travers la formation d'une unité de figurines plus petites, quelque soit le type d'unité du tireur. Si l'unité qui effectue le tir comprend des figurines de tailles différentes, utilisez toujours la taille la plus grande.
- Par-dessus ou à travers des **sondes**, de n'importe quel camp. Toutefois, une LdV peut être tracée jusqu'à une sonde pour lui tirer dessus (voir Diagramme 5).
- Par-dessus toute figurine d'**équipement**, qu'elle fasse partie de l'unité du tireur ou de la cible. Les drones-compagnons sont généralement ignorés de cette manière (voir Diagramme 5).
- Les opérateurs d'une équipe d'arme peuvent toujours tracer une LdV par-dessus **leur propre arme d'unité**, qu'ils l'utilisent ou non pour ce tir.
- Les figurines à 1" ou moins du bord d'une zone de terrain sont dites «**en bordure**» et peuvent toujours voir ou être vues en dehors de cette zone, sans avoir à tracer de LdV à travers ce terrain.
- Les figurines dans une unité en **position défensive** ignorent les pénalités de LdV de l'obstacle qu'elles défendent lorsqu'elles tracent une LdV à travers celui-ci jusqu'à une cible de l'autre côté (voir la situation complexe du Diagramme 10 et de Positions Défensive en p.16).
- Les terrains et unités surpassés par un **terrain surélevé** ne bloquent pas la LdV ou n'applique pas de pénalités à la Prc par rapport aux terrains intermédiaires, ou ne le font que si les joueurs en conviennent autrement avant le début de la partie.

Sur la page suivante, plusieurs remarques sur la façon d'aborder les LdV. Il ne s'agit pas de règles pour les LdV à proprement parlé, mais d'exceptions et bizarreries qui peuvent se produire durant une partie et qui doivent être lu en conjonction des règles sur les LdV autorisées ou bloquées ci-dessus

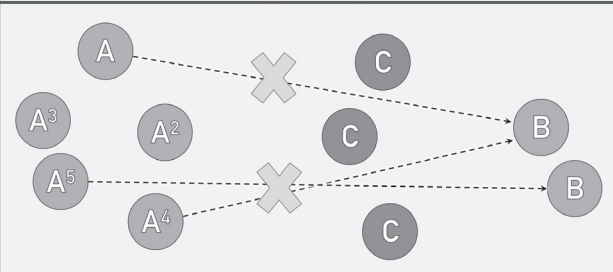
6: AUCUNE LdV À TRAVERS D'AUTRES FIGURINES (Y COMPRIS ALLIÉES)

- A, A2 et A5 peuvent tracer une LdV sur l'unité B. A3 ne peut pas cibler B car sa LdV est bloquée par A2, même si elles sont dans la même unité. A5 peut tirer 'à travers l'espace' au sein de sa propre unité.
- A4 ne peut pas tirer sur B car sa LdV est bloquée par l'unité C.



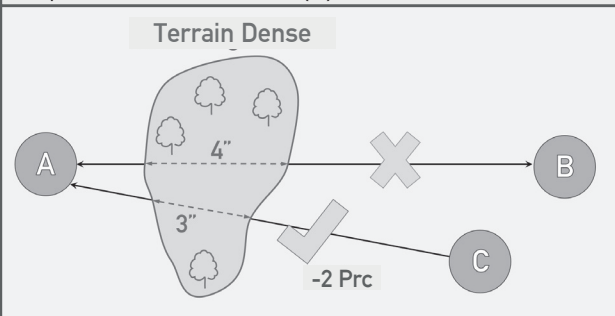
7: AUCUNE LdV À TRAVERS UNE AUTRE UNITÉ

- Bien que A, A4 et A5 peuvent tracer une LdV sur une figurine de l'unité B, la LdV vers l'unité est bloquée par la présence de l'unité C, malgré les espacements.



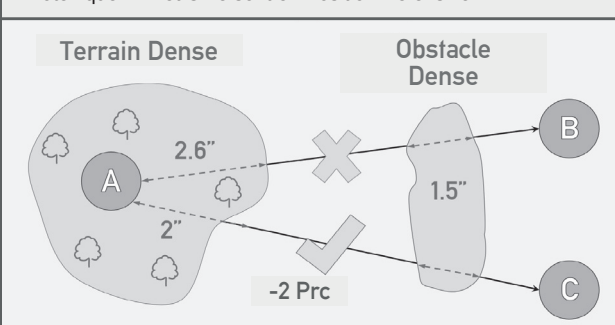
8: AUCUNE LdV À TRAVERS TROP DE TERRAIN DENSE INTERMÉDIAIRE

- La LdV entre A et B est bloquée à cause des 4" de profondeur de terrain dense.
- Les tirs entre A et C subissent une pénalité -2 de LdV à cause de la profondeur du terrain dense (3").



9: LdV À TRAVERS UN TERRAIN DENSE INTERMÉDIAIRE EST TOUJOURS APPLIQUÉE

- Le tir entre A et B est bloqué car la profondeur du terrain dense intermédiaire est supérieure à 4". Le tir entre C et A subit une pénalité de LdV de -2 en Prc à cause de la profondeur de 3,5" du terrain dense.
- Notez que ni B et C ne sont en Position Défensive.



Taille et LdV

Il peut arriver que de plus grandes figurines tirent par-dessus des alliés plus petits contre un ennemi qui ne peut pas riposter parce que les alliés de la grande figurine bloquent leur propre LdV. Ceci est intentionnel et permet à l'infanterie, par exemple, d'apporter un soutien aux véhicules dans de nombreuses situations tactiques, de les protéger contre une attaque directe en maintenant les ennemis à distance et en absorbant leurs tirs. Lorsque des véhicules ou d'autres figurines de grande taille tirent par-dessus des figurines plus petites, nous imaginons qu'ils utilisent des tourelles ou des armes surélevées de manière similaire, plutôt que d'exposer leur coque bien plus vulnérable.

«En Bordure»

Selon la façon dont les terrains sont représentés, il peut s'avérer difficile, voire impossible, de placer des figurines le long du bord exact d'une zone de terrain. Pour tenir compte de cela, de nombreux joueurs adoptent une convention où ils déclarent simplement que leurs figurines se trouvent 'en bordure' tant qu'elles peuvent se déplacer jusqu'à leur position : les figurines sont placées aussi près de la bordure que possible, compte tenu de la conception du terrain et de la stabilité des figurines.

Obstacles et Positions Défensives

Comme toutes les éventualités ne peuvent pas être prises en compte, lorsqu'une LdV traverse plus de 2" d'un obstacle défendu (comme lorsqu'un tir qui traverse toute la longueur d'un obstacle au lieu de sa largeur), il est recommandé d'utiliser la règle de densité comme si l'obstacle intermédiaire était une zone de terrain. Les joueurs sont conviés à décider de ces situations avant le début de la partie.

Terrain Surélevé

La règle de *Terrain Surélevé* est donnée à tous les éléments de terrain pour lesquels les joueurs se sont mis d'accord avant le début de la partie. Il peut s'agir de grands bâtiments, de hautes collines, de pentes abruptes, etc. Il n'est pas possible de formuler des règles sans une certaine connaissance des éléments de terrain sur une table de jeu, et donc de telles choses doivent être convenues entre les joueurs avant le début de la partie.

Les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie pour désigner des éléments de terrain **surpassant** d'autres éléments de terrain, y compris les autres terrains et les unités situés en contrebas. Les joueurs peuvent convenir qu'un *terrain surélevé* domine un autre *terrain surélevé* s'ils le désirent.

PORTÉE ET MODE DE TIR

La portée n'est pas mesurée pour chaque figurine faisant feu. Au lieu de cela, nous mesurons la distance entre les figurines les plus proches de l'unité qui tire et celles de l'unité ciblée. Mesurez la distance entre la figurine la plus proche de l'unité effectuant le tir jusqu'à la figurine la plus proche de l'unité ciblée sur laquelle elle a une LdV.

Il s'agit de la portée pour **toute** l'unité et **tous** les tirs sont calculés en fonction de cette portée. Notez que cela signifie que des figurines peuvent parfois se trouver à une «portée» plus éloignée, et cela est totalement volontaire.

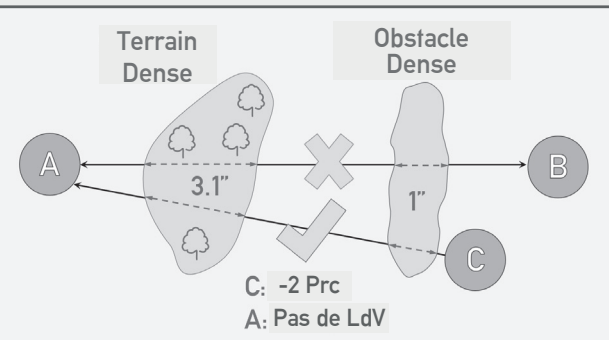
Mesurez les portées entre le bord des deux socles. Lorsque une figurine ciblée n'a pas de socle ou si la figurine est plus grande que son socle, mesurez jusqu'au corps de la figurine, s'il est plus proche, comme cela peut être le cas pour les véhicules ou les mastodontes – voir p.36.

Pour un tir d'une équipe d'arme, mesurez à partir de l'arme elle-même plutôt que son équipage.

Si une arme est transportée par un véhicule, un drone, ou un mastodonte, mesurez à partir de l'arme elle-même.

10: LDV ET POSITIONS DÉFENSIVES (OBSTACLES DÉFENDUS)

- C est en **Position Défensive** ; B ne l'est pas.
- Le tir entre B et A est **bloqué** par la règle des 4" .
- Le tir entre A et C est aussi **bloqué** par la règle des 4" car A doit ajouter la profondeur de l'obstacle à celle du terrain.
- C peut tirer sur A car il **ignore** l'obstacle qu'il défend mais doit appliquer une pénalité de -2 à sa Prc car la LdV traverse un terrain dense intermédiaire.



INDIQUER LES ARMES, LE MODE ET LES MUNITIONS

Certaines figurines possèdent plusieurs armes. Plus généralement, certaines troupes d'infanterie transportent une arme capable de tirer avec des modes différents, telles que les carabines plasma dans Antares.

Une figurine d'une unité d'infanterie, de bêtes, de cavalerie ou d'équipe d'arme qui est équipée de plusieurs armes pourra choisir d'utiliser n'importe quelle arme qu'elle possède, mais ne pourra tirer qu'avec l'une d'entre elle, à chaque fois.

Exemple : Dans l'univers d'Antares, une figurine d'infanterie armée avec une Fronde-X et un Pistolet Plasma peut utiliser l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps.

Si une unité est équipée d'armes capables de tirer avec plusieurs modes différents, toutes les figurines de l'unité équipées de la même arme devront tirer en utilisant le même mode de tir.

Exemple : les carabines plasma précédemment citées peuvent tirer en mode Rafale ou Concentré.

Certaines armes sont capables de tirer avec différents types de munitions. Si plusieurs tireurs dans une même unité sont ainsi équipés, ils devront tirer avec le même mode de tir comme expliqué ci-dessus, mais ils pourront choisir différentes munitions.

Nombre de Tirs

Une arme peut tirer une, deux, trois fois, voire plus, selon ce qui est indiqué dans la colonne *Tirs* du profil de l'arme. Si une arme tire deux fois ou plus lors d'un même tir, cela est considéré comme un **Tir Rapide (TR)**.

Certaines armes sont décrites comme **jumelées**. Il s'agit généralement d'un système d'armement monté sur un véhicule combinant deux armes identiques et qui font feu ensemble. Le nombre de tirs d'une arme jumelée d'un type en particulier est multiplié par deux.

Pour plus de détails sur l'ensemble des armes Antaréennes, référez-vous au *Guide des Armes & Equipements*.

JET POUR TOUCHER (TEST DE PRÉCISION)

Pour déterminer si un tir touche sa cible, il faut effectuer un test sous la valeur de Précision (Prc) du tireur. Lorsque plusieurs figurines identiques tirent, par exemple cinq Soldats de la Concorde armés de carabines plasma, il est plus pratique de lancer tous les dés en même temps. Si différentes figurines doivent obtenir des différents résultats lors du jet, divisez le nombre de dés en groupe ou utilisez des dés de différentes couleurs pour représenter chaque tir.

Résultats du Test des Tirs Directs (Prc)

Lancer	Effet
1	Le tir touche et le tireur inscrit un <i>Succès</i> contre la cible – voir plus loin pour plus de détails sur les <i>Succès</i> .
Réussite	Le tir a touché
Échec	Le tir a raté
10	Le tir rate et il s'agit d'un <i>Fiasco</i> – voir plus loin pour plus de détails sur les <i>Fiascos</i> .

Modificateurs du Jet pour Toucher

La Précision (Prc) du tireur est modifiée (\pm MD) comme indiqué dans le **Tableau de Modificateurs de Précision**. Dans certains cas, d'autres bonus ou pénalités s'appliqueront, comme indiqué dans les listes d'armée.

Visée : une unité effectuant une action *Fire (Tir)* reçoit un bonus de visée. Les armes tirant en cloche et toutes les armes lourdes ne bénéficient jamais de ce bonus.

Cible Grande+ : s'applique si la cible comprend **une ou plusieurs** figurines *Grandes* ou *Très Grandes*.

Cible Petite : ne s'applique que si **toutes** les figurines de l'unité ciblée possèdent la règle spéciale *Petite*.

Chaque marqueur **Stress** sur l'unité déduit -1 à la Prc.

Portée : les armes possèdent des portées efficaces, longues et extrêmes, variant selon leur type. Si un groupe de tireurs possède différentes armes, certaines peuvent avoir différentes valeurs de portées, de scores à obtenir pour toucher, auquel cas les jets doivent être effectués séparément.

Terrain Dense : cette pénalité s'applique à l'ensemble de l'unité si la **majorité** des tireurs sont obligés de tracer leur ligne de vue à travers un terrain pour toucher la **majorité** des cibles (voir Diagramme 11).

Exemple : Si une unité de 5 figurines tire sur une unité de 3 figurines, alors la pénalité s'applique si la LdV d'au moins 3 tireurs passe par-dessus un terrain dense pour toucher 2 figurines ou plus de l'unité ciblée.

Tir Rapide : une arme effectuant plusieurs tirs en même temps **doit** déduire -1 à la Prc du tireur. Un Joueur peut toujours décider de ne tirer qu'une seule fois avec une telle arme et pour ne pas appliquer cette pénalité.

Tir en Cloche : La pénalité s'applique à tous les tirs en cloche.

Équipage insuffisant : s'il n'y a pas assez d'opérateurs pour utiliser l'armement d'une équipe d'arme, celle-ci pourra toujours tirer mais subira le modificateur indiqué.

Relances Forcées des Touches

Dans certaines situations une unité est particulièrement difficile à toucher. Lorsque c'est le cas, le tireur est obligé de relancer les touches obtenues. Seules les touches obtenues par ce second lancer comptent comme des touches. Par exemple, une unité tire sur une unité d'infanterie avec un dé d'ordre **Down (À Terre)** et provoque 3 touches. Ces 3 touches sont relancées et 2 *Succès* sont obtenus par cette relance. La cible subit donc 2 touches.

Tableau des Modificateurs de Précision

Modificateur	Situation	\pm MD
Visée	Tir avec ordre <i>Fire (Tir)</i> - hors CL ou armes lourdes	+1
Cible Grande+	Cible une unité qui comprend des figurines <i>Grandes</i> ou <i>Très Grandes</i>	+1
Cible Petite	Cible une unité de figurines <i>Petites</i>	-1
Stress	Chaque <i>Stress</i> sur l'unité qui tire	-1
Portée	Longue Extrême	-1 -2
Terrain Dense	LdV tracée à travers 4" ou moins de zones de terrain et/ou obstacles denses	-2
Tir Rapide	Tirer deux fois ou plus avec le mode <i>Tir Rapide</i>	-1
Tir en Cloche	Tirer avec le mode <i>Tir en Cloche</i>	-1
Équipage insuffisant	Nombre d'opérateurs insuffisant dans une Équipe d'Arme.	-2

Si un **Succès** est obtenu, elle ne peut pas être relancée. Notez que cela ne s'applique pas à tous les jets obtenant un 1 mais uniquement à **un seul Succès** obtenu. Voir *Succès* ci-dessous.

Si les tireurs ont la possibilité de relancer leurs jets ratés pour quelle que raison que ce soit, comme par exemple si ils possèdent un drone-observateur, les relances pour les jets **ratés** doivent être effectuées en premier, afin d'établir le nombre initial de **touches**. Les touches doivent ensuite être relancées si le joueur est obligé de le faire.

Les relances ne sont jamais relancées, mais lorsque nous parlons de relances des échecs puis des relances des réussites, nous parlons en fait de deux séries de relances différentes : une optionnelle pour le tireur et une forcée par la cible. Il est donc possible de relancer un échec pour le transformer en réussite, qui doit ensuite être relancé, ce qui peut le transformer à nouveau en échec.

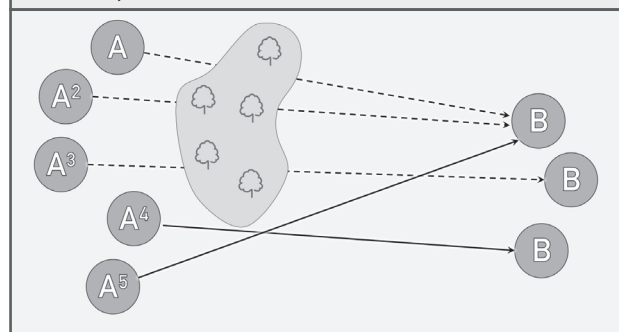
Les touches obtenues par des armes explosives ne sont pas relancées mais réduisent le nombre de touches obtenues comme décrit pour *Explosions*, p.24.

Les relances sont effectuées dans les situations suivantes :

- **Cibles Down (À Terre)**. Les touches doivent être relancées si la cible est une unité d'**infanterie**, de **bêtes** ou d'**équipe d'arme** et qu'elle possède un ordre **Down (À Terre)** en cours.
- **Cibles effectuant un Sprint** : Les touches doivent être relancées si la cible est touchée alors qu'elle effectuait un **Sprint**. Cela ne peut arriver que lorsqu'un **Sprint** est effectué durant un assaut par exemple.
- **Règle Spéciale**. Certaines unités possèdent des règles spéciales, armures ou équipements qui obligent le tireur à relancer les touches dans certaines situations, telle qu'une cible avec la règle spéciale **Rapide** ayant reçu un ordre **Run (Course)**.

11: LA MAJEURE PARTIE DES CIBLES EST MASQUÉE POUR LA MAJEURE PARTIE DES TIREURS

- A4 a une LdV dégagée sur une seule figurine de l'unité B et A5 peut voir toute l'unité B. Une pénalité de -2 à la Prc est toutefois appliquée car la majeure partie des figurines de l'unité B sont masquées pour la majeure partie des figurines de l'unité A (A, A2 et A3).



ALLOCATION DES TOUCHES

Chaque touche provoquée doit être allouée individuellement à chaque figurine au sein de l'unité. Si vous avez obtenu un **Succès**, mettez-la de côté pour le moment, cela sera géré un peu plus tard. Le joueur dont l'unité a été touchée prend tous les dés qui ont provoqués des touches et les place individuellement à côté des figurines pour indiquer lesquelles ont été touchées.

Les touches doivent toujours être réparties aussi équitablement que possible parmi les figurines de l'unité, y compris les figurines d'arme des équipes d'arme, à l'exception des cas suivants :

- Une figurine qui est cachée de tous les tireurs derrière un terrain bloquant ou masqué par un bâtiment par exemple, ne peut pas être touchée, sauf par des explosion (voir Diagramme 12).

Exemple : Une figurine derrière un gros rocher ne peut être touchée par des tirs de carabines plasma, mais pourra être touchée par une explosion d'un obus de mortier.

- Les figurines d'équipement, tels que les drones compagnons, ne reçoivent généralement pas de touches de tirs. Elles ne peuvent être touchées que par un **Succès**, et peuvent être aussi affectée par certains types de munitions ou d'armes.

Une figurine ne peut pas être touchée si une règle spéciale s'applique à cet effet.

Avec un peu d'expérience, les joueurs parviendront à reconnaître rapidement les situations où il est possible de se passer de l'attribution des touches à l'aide de dés. Cela peut être parce que tous les jets de résistance ultérieurs sont les mêmes, ou parce que l'obligation de répartir les touches de manière égale dicte la façon dont les touches sont placées de toute façon.

Lorsque les tireurs utilisent un mélange de types d'armes, il peut y avoir une différence entre les armes qui touchent les différentes figurines. C'est pourquoi c'est une bonne idée d'utiliser des dés de couleurs différentes lorsque vous lancez des dés pour toucher avec différents types d'armes. Les mêmes dés de couleur peuvent être utilisés pour allouer les touches et ensuite pour effectuer tous les jets de résistance nécessaires.

Succès

Si un tireur obtient un ou plusieurs 1 durant son tir, il obtient alors un **Succès**. Peu importe le nombre de 1 obtenu, on ne peut obtenir qu'un seul **Succès** contre une seule cible. Si les tireurs sont capables de tirer sur plusieurs cibles alors chacune d'entre elles peut potentiellement subir un **Succès**.

Si une unité tire avec des armes différentes qui ont obtenues plusieurs 1, le joueur effectuant le tir doit désigner laquelle a obtenu le **Succès**.

Un **Succès** n'est **jamais** relancé, même lorsqu'une règle stipule qu'une unité doit relancer une touche obtenue.

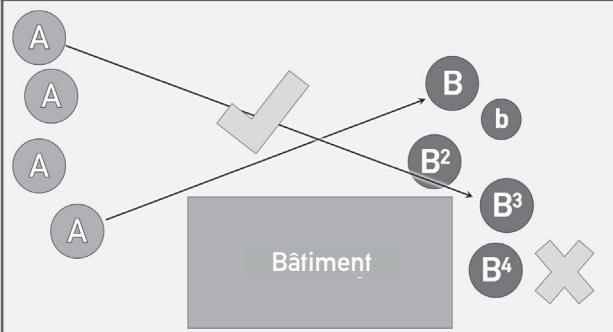
Un **Succès** est alloué **après** que toutes les autres touches ont été allouées par le défenseur, et est alloué par le tireur au lieu du joueur qui a subit la touche. Un **Succès** ne suit pas les règles habituelles obligeant les touches à être réparties équitablement.

Exemple : si vous obtenez un **Succès**, vous pouvez l'allouer à une figurine qui a déjà été touchée, même si d'autres figurines n'ont pas du tout reçu de touche.

Un **Succès** peut être alloué à une **figurine d'équipement** si vous le souhaitez. Certains équipements possèdent une valeur de Res et d'autres, comme les drones-compagnons, sont automatiquement retirés comme pertes une fois que tous les tests de Res ont été effectués.

12: ALLOUER LES TOUCHES DE TIR DIRECT

- Les touches des tirs de A contre B peuvent être allouées à B, B2 ou B3 car une ligne de vue claire peut être tracée vers une figurine de l'unité A, même si B3 n'est pas visible de l'unité A et est «derrière» B2.
- Le drone-compagnon 'b' est un équipement et on ne peut donc pas allouer de touche, à l'exception d'un **Succès** au tir.
- On ne peut pas allouer de touche à B4 car les lignes de vue de toutes les figurines de l'unité A sont bloquées par le bâtiment.



Un **Succès** doit toujours être alloué à une figurine qui peut être touchée, en gardant à l'esprit que dans certains cas un équipement puisse être touché par un **Succès** comme pour toutes les autres figurines.

Exemple : une figurine qui ne peut pas être touchée parce qu'elle est cachée derrière un bâtiment ne pourra pas être touchée par un **Succès** d'un tir direct.

Fiasco

Chaque jet obtenant un 10 pour toucher est un **Fiasco**. Un **Fiasco** rate **toujours** sa cible et **ne peut pas** être relancé, même si le tireur a la possibilité de relancer son jet pour toucher. Notez que, contrairement à un **Succès**, vous pouvez obtenir plusieurs **Fiascos**.

Il n'y a pas d'autres pénalités appliquées à un **Fiasco**, toutefois, notez que certaines armes ont des Règles Spéciales qui s'appliquent lorsque un **Fiasco** est obtenu. Ces cas sont traités dans le *Guide des Armes et Équipements* et dans les listes d'armée.

Exemple : certaines armes plasma Antaréennes sont sujettes aux Dissipations ou Dissipations Critiques qui forcent l'unité à se mettre Down (À Terre) ou à subir un Stress.

JET DE RÉSISTANCE (TEST DE RÉSISTANCE)

Les tests de résistance sont effectués une fois que toutes les touches ont été allouées à l'unité ciblée. Un test contre la valeur de Résistance (Res) de la figurine est requis pour chaque touche subie. Le joueur à qui appartient la figurine touchée prend les dés placés près de sa figurine et les lance.

Résultats du Test de Résistance

Résultat	Effet
Réussite	La figurine est indemne.
Échec	La plupart du temps, la figurine est éliminée.

Certaines figurines ont des règles spéciales qui leur permettent de rater un ou plusieurs tests avant d'être éliminées. Dans ce cas, un échec inflige une «blessure». Voir **Blessures**, p.44.

Les figurines de drones, véhicules et mastodontes qui échouent à leur test de Résistance ne sont pas retirées comme pertes mais doivent effectuer un jet sur le **Tableau de Dégâts** de la p.37.

Pertes

Une perte signifie qu'une figurine n'est plus d'aucune utilité dans cette partie, quelle que soit la manière dont elle a été éliminée. Les figurines ainsi éliminées sont généralement retirées de la table comme «mortes» ou, dans le cas des véhicules, détruits.

Certains scénarios peuvent suggérer qu'une figurine soit laissée là où elle se trouve pour des raisons d'objectifs. Certains joueurs aiment aussi laisser les épaves de véhicules à l'endroit où ils ont été détruits pour qu'elles servent d'obstacle ou de petite zone pour fournir un couvert. Il n'y a rien de mal à faire cela, tant qu'il est clair que le véhicule est endommagé (les panaches de fumée ardente sont très jolis !) et que le type de couvert qu'il offre est décidé entre les joueurs.

Modificateurs du Test de Résistance

La valeur de Res d'une figurine est modifiée par le tableau suivant afin de déterminer la valeur finale de Res. Lorsque des figurines identiques ont besoin d'obtenir un même résultat, il est préférable de jeter leurs dés ensemble. Lorsque vous devez obtenir des scores différents, il est nécessaire d'effectuer les jets séparément, par groupe, ou de lancer des dés de couleurs différentes, selon ce que les joueurs trouvent le plus pratique.

Tableau des Modificateurs de Résistance

Modificateur	Situation	±MD
Valeur d'Impact	VI de l'arme du tireur	-VI
Armure	Bonus de Res donné par l'armure de la cible	+Bonus
Couvert	Bonus de Res donné par le couvert occupé par la cible	+1 à +3

Valeur d'Impact : Chaque attaque est associée à une Valeur d'Impact (VI) qui augmente son efficacité et réduit la sauvegarde de Res de la cible.

Armure : La plupart des combattants porte une armure d'un certain type, tel qu'un champ de protection énergétique au lieu d'une véritable armure physique. Une armure possède un bonus appliqué à la Res de son porteur (inclus dans sa stat de base – voir Res, plus loin). L'augmentation que ce bonus apporte à une stat Res de base est exprimée séparément, entre parenthèses, car certains équipements annulent certaines armures, tandis que d'autres armures offrent une protection supplémentaire contre des types d'attaque spécifiques.

Couvert : Les combattants se trouvant à l'intérieur d'un terrain ou derrière un obstacle reçoivent le bonus associé au couvert, allant généralement de +1 (comme des bois) à +3 (fortifications). Ces bonus varient d'une figurine à l'autre, en fonction du type de terrain ou d'obstacle concerné.

Relances de Résistance

Parfois les figurines pourront bénéficier d'une relance pour un test de Res raté – même s'il s'agit sur un résultat de 10 – auquel cas il faudra relancer le test.

Les figurines qui effectuent leur test sur le *Tableau de Dégâts* ne sont pas autorisées à relancer les tests de Res ratés. Les tests de Res ratés pour ce type de figurines résultent d'un lancer sur le *Tableau de Dégâts* et l'application du résultat obtenu.

Pertes dans les Équipes d'Arme

Si tous les opérateurs d'une équipe d'arme sont retirés comme pertes, la figurine d'arme de l'équipe est considérée comme détruite et **est aussi retirée**. Si l'arme est détruite, l'équipage encore en vie peut continuer à se battre avec l'armement qui lui reste, et est dès lors considéré comme une unité d'**infanterie**.

Les figurines d'armes d'une équipe d'armes possèdent leurs propres stats de Res et effectuent des tests de Res comme toutes les autres figurines. Il faut savoir que – sauf indication contraire – toutes les armes d'appui ont une valeur Res de 11 et toutes les Armes Lourdes une valeur Res de 13.

Figurines Lourdemment Blindées

Si une figurine possède une valeur de Res **supérieure** à 10 après application de tous les modificateurs, elle sera considérée comme **lourdement blindée**. Lorsqu'un test de Res doit être effectué par une figurine lourdement blindée, seuls les jets de 10 échoueront car un 10 est toujours un échec, quelque soit le score à obtenir. Voir aussi *Stress dû au Tir*, plus loin.

Touches sur un Équipement

Seuls les *Succès* peuvent être alloués aux équipements, et cela reste au choix du tireur de l'appliquer ou non. Les figurines d'équipement possèdent leur propre valeur de Res, selon le type d'équipement. Certains équipements (tels que les drones-compagnons) ne possèdent pas de valeur de Res ; lorsque c'est le cas, les figurines qui subissent une touche sont automatiquement détruites lorsque les pertes sont retirées sans avoir à effectuer de test de Res.

Bonus de Résistance des Couverts

Les bonus de Res des couverts sont déterminés individuellement lorsqu'une figurine doit effectuer un Test de Res. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les différents bonus apportés par chaque couvert avant le début de la partie, ainsi que tous les détails des éléments de terrain utilisés. Toutefois, les lignes directrices données ici et dans le chapitre *Terrains* permettent aux joueurs de développer leurs propres terrains en se référant à cette présentation.

Exemple : *la plupart des végétations basses et tout autre «couvert léger» similaire confèrent un bonus de +1 à la Res des figurines de Petite et Moyenne taille. Les rochers, ruines et tout autre «couvert lourd», d'un autre côté, offrent une protection efficace même contre les armes puissantes. Pour cela, nous donnons généralement un bonus de +2 à la Res pour les couverts lourds aux figurines de Petite et Moyenne taille.*

Grandes Figurines et Couverts

Les *Grandes* figurines peuvent aussi bénéficier des couverts lorsque ces derniers sont suffisamment volumineux et conséquents pour les protéger. Cela doit être convenu par les joueurs avant le début de la partie.

Les joueurs peuvent désigner les bonus de couvert du terrain de différentes manières. Lorsque nous utilisons un terrain de jungle composé de plantes d'aquarium, nous avons une désignation simple : s'il est fleuri, on lui accorde un bonus de couvert de +2 à la Res, sinon +1. Le bonus «floral» de la jungle s'applique également aux *Grandes* et *Très-Grandes* unités. Si un terrain n'est constitué que de petits éléments, tels que des cultures ou des buissons, et bien qu'il puisse agir comme du terrain dense, il ne donne aucun bonus de couvert à la Res. Ce système floral peut sembler simpliste, mais il fonctionne bien !

Couvert apporté par un Terrain

Une **figurine** se trouve à l'intérieur d'un couvert si le **centre de son socle** est à l'intérieur de la zone de terrain offrant un bonus de Res de couvert. Les figurines qui n'ont pas de socle sont considérées à l'intérieur d'un couvert si plus de la moitié de leur corps se trouve à l'intérieur de la zone de terrain. Voir Diagramme 13 pour quelques exemples.

Couvert d'une Position Défensive

Si une unité se trouve en **Position Défensive** derrière un obstacle comme décrit dans la section Mouvement p.12, les figurines en contact avec l'obstacle et toutes les figurines à 1" de cet obstacle sont à couvert de toutes LdV ennemies tracées par-dessus ce même obstacle.

Bien qu'une unité puisse être en position défensive, toutes les figurines situées à **plus de 1"** d'un obstacle ne bénéficient pas de son couvert, il faut donc en tenir compte lors de l'attribution des touches.

Toute figurine tirant par-dessus un obstacle est susceptible de subir la pénalité de -2 en Prc car il s'agit d'un tir à travers un terrain dense : tout couvert est utile !

Règle de Souffle

Certaines armes ou types d'attaque possèdent une règle spéciale qui annule les bonus des couverts. Cela est indiqué par la règle *Souffle* sur le profil de l'arme ou par la figurine.

NdT : il s'agit d'un terme générique regroupant à la fois les effets de souffle d'une explosion et les impacts de tir d'armes de précision annulant les bonus de couvert (ex. fusils de sniper).

STRESS PROVOQUÉ PAR LES TIRS

Si une unité est ciblée et touchée au moins une fois, elle reçoit alors 1 *Stress* après que tous les tests de Res nécessaire aient été effectués, les pertes retirées ou tout autre effet appliqué.

Il y a quelques exceptions à cette règle de *Stress* résultant des armes, des équipements ou de règles spéciales, cependant la plupart des exceptions communes sont les touches contre les figurines lourdement blindées et les figurines d'équipement, comme expliqué ci-dessous.

Figurines Lourdement Blindées

Les unités ne reçoivent pas de *Stress* dû au touches contre les figurines lourdement blindées **sauf** si au moins une des figurines lourdement blindées échoue à son test de Res et qu'elle est **éliminée**.

Exemple Antaréen : une unité de trois Ghars (Res 12) est touchée par une arme avec une VI 1 et doit effectuer un test de Res contre une valeur de 11. Le résultat du dé est un 10, ce qui entraîne un échec, car les 10 sont toujours des échecs, et la figurine est éliminée : l'unité reçoit un marqueur *Stress* parce qu'une figurine a été éliminée. Si le jet de dé avait été un 8, le test aurait été réussi et aucun *Stress* n'aurait été infligé.

Figurines d'Équipement et Stress

Les unités ne reçoivent pas de *Stress* pour les touches contre les figurines d'équipement (drones-compagnons inclus).

Exemple : Un drone de combat avec une Res 13 subit un seul *Succès* permettant au tireur de choisir d'allouer la touche contre un des drones-compagnons qui lui sont rattachés. Le drone-compagnon est détruit mais aucun *Stress* n'est provoqué car les touches sur les équipements ne provoquent pas de *Stress*.

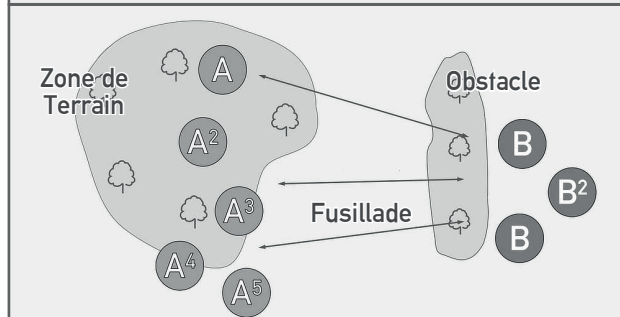
EXPLOSIONS

Certaines armes provoquent des explosions répandant la mort et la destruction sur une zone plus étendue. Cela est indiqué sur le profil de l'arme par la règle spéciale **Explosion**. Les armes avec la règle *Explosion* possède une valeur Expl.D3, D4, D5, D6, D8, etc. Cela signifie que si le test de Prc 'pour toucher' est réussi, le dé correspondant devra être lancé pour déterminer le nombre de touches obtenues.

Exemple : Pour une arme avec Expl.D4, lancez le dé à quatre faces et vous obtiendrez 1, 2, 3 ou 4 touches ; pour une arme avec Expl.D10, vous obtiendrez entre 1 et 10 touches.

13: VARIATION DES BONUS DE COUVERT FIGURINE PAR FIGURINE

- Les figurines de l'unité B (à l'exception de B2) sont en Position Défensive vis-à-vis de l'unité A et bénéficient donc du bonus de couvert donné par l'obstacle.
- B2, qui se trouve à plus de 1" de l'obstacle, n'est pas en Position Défensive et ne bénéficie donc d'aucun bonus de couvert.
- A, A2 et A3 ont tous leur centre de socle totalement à l'intérieur de la zone de terrain et bénéficient d'un bonus de couvert.
- A4 et A5 ont leur socle à l'extérieur de la zone de terrain et donc ne bénéficient d'aucun bonus de couvert.



Le propriétaire de l'unité ciblée répartit les pertes subies par l'unité de manière égale entre toutes les figurines de l'unité, **y compris** celles qui sont cachés derrière un terrain bloquant la LdV ou masquées par un bâtiment.

Si une explosion obtient un *Succès*, alors le tireur allouera 1 touche après que le joueur dont l'unité a été touchée ait alloué toutes les touches restantes.

Relances des Touches d'Explosion

Si une cible force les relances des touches d'*Explosion*, au lieu de relancer le jet initial, **divisez par deux** le nombre de touches obtenues, en arrondissant à l'**inférieur**. Si un *Succès* est inscrit, alors le nombre minimum de touches est de 1 (le *Succès* !), sinon zéro – auquel cas aucun *Stress* n'est appliqué car la cible n'a pas été touchée.

Explosion et «Souffle»

Les touches d'Explosion utilisent **toujours** la règle spéciale *Souffle* qui annule tous les bonus de couvert (pour les unités à l'intérieur d'un bâtiment, voir *Bâtiments et Structures*).

TIR EN CLOCHE (CL)

Les armes effectuant des tirs lobés dans les airs, à la manière d'un mortier, possèdent la règle spéciale **Tir en Cloche**, que l'on raccourcit en **CL**. Certaines armes possèdent un mode CL en plus de leur mode de tir habituel, tels que les microlanceurs-X. Une figurine ainsi armée peut effectuer des tirs CL ou directs sur une cible comme pour n'importe quelle autre arme. Le joueur doit déclarer quel mode il compte utiliser lorsqu'il désigne sa cible et avant de lancer les dés.

Les armes tirant en mode CL ont l'option de **Tir Aveugle** contre les cibles qu'elles ne peuvent pas voir comme expliqué plus loin. À l'exception d'un *Tir Aveugle*, les tireurs doivent être capables de tracer une LdV jusqu'à leur cible.

Une arme d'équipe tirant avec une arme CL doit être capable de tracer une LdV depuis au moins un de ces opérateurs – comme c'est le cas pour les équipes d'arme – mais **n'a pas besoin** d'être capable de tracer une LdV depuis l'arme elle-même.

Notez qu'une équipe d'arme CL peut potentiellement obtenir une LdV par l'intermédiaire de drones-observateurs sans qu'aucun membre de l'équipage n'ait besoin de sa propre LdV vers la cible. Cela permet à une unité de tirer depuis un couvert, hors de vue de l'ennemi et sans exposer ses opérateurs ou son arme au danger. Il s'agit d'une des caractéristiques très utiles des armes CL.

Lors d'un Tir CL avec des munitions explosives, le gabarit de 3" avec un trou en son centre est utilisé pour déterminer le nombre de touches. Celui-ci est disponible chez Warlord Games, bien que d'autres fabricants produisent des gabarits de 3" parfaitement convenables.

Portée Minimale/Visibilité des Tirs CL

Les armes à tirs CL ont une portée minimale et ne peuvent pas tirer sur une cible si la distance mesurée est inférieure à cette portée. Ceci est indiqué dans la colonne de portée effective du profil de l'arme, sous le format '(10)20', par exemple, où la portée minimale est de 10".

Les armes à tirs CL ont également besoin d'une distance minimale pour fonctionner car le tir effectue un lob par les airs. Il n'est normalement pas permis d'effectuer de tir CL depuis l'intérieur d'un bâtiment ou depuis tout espace clos similaire, et les joueurs doivent convenir avant la partie si les tirs CL sont autorisés dans de telles circonstances.

Jet pour Toucher (Test de Précision)

Prenez le gabarit CL et placez-le avec le centre du gabarit au-dessus du centre d'une des figurines de l'unité ciblée. Le tireur n'a pas besoin d'une LdV vers la figurine désignée, mais uniquement vers l'unité elle-même : n'importe quelle figurine de l'unité peut être choisie comme point de visée, y compris une figurine d'équipement, ou une figurine dissimulée par un terrain dense ou un bâtiment.

Effectuez le test de Prc de la manière habituelle en appliquant les modificateurs présentés précédemment. Notez que les armes CL subissent toujours une pénalité à leur Prc. Les armes à tir CL ne bénéficient pas du +1 pour le tir ciblé donné par un ordre *Fire (Tir)*, mais le tir ciblé est traité comme décrit ci-dessous.

Résultats du Test de Tir en Cloche (CL, Prc)

D10	Effet
1	La cible est touchée et les tireurs inscrivent un <i>Succès</i> contre la cible (un seul).
Réussite	Le tir touche
Échec	Ordre <i>Fire (Tir)</i> : Le tir part hors-cible – voir ci-dessous Ordre <i>Advance (Avance)</i> : Le tir rate totalement
10	Le tir est raté et il s'agit d'un <i>Fiasco</i> – voir ci-dessous

Allocation des Touches CL

Les armes tirant en cloche provoquent généralement une explosion et les touches sont alors allouées contre l'unité de la manière indiquée pour les explosions. Sinon, les tirs CL ne touchent que le point ou la figurine ciblée.

Notez qu'il n'y a aucune obligation d'attribuer les touches aux figurines sous le gabarit CL. Le gabarit est uniquement utilisé pour désigner la cible et déterminer si un tir part «hors-cible».

Tests de Résistance contre les Tirs CL

Les figurines touchées par un tir CL effectuent leur test de Res de la même manière que les figurines touchées par n'importe quelle autre arme.

Parce que les tirs CL sont généralement des Explosions, la règle *Souffle* s'applique comme expliqué plus haut.

Hors-Cible

Un tir CL qui échoue part hors-cible ou rate totalement sa cible, en fonction du dé d'ordre qu'avait reçu l'unité.

Hors Cible avec Ordre Fire (Tir)

Si un tir CL avec un **ordre Fire (Tir)** échoue sur un résultat autre qu'un 10, le tir est alors **hors cible**. Le résultat du dé **déjà lancé** indique la distance de déviation (en pouces) du gabarit dans la direction indiquée par la pointe du dé (voir Diagramme 14).

Lorsque vous effectuez le test de Prc, assurez-vous de lancer le dé aussi proche que possible du gabarit.

Une fois le gabarit en position, une unité est touchée **si une partie** du gabarit recouvre le **centre** du socle de n'importe quelle figurine de l'unité. Les unités de drones, véhicules et mastodontes qui n'ont pas de socle sont touchées si une partie du corps de la figurine se trouve partiellement sous une partie du gabarit.

Il peut arriver que deux unités ou plus se trouvent sous le gabarit. Toutes les touches inscrites doivent être réparties aussi équitablement que possible entre les unités sous le gabarit, et chaque unité touchée subira le *Stress* habituel. Les sondes individuelles ne peuvent se voir attribuer qu'une seule touche, qu'elles fassent partie ou non de la même unité, à moins que seules les sondes soient touchées – auquel cas les touches sont réparties équitablement entre toutes les sondes affectées.

Il peut aussi arriver qu'un tir dévie suffisamment pour toucher une unité alliée. Toutes les touches sont résolues contre les unités sous le gabarit quel que soit leur camp.

Il y aura toujours des cas de figure où un gabarit pourrait ou non avoir touché une cible, et où il sera nécessaire de prendre une décision. Lorsqu'il ne semble pas possible de trancher dans un sens ou dans un autre, nous vous suggérons de lancer un dé pour convenir du résultat de ce cas de figure et de continuer la partie.

Munitions Spéciales

Certaines armes de type lanceur sont capables d'utiliser des munitions spéciales, comme par exemple des projectiles qui projettent et dispersent des nanophages parasites (nanospores de combat) contre les machines ou qui baignent une zone dans une distorsion spatiale, rendant la vision presque impossible. Ces types de munitions visent généralement un point précis du champ de bataille plutôt qu'une unité ennemie, et dans la plupart des cas, il est préférable d'utiliser des jetons ou des marqueurs pour indiquer où est centrée la «zone d'effet».

Nous couvrirons les quelques règles supplémentaires inhérentes aux munitions spéciales dans la section dans le *Guide des Armes et Équipements*.

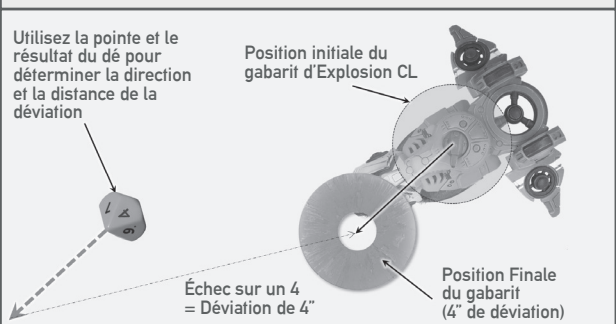
Tir Aveugle

Dans le cas des armes CL, nous permettons aussi aux unités de tirer sur des cibles qu'elles ne peuvent pas voir. Il s'agit d'un *Tir Aveugle*.

Les unités voulant effectuer un tir aveugle doivent recevoir un ordre **Fire (Tir)**. Prenez le gabarit et placez-le n'importe où à portée de tir. Lancez un D10. Sur tout résultat autre que 1, le tir est totalement raté et ignoré : il n'est même pas hors cible.

14 : TIR CL – DÉVIATION DU GABARIT D'EXPLOSION SUR UN ORDRE FIRE

- La position initiale du gabarit d'Explosion CL (placé par le tireur) était au-dessus du transport. Le tir rate, sur un score de 4. Le tir dévie de 4" dans la direction indiquée par le dé, mais parvient toutefois à toucher le transport.

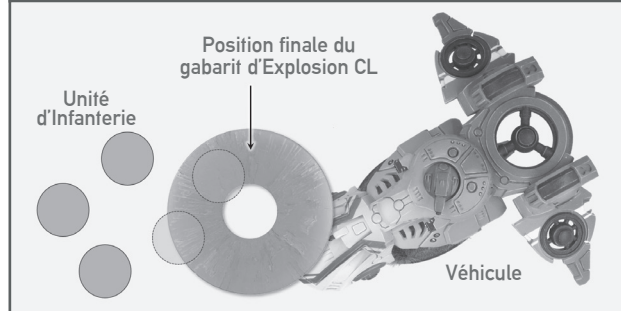


Sur un résultat de 1, le tir retombe quelque part à côté du point que vous aviez visé **mais il ne s'agit en aucun cas d'un Succès**. Repositionnez le gabarit comme pour un tir hors cible en lançant le D10 pour déterminer la direction, mais multipliez le résultat par 2 (ainsi un résultat de 3 indique une déviation hors cible de 6"). Résolvez toutes les touches sur les unités se trouvant sous le gabarit de la manière habituelle pour un tir hors cible.

Dans le cas d'un *Tir Aveugle*, aucun *Succès* n'est provoqué si un 1 est obtenu. Un 1 ne sert qu'à arriver pas trop loin de la cible !

15 : UN TIR CL DÉVIÉ PEUT TOUCHER PLUSIEURS UNITÉS

- Notez que le gabarit doit recouvrir le centre du socle d'une figurine pour toucher.



ASSAUT

Un assaut se déclenche lorsqu'une unité se déplace en contact avec une unité ennemie. Un assaut implique généralement un échange de tirs lorsque l'attaquant avance vers son adversaire, suivi d'un combat au corps-à-corps où on imagine les combattants en face à face et nez-à-nez (ou tout appendice équivalent).

La plupart du temps, un assaut se déroulera durant la *Phase d'Ordres*. Pour faciliter les explications, nous considérons que c'est le cas pour les règles qui suivent. Un assaut peut également se déclencher en **réaction**, auquel cas les règles normales restent les mêmes, voir la section *Réactions*.

Une unité en assaut est parfois appelée *unité assaillante* et leur assaut une *Charge*.

Séquence d'Assaut

Étape	Activité
1 : Déclarez l'assaut	Désignez l'unité adverse qui sera attaquée
2 : Déclarez les Réactions	L'unité qui est attaquée doit déclarer une Réaction si elle le désire (voir Réactions).
3 : Déplacez en contact	Déplacez l'unité attaquante en contact avec l'unité ennemie.
4 : Tir à Bout Portant (TBP)	Les deux camps résolvent les tirs à Bout Portant si elles peuvent le faire. Retirez les pertes infligées, ajoutez le <i>Stress</i> et effectuez les tests de rupture si nécessaire.
5 : Combat au Corps-à-Corps	Effectuez les combats au corps-à-corps, retirez les pertes infligées et ajoutez le <i>Stress</i>
6 : Résultat	Le camp avec le total de <i>Stress</i> le plus élevé perd le combat. Si même total de <i>Stress</i> , il y a égalité
7 : Effectuez les Tests de Rupture	Le perdant effectue ses tests de rupture lorsqu'il doit le faire
8 : Poursuite du Combat	Le gagnant a l'option de prolonger d'un round le combat en le poursuivant, répétez alors les étapes 5 à 7.
9 : Regroupement	Les unités survivantes effectuent un mouvement de regroupement, les perdants en premier, puis les vainqueurs (aléatoire dans le cas d'une égalité).

QUI PEUT LANCER UN ASSAUT ?

Toutes les unités d'**infanterie**, de **bêtes**, de **cavalerie** et de **mastodontes** sont autorisées à lancer (effectuer) un assaut sauf si cela est clairement indiqué autrement par le biais d'une règle spéciale.

Tous les autres types d'unités telles que les **équipes d'arme**, les **drones**, les **véhicules** et les **sondes** ne sont pas autorisés à initier/effectuer un Assaut, sauf s'ils possèdent une règle spéciale leur permettant de le faire, telle que la règle spéciale *Assaut*.

LANCER UN ASSAUT

Une unité peut lancer un assaut si elle reçoit un ordre *Run (Course)* durant la phase d'ordres.

Le joueur doit désigner l'unité qui lance l'assaut (**l'unité assaillante**) et désigner l'unité ennemie qui sera sa cible (**l'unité assaillie**). L'assaillant n'est pas obligé de «voir» sa cible comme c'est le cas pour les tirs.

Une unité ne peut tenter d'attaquer un ennemi que si elle est capable d'entrer en contact avec un déplacement de 2M ou – si cela est autorisé – 3M, en considérant que tous les tests de terrains ont été réussis lorsque cela était nécessaire.

Certaines unités ne peuvent pas être attaquées au corps-à-corps en se plaçant en contact contre elles, comme les **sondes**, par exemple. Les autres unités impossibles à attaquer de cette manière sont désignées par une règle spéciale.

Une unité assaillante peut choisir de *Sprinter* pour entrer en contact, si elle est capable de le faire, même si un déplacement normal de 2M permet d'atteindre l'unité ciblée. Cela représente l'unité qui se rue aussi vite que possible afin de réduire les chances d'être touchée par un tir ennemi lorsqu'elle s'approche de lui (voir ci-dessous).

Si vous désirez que votre unité effectue un *Sprint*, annoncez-le lorsque vous désignez sa cible et avant d'effectuer le moindre déplacement, et effectuez le test habituel d'Agilité (Ag) pour un *Sprint* une fois que l'unité s'est déplacée. Les pénalités dues au *Stress* pour les unités qui échouent à leur test d'Ag sont appliquées avant le TBP.

Déplacement en Contact

La règle d'espacement de 1" entre les unités est ignorée durant un assaut car les unités des deux camps se déplacent pour entrer délibérément en contact.

Les figurines d'équipement ne sont pas mises en contact durant un assaut et peuvent être mises de côté pour laisser suffisamment de place lorsque cela s'avère nécessaire. Ne déplacez pas en contact les équipements des deux camps ; au lieu de cela, déplacez les figurines hors de la trajectoire lorsque cela est nécessaire tout en conservant la formation au sein de leur unité.

Il peut arriver qu'une unité soit incapable d'atteindre sa cible, à cause d'un échec au test d'Agilité (Ag) dû à un terrain par exemple. Si cela arrive, la figurine la plus proche de l'ennemi doit être déplacée aussi près que possible de sa cible, jusqu'à 1" de distance afin de conserver la règle d'espacement entre les unités. Les figurines restantes sont déplacées vers la première pour maintenir la formation de l'unité. Comme aucune figurine n'est entrée en contact, aucun assaut n'est lancé et l'unité a simplement effectué un déplacement *Run (Course)* ou *Sprint*.

En considérant qu'elle peut atteindre sa cible, déplacez l'unité assaillante en contact avec sa cible. Au moins une figurine doit être capable de se déplacer en contact avec un ennemi et les figurines restantes doivent être déplacées afin de maintenir leur formation. Les autres figurines peuvent être déplacées en contact avec l'ennemi si le joueur le souhaite, bien que cela ne soit pas strictement nécessaire. Toutes les figurines des deux unités qui sont éligibles de le faire prendront part à l'assaut, qu'elles soient en contact ou non.

Reportez-vous à la *Réaction Contrecharge* pour les situations où les deux unités peuvent charger, p. 34.

Même si certaines figurines ne sont pas en contact avec un adversaire, toutes sont supposées être suffisamment proches pour prendre part au combat qui s'ensuit. Imaginez une scène tourbillonnante de fusillades et de combats rapprochés, où les individus affrontent leurs ennemis face à face (ou tout équivalent physiognomique).

Assaut à travers un Terrain

Une unité assaillante devra effectuer des tests pour entrer ou se déplacer à travers une zone de terrain difficile ou franchir des obstacles et devra se conformer aux résultats obtenus (voir Déplacement, p.15). Cela peut amener une unité à devoir s'arrêter ou ralentir et entraîner l'échec de l'assaut avant que le contact ne soit établi.

Si l'unité ciblée est en **position défensive** derrière un obstacle, l'unité assaillante n'a pas besoin de franchir cet obstacle pour «entrer en contact». Il suffit qu'une figurine en assaut entre en contact comme si l'obstacle ne se trouvait pas sur la trajectoire. Les figurines sont positionnées de chaque côté de l'obstacle et sont alors toutes considérées en contact.

Une unité en position défensive peut lancer un assaut depuis l'obstacle qu'il défend sans devoir effectuer de test pour le franchir comme expliqué dans les règles de Déplacement.

L'ASSAUT

Un assaut suit deux étapes distinctes. Les deux camps effectuent tout d'abord des **tirs à bout portant** puis ils enchainent avec les **combats au corps-à-corps**. Il est possible qu'un assaut se termine juste après la séquence de tir à bout portant, mais généralement on procède à un combat au corps-à-corps pour déterminer le camp victorieux.

Réactions à un Assaut

Dans certains cas, l'unité assaillie peut répondre à un assaut par une réaction (Voir *Réaction*, p.33).

TIR À BOUT PORTANT (TBP)

Durant un assaut, les deux camps peuvent se tirer dessus à bout portant, en partant du principe qu'elles possèdent les armes adéquates. Aucun ordre spécifique n'est nécessaire pour effectuer un **tir à bout portant (TBP)**, cette étape s'effectuant automatiquement durant un assaut.

Le TBP se produit après que les deux unités se soient déplacées en contact et à une portée '0' comme si les deux unités avaient reçu un ordre **Advance (Avance)**. Durant un assaut, seules les unités qui y participent peuvent être prises pour cible, même si chaque figurine est autorisée à choisir des cibles différentes lorsque les unités tirent.

Sauf lorsque cela est explicitement indiqué, les deux camps tirent **simultanément** au TBP (voir *Unités Down (À Terre)* ci-dessous et *Réaction En Position et Tir*). Lorsqu'ils sont simultanés, les tirs des **deux** unités doivent être effectués avant de retirer les pertes, donner les marqueurs *Stress* et effectuer les *tests de rupture* pouvant être déclenchés par les pertes ou le *Stress*.

Lorsque les tirs ne sont pas simultanés, effectuez les *tests de rupture* nécessaires à la conclusion des tirs de chaque camp en suivant la même procédure. Une unité tirant au TBP après l'ennemi ne peut le faire qu'après avoir retiré les pertes, reçu le *Stress* et effectué les *tests de rupture* éventuels.

Si une unité est brisée après un tir à bout portant, l'assaut s'achève immédiatement ; l'unité survivante gagne et se **regroupe** comme expliqué plus loin.

Qui peut Tirer au TBP ?

Durant un assaut, toutes les figurines des deux unités sont considérées comme ayant une ligne de vue sur leur cible à un certain moment durant la mêlée et peuvent par conséquent tirer **sans les restrictions de lignes de vue**.

Les figurines armées avec des **armes standard** ou des **grenades** peuvent tirer à bout portant, à l'exception de celles indiquées ci-dessous.

Dans le cas des figurines de **Cavalerie** où la monture et le cavalier peuvent tirer, ils peuvent tous deux le faire au TBP.

Les **Bêtes** qui ont des «armes» équivalentes à des armes de tir peuvent également tirer à bout portant, comme par exemple les locomotives avec leur *crachat de lave*.

Les armes jumelées (et similaires) sur les glisseurs individuels **peuvent tirer** au TBP, même si ceux-ci initient l'assaut.

Les **armes d'appui** et **lourdes** peuvent également tirer à bout portant si elles possèdent la règle spéciale *TBP* (toutefois, les équipes d'arme et les véhicules ne peuvent généralement pas initier d'assaut).

Quelques armes ne peuvent tirer qu'au TBP, et cela est indiqué dans la colonne '*Portée*' de leur profil.

Les exceptions suivantes ne sont pas autorisées à effectuer de tirs à bout portant (TBP).

- Les armes d'appui et lourdes qui ne possèdent pas la règle TBP – bien que leurs équipages puissent tirer avec leurs pistolets et les autres armes qu'ils possèdent.
- Les armes incapables de tirer à une portée '0' car elles possèdent une portée minimale. Ceci inclut toutes les armes tirant en Cloche et qui n'ont pas d'autres modes de tir.
- Une figurine de véhicule, de mastodonte ou de drone transportant des systèmes d'armes multiples ne peut utiliser au maximum qu'un seul système d'arme durant le tir à bout portant. Le joueur peut choisir l'arme qu'il utilisera, mais aucun autre système d'arme ne peut être utilisé durant cette phase.
- Toutes les unités/figurines ou armes exclues par une règle spéciale.

Les cavaliers et leurs montures mécaniques ont un choix de systèmes d'armes sous le contrôle du cavalier. Ainsi, soit les cavaliers tirent avec leurs armes personnelles, soit ils utilisent les armes de leur monture.

En revanche, les montures bestiales agissent indépendamment de leur cavalier et peuvent donc utiliser leurs propres attaques à distance au TBP. Elles peuvent également utiliser leurs propres attaques au corps-à-corps, tout comme les cavaliers !

Bonus de Couvert et Relances de Res

Si l'unité assaillie se trouve à l'intérieur ou derrière un **couvert**, le **bonus** de Res habituel **apporté par le couvert** s'applique. Il peut arriver que l'unité assaillante soit également dans le couvert, comme par exemple lorsque l'assaut se situe à l'intérieur d'une même zone de jungle. Une unité assaillante ne peut pas réclamer le couvert d'un obstacle derrière lequel se trouve l'ennemi qu'elle attaque – les adversaires étaient là les premiers !

Les **relances forcées** s'appliquent comme pour les autres tirs. Si l'unité assaillante a effectué un *Sprint*, elle bénéficiera alors d'une relance forcée pour les tirs contre les cibles effectuant un *Sprint*. De la même manière, si une unité assaillie est *Down (À Terre)*, elle bénéficiera de la relance forcée à laquelle elle a droit.

UNITÉS DOWN (À TERRE)

Une unité ayant un ordre *Down (À Terre)* **en cours** peut prendre part au TBP, mais elle tirera **après** l'ennemi, une fois que les pertes éventuelles auront été retirées, le *Stress* donné et le *Test de Rupture* effectué si nécessaire.

Les unités *Down (À Terre)* combattent également au corps-à-corps après leurs adversaires et après que les pertes aient été retirées – La victoire ou la défaite et les *Tests de Rupture* qui en résultent sont vérifiés après la résolution des attaques au corps-à-corps.

COMBAT AU CORPS-À-CORPS

En dehors de ce qui est indiqué ci-dessous, toutes les figurines des deux camps participant à l'assaut se battent au corps-à-corps. Individuellement, les figurines n'ont pas besoin d'être en contact avec un ennemi pour combattre.

Par défaut, les figurines pouvant attaquer frapperont une seule fois au corps-à-corps, avec une VI 0. Dans la plupart des cas, les figurines utilisent des armes leur conférant plus d'attaques ou une meilleure VI.

Attaques Multiples

Les armes ou les règles spéciales peuvent permettre à une figurine d'attaquer un certain nombre de fois avec une VI plus élevée (par exemple 2xVI 2 signifie que la figurine attaquera deux fois avec une VI de 2).

Si des figurines sont armées avec plusieurs armes pouvant être utilisées au combat, comme par exemple des pistolets ou des grenades, le joueur devra choisir **une seule arme** et toute l'unité ainsi armée devra utiliser le même choix.

Si une figurine de cavalerie comprend un cavalier et une monture, tous deux frappent en combat au corps-à-corps avec leurs attaques naturelles ou armes qu'ils possèdent.

Zéro Attaque

Les figurines suivantes n'attaquent pas durant un combat au corps-à-corps, sauf si elles possèdent une règle spécifique qui le leur permet, *c-à-d.* une règle spéciale d'attaques.

- Véhicules
- Drones
- Armes d'Appui ou Lourde
- Équipement

D'une manière générale, ces figurines ne sont pas adaptées au combat au corps-à-corps, à l'exception de rares exemples configurés spécifiquement pour combattre de cette manière.

Jet pour Toucher (Test de Force)

Les attaques de combat au corps-à-corps sont résolues en effectuant un test sous la valeur de Force du combattant. Lancez un D10 pour chaque attaque de corps-à-corps afin de déterminer si elle touche son adversaire. Si les attaquants sont armés d'armes différentes, il sera alors nécessaire de diviser les attaques en plusieurs groupes de dés ou en utilisant des dés de couleurs différentes.

Résultats du Test de Corps-à-Corps (For)

Résultat	Effet
1	L'attaque touche et l'attaquant obtient un Succès contre la cible – voir ci-dessous pour plus d'explication sur les Succès .
Réussite	L'attaque a touché sa cible
Échec	L'attaque a échoué
10	L'attaque échoue et c'est un Fiasco – voir ci-dessous pour plus d'explications sur les Fiascos .

Modificateurs de Force (For) au Corps-à-Corps

Appliquez les modificateurs suivantes à la valeur de Force de l'attaquant lorsqu'il attaque. Notez qu'aucune pénalité n'est appliquée pour le *Stress* au combat au corps-à-corps contrairement au tir.

Tableau des Modificateurs de Force

Modificateur	Résultat	±MD
Assaut	L'unité assaillante ou en <i>Contrecharge</i> durant le premier round de combat	+1
Avantage	L'unité ayant remporté le précédent round de combat (uniquement lors d'une <i>Poursuite de Combat</i>)	+1

Assaut : Bonus donné **durant le premier round de combat** à l'unité assaillante ou qui réagit à un assaut par une *Contrecharge*.

Avantage : Bonus donné **durant une Poursuite de Combat** à l'unité qui a remporté le précédent round de combat. Voir *Poursuites de Combat*.

Certaines règles spéciales peuvent conférer un bonus à la Force. Typiquement, ces bonus sont associés à des équipements, comme un Drone-Foreuse Boromite. Dans ce cas, le bonus est ajouté lorsqu'il s'applique et cela est en plus des modificateurs indiqués ci-dessus.

Succès et Fiascos au Corps-à-Corps

Si **un ou plusieurs 1** sont obtenus, l'attaquant obtient **un (et une seul) Succès**, alors que **chaque 10** est un **Fiasco**. Il s'agit du même principe décrit pour les *Succès* et les *Fiascos* obtenus lors des tirs (voir p.22).

Relances des Touches et des Échecs

Dans certains cas, une règle spéciale peut permettre à une figurine de relancer des échecs lorsqu'elle attaque, ou de forcer les relances des touches de corps-à-corps obtenues par son adversaire. Lorsque cela s'applique, relancez tout d'abord les échecs pour déterminer le total des touches, puis effectuez les relances des touches si nécessaire. Cela repose essentiellement sur le même principe que pour le tir.

Notez que les relances des touches décrites pour les tirs ne s'appliquent pas au combat au corps-à-corps. Par exemple, il n'y a pas de relances forcées contre les touches pour les unités qui sont *Down (À Terre)* ou les unités effectuant un *Sprint*.

Touches d'Explosion

Si une unité combat avec des armes ou des grenades qui possèdent la règle spéciale *Explosion*, lancez le dé approprié pour chaque attaque réussie afin de déterminer le nombre total de touches. Par exemple, une *Charge Solaire* provoque une *Explosion D3*, donc lorsque deux attaques sont réussies, lancez deux fois un D3 et additionnez les résultats obtenus (des jets de 1 et 3 = 4 touches, par exemple).

ALLOCATION DES TOUCHES

Les touches sont allouées de la même façon que pour les tirs. Un *Succès* au corps-à-corps peut être alloué de la même manière qu'un *Succès* au tir.

Les armes et équipements, comme les drones-compagnons, ne peuvent pas recevoir de touches de corps-à-corps, à l'exception des *Succès* ou certaines exceptions de règles spéciales.

Jet de Résistance (Test de Res)

Le test de Res, les relances autorisées, les références au Tableaux de Dégâts, le calcul des blessures et le retrait des pertes sont identiques à la description faite pour les tirs, à l'exception de ce qui est expliqué ci-dessous.

Valeur d'Impact (VI)

Par défaut, les touches obtenues dans un combat au corps-à-corps utilisent une **Valeur d'Impact de 0 (VI 0)**, sauf si la figurine ou l'arme utilisée possède une règle spéciale indiquant une valeur différente.

Les règles spéciales sont indiquées dans la colonne *Spécial* du *profil* de la figurine ou, si cela provient de l'arme utilisée, sur le *profil* de l'arme en question.

Armure

Les bonus de Res d'une armure sont appliqués au test de Res durant un combat au corps-à-corps. Notez que certaines armures sont plus ou moins efficaces au corps-à-corps comparativement aux tirs, et les figurines peuvent ne pas bénéficier du modificateur standard indiqué sur leur profil.

Aucun Bonus de Couvert

Les bonus de Res apportés par les couverts **ne s'appliquent pas** lors des combats au corps-à-corps où les combattants sont bien trop proches les uns des autres et où tout couvert est supposé avoir été franchi.

PERTES ET STRESS

Retirez les pertes une fois que les deux camps ont combattu et désignez les figurines ayant échoué à leurs tests de Res et subi des blessures.

Ajoutez un marqueur *Stress* à une unité pour chaque perte et blessure subie durant un corp-à-corps. Les véhicules, mastodontes et les drones qui échouent à leurs tests de Res, effectuent un jet sur le *Tableau de Dégâts* afin de déterminer les effets de tout dégât infligé, comme décrit pour les tirs. Les résultats des dégâts peuvent potentiellement ajouter du *Stress* à une unité. Lorsque c'est le cas, ajoutez le nombre de *Stress* indiqué.

RÉSULTATS DES COMBATS AU CORPS-À-CORPS

Si une unité est anéantie ou totalement détruite durant un assaut, il n'y a pas besoin de déterminer le résultat. L'unité survivante a gagné.

Autrement, le camp qui compte le plus grand nombre de **marqueurs *Stress*** à la fin d'un combat au corps-à-corps est vaincu. Comptabilisez le nombre de marqueurs *Stress* possédés par chacune des unités, et pas uniquement ceux infligés durant ce corps-à-corps.

Toute unité, qu'elle ait été vaincue ou non, ayant reçu suffisamment de *Stress* pour atteindre sa limite de **rupture automatique** est brisée et retirée sans effectuer de test de rupture (Voir *Ruptures Automatiques*, p.31).

En supposant que les unités n'ont pas été automatiquement brisées, les unités d'infanterie, de bêtes, de cavalerie et les équipes d'armes doivent effectuer un test de rupture et appliquer le résultat (Voir *Tests de Rupture*, p.31).

Les unités de drones, de véhicules et de mastodontes n'effectuent pas de test de rupture lorsqu'elles ont été vaincues lors d'un combat au corps-à-corps. Cela est dû au fait qu'elles effectuent à la place leurs tests de rupture en fonction des résultats obtenus sur leur *Tableau de Dégâts*. À moins qu'un résultat sur leur *Tableau de Dégâts* ne les obligent à effectuer un test de rupture, les unités vaincues de drones, de véhicules et de mastodontes doivent se regrouper, comme expliqué ci-dessous.

Le *Stress* représente la volonté ou la capacité d'une unité à continuer le combat. Une unité ayant reçu beaucoup de *Stress* au début d'un combat au corps-à-corps aura de fortes chances d'être vaincue même si elle inflige plus de dégâts à l'ennemi qu'elle n'en subit : de même, un ennemi découragé et épuisé sera souvent éliminé par des troupes plus fraîches, engagées au bon moment.

Égalités

Si les deux camps possèdent le même nombre de *Stress*, le résultat est un **match nul**. Aucun des deux camps n'a perdu, et donc aucun test de rupture n'est requis pour avoir la défaite au combat – bien que des tests de rupture puissent toujours être nécessaires comme expliqué ci-dessous. En supposant qu'aucun test n'est nécessaire, les deux unités se regroupent comme décrit ci-dessous.

Test de Rupture par Incidence

Une unité peut avoir à effectuer un *Test de Rupture* après un combat au corps-à-corps car certaines conditions impliquent un test, comme par exemple lorsque l'effectif de départ d'une unité est réduite de moitié. Cela signifie qu'une unité victorieuse peut être obligée d'effectuer un test, ou que les deux unités aient à effectuer un test dans certains cas (Voir *Test de Rupture*, p.31).

Regroupement

Une fois que des unités ayant à effectuer un *Test de Rupture* l'ont réussi, les unités survivantes se regroupent sur leur position et doivent effectuer un déplacement afin d'être à plus de 1" de tout ennemi – la règle d'espacement s'applique.

Un **regroupement** est un déplacement normal (1M) effectué comme si un ordre *Advance (Avance)* avait été donné à l'unité. Cela s'applique **automatiquement** après un combat, peu importe si l'unité avait déjà reçu un ordre ou non, même s'il s'agit d'un ordre *Down (À Terre)*. Aucun *Test d'Ordre* n'est requis pour effectuer ce déplacement, et une unité sans ordre est libre de recevoir un ordre plus tard dans le tour.

Un regroupement s'effectue exactement comme n'importe quel autre déplacement et il sera affecté par les terrains et les règles spéciales pouvant affecter les déplacements.

Les unités vaincues se regroupent en premier et doivent s'éloigner autant que possible de leurs adversaires jusqu'à une distance égale à leur mouvement de base (1M) : le premier 1" de déplacement doit être effectué pour les amener directement **hors de contact**. Lancez un dé pour désigner l'unité qui devra se regrouper en premier si le combat s'est terminé par une égalité, la première unité devant alors se déplacer directement hors de contact avec son premier 1" de déplacement.

Un regroupement est effectué de la même manière que n'importe quel autre déplacement, et doit respecter l'espacement de plus de 1" avec toute autre unité, conserver sa formation, tout en étant affecté par les terrains et toute règle spéciale impactant les déplacements.

Une unité peut être immobilisée ou incapable de se regrouper. Lorsque c'est le cas, l'unité adverse devra se regrouper normalement hors de contact, en séparant les deux unités et en laissant l'unité immobilisée en place. Si les deux unités sont incapables de se déplacer pour quelque raison que ce soit, déplacez-les jusqu'à la distance minimal requise pour être en conformité avec la règle d'espacement (1").

Poursuite de Combat

Lorsque les deux camps survivent à un combat au corps-à-corps, le camp ayant remporté le combat peut décider de **poursuivre le combat** au lieu d'effectuer le regroupement de chaque camp. Le joueur doit alors annoncer que l'unité poursuit le combat, auquel cas les deux camps combattent à nouveau au corps-à-corps.

Une seule poursuite de combat peut être effectuée durant un même assaut, après quoi les unités survivantes devront se regrouper comme expliqué précédemment.

Lors d'une poursuite de combat, le vainqueur du premier round de corps-à-corps reçoit un bonus de +1 à sa Force.

TESTS DE RUPTURE

Les Tests de Rupture sont effectués pour déterminer si une unité est capable de combattre avec efficacité. Cela peut représenter le moral d'une unité au combat ou une analyse à froid de la situation tactique. Un humain ou toute autre créature vivante peut vraisemblablement être amené à fuir la zone de combat dans une indicible terreur. Une intelligence artificielle tel qu'un drone peut être amené évaluer une situation et décider qu'il serait plus logique d'effectuer une retraite plutôt que de risquer la destruction.

Différents types d'unités effectuent des *tests de rupture* selon différentes circonstances, et en particulier les unités de **drones**, **mastodontes** et de **véhicules** peuvent généralement être obligés d'effectuer un *Test de Rupture* suite à un résultat sur leur *Tableau de Dégâts*. Ces situations sont expliquées dans les sections appropriés des règles.

Note pour Antares : Certaines unités, comme les **sondes** et les unités fragmentées, n'effectuent jamais de *Test de Rupture*. D'autres implants ou équipements spéciaux, comme les *greffes soma*, annulent certaines des conditions énoncées ici. Reportez-vous au *Guide des Armes et Équipements* et aux listes d'armée pour plus de détails.

QUAND EFFECTUER UN TEST ?

Les unités d'infanterie, de bêtes, de cavalerie et d'équipes d'arme effectuent chacune des *Tests de Rupture* lors des situations suivantes :

- **Réduite de moitié.** Une fois qu'une unité a perdu la moitié ou plus de son effectif de départ, elle doit effectuer un *Test de Rupture* à chaque fois qu'elle subit une nouvelle perte, y compris la perte qui l'a amené à la «moitié».

Exemple : Une unité ayant commencé une partie avec 5 soldats en a déjà perdu 2. Elle subit une nouvelle perte, l'amenant à un total de 3 pertes. À présent diminuée de moitié, l'unité devra effectuer un *Test de Rupture*, et à partir de cet instant, elle devra effectuer un nouveau test à chaque fois qu'elle subira une nouvelle perte.

- **Vaincue au corps-à-corps.** Un *Test de Rupture* doit être effectué par une unité qui a été vaincue en combat au corps-à-corps.
- **Exigé par une règle spéciale.** Un *Test de Rupture* doit être effectué lorsqu'une règle spéciale indique qu'un test est requis.

La plupart du temps, une unité sera amenée à effectuer un *Test de Rupture* plusieurs fois au même moment, c-à-d. si elle est vaincue lors d'un corps-à-corps et que son effectif de départ est diminué de moitié en même temps. Si cela arrive, n'effectuez qu'un seul test.

Les *Tests de Rupture* ne sont effectués qu'une fois l'action cours est terminée, sauf si cela est spécifiquement précisé. Par exemple, lors d'un assaut, des *Tests de Rupture* sont effectués si nécessaire après un *Tir à Bout Portant (TBP)* ainsi qu'après la fin d'un combat au corps-à-corps. Voir *Assaut*, p.26.

Nombre de Figurines

Lorsque vous effectuez les *Tests de Rupture* et appliquez les résultats, les figurines d'arme dans une équipe d'arme et toutes les figurines d'équipement dans une unité ne comptent pas dans le total des figurines de l'unité, et ne comptent pas non plus comme pertes lorsqu'elles sont détruites. Cela inclut les figurines de compagnons dans une unité, les compagnons n'étant que des équipements.

Unités Exemptes

Certaines unités possèdent des règles spéciales en ce qui concerne les *Tests de Rupture* et peuvent être exemptes de les effectuer, soit de manière générale, soit dans des circonstances spécifiques. Ces situations sont traitées par des règles spéciales ou spécifiques (en fonction de certaines races) et cela ne nous concerne pas pour le moment.

EFFECTUER UN TEST DE RUPTURE

Un *Test de Rupture* est un test effectué contre la statistique de **Commandement (Co)** de l'unité, - 1 par *Stress*, de la même manière que pour un *test d'ordre*. Lancez un D10 et effectuez un test standard.

Résultats du Test de Rupture (Co)

Résultat	Effet sur l'Unité
Réussite	Aucun Effet
Échec	L'unité est <i>Brisée</i> ou <i>Clouée</i> : voir ci-dessous

Rupture

Si une unité d'infanterie, de bête, de cavalerie ou d'équipe d'arme rate son *Test de Rupture*, elle est **brisée** si :

- Son effectif de départ a été réduit au moins de moitié.
- Une règle spéciale s'applique à cet effet.

Si une unité est *brisée*, elle est **détruite et retirée** du jeu. Toutes les autres figurines de l'unité sont éliminées et l'unité entière est retirée.

On peut imaginer les soldats d'une unité *brisée* fuyant le champ de bataille ou des drones battant rapidement en retraite. Pour les besoins du jeu, nous considérons que ces unités ne sont plus capables de continuer la partie et sont considérées comme détruites.

Unité Clouée

Si une unité d'infanterie, de bête, de cavalerie ou d'équipe d'arme **rate** son *Test de Rupture*, elle devient **Clouée** et sera donc obligée de se mettre *Down (À Terre)*, si elle n'a pas été *brisée*, comme expliqué ci-dessus. Lorsqu'une unité est *Clouée*, donnez-lui un ordre *Down (À Terre)*.

Si l'unité attendait de recevoir un ordre durant ce tour, tirez son dé du sac. Si l'unité avait déjà reçu un ordre, tournez son dé d'ordre sur sa face *Down (À Terre)*.

Certaines unités peuvent recevoir plusieurs dés d'ordre, généralement avec la règle *DOM (Dés d'Ordres Multiples)*, ou simplement à cause d'un dé supplémentaire qu'elles ont obtenus pour une autre raison. Si une telle unité possède un ou plusieurs de ses dés dans le sac, tirez-en un du sac – *ce que l'on désigne comme avoir un "dé en main"*. Si l'unité a déjà reçu tous ses dés d'ordre, tournez son dé d'ordre actuel sur sa face *Down (À Terre)*.

Si une unité était déjà *Down (À Terre)* lorsqu'elle devient *clouée*, elle reste *Down (À Terre)* et reçoit 1 *Stress* supplémentaire. Cela peut potentiellement amener l'unité à être immédiatement *brisée* (c-à-d. détruite) par une **rupture automatique** comme expliqué page suivante.

Note : Le terme «Clouée» est utilisé pour désigner et distinguer une **unité forcée de se mettre Down (À Terre)** par rapport à une unité volontairement placée *Down (À Terre)*.

Rupture Automatique

Une unité qui a reçu au moins autant de *Stress* que sa valeur de sa statistique Commandement (Co) est **automatiquement détruite** sans recourir à un *Test de Rupture*. Cela s'applique à toutes les unités, y compris les unités n'effectuant des *Tests de Rupture* qu'en fonction des résultats obtenus par le *Tableau de Dégâts*, tels que les véhicules, drones et mastodontes.

Une *Rupture Automatique* arrive à la **fin de l'action en cours**. Durant un assaut, on l'applique à la fin du tir à bout portant, à la fin d'un combat au corps-à-corps ou d'une poursuite de combat lorsque des *Tests de Rupture* doivent être effectués.

Tests de Rupture et Unités avec Tableau de Dégâts

Les drones, véhicules et mastodontes effectuent des *Tests de Rupture* lorsque cela est indiqué par un résultat du *Tableau de Dégâts* ou lorsqu'une règle spéciale indique spécifiquement qu'elle doit le faire (voir p.38).

Si une *Unité avec Tableau de Dégâts*, **rate son Test de Rupture**, elle est **immédiatement brisée** et retirée du jeu comme si elle venait d'être détruite.

Le *Tableau de Dégâts* des véhicules, drones et mastodontes se trouve dans la section des règles dédiée (voir p.37). D'autres unités avec *Tableau de Dégâts* apparaissent dans les listes d'armée appropriées.

RÉACTIONS

Dans certaines situations, une unité a la possibilité de **réagir à l'action** d'une unité adverse. Il s'agit de **Réactions** qui interrompent la séquence normale en cours et permettent aux unités de se mettre à couvert lorsqu'elles se font tirer dessus, d'entreprendre une fusillade, de fuir d'un assaut, ou d'autres choses qui seront décrites plus loin.

Les réactions sont **toujours** effectuées en réponse aux actions résultant d'un **ordre** ennemi. Une unité ne peut pas réagir à la réaction d'une autre unité, ni aux déplacements ou aux tirs qui peuvent être effectués dans d'autres situations. Par exemple, vous ne pouvez pas réagir à un tir à bout portant qui se déroule durant un assaut ou au déplacement d'un regroupement à la fin d'un assaut.

Nous présenterons chaque type de réaction en détail un peu plus loin, mais pour commencer, gardez à l'esprit qu'un joueur doit déclarer une réaction après qu'une unité adverse reçoit son ordre et que toutes les déclarations qui y sont rattachées ont été effectuées, comme la désignation des cibles et des modes de tirs, des *Sprints* et des intentions d'assaut.

Les réactions introduisent quelques possibilités tactiques particulièrement utiles dans Antares, mais il est nécessaire que les joueurs aient une bonne compréhension des mécaniques du jeu pour les exploiter au maximum. Si vous débutez dans Antares, nous vous suggérons d'ignorer les réactions pour vos premières batailles, ou du moins jusqu'à ce que vous vous sentiez suffisamment confiants pour les essayer.

EFFECTUER UNE RÉACTION

Une unité peut tenter d'effectuer une réaction à partir du moment où elle est capable de recevoir un **ordre**.

Certaines unités sont capables de recevoir un second, voire un troisième ordre dans un même tour, grâce à une règle spéciale, et peuvent donc tenter plusieurs réactions durant ce même tour, du moment qu'elles leur restent au moins un dé d'ordre en main pour chaque réaction.

Il existe aussi des règles spéciales qui permettent aux unités d'effectuer des réactions dans certaines situations en dépit du fait qu'elles ne soient pas capables de recevoir d'ordre.

Il est possible pour plusieurs unités de tenter de réagir à une même action ennemie. Un joueur doit déclarer **toutes** ses réactions avant d'effectuer les tests pour chacune de ses unités, y compris les réactions qui se déclenchent automatiquement comme les *Tirs d'Embuscade* (voir p.35)

Test de Réaction

Pour pouvoir entreprendre une réaction, une unité doit effectuer et réussir un **Test de Réaction**. Les Tests de Réactions sont effectués en utilisant la valeur d'Initiative (Init) de l'unité avec un modificateur de -1 pour chaque *Stress*.

Exemple : une unité avec une *Init* de 8 et 2 *Stress* effectuera ses tests contre une valeur de 6.

Si une unité comprend des figurines avec des valeurs d'Init différentes, utilisez toujours la valeur la plus élevée. Dans la plupart des cas, il s'agira de la figurine du chef d'unité ou d'un commandant.

Résultats du Test de Réaction (Init)

Résultat	Effet
Réussite	L'unité effectue la réaction désirée
Échec	L'unité ne réagit pas et subit une pénalité de 1 <i>Stress</i>

Lorsqu'une unité réussit sa réaction, un dé d'ordre est pioché du sac et placé près de l'unité. Orientez le dé pour indiquer l'action équivalente comme expliqué sur le **Tableau des Réactions** ci-dessous.

Lorsqu'une unité rate sa réaction, son dé d'ordre reste dans le sac. Mis à part subir un *Stress* de pénalité comme indiqué, l'unité n'est pas affectée outre mesure. Elle pourra recevoir un ordre de la manière habituelle, ou pourra tenter d'autres réactions, si vous le souhaitez.

Lorsqu'une unité est autorisée à réagir même s'il ne lui reste plus de dés d'ordre dans le sac, le dé d'ordre actuel de l'unité est modifié pour indiquer sa réaction.

Exemple Antaréen : Des troupes *Isoriennes* portant des armures *Phase* sont autorisées à réagir et *Plonger au Sol* même lorsqu'elles ont déjà reçu un ordre et qu'il ne leur reste plus de dé en main.

Réactions Gratuites

Dans certaines situations, une unité est autorisée à réagir sans effectuer de test d'Init. Le joueur doit déclarer la réaction qu'il veut effectuer de la façon habituelle, mais aucun test n'est nécessaire et la réaction se déclenche automatiquement. D'autres réactions gratuites dépendent de l'armement, de l'équipement ou des armures, et sont expliquées dans les suppléments concernés.

Note : Une réaction n'est pas considérée comme terminée tant que toutes les interactions qui lui sont associées dans ce tour n'ont pas été effectuées. Par exemple, les réactions *Position et Tir*, *Contrecharge* ou *Repli* ratées ne sont que des étapes d'un assaut ; *Se Mettre à Couvert* ne peut pas se terminer tant que l'unité qui tire n'a pas terminé son tir ; un *Tir Embusqué* est terminé lorsque l'unité en embuscade a terminé son tir, et ainsi de suite.

RÉACTIONS

Le tableau ci-dessous résume les différents types de réactions et indique lorsqu'elles peuvent être utilisées avec l'action équivalente sur le dé d'ordre. Lorsqu'une unité réagit à une action, elle peut réagir à toutes les variantes d'actions, telles qu'une unité effectuant un *Sprint* avec une action *Run (Course)*.

Réaction	Réaction à ...	Ordre
Plonger au Sol	l'unité est prise pour cible par une action <i>Advance (Avance)</i> ou <i>Fire (Tir)</i> (pas de test)	Down (À Terre)
Position et Tir	l'unité subit un assaut par une action <i>Run (Course)</i> ou <i>Sprint</i> .	Fire (Tir)
Repli !	l'unité subit un assaut par une action <i>Run (Course)</i> ou <i>Sprint</i> .	Run (Course)
Contrecharge	l'unité subit un assaut par une action <i>Run (Course)</i> ou <i>Sprint</i> .	Run (Course)
Fusillade	l'unité est prise pour cible par une action <i>Fire (Tir)</i> jusqu'à 20" de portée.	Fire (Tir)
Se Mettre à Couvert	l'unité est prise pour cible par une action <i>Fire (Tir)</i> à plus de 20" de portée.	Run (Course)
Tir Embusqué	Avec dé d'ordre <i>Ambush (Embuscade)</i> et une action <i>Advance (Avance)</i> , <i>Run (Course)</i> ou <i>Fire (Tir)</i> effectuée dans la <i>LdV</i> (aucun test n'est requis)	Fire (Tir)

PLONGER AU SOL

Plonger au Sol est une des réactions les plus communément utilisées, et également une exception à la règle qui stipule qu'un test doit être effectué pour réagir. *Plonger au Sol* est une réaction **gratuite**. Du moment que l'unité est capable de réagir, elle peut *Plonger au Sol* **automatiquement** et aucun test n'est requis.

Une unité ciblée par un tir ennemi peut réagir en *Plongeant au Sol*. Le joueur dont l'unité qui a été ciblée doit déclarer que l'unité *Plonge au Sol* une fois que la cible a été désignée et **avant** que les tirs ne soient effectués. Donnez à l'unité un ordre *Down (À Terre)*.

Bien que nous permettons à n'importe quelle unité de *Plonger au Sol*, dans la plupart des cas seules les unités d'infanterie, de bêtes ou d'équipes d'arme pourront le faire. Les tireurs devront relancer les touches obtenues ou diviser par deux les touches d'Explosion comme décrits dans la section Tir.

D'autres unités peuvent parfois bénéficier de *Plonger au Sol*, si par exemple, elles possèdent une règle spéciale qui leur permet de le faire.

POSITION ET TIR

Une unité qui subit un assaut réussi par un ennemi peut réagir en le prenant pour cible durant son approche. Cela permet à l'unité de tirer à bout portant (TBP) **en premier** au lieu que les tirs soient simultanés.

Le joueur doit annoncer que l'unité réagit une fois l'assaut déclaré et la cible désignée. Si le test de réaction est réussi, l'unité reçoit un ordre *Fire (Tir)*.

Effectuez l'assaut de la manière habituelle, à l'exception que l'unité en réaction effectuera ses tirs à bout portant **avant** l'ennemi. L'ennemi devra alors retirer toutes les pertes infligées, recevoir le *Stress* provoqué, et effectuer son éventuel *Test de Rupture* **avant** d'effectuer son propre TBP.

Le tir à bout portant s'effectue de la façon habituelle, comme si elle avait reçu un ordre *Advance (Avance)* : L'ordre *Fire (Tir)* est uniquement donné pour indiquer que l'unité tire sur son assaillant sans se déplacer.

REPLI !

Une unité attaquée par un assaut ennemi peut réagir en effectuant un repli immédiat pour se déplacer hors d'atteinte. Cela peut lui permettre de ne pas être engagée au corps-à-corps.

Le joueur doit annoncer que son unité réagit après que l'assaut ait été déclaré et la cible désignée. Si le test de réaction est réussi, l'unité reçoit un ordre *Run (Course)*.

L'unité en réaction se déplace avant l'unité en assaut et peut alors effectuer un déplacement de 2M (*Course*) ou 3M (*Sprint*), si elle est capable de le faire. L'unité en repli ne doit pas se rapprocher de l'ennemi contre lequel elle réagit et doit terminer son déplacement plus loin de l'unité en assaut qu'à son point de départ. En d'autres termes, elle doit à proprement parler «s'éloigner» de l'unité qui l'attaque. Mis à part cette obligation, l'unité se déplace exactement comme elle veut lorsqu'elle effectue son déplacement de *Course* ou de *Sprint*, en effectuant les éventuels tests dûs – par exemple – aux terrains difficiles ou à la fatigue.

Si l'unité en repli parvient à se déplacer hors d'atteinte de l'unité en assaut, alors l'assaut **échoue** (voir Assauts, p.27). L'unité en assaut doit toutefois achever son déplacement aussi loin qu'elle le peut en se dirigeant vers la cible désignée, mais n'aura pas la possibilité d'entrer en contact avec sa cible ou un autre ennemi.

Si l'unité en repli ne parvient pas à se mettre hors d'atteinte de l'unité assaillante, alors l'assaut se déroulera sur la position où se trouve l'unité en repli après son repli. Cela est peu probable car un joueur ne tente normalement de se replier que lorsque son unité peut clairement éviter l'ennemi qui la charge, mais cela peut arriver dans certaines situations, comme par exemple

lorsque le terrain ralentit suffisamment l'unité en repli. Si l'unité en repli est rattrapée de cette manière, elle n'est pas autorisée à tirer à bout portant durant l'assaut qui suit ; elle est bien trop occupée à prendre ses jambes à son cou !

CONTRECHARGE

Une unité qui subit un assaut d'un ennemi peut réagir en se lançant également en assaut contre l'attaquant. Seule une unité capable de lancer un assaut peut effectuer une réaction de **Contrecharge**.

Le joueur doit annoncer que l'unité réagit une fois que l'assaut est déclaré et la cible désignée. Si le test est réussi, l'unité reçoit un ordre *Run (Course)*.

L'unité en assaut et celle en *contrecharge* se déplacent simultanément l'une vers l'autre et, lorsque leur valeur de mouvement est la même, elles se rejoignent au milieu. Si leur valeur de mouvement n'est pas la même, divisez les valeurs de mouvement en fractions afin de déterminer le point de rencontre des deux unités.

Une unité en *contrecharge* peut effectuer un déplacement de 2M (*Course*) ou 3M (*Sprint*) si elle en a la possibilité, exactement comme pour n'importe quels mouvements d'assaut habituels.

Durant l'assaut qui s'ensuit, les deux unités compteront comme ayant lancé l'assaut et bénéficieront des modificateurs de *For* appropriés et tous les bonus qui pourraient s'appliquer pour avoir lancé un assaut.

Remarquez que les tirs à bout portant (TBP) et les combats au corps-à-corps se déroulent de la manière habituelle, les deux camps tirant et frappant simultanément là où ils le feraient habituellement.

FUSILLADE

Une unité qui est pris pour cible par une unité ennemie avec un ordre *Fire (Tir)* à une portée de **20" ou moins** peut réagir en effectuant un tir contre les tireurs.

Le joueur doit déclarer que l'unité réagit lorsqu'elle est désignée comme cible et avant que le joueur adverse n'effectue ses jets «pour toucher». Si le test est réussi, l'unité reçoit un ordre *Fire*.

Les tirs s'effectuent simultanément avec les tirs ennemis et se déroulent exactement comme pour un ordre *Fire (Tir)* normal. Les deux unités tirent avant de retirer les pertes subies et effectuent leurs éventuels *Tests de Rupture*.

Remarquez que lors d'une Fusillade, une unité ne peut riposter que contre l'unité qui lui tire dessus. Même les unités qui sont par ailleurs autorisées à répartir leurs tirs sur différentes cibles doivent effectuer tous leurs tirs sur l'unité contre laquelle elles réagissent.

SE METTRE À COUVERT

Une unité qui est prise pour cible par un ennemi avec un ordre *Fire (Tir)* à une portée **supérieure à 20"** peut réagir en se mettant à couvert.

Le joueur doit déclarer que son unité réagit lorsqu'elle est désignée comme cible et avant que le joueur adverse n'effectue ses jets «pour toucher». Si le test est réussi, l'unité reçoit un ordre *Run (Course)*.

Avant que l'ennemi ne tire, l'unité peut effectuer un mouvement 2M (*Course*) ou 3M (*Sprint*) si elle en a la possibilité. Ce déplacement peut se faire dans n'importe quelle direction du moment qu'elle est capable de **a)** positionner au moins quelqu'une de ses figurines dans un couvert, derrière un terrain intermédiaire ou hors de la LdV, **ou b)** d'amener l'unité hors de portée des tirs ennemis.

Une fois que l'unité s'est déplacée dans un couvert, l'ennemi effectue ses tirs contre elle, à partir du moment où il peut encore le faire. Si la cible avait réussi à se déplacer hors d'atteinte de

l'ennemi, les tireurs auront gâché leur action. Une unité n'est pas autorisée à sélectionner une autre cible simplement parce que leur première cible s'est mise à couvert.

Dans le cas des tirs en cloche (CL), le tireur peut repositionner le gabarit CL au-dessus de sa cible si celle-ci est encore visible. Si la cible n'est plus visible, le tireur a le choix d'effectuer un **tir aveugle** contre la cible, ou de tirer sur la position laissée vacante par l'ennemi en repli sur le principe que le tir bien que parti hors-cible pourrait toucher d'autres ennemis. Pour cette raison, il est utile de positionner le gabarit CL au-dessus de l'unité en réaction **avant** d'effectuer le déplacement de celle-ci.

Si une unité décide de *Se Mettre à Couvert* avec un *Sprint* et qu'elle est tout de même touchée, les tireurs devront relancer leurs touches réussies ou diviser par deux le nombre de touches d'Explosion provoqué car ils tirent sur une cible qui effectue un *Sprint*.

Se Mettre à Couvert face à des Munitions Spéciales

Une unité peut également réagir en *Se Mettant à Couvert* si des munitions spéciales ciblent un point situé à 3" ou moins d'elle, du moment qu'il s'agit d'un ordre *Fire (Tir)* et que la portée est de **plus de 20"**. L'unité est traitée comme si elle était la cible du tir CL, et peut réagir en *Se Mettant à Couvert* comme décrit ci-dessus pour un tir CL. Le tireur peut repositionner le marqueur de ciblage des munitions spéciales de la même manière qu'un gabarit CL.

TIR EMBUSQUÉ

Une unité peut réagir par un **Tir Embusqué** uniquement si elle avait déjà reçu un ordre *Ambush (Embuscade)* au préalable. Il s'agit d'une exception aux règles de *Réactions*, et il permet à une unité de se mettre en embuscade (désignée comme «l'unité embusquée») afin de retarder ses tirs jusqu'à ce qu'une cible potentielle apparaisse.

Une unité peut réagir avec un *Tir Embusqué* contre une unité ennemie : **(a)** qui se déplace dans son champ de vision en utilisant une action *Advance (Avance)* ou *Run (Course)*, **ou (b)** qui tire dans son champ de vision avec un ordre *Advance (Avance)* ou *Fire (Tir)*. L'unité ennemie qui déclenche le *Tir Embusqué* est désignée comme «l'unité piégée».

Si l'unité piégée se déplace, l'unité embusquée peut tirer sur sa cible à n'importe quelle position durant son déplacement. Le joueur doit déclarer que l'unité embusquée réagit lorsque l'unité piégée se déplace, en la désignant comme cible. Arrêtez la cible sur la position où va se dérouler le *Tir Embusqué* et notez la distance parcourue par l'unité jusqu'à cette position.

Si l'unité piégée effectue un tir, l'unité embusquée doit déclarer que l'unité réagit une fois qu'une cible a été désignée et avant que le joueur adverse n'effectue ses jets «pour toucher».

Lorsqu'un *Tir Embusqué* est déclaré, tournez le dé d'ordre *Ambush (Embuscade)* de l'unité sur sa face *Fire (Tir)*. Effectuez ensuite le tir comme avec un ordre *Fire (Tir)*. Retirez les pertes, ajoutez le *Stress* sur l'unité piégée et effectuez les éventuels *Tests de Rupture* nécessaires.

Si l'unité piégée est **clouée** à la suite d'un *Test de Rupture*, elle s'arrête sur sa position actuelle et son tour s'achève immédiatement. Si elle effectuait une action *Advance (Avance)*, elle ne pourra pas non plus tirer si elle est **clouée**.

En considérant que l'unité piégée n'est ni *brisée*, ni *clouée* par les tirs de l'unité embusquée, elle pourra terminer son action avec les figurines restantes, achever son déplacement et /ou effectuer ses tirs.

Tir Embusqué et Assauts

Une unité **n'est pas autorisée** à effectuer un *Tir Embusqué* contre un ennemi qui lance **un assaut contre elle**. Toutefois, une unité avec un ordre *Ambush (Embuscade)* est autorisée à réagir gratuitement comme expliqué plus loin, et elle restera capable d'effectuer une réaction *Position et Tir*, *Contrecharge* ou *Repli* sans avoir à effectuer un *Test de Réaction*.

Une unité **n'a pas le droit** d'effectuer de *Tir Embusqué* contre un ennemi qui lance un assaut **contre une unité alliée** à un point situé à 10" ou moins de l'unité alliée : l'unité alliée est tout simplement trop proche. Si un ennemi peut être interrompu à plus de 10" de l'unité qu'il attaque, le *Tir Embusqué* est autorisé.

Exemple : une escouade de *Motos Interceptor* avec un déplacement *Run (Course)* de 16" peut être interrompue à 12" de distance mais pas à 8".

Dans la plupart des cas, il ne sera pas possible de tendre une embuscade contre une unité qui lance un assaut, mais lorsque l'unité qui lance un assaut depuis une distance considérable (c-à-d. à plus de 10"), nous considérons que l'unité qui lance l'assaut et sa cible sont suffisamment éloignées pour qu'une unité embusquée bien préparée puisse faire feu avant que l'ennemi ne soit trop proche. Cela permet à un joueur de se positionner contre l'assaut d'un adversaire qui se déplace rapidement.

RÉACTIONS GRATUITES À UNE EMBUSCADE

Une unité avec un ordre *Ambush (Embuscade)* peut effectuer une *réaction gratuite*. Elle peut déclarer n'importe quelle *réaction* qu'elle est autorisée à faire et son dé d'ordre est immédiatement tourné sur sa face *Ambush (Embuscade)* pour indiquer la réaction appropriée. Comme il s'agit d'une *réaction gratuite*, aucun *Test d'Initiative* n'est requis. Une unité qui effectue cela perd son statut *Embusqué*, en l'échangeant contre la *réaction* choisie.

Ordres Ambush (Embuscade) Conservés

Comme précédemment expliqué, une unité peut conserver son ordre *Ambush (Embuscade)* d'un tour à l'autre, si le joueur le souhaite. Cela permet aux unités de commencer le tour avec un ordre *Ambush (Embuscade)* déjà donné. Voir *Ordres p.13* pour plus de détails.

VÉHICULES, DRONES ET MASTODONTES

Nous avons déjà défini les véhicules et les drones comme des types d'unités distinctes en termes de jeu. Toutefois, il est important de garder à l'esprit que de nombreux véhicules sont des drones dans le sens où il s'agit de machines autonomes fonctionnant sans la nécessité d'un équipage (humain ou autres). À bien des égards les mêmes règles s'appliquent à la fois aux véhicules et aux drones. Les *Mastodontes* ne sont pas des drones, il s'agit des créatures vivantes, mais en termes de jeu, ils partagent un rôle similaire à un véhicule avec équipage, et c'est pourquoi nous les avons inclus dans cette section.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Tous les véhicules et mastodontes, et la plupart des drones, sont bien plus grands que le socle qui leur est fourni. Certains n'ont même pas de socle. La plupart des véhicules et des mastodontes sont armés avec plusieurs systèmes d'armes. Leurs règles ont déjà été expliquées, mais pour des raisons pratiques, celles-ci sont résumées ici sans prendre en compte les diverses exceptions.

- Lorsque l'on effectue une mesure depuis ou vers une figurine qui est plus grande que son socle ou qui n'en a pas, prenez la mesure depuis la partie principale du corps de la figurine.
- Lorsque l'on mesure la portée d'une arme depuis une figurine qui est plus grande que son socle ou qui n'en a pas, effectuez la mesure depuis l'arme elle-même.
- Si une figurine est armée avec plusieurs systèmes d'armes, elle peut tirer avec chaque système d'armement sur différentes cibles si elle reçoit un ordre *Fire (Tir)*.

De nombreux joueurs préfèrent orienter les systèmes d'armement pour faire face à leur cible lorsqu'ils effectuent leurs tirs. Il n'est pas strictement nécessaire de le faire, mais cela contribue à l'ambiance !

- Les figurines peuvent être entravées par certains types de terrains ou par des espaces confinés. Dans certains cas, elles sont capables de traverser des terrains qui seraient restrictifs pour d'autres unités. Voir les règles de *Terrains Avancés* et pour les figurines individuelles.
- Les unités de véhicules et de drones ne sont pas autorisées à lancer d'assaut sauf si elles possèdent la règle spéciale *Assaut*.
- Les figurines avec plusieurs armes ne peuvent tirer qu'avec un seul système d'armes autorisé durant un *Tir à Bout Portant (TBP)*.
- Les véhicules et les drones n'attaquent pas au corps-à-corps sauf s'ils possèdent une règle spéciale qui les y autorise.
- De telles figurines sont désignées comme *Unités avec Tableau de Dégâts* car elles ne prennent des dégâts que par le biais d'un jet sur le *Tableau de Dégâts* au lieu d'un simple échec au test de Res.
- Les figurines effectuent des *Tests de Rupture* seulement lorsque cela est indiqué sur leur *Tableau de Dégâts* ou si une règle spéciale précise qu'elles le peuvent.

Modules d'Équipement (Optionel)

Si les joueurs le souhaitent, au lieu d'avoir des drones-compagnons, les véhicules peuvent avoir des modules intégrés proposant les mêmes fonctions. Il est préférable de les indiquer sur des fiches de véhicules – un par véhicule – où un dégât peut être effacé avec un crayon ou un marqueur. Les modules-compagnons font partie intégrante de la coque du véhicule, mais fonctionnent, agissent et sont détruits de la même manière qu'un drone-compagnon (tout cela est expliqué dans le *Guide des Armes & Équipements*).

DÉS D'ORDRES MULTIPLES (DOM)

Les véhicules introduisent un nouveau concept aux règles d'*Antares* : les **Dés d'Ordres Multiples** ou **DOM**. La plupart des véhicules possèdent deux dés d'ordre par unité et certains peuvent même en avoir trois.

L'intelligence artificielle avancée couplée à la nanotechnologie permet aux véhicules antaréens de se déplacer et de diriger leur armement à des vitesses presque inconcevables pour les humains ordinaires. En combat, cet avantage est représenté par le statut DOM d'un véhicule, lui permettant d'effectuer plusieurs actions durant un même tour.

Les véhicules ne sont pas les seuls à disposer de plusieurs dés d'ordre. Toutefois, nous expliquons ici leur fonctionnement car les véhicules sont de loin le type de DOM le plus courant. Certains équipements ou règles spéciales permettent également à d'autres types d'unités de disposer d'un second dé d'ordre, généralement pour une durée limitée. Tous sont concernés par les règles données dans ce chapitre.

DOM [n]

Une unité DOM possède deux ou trois dés d'ordre comme indiqué par la Règle Spéciale DOM suivi par une valeur [n], généralement 2 ou 3. À chaque tour une unité peut recevoir un nombre de dés d'ordre équivalent à cette valeur DOM.

Donner un Ordre

Lorsqu'un dé d'ordre est tiré du sac, le joueur peut l'utiliser pour activer toute unité DOM qui n'a pas encore reçu tous ses dés d'ordre. Nous considérons que l'unité à **des dés en main**, bien que strictement parlant ceux-ci sont encore dans le sac, bien entendu.

Lorsqu'un nouvel ordre est donné, il devient l'**ordre actuel** de l'unité, et les précédents ordres sont ignorés – une façon d'indiquer clairement quel est le dé actuel est de placer le dé de l'ordre actuel avec l'ordre indiqué au-dessus du dé précédent.

Effectuez l'action de l'unité à chaque fois qu'elle reçoit un ordre comme vous le feriez pour une unité non-DOM. Une unité DOM peut recevoir toute combinaison d'ordres, qu'il s'agisse de la répétition d'un même ordre ou d'un ordre différent à chaque fois, au choix du joueur, même si le précédent ordre était de se mettre *Down (À Terre)*.

Une unité DOM est toujours considérée comme effectuant une action correspondante à son ordre actuel.

Exemple : Un véhicule pourrait rater son test d'ordre et devoir se mettre *Down (À Terre)* avec son premier ordre et réussir le second test d'ordre avec un *Advance (Avance)*. Alternativement, il pourrait avoir conservé un ordre *Down (À Terre)* d'un précédent tour avant d'effectuer son ordre *Advance (Avance)*.

Dans tous les cas, les dés d'ordre *Down (À Terre)* et *Advance (Avance)* devront rester en place avec l'ordre *Advance (Avance)* comme ordre actuel.

Unités DOM et Stress

Le *Stress* affecte les unités DOM de la même manière que n'importe quelle autre unité, et le *Stress* est défaussé lorsque des ordres sont donnés ou qu'un *Test de Récupération* est effectué de la même manière que pour les autres unités. À chaque tour, une unité DOM peut défausser plus de *Stress* qu'une unité ordinaire simplement parce qu'elle peut effectuer plusieurs *Tests d'Ordre* et, potentiellement, plusieurs *Tests de Récupération*.

Tests de Récupération des DOM

Si une unité DOM possède des ordres *Down (À Terre)* lors de la phase de fin de tour, le joueur peut choisir d'en conserver ou de récupérer tout ou partie. Lorsque vous devez effectuer plusieurs *Tests de Récupération*, appliquez le **même** modificateur à tous les scores à obtenir, et ne défaussez le *Stress* seulement après que tous les tests aient été effectués.

Exemple : Une unité DOM avec 3 *Stress* et deux ordres *Down (À Terre)* devra effectuer tous ses *Tests de Récupération* avec une pénalité de -3 (le nombre de *Stress* que l'unité possède au début du Segment de Récupération des ordres *Down (À Terre)*). Bien sûr, le joueur peut choisir de conserver un ordre *Down (À Terre)* pour défausser un *Stress* puis effectuer ses *Tests de Récupération* pour les ordres restants, mais ces *Tests de Récupération* devront toutefois être effectués avec la pénalité de -3.

Si des *Tests de Récupération* échouent, laissez les dés en place et conservez les ordres *Down (À Terre)* durant le prochain tour, comme vous le feriez pour n'importe quelle autre unité. Le dé le plus récent placé parmi les dés d'ordre restant devient l'ordre actuel de l'unité : si une unité DOM commence le tour avec un ordre *Down (À Terre)* comme ordre actuel, elle restera *Down (À Terre)* jusqu'à ce qu'elle reçoive un nouvel ordre et effectue une action différente.

DOM et Réactions

Une unité DOM à qui il reste au moins un dé en main peut tenter de réagir comme n'importe quelle autre unité.

Exemple : une unité DOM2 avec un seul ordre peut toujours tenter de réagir car il lui reste un dé en main.

Dans le cas d'un véhicule, il y a très peu de bénéfice à effectuer une réaction *Plonger au Sol* car les véhicules ne provoquent pas de relance forcée contre une unité qui tire sur des cibles *Down (À Terre)*. Toutefois, rien n'empêche un véhicule d'effectuer toutes les réactions disponibles.

Multiplés Ordres Ambush (Embuscade)

Si vous donnez à une unité DOM un ordre *Ambush (Embuscade)*, celui-ci s'applique de la façon habituelle jusqu'à ce qu'un nouvel ordre lui soit donné et qu'il devienne alors son ordre actuel.

Si une unité DOM possède du *Stress*, un ordre actuel *Ambush (Embuscade)* et qu'il lui reste des dés en main, elle peut recevoir un nouvel ordre *Ambush (Embuscade)* sans devoir effectuer de test d'ordre. Comme aucun test d'ordre n'est effectué, aucun *Stress* n'est retiré.

Nous autorisons une unité à rester en *Ambush (Embuscade)* sans être obligé d'effectuer un test d'ordre car il serait plus difficile pour un DOM qu'une autre unité de rester en *Ambush (Embuscade)*. Toutefois, rien n'empêche un joueur d'effectuer un second ordre *Ambush (Embuscade)* avec une unité *Stressée* avec le risque habituel d'échec au test.

Lorsqu'une embuscade est déclenchée, le dé d'ordre actuel *Ambush (Embuscade)* de l'unité est tourné sur la face correspondant à la réaction choisie. Cela fonctionne exactement de la même manière que pour les unités ordinaires qui n'ont qu'un seul dé, et les unités DOM ne sont pas différentes à cet égard.

À la phase de fin de tour, tout ordre *Ambush (Embuscade)* que l'unité possède doit être remis dans le sac, à l'exception d'un **ordre actuel** *Ambush (Embuscade)* pouvant être conservé (voir p.11). Si l'unité possède aussi un ou plusieurs ordres *Down (À Terre)*, effectuez les *tests de récupération* en commençant par ceux-là. Une fois les *tests de récupération* effectués, le dé le plus récent des ordres reçus devient l'ordre actuel.

DÉGÂTS

Si un véhicule, un drone ou un mastodonte rate un test de Res, il n'est pas automatiquement détruit. Au lieu de cela, le **tireur** lance un D10 et consulte le *Tableau de Dégâts*, en bas de page, pour déterminer les dégâts infligés. Tous les dégâts indiqués sont appliqués simultanément, les *Tests de Rupture* étant effectués une fois que tous les dégâts ont été appliqués.

Si la figurine est **lourdement blindée**, ajoutez +5 au jet de dé.

Si une figurine échoue à plusieurs tests de Res en une seule fois, le tireur lance un D10 pour chaque test de Res raté et choisit un résultat parmi tous ceux obtenus. Certaines armes possèdent leurs propres règles spéciales qui ajoutent ou déduisent des Modificateurs au jet de dégâts, ou peut affecter le résultat. De manière générale, appliquez les ajustements de l'attaquant en premier, puis ceux du défenseur.

Résultats du Tableau de Dégâts

Détruit. La figurine est détruite et l'unité est retirée du jeu avec toutes les figurines ou équipements supplémentaires tels que des drones-compagnons.

Mouvement réduit de 1M : La valeur de mouvement de la figurine est réduite de 1M, *c-à-d.* qu'une action *Run (Course)* sera seulement de 1M et qu'une action *Advance (Avance)* ne permettra pas de se déplacer du tout. Si ce résultat est obtenu une seconde fois, la cible est immobilisée et incapable de se déplacer ultérieurement.

Perte DOM. L'unité DOM perd un dé d'ordre, une unité DOM3 devient DOM2, et une unité DOM2 devient une unité ordinaire avec un seul dé d'ordre. Une unité ne peut pas perdre son dernier dé d'ordre. Une unité avec un seul dé d'ordre n'est plus affectée par les pertes de DOM.

Lorsqu'une unité perd un dé DOM, retirez le dé du sac si l'unité a encore des dés en main. Si l'unité n'a plus de dé en main, le joueur à qui appartient l'unité doit retirer un des dés qui n'est pas un ordre actuel, en conservant l'ordre **actuel** de l'unité comme dé par défaut.

Tableau de Dégâts des Véhicules, Drones et Mastodontes

Jet de Dégât	Résultat
1 ou moins	Détruit
2	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +1+D5 <i>Stress</i> ; Test de Rupture ; Brèche du Bouclier : Res -2
3	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +1+D4 <i>Stress</i> ; Test de Rupture
4	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +D4 <i>Stress</i> ; Arme Neutralisée ; <i>Cloué !</i>
5	Perte DOM : -1 dé d'Ordre ; <i>Stress</i> additionnel : +D3 <i>Stress</i> ; Mouvement réduit de 1M/Immobilisé ; <i>Cloué !</i>
6-7	<i>Stress</i> additionnel : +D3 <i>Stress</i> ; <i>Cloué !</i>
8-9	<i>Stress</i> additionnel : +1 <i>Stress</i>
10+	Aucun Effet

Stress supplémentaire. L'unité subit un nombre de *Stress* indiqué. Il s'agit de marqueurs *Stress* supplémentaires infligés par le tir lui-même car la cible peut ou non être une figurine lourdement blindée (tous les véhicules possèdent une statistique élevée de *Stress*). Cela signifie que la cible peut ou non subir un *Stress* automatique lorsqu'elle est touchée. Le *Stress* supplémentaire est en plus de tout *Stress* obtenu en résultat d'une touche, y compris le *Stress* ultérieur provoqué par des armes qui en infligent.

Exemple : *Un véhicule lourdement blindé (Res 15), subit une touche mais échoue à son Test de Res en obtenant un 10. Un test doit être effectué sur le Tableau de Dégâts. Le dé obtient un résultat de 3 auquel nous ajoutons un +5 car la cible est lourdement blindée, pour un résultat final de 8 – soit 1 Stress supplémentaire. Un seul Stress est appliqué car comme le véhicule est lourdement blindé, la règle stipule qu'il ne peut pas subir de Stress automatique, sauf s'il perd une figurine ou si cela est indiqué sur le Tableau de Dégâts.*

Test de Rupture. L'unité doit effectuer un *Test de Rupture* avec les résultats suivants :

Résultats du Test de Rupture du Tableau de Dégâts

Résultat	Effet
Réussite	Cloué ! – voir ci-dessous
Échec	Retiré comme s'il était détruit

Brèche du Blindage/Bouclier. Le blindage de la cible est compromis et sa *Res* est réduite de -2 pour la durée de la bataille. Si ce résultat est obtenu une seconde fois, déduisez à nouveau -2 à la *Res* du véhicule, et ainsi de suite.

Arme Neutralisée. Un des systèmes d'armement du véhicule est neutralisé. Si le véhicule possède plusieurs systèmes d'armement, le tireur peut choisir celui qu'il neutralise.

Cloué ! Le véhicule devient *Down (À Terre)*. Si l'unité a un dé en main, prenez le dé du sac et donnez un ordre *Down (À Terre)* à l'unité. Si tous les dés de l'unité ont déjà été donnés, tournez l'ordre en cours sur sa face *Down (À Terre)*.

Aucun Effet. Il n'y a pas d'effet. Le tir a ricoché ou a été absorbé par le blindage de la figurine.

Les unités de drones, de véhicules et de mastodontes peuvent posséder la règle spéciale *As* qui permet de modifier le résultat du *Tableau de Dégâts* (voir p.37). Notez également que c'est l'ordre en cours qui compte si l'unité subit un *Cloué !* : si un dé est retiré, le dé restant doit être tourné sur sa face *Down (À Terre)* !

UNITÉS AVEC TABLEAU DE DÉGÂTS ET ASSAULTS

Les unités de **véhicule** et de **drone** ne peuvent pas lancer d'assauts mais peuvent être assaillies, voir p.27. Elles peuvent tirer au TBP avec un seul système d'arme autorisé à le faire mais ne portent aucune attaque en combat au corps-à-corps, sauf si elles sont spécifiquement dotées d'attaques par une règle spéciale ou un équipement. Leurs résultats au corps-à-corps sont déterminés de la même manière que pour les autres unités (sauf pour les *Tests de Rupture* : voir ci-dessous).

Une unité de véhicule ou de drone qui remporte un combat au corps-à-corps **ne peut pas** initier de poursuite de combat contre un ennemi vaincu, **sauf** si elle est capable d'attaquer au moins une fois durant la poursuite de combat. La poursuite de combat ne doit pas nécessairement provenir de la figurine du véhicule ou du drone elle-même, mais peut provenir d'autres figurines de l'unité, y compris de l'équipement de l'unité.

Il n'y a pas de limitations pour les Mastodontes en ce qui concerne l'initiation ou l'implication dans un assaut : elles peuvent lancer des assauts, participer au TBP et effectuer des poursuites de combat.

TESTS DE RUPTURE D'UNITÉ AVEC TABLEAU DE DÉGÂTS

Les unités de véhicule, de drone ou de mastodonte effectuent des *Tests de Rupture* lorsque cela est indiqué par un résultat sur le *Tableau de Dégâts*, ou si déclenché par une règle qui provoque cet effet. Les *Tests de Rupture* ne sont pas déclenchés par les pertes subies, ou simplement parce que l'unité a perdu le combat au corps-à-corps (voir *Tests de Rupture*, p.31).

TRANSPORTS

De nombreux véhicules sont capables de transporter d'autres unités et se voient attribuer la règle spéciale *Transport* sur leur profil. Les Mastodontes peuvent aussi avoir la règle *Transport*, mais la majorité des transports sont des véhicules.

Les figurines avec la règle spéciale *Transport* peuvent transporter des bêtes, équipes d'arme, sondes, drones et des unités de cavalerie ou d'infanterie. Un transport peut transporter plusieurs unités en même temps si sa capacité de transport est suffisante. Seules les unités au complet peuvent être transportées : une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs véhicule de transport, ou qu'une partie de l'unité soit transportée et l'autre non.

Les figurines avec la règle *Transport* possède une valeur de capacité, tel que *Transport 10*. Il s'agit du nombre de figurines de taille moyenne pouvant être transportées. Les transports ne peuvent pas transporter de figurines de grande ou très grande taille, y compris des armes ou des équipements de grande taille.

La règle spéciale **Place [n]** indique le nombre de places qu'une figurine occupe dans un transport, si la figurine transportable occupe plus d'une seule place. Voir règle spéciale *Place [n]* pour les détails des valeurs de *Transport* les plus courantes.

Embarquement

Une unité peut embarquer dans un transport capable de le faire. L'unité doit effectuer une action **Run (Course)**, **toutes** les figurines devant se déplacer jusqu'à 1" ou moins du véhicule, et qu'au moins une figurine de l'unité doit être capable d'atteindre une de ses portes ou trappes.

Un transport ne peut embarquer d'unités que pendant un tour durant lequel **il est reste stationnaire**. Un transport qui embarque une unité **ne peut pas** se déplacer par la suite durant le même tour, même si une règle pourrait l'y obliger.

Parce qu'un ordre *Run (Course)* est nécessaire pour embarquer, une unité qui se regroupe après un combat au corps-à-corps **ne peut pas** se regrouper dans un véhicule de transport au moment où elle le fait – les regroupements étant équivalents à un déplacement d'un *Ordre Advance (Avance – 1M)*.

Débarquement

Une unité peut débarquer d'un véhicule de transport en effectuant une action *Run (Course)* ou *Advance (Avance)* en mesurant son déplacement à partir de n'importe quelle porte ou trappe du véhicule. L'unité entière doit débarquer en même temps. Une unité peut débarquer et effectuer un assaut si elle est capable de le faire.

Un véhicule de transport peut uniquement débarquer des unités durant un tour dans lequel il ne se déplace pas de plus de 1M. Le véhicule de transport peut se déplacer avant ou après avoir débarqué des unités. Un véhicule de transport qui s'est déjà déplacé de 1M et qui a débarqué des unités ne peut pas se déplacer par la suite durant ce tour, même lorsqu'une règle l'oblige à le faire.

Pour éviter tout doute et au risque de nous répéter – un véhicule de transport doit rester immobile pendant le tour où les figurines embarquent, et ne peut se déplacer de plus de 1M pendant le tour où les figurines débarquent. Peu importe que le véhicule ait plusieurs dés d'ordre et fasse plusieurs actions pendant le tour – la restriction s'applique pour tout le tour et pas seulement pour cette action.

Unités Embarquées

Le dé d'ordre des unités embarquées est inclus dans le sac au début de chaque tour, comme pour toutes les autres unités. L'unité doit être mise de côté et visible par tous les joueurs, le transport dans lequel elle se trouve doit être désigné, et le dé d'ordre placé près de l'unité lorsqu'un ordre lui est donné.

Une unité embarquée doit recevoir un ordre durant le tour et celui-ci doit être obligatoirement un ordre **Rally (Ralliement)**, sauf si elle souhaite débarquer (voir ci-dessus). Une unité dans un transport doit toutefois effectuer son Test d'Ordre habituel.

Une unité embarquée ne prend pas part au jeu sauf si son transport est détruit comme décrit ci-dessous. Aucune des règles spéciales d'une unité ne s'appliquent tant qu'elle se trouve dans le transport, et elle ne peut être affectée par aucune règle spéciale, attaques ennemies, ou par les effets d'équipements ou d'armes.

Comme les unités embarquées ne sont pas affectées par les règles spéciales, elles ne peuvent pas être sélectionnées par un ordre *Escorte* d'un commandant, ni bénéficier de la valeur de commandement d'un commandant à proximité. Dans une certaine mesure, les unités embarquées sont protégées des effets délétères, mais le même facteur signifie également qu'elles sont isolées de toute influence extérieure.

Unités Embarquées et Tests d'Ordre Ratés

Les unités qui se trouvent dans un transport conservent le *Stress* qu'elles avaient lorsqu'elles ont embarqué, conformément au principe selon lequel les marqueurs de *Stress* sont conservés au niveau d'une unité. Cela signifie qu'elles peuvent avoir besoin de faire un test d'ordre comme d'habitude lorsqu'elles reçoivent un ordre, que ce soit un *Rally (Ralliement)*, un *Advance (Avance)* ou un *Run (Course)*. Si une unité rate un test d'ordre alors qu'elle est dans un transport, elle ne fait aucune action, reste dans le transport et le dé est laissé tel quel pour montrer qu'elle a reçu un dé d'ordre.

Unités Embarquées Dissimulées

Généralement, une unité embarquée doit être indiquée en même temps que le transport qu'elle occupe. Parfois, un scénario peut spécifier que l'identité d'une unité déployée dans un transport au début de la partie est dissimulée jusqu'à ce qu'elle débarque.

Le fait de dissimuler les occupants d'un transport signifie que les joueurs adverses ne savent pas ce qui se trouve dans le transport au début de la partie. Dans une telle situation, les joueurs doivent établir à l'avance une liste des unités se trouvant dans un transport et doivent révéler l'identité de chaque unité lorsqu'elles débarquent.

Les joueurs peuvent convenir entre eux de jouer une partie avec des unités dissimulées et embarquées s'ils le souhaitent.

Destruction des Transports

Si une figurine de véhicule de transport est détruite, toutes les unités qu'elle transportait doivent immédiatement débarquer l'une après l'autre, dans l'ordre choisit par le joueur. Les unités débarquent qu'elles aient déjà reçues un ordre ou non.

Chaque unité qui débarque doit effectuer un déplacement de 1M et se mettre *Down (À Terre)*. Donnez à l'unité un ordre *Down (À Terre)* depuis le sac si elle n'avait pas déjà reçu d'ordre, ou tournez son ordre actuel sur la face *Down (À Terre)* si elle en avait déjà reçu un. Chaque unité qui débarque d'un transport détruit reçoit un marqueur de *Stress* après avoir été déplacée.

Transporter des Sondes

Certaines unités, telles que les sondes, ne peuvent recevoir que des ordres *Run (Course)* lorsqu'elles se trouvent dans un transport au lieu de l'ordre *Rally (Ralliement)* normal. En dépit de cela, les unités ainsi embarquées ne peuvent effectuer aucune action, à l'exception d'un débarquement. Les sondes forcées de débarquer parce que leur transport a été détruit reçoivent un ordre *Run (Course)* au lieu d'un ordre *Down (À Terre)* et sont néanmoins restreint à un déplacement de 1M lorsqu'elles sont forcées de débarquer comme pour n'importe quelle autre unité. Les sondes sont traitées plus en détail dans le *Guide des Armes et Équipements*.

RÈGLES SPÉCIALES

Beaucoup de combattants possèdent des règles spéciales comme indiqué dans la colonne **Spécial** du profil d'une figurine. Certaines ont déjà été présentées dans les règles de base, en particulier lorsqu'elles affectent d'une certaine manière les mécaniques générales, et plutôt que de les répéter inutilement, nous renverrons le lecteur à la section des règles appropriées.

Certaines figurines possèdent des règles spéciales qui leur sont propres, ou pour un groupe en particulier. Lorsque des règles sont spécifiques à une armée, celles-ci seront incluses dans leur propre liste d'armée. Les armes peuvent avoir leur propre Règles Spéciales et celles-ci sont répertoriées dans le *Guide des Armes et Equipements*.

Agile / Agile(<arme>)

Une figurine dotée de la règle spéciale **Agile** est habituée à agir rapidement lorsqu'elle se trouve au cœur d'un combat. Elle n'est accordée qu'aux créatures ayant un Ag de 6 ou plus ou qui ont les capacités d'anticiper les déplacements de l'adversaire – comme peut le faire un NuHu ou un guerrier Ghar expérimenté.

Une figurine avec la règle spéciale **Agile** peut utiliser sa **Prc** à la place de sa **For** au corps-à-corps. Si une arme est indiquée comme **Agile**, tel que **Agile(magfouet)**, alors **Agile** ne s'applique qu'avec l'utilisation de cette arme en particulier.

Antiparasitage

Les munitions **Parasites** sont conçus pour perturber et dans le meilleur des cas détruire les nano-technologies en libérant des nanophages agressifs éphémères. Il est possible d'utiliser un dispositif de protection contre le parasitage en utilisant des câbles nano-renforcés et des iso-lignes hermétiques, comme cela est le cas pour les environnements saturés en radiation ou particulièrement hostiles. Les machines primitives bénéficient de la règle spéciale **Antiparasitage** simplement parce qu'elles ne dépendent pas de la nano-technologie Antaréenne.

Si une figurine possède la règle **Antiparasitage**, elle n'est pas affectée par les munitions **Parasites**.

As [n]

La règle spéciale **As** est donnée aux drones, véhicules et mastodontes avec plus d'expérience au combat, et plus en mesure d'éviter le danger ou de réduire leur exposition aux dégâts.

La valeur [n] dans **As [n]** indique le modificateur qui est ajouté ou déduit du résultat final sur le *Tableau de Dégâts* (p.37). Cette valeur est appliquée après que le tireur ait appliqué ses propres modificateurs au résultat.

Bien que le joueur voudra très certainement ajouter cette valeur pour réduire les dégâts, déduire la valeur indiquée peut dans certains cas être une option préférable, donc les deux choix sont possibles.

Si aucune valeur [n] n'est donnée, la valeur par défaut de **As** est 1.

Assaut

Seules les unités d'infanterie, de bêtes, de cavalerie et de mastodontes sont autorisées à lancer des assauts. Une unité avec la règle spéciale **Assaut** peut lancer des assauts comme toutes les unités capables normalement de le faire. Très souvent, la règle assaut se combine avec la règle spéciale **Attaques** ou avec un équipement de la figurine qui lui permet d'attaquer au corps-à-corps.

Attaques/VI

La règle spéciale **Attaques** précise le nombre d'attaques qu'une figurine effectue en combat au corps-à-corps, lorsque cela diffère de la manière habituelle. Elle s'applique généralement aux bêtes qui possèdent plusieurs attaques. Le nombre d'attaques est indiqué avec la valeur d'impact.

Exemple : « **Attaques : 3xVI 2** » signifie qu'une figurine effectue trois attaques au corps-à-corps avec une valeur d'impact de 2.

Si une figurine comprend une monture et un cavalier, les attaques sont indiquées séparément lorsque cela est nécessaire, mais les deux attaques au corps-à-corps. Voir *Assauts* p.27.

Les attaques ne sont pas indiquées sur le profil d'une figurine qui possède un nombre d'attaque standard pour son type, généralement une à VI 0 pour les figurines qui attaquent au corps-à-corps et zéro pour les autres.

Attaque Éclair

Cette règle est donnée aux unités exceptionnellement mobiles, généralement de cavalerie, qui leur permet de lancer un assaut et de s'échapper aussitôt, laissant leurs adversaires incapables d'une quelconque riposte. Ces unités sont ainsi capables de passer au plus près d'un ennemi, en se propulsant à travers sa formation grâce à leur incroyable manœuvrabilité.

La règle spéciale **Attaque Éclair** s'applique lorsqu'une unité lance un assaut ou subit une contrecharge, après la résolution de tous les tirs à bout portant (TBP) et les éventuels *Test de Rupture* qui peuvent en découler. Avant de procéder au combat au corps-à-corps, le joueur a la possibilité de déclarer que l'unité en assaut effectue une **Attaque Éclair**.

Si une unité effectue une **Attaque Éclair**, l'assaut se termine immédiatement et le combat au corps-à-corps n'est pas effectué.

L'unité qui effectue l'**Attaque Éclair** peut réaliser un **Regroupement** de 1M et peut se déplacer à travers l'unité chargée comme si elle n'était pas là – l'unité adverse **n'effectue pas** de **Regroupement**. Une unité qui traverse un ennemi de la sorte doit terminer son déplacement à plus de 1" de celui-ci, en respectant toutes les règles de **Regroupement**.

Notez qu'une unité peut effectuer une **Attaque Éclair** contre tout adversaire, même si contre une unité qui possède elle aussi la règle d'**Attaque Éclair**. Une **Attaque Éclair** est une tactique très utile si vous voulez éviter d'être empêtré dans un combat au corps-à-corps, ou si vous souhaitez transpercer les positions ennemies et continuer au-delà. Lorsqu'elle est combinée avec des unités **Rapides**, cette règle spéciale donne à une unité l'option de percer les lignes ennemies et de continuer leur déplacement en conservant un ordre **Run (Course)** jusqu'au prochain tour.

Attaque Sauvage

Cette capacité désigne les créatures, drones et personnages naturellement féroces et enclins à frapper l'ennemi dès qu'ils en ont l'occasion. Si une unité compte un certain nombre de figurines avec **Attaque Sauvage**, lorsqu'un assaut est lancé, elle réussira tous les tests d'ordre nécessaires sur tout résultat autre que 10, indépendamment de tout modificateur applicable. Le profil de l'unité indiquera explicitement si la règle spéciale **attaque sauvage** est possédée ou non.

Lorsqu'une figurine possède la règle **attaque sauvage**, l'unité doit également réussir son test de réaction sur n'importe quel résultat autre qu'un 10 lorsqu'elle effectue une **contrecharge**. Voir *Contrecharge* p.34.

Blessure [n]

Cette règle est uniquement donnée aux personnages les plus durs à cuire en leur accordant une ou plusieurs vies supplémentaires. La valeur [n] indique le nombre de Blessures que la figurine est capable de supporter.

Si la figurine échoue à un test de Res, elle sera blessée au lieu d'être retirée comme perte et son unité recevra un Stress comme si une blessure **avait** été infligée. La figurine n'est pas affectée outre mesure, sauf que l'unité devra toujours conserver au minimum un *Stress* pour représenter cette blessure. Si la figurine échoue à un autre test de Res, elle sera retirée comme perte.

Bien que rares, quelques figurines obtiennent l'ultime privilège d'être capables d'endurer plus d'une blessure, comme indiqué par les règles spéciales *Blessure 2* ou *Blessure 3* sur leur profil. La figurine peut rater un nombre de tests de Res équivalent avant de tomber champ d'honneur, en subissant une pénalité d'un *Stress* supplémentaire **permanent** pour chaque blessure subie. Ainsi, une figurine ayant subi trois blessures aura un minimum de 3 *Stress* sur son unité à tout moment.

Pour les joueurs soucieux de comptabiliser les Blessures, nous recommandons l'utilisation d'un marqueur spécifique ou d'un marqueur de stress de couleur différente. En fin de compte, nous avons constaté que les blessures sont rarement oubliées !

Commandement [n"]

Une unité de commandement comprend toujours une figurine de commandant avec la règle spéciale *Commandement*.

Si la **figurine** de commandant se trouve à moins de 10" d'une unité alliée, cette unité peut utiliser la valeur de Commandement (Co) du commandant pour tous les tests basés sur le Co plutôt que la sienne. Lorsque deux commandants ou plus peuvent potentiellement le faire, utilisez la valeur la plus élevée.

La valeur reste modifiable par le nombre de *Stress* que possède l'unité, mais celle-ci bénéficiera de la valeur de Co plus élevée du Commandant.

Coriace [n]

Certains individus sont des combattants endurcis ou expérimentés par la guerre, dotés d'un fort instinct de survie, sachant quand baisser la tête ou qui ont, peut être, simplement plus de chance que les autres. *Coriace* est généralement donné au chef d'escouade pour représenter cette expérience supplémentaire.

La règle *Coriace* permet à une figurine de relancer un test de Res raté. Il s'agit d'une relance standard comme décrit en page 19.

Certains individus particulièrement privilégiés possèdent la règle *Coriace 2* ou *Coriace 3* qui permet à la figurine de relancer jusqu'à deux ou trois tests de Res ratés en une seule fois.

Exemple : Si une figurine *Coriace 3* est touchée trois fois et rate ses trois tests de Res, le joueur sera capable de relancer les trois tests. Si la même figurine était *Coriace 2*, elle ne pourrait alors que relancer deux de ces résultats.

Bien que *Coriace 2* et *3* ont l'avantage de pouvoir relancer un plus grand nombre de tests ratés de Res en une seule fois, ils ne permettent toujours pas de relancer un résultat déjà relancé.

Exemple : Une figurine avec *Coriace 3* qui subit une touche et rate son test Res ne pourra effectuer qu'une seule relance.

Souvenez-vous que les tests de Res peuvent être relancés même si vous avez obtenu un 10 – seuls les résultats *Succès* et *Fiascos* (les 1 et 10 «pour toucher» sur les tests de Prc et de For) ne peuvent pas être relancés. Les joueurs débutants ont tendance à confondre les deux – ne vous laissez pas piéger !

DOM [n] (Dés d'Ordres Multiples)

Cette règle spéciale désigne les unités qui possèdent plus d'un dé d'ordre dans le sac en tant que règle spéciale. Une unité DOM2 a deux dés, une unité DOM3 trois dés et ainsi de suite. D'autres unités peuvent obtenir un statut temporaire de DOM grâce à un équipement ou une autre règle à cet effet.

Les règles pour les unités DOM sont incluses dans la section sur les véhicules, ces derniers étant de loin les unités DOM les plus courantes du jeu.

Démolition

Les armes avec la règle spéciale *Démolition* provoquent toujours des dégâts aux bâtiments et structures. Voir chapitre *Bâtiments et Structures*.

Drone-Sacrificiel (Antares)

Cette règle s'applique aux NuHu, panhumains dont l'esprit est en harmonie et en total dépendance avec la nanosphère. Au besoin, toute la nanosphère autour du NuHu peut réagir pour le protéger. Le processus nécessite un point focal relativement solide, comme un drone-compagnon, mais qui finira par détruire ledit compagnon.

Si un NuHu possède la règle *Drone-Sacrificiel*, tout drone-compagnon de son essaim de drones personnels peut être utilisé pour intercepter les attaques portées contre son unité par des tirs, des mines, des grenades – *même celles auto-infligées* – ou des combats au corps-à-corps. Les autres touches, comme celles provenant de munitions spéciales ou de charges vorpales, ne peuvent pas être interceptées.

- Une fois que **toutes** les touches ont été attribuées aux figurines de l'unité, y compris celles provenant d'explosions ou de *Succès* au tir ou au corps-à-corps, le joueur peut choisir de sacrifier un drone-compagnon pour annuler une touche spécifique. Cela se produit **avant** qu'un éventuel cumul de touches ne soit calculé (comme c'est le cas pour les grenades).
- Les drones *sacrifiés* de cette façon annulent la touche reçue et sont immédiatement retirés de la table de jeu.
- Seul un drone-compagnon peut être *sacrifié* de cette manière à l'exception des *Symbiotes* (voir règle spéciale *Symbiote*).

Escorte

Une figurine avec la Règle *Escorte* peut activer une autre unité alliée à 5" ou moins lorsque sa propre unité est activée. Pour cela, prenez un dé d'ordre supplémentaire du sac. Les deux unités doivent recevoir le même ordre.

Si aucune des unités n'a de *Stress*, aucun test d'ordre n'est alors requis. Les deux unités peuvent effectuer leur action, l'*Unité de Commandement* agissant en premier, puis l'unité en escorte.

Si une des deux unités a du *Stress*, l'*Unité de Commandement* doit d'abord effectuer un test d'ordre, mais doit appliquer le **plus grand nombre** de *Stress* de l'une des deux unités comme pénalité à son Co au lieu de simplement son propre *Stress*.

- Si le test est **réussi**, **les deux** unités défaussent 1 ou 2 *Stress*, selon le résultat du test de l'unité de Commandement, puis l'*Unité de Commandement* résout son action, et ensuite l'unité en escorte.
- Si le test est **raté**, **les deux** unités deviennent *Down* (À Terre) et **les deux** unités perdent 1 ou 0 *Stress*, encore une fois en fonction du résultat du test effectué par l'unité de Commandement.

Encombrant

Une arme **Encombrante** est difficile à manier au corps-à-corps et inflige donc une pénalité de -1 en For en combat au corps-à-corps.

Frénésie

Cette règle est donnée aux bêtes et créatures qui sont à peine contrôlées, notamment les Molosses de Roche Lavamites. Toutes ces créatures sont incroyablement dangereuses et sont capables de s'attaquer à n'importe quoi, même leurs propres congénères. Elles ne peuvent pas être placées dans une unité avec d'autres bêtes ou figurines, sauf si elle est dirigée par un dresseur entraîné.

En combat au corps-à-corps, tout jet d'attaque obtenant '10' (*Fiasco*) par une figurine avec la règle *Frénésie* touche automatiquement **une des autres bêtes** de l'unité (les dresseurs restent à l'affût d'une telle frénésie et se mettent scrupuleusement à l'écart).

Grand / Très Grand

Les règles *Grand* ou *Très Grand* affectent la vulnérabilité d'une figurine prise pour cible (elles sont plus faciles à toucher) et pour les lignes de vue (les plus grandes figurines peuvent voir ou être vues par-dessus les plus petites) comme expliqué dans la section Tir des règles du jeu.

Héros [n"]

Certains personnages héroïques peuvent motiver d'autres unités dans le feu de l'action. Une unité à 10" ou moins d'une figurine avec la règle spéciale *Héros* peut utiliser la stat d'initiative (Init) de la figurine héroïque pour n'importe quel test basé sur l'Init. Lorsque plusieurs héros peuvent potentiellement permettre cela, utilisez la statistique la plus élevée.

Infiltrateurs

Les troupes expertes aux techniques d'espionnage et de reconnaissance peuvent recevoir la règle spéciale *Infiltrateurs*.

Si l'unité est déployée sur la table de jeu au début de la partie, elle peut effectuer une action *Run (Course)* d'avant-partie. Effectuez l'action comme si l'unité avait reçu un ordre *Run (Course)*. Si l'unité est capable d'effectuer un *Sprint*, elle a le droit de le faire. Effectuez le test d'épuisement habituel à la fin d'un mouvement de *Sprint*.

Si les deux camps possèdent des *infiltrateurs* ou des règles spéciales similaires, mettez un dé d'ordre dans le sac pour chaque unité et tirez-les au hasard les uns après les autres. Le joueur dont le dé a été tiré choisit et déplace une de ces unités d'infiltrateurs, puis un autre dé est tiré pour déplacer une autre unité, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités d'infiltrateurs soient déplacées. Un déplacement d'infiltration ne peut pas être utilisé pour se déplacer à 10" ou moins d'une unité ennemie déjà sur la table. Ceci inclut les infiltrateurs ennemis qui ont déjà effectué leur déplacement d'infiltration.

Les déplacements d'avant-partie comme *Infiltrateurs* sont considérés comme faisant partie du déploiement. Les armées ne sont totalement déployées que lorsque tous les déplacements d'infiltration sont terminés. Cela est très important car certains scénarios appliquent des barrages une fois le déploiement terminé et avant le premier tour de jeu. D'autres événements peuvent parfois survenir une fois le déploiement terminé.

Placer un Champ de Mines

Les infiltrateurs équipés de grenades peuvent placer un champ de mines sur la table au début de la partie, durant leur déplacement d'infiltration. Résolez cela pour chaque unité une fois leur déplacement d'infiltration terminé. Le joueur utilise un marqueur de mine et le place n'importe où dans sa moitié de table.

Les mines ne peuvent pas être positionnées à moins de 10" d'une unité ennemie, mais peut autrement être placée **n'importe où sur la moitié de table** du joueur. Les champs de mines n'ont pas à être placés près de l'unité qui les a placés car nous estimons

que les mines ont été positionnées auparavant. Une fois qu'un marqueur de mine est placé, aucun autre marqueur de mine ne peut être positionné à moins de 5" de celui-ci, tel que décrit pour les mines déposées en cours de partie (voir *Guide Armes et Équipements*).

Gardez à l'esprit que des Infiltrateurs qui ne sont pas déployés sur la table en début de partie ne bénéficient pas du bonus de déplacement d'infiltration et ne peuvent pas poser de mines. Ceci inclut toutes les unités qui entrent sur le champ de bataille durant le premier tour et durant les suivants. Les infiltrateurs sont néanmoins plus utiles dans certains scénarios que d'autres, comme nous pouvons nous y attendre pour les unités spécialisées dans la reconnaissance.

Loyauté

Les Freeborn et de nombreux Barbares ont un très grand sens de la loyauté envers leurs commandants – qui sont généralement des membres de la famille proche. De la même manière, la loyauté parmi les Barbares envers leur chef est souvent immense. Dans tous les cas, ceci peut entraîner les gardes du corps à s'avancer pour subir les dégâts à la place de leur chef au prix de terribles blessures ou même de leur propre vie.

Toute figurine avec les règles spéciales *Commandement* ou *Escorte* peut allouer des sauvegardes de touches ou d'Ag qu'il serait normalement obligé d'effectuer à une figurine de son unité avec la règle spéciale *Loyauté*. Ceci s'applique après que la répartition des touches mais avant l'allocation des *Succès*, – ainsi un *Succès* pourra toujours être alloué à une figurine de commandant sans possibilité d'être allouée à une autre.

Médecin

Les *Médecins* sont des médecins de terrain entraînés qui transportent l'équipement nécessaire pour sauver des vies et réhabiliter immédiatement les troupes souffrant de traumatismes mineurs qui pourraient les rendre inopérants. Les unités médicales comprennent souvent des médi-drones, bien qu'ils puissent opérer efficacement sans aucune aide.

Les unités médicales peuvent s'occuper de toutes les créatures de votre armée à l'exception des machines. Ils peuvent s'occuper d'unités sur des motos car nous estimons que ce sont les pilotes qui auront besoin de leur attention. Ils ne peuvent pas s'occuper des véhicules, même si ceux-ci possèdent un équipage. Les médecins d'une armée à prédominance humaine sont toujours autorisés à s'occuper des extraterrestres ou des bêtes blessées au sein de la force : les connaissances nécessaires ont été téléchargées dans leurs bases de données pour répondre aux besoins de l'ensemble de l'armée.

Une unité alliée éligible à 5" ou moins d'une unité médicale, y compris le médecin lui-même, peut relancer un test de Res raté à chaque fois qu'elle se fait tirer dessus, qu'elle combat au corps-à-corps, ou qu'elle subit des dégâts.

Si une unité à 5" ou moins de plusieurs unités médicales peut relancer un test de Res raté pour chaque médecin à portée.

Les relances de différentes sources sont toujours additionnées ensemble. Une relance **ne peut pas** être relancée, quel que soit le nombre de relances qu'une unité ou une figurine individuelle peut être capable d'effectuer.

Exemple : une relance de Médecin peut être ajoutée à celles provenant de médi-sondes et médi-drones, et ainsi une unité à portée d'un médi-drone, d'une médi-sonde et d'un médecin pourra relancer trois sauvegardes de Res ratées différentes. Consultez le Guide des Armes et des Équipements pour plus de détails sur les médi-sondes et les médi-drones.

Médec et Mastodontes

Bien que les médecins, les médi-drones et les médi-sondes peuvent s'occuper des *Mastodontes*, les relances de Res des règles spéciales *Coriace* et *Médec* ne s'appliquent pas à de telles créatures.

Au lieu d'une relance de Res, les *Mastodontes* se trouvant dans un rayon de 5" d'un médecin, d'un médi-drone ou d'une médi-sonde bénéficient de la règle spéciale *As*. Cela n'augmente pas la valeur *As* qu'elles pourraient déjà avoir, mais leur donne simplement la capacité *As* qui leur permet de décaler d'un point en plus ou en moins à un résultat sur le *Tableau de Dégâts*.

Neutralisation

Certaines armes sont modifiées pour tirer des munitions non mortelles, comme des tranquillisants et des obus à micro-net pouvant mettre la cible en stase temporaire. De plus, les angriz de chasse sont formés pour blesser et neutraliser une cible spécifique plutôt que de la tuer.

Un personnage ou une figurine de commandant tué par une figurine avec la règle *Neutralisation*, en combat au corps-à-corps ou à distance, peut être déclaré **neutralisé et inconscient** plutôt que tué (un marqueur peut s'avérer utile).

À la fin de son déplacement, y compris un regroupement, une unité d'infanterie ou de bêtes en contact avec la cible neutralisée peut la capturer et la transporter. Les ravisseurs ne peuvent pas *sprinter* en transportant la figurine inconsciente, mais peuvent recevoir n'importe quel autre ordre et, s'ils sont détruits, abandonner la cible *neutralisée*.

Neutralisation est conçu pour les scénarios où la «capture» est un objectif capital.

Nucléus (NuHu uniquement, Antares)

Un NuHu et son nano-drone symbiote se trouvent au cœur d'une concentration de nanospores et de nanocytes (nanophages de combat et nanospores similaires) sous son contrôle. Les NuHu peuvent utiliser cette nanosphère concentrée pour écraser les technologies avec alimentation conventionnelle et les nanosphères de leurs adversaires, ce qui se traduit par les capacités suivantes :

- **Champ Parasite** : Le NuHu génère un champ parasite. Tous les effets d'un *Parasite* s'applique à toutes les unités ennemies situées à 3" ou moins du socle du NuHu, à l'exception des unités possédant les règles spéciales *Nucléus* ou *Antiparasitage*.
- **Suppression** : Les nanocytes du NuHu surchargent les attaques de la nanosphère. Les munitions *Parasite* se trouvant à 3" ou moins du NuHu à tout moment sont immédiatement retirées de la table.
- **Immunité à la Subversion** : La force de la nanosphère indique que l'unité du NuHu ne peut pas être ciblé par une Matrice Subversive.

Option d'Armée (-) / OA (-)

Cela permet à une armée de prendre une *Option d'Armée* spécifique lorsque vous sélectionnez une figurine de commandant en particulier, comme par exemple «*Option d'Armée (Stoïque)*». Lorsqu'une figurine permet plusieurs *Options d'Armée*, le mot-clé «*Options*» est employé, comme dans «*Options d'Armée (Stoïque, Courage)*». La figurine de commandant reçoit gratuitement chacune des options ainsi listées. La sélection d'options suivantes doit être payée normalement.

Même si un personnage apporte une *Option d'Armée*, le nombre maximal d'une telle option ne peut pas être dépassé.

Si le commandant apportant les *Options d'armée* est éliminé durant la partie, celles-ci pourront toujours être utilisées : l'héritage du commandant prévaut !

Pesant

Une unité qui possède la règle spéciale **Pesant** est encombrante, lourde, mal coordonnée ou pas particulièrement agile. Il peut s'agir d'une machine primitive, d'une bête assez balourde ou d'une unité transportant une quelconque charge lourde.

Lorsqu'une unité avec la règle spéciale *Pesant* rate un test d'**Agilité (Ag)**, quelle qu'en soit la raison, elle reçoit un *Stress*. Ceci s'ajoute à tout *Stress* qu'elle pourrait subir par épuisement à la suite d'un *Sprint*, ou tout autre *Stress* subit par l'échec de ce test.

Petit

Les figurines de **Petites** tailles sont identifiées comme tel sur leur profil, sauf si elles sont d'un type que nous considérons comme générique, auquel cas elles le sont implicitement. Par exemple, toutes les sondes et les drones-compagnons sont *Petits*.

Les unités composées de figurines de petite taille sont des cibles peu visibles (donc plus difficiles à toucher) et ne bloquent pas les lignes de vue vers les figurines plus grandes (les plus grandes figurines peuvent voir par-dessus les plus petites), comme décrit dans la section Tir.

Place [n]

Il s'agit du nombre de places occupées par une figurine dans un transport. Le nombre de places requis pour chaque figurine est indiquée dans le *Tableau des Capacité de Transport* ci-dessous, et seules les valeurs différentes du nombre de Places de Transport par défaut (c'est-à-dire «1») sont indiquées dans les Listes d'Armée.

Tableau des Capacités de Transport

Taille et type de figurine	Places Occupées
Petit, drones-compagnons, sondes	½
Infanterie, bêtes, armes d'appui, équipement de taille moyenne	1
Montures, armes lourdes de taille moyenne, Tsan Ra (Antares) et drones légers (ex. C3D1, Nhamak)	2
Montures avec équipement, Drones moyen Antares (C3D2, Andhak, Drone de Commandement), Armure de Combat Ghar	3

Compacteurs Antaréens

La technologie des compacteurs Antaréens permet aux transports de transporter un nombre limité de drones, des équipements ou des armes. Cela est dû au fait que la plupart des machines et équipements n'occupent pas d'espace dans la nacelle de transport du véhicule, mais sont maintenus dans un champ-compacteur jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être débarqués. Les champs-compacteurs ne peuvent pas compacter de tissus vivants et certains matériaux ne peuvent pas du tout être compactés en sécurité, dont certains types de munitions. La capacité de transport est une valeur unique qui totalise l'espace disponible dans la nacelle ainsi que celui fourni par la technologie des compacteurs.

Rapide

Les unités avec la règle spéciale **Rapide** ont une statistique M plus élevée et bénéficient d'une mobilité exceptionnelle leur permettant de contourner les adversaires les plus lents.

Durant la phase de Fin de Tour, une unité *Rapide* avec un ordre *Run (Course)* n'est pas obligée de remettre le dé d'ordre dans le sac, mais peut le conserver de la même manière qu'un ordre *Ambush (Embuscade)*. À la fin du tour, une unité Rapide peut laisser son dé d'ordre en place.

Au début de la phase d'Ordres, avant de tirer des dés du sac, les unités ayant conservés des ordres *Run (Course)* peuvent effectuer leur action. Si les deux camps ont conservé des ordres *Run (Course)*, le camp avec le plus d'ordres conservés agit

en premier, puis les joueurs alternent, désignant une unité et effectuant son action, jusqu'à ce que toutes les unités aient effectué leur action. Si les deux camps ont conservé le même nombre d'ordres *Run (Course)*, déterminez aléatoirement le joueur qui doit commencer.

Aucun test d'ordre n'est requis lorsqu'un ordre *Run (Course)* est conservé, l'ordre est automatiquement réussi et l'unité effectue une action *Run (Course)*. Mais comme aucun test d'ordre n'est effectué, l'unité ne défusse aucun *Stress*.

Quand une unité avec un ordre *Run (Course)* conservé est sélectionnée, le joueur a toutes les options comme si le dé avait été tiré et qu'un ordre *Run (Course)* avait été attribué à l'unité de manière habituelle, y compris lancer un assaut si cela lui est permis de le faire. Le joueur adverse peut effectuer toutes les réactions autorisées comme si le dé avait été tiré et attribué à l'unité de la manière habituelle, y compris le Tir d'Embuscade.

Rapide et Manœuvre Évasive

En plus de sa capacité à conserver son ordre *Run (Course)* d'un tour à l'autre, une unité *Rapide* avec un ordre *Run (Course)* en cours est une cible difficile à toucher. Un ennemi qui tire sur une unité *Rapide* avec un ordre *Run (Course)* en cours **doit relancer** tout test de Prc réussi pour obtenir des touches. Voir p.22.

Sniper

Le terme *Sniper* désigne un combattant expert dans les arts de la dissimulation et du subterfuge. De tels personnages sont souvent les combinaisons d'une interface humain-machine, uniquement focalisés sur leur funeste mission dans une étrange association d'intelligence artificielle et organique.

Une unité *sniper* peut être déployée n'importe où dans la moitié de table du joueur. Le *sniper* lui-même peut être déployé sur la table dans des scénarios où il ne commence pas déployé sur la table – le *sniper* s'est faulfilé jusqu'à sa position plusieurs heures auparavant. Peut-être que le *sniper* a lui-même attendu plusieurs semaines juste pour ce moment.

Une fois le *sniper* déployé, aucun *sniper* ennemi ne peut être déployé à moins de 20" de sa position, et aucune autre unité ennemie ne peut être déployée à moins de 10" de sa position.

Tous les scénarios n'ont pas forcément d'indication «moitié de table du joueur». Si le joueur n'a pas de moitié de table pour se déployer, le *sniper* ne peut pas se déployer avant la partie.

Suspenseurs / Antigrav

La plupart des véhicules et glisseurs dans *Antares* utilisent la technologie des suspenseurs, leur permettant de flotter au-dessus du sol. Nous leur donnons l'appellation *Suspenseurs* pour faire une distinction entre eux et les autres types de moyens de locomotion, tels que pour les marcheurs, et d'identifier les unités qui pourraient également bénéficier des avantages de puissants suspenseurs – généralement la cavalerie motorisée et les véhicules – par opposition aux modules-suspenseurs installés sur les équipements lourds.

Les unités avec la capacité *suspenseurs* ne sont généralement pas pénalisées lorsqu'elles traversent des types particuliers de terrains généralement dégagés, mais toutefois difficiles, tels que les terrains boueux, les marécages, les crevasses, les eaux profondes et les rivières. Elles bénéficient également d'un certain avantage lorsqu'elles traversent un terrain dangereux relativement irrégulier, comme de la lave en fusion.

Toutes les restrictions ou avantages des terrains vis-à-vis des unités avec la capacité *suspenseurs* doivent être convenus avec votre adversaire avant le début de la partie.

La règle spéciale *Suspenseurs* peut également s'appliquer à la plupart des unités antigrav dans d'autres univers.

Symbiote

Un symbiote est une machine intelligente inséparable avec l'esprit hôte d'une créature biologique de telle sorte que les deux ne forment plus qu'une seule entité consciente. Les NuHu – des panhumains dont l'esprit est inextricablement lié avec la nanosphère – sont communément connectés avec un symbiote. Un symbiote confère des règles spéciales ou des bénéfices à son hôte, et la figurine est simplement un marqueur pour le représenter – les NuHu Antaréens sont généralement liés à un symbiote de cette manière, tout comme certains individus génétiquement modifiés.

Le symbiote est représenté par une figurine distincte, un équipement ou une arme, et est toujours placé à 1" ou moins de son hôte et se déplace avec celui-ci. Les symbiotes ne bloquent pas les lignes de vue, ne peuvent pas être ciblés par les tirs, aucune touche n'est allouée à leur rencontre (même les *Succès* au tir ou au corps-à-corps), et sont ignorés pour ce qui concerne les mesures depuis ou vers l'unité.

Un symbiote ne peut pas être endommagé de quelque façon que ce soit, et ne peut être retiré du jeu lorsque la figurine de l'hôte est elle-même retirée.

Si un symbiote est une arme, celui-ci confère une capacité de tir ou de combat à la figurine de l'hôte ; la ligne de vue pour les tirs est déterminée depuis l'hôte.

Transport [n]

Cette règle indique d'une figurine de véhicule est capable de transporter des troupes ou d'autres figurines. Les véhicules de transport ont une limite de capacité indiquée comme *Transport 10*, *Transport 20* et ainsi de suite, où la valeur [n] indique le nombre de figurines de taille **moyenne** pouvant être transportées.

Les règles pour les transports sont incluses dans la section des Véhicules, p.38. Pour le nombre de places occupées par un passager, voir *Place [n]*, p.43.

Unique

Ce règle spéciale est donnée aux personnages ou unités exceptionnels. Une armée ne peut pas compter plus d'un même personnage désigné comme *Unique* et ne peut pas avoir plus d'une même unité désignée comme *Unique*.

BÂTIMENTS ET STRUCTURES

Des structures d'un type ou d'un autre peuvent faire partie de la configuration du terrain. Comme pour tout terrain, il est important que les joueurs se mettent d'accord sur tous les détails importants avant le début de la partie. Les règles permettent de se déplacer dans les bâtiments, de combattre les unités qui s'y trouvent et de détruire les structures elles-mêmes. Un bâtiment peut être n'importe quoi : un entrepôt, une unité d'habitation, une capsule hydroponique, un atelier, un bar, une station de recherche, etc. Nous considérerons également les fortifications militaires telles qu'un avant-poste, une tour fortifiée ou un bunker. À des fins pratiques, une arcologie, un vaisseau spatial et des structures telles que des cargos de marchandises sont couverts par les mêmes règles.

Les bâtiments et structures similaires peuvent également être traités comme des éléments purement décoratifs sur la table, auquel cas ils deviennent des pièces de terrain impénétrables autour desquelles la bataille se déroule. Aucune règle supplémentaire n'est nécessaire si les joueurs préfèrent utiliser cette méthode : les bâtiments sont hors d'atteinte de la même manière qu'un énorme rocher.

MAQUETTES DE BÂTIMENT

Les règles suivantes supposent que les maquettes de bâtiments possèdent des pièces dans lesquels les joueurs peuvent organiser leurs unités de la même manière que pour les autres éléments de terrain.

Si vos bâtiments ne fournissent pas de forme d'accès, il est préférable de dessiner des plans d'étages distincts où les figurines peuvent être disposées lorsqu'elles se trouvent «à l'intérieur» de vos immeubles. Ces plans d'étages peuvent être placés sur une table d'appoint ou à côté de la table de jeu au besoin. Si les bâtiments possèdent un toit plat, vous pouvez également placer tout ou partie des figurines dessus pour indiquer qu'elles se trouvent «à l'intérieur».

ACCESSIBILITÉ

Les joueurs doivent décider avant la partie si les bâtiments sont suffisamment grands pour que les figurines *Grandes* et *Très Grandes* puissent y entrer ou s'y déplacer à l'intérieur. Les maisons et les bâtiments similaires ont généralement des entrées et des espaces intérieurs appropriés pour les figurines qui ne sont pas plus grands que la taille moyenne ; cependant, vous pourriez vouloir représenter un garage, un hangar ou un bâtiment tout aussi vaste.

Se Déplacer à l'Intérieur d'un Bâtiment

Les espaces à l'intérieur d'un bâtiment sont traités comme des *terrains dégagés* ou *difficiles*, comme convenu entre les joueurs avant le début de la partie. Les espaces intérieurs encombrés, comme les habitations ou les ateliers, peuvent être considérés comme du *terrain difficile*, tandis qu'un hangar ouvert, un grand hall ou un entrepôt vide pourraient être des *terrains dégagés*.

Murs, Entrées et Fenêtres

Les murs extérieurs et intérieurs d'un bâtiment sont infranchissables, sauf lorsque des portes, des fenêtres suffisamment grandes, des zones effondrées ou des ouvertures comparables créent des points d'accès. Lorsqu'il existe de tels points d'accès, considérez-les comme un obstacle en ce qui concerne les règles de déplacement.

Les unités à l'intérieur d'un bâtiment avec des figurines placées aux points d'accès occupent une *Position Défensive* de la même manière que les unités derrière un *obstacle*. Ces unités peuvent se déplacer hors ou à l'intérieur des bâtiments par des

points d'accès appropriés, de la même manière que les unités se déplaçant depuis une *Position Défensive*. (p.12).

Bâtiment à Plusieurs Étages

Dans les bâtiments à plusieurs étages, les figurines peuvent monter ou descendre d'un étage à un autre en comptant pour 1" la distance verticale. Une même unité répartie sur plusieurs étages conserve sa formation d'unité tant que des étages contigus sont occupés. On suppose que des escaliers ou d'autres moyens de se déplacer d'un étage à un autre sont présents même lorsqu'une maquette de bâtiment n'en possède pas.

TIR À L'INTÉRIEUR OU DEPUIS UN BÂTIMENT

Les figurines à l'intérieur d'un bâtiment peuvent voir une cible si elles peuvent tracer une LdV à travers une porte, une fenêtre ou une autre ouverture telle que représentée sur le bâtiment. En cas de doute, les joueurs doivent se mettre d'accord avant la partie sur l'endroit où les LdV peuvent être tracées.

Les armes ne peuvent pas tirer *en cloche* à l'intérieur d'un bâtiment à moins que les tireurs ne soient placés sur un toit ouvert ou sur une position comparable. Si un bâtiment est exceptionnellement grand – comme un stade, par exemple – alors les joueurs doivent se mettre d'accord sur les éventuelles exceptions avant la partie.

TIR SUR UNE UNITÉ À L'INTÉRIEUR D'UN BÂTIMENT

Les unités à l'intérieur des bâtiments peuvent être ciblées si la LdV peut être tracée vers des figurines à travers une porte, une fenêtre ou une autre ouverture. C'est exactement l'inverse de ce qui précède : si une figurine peut voir, elle peut également être vue.

Lorsque vous tirez sur des unités à l'intérieur d'un bâtiment, on applique les mêmes bonus et pénalités que pour le tir à travers un terrain intervenant. Voir pxx.

De plus, les cibles à l'intérieur d'un bâtiment reçoivent un modificateur de couvert comme convenu par les joueurs avant la partie. Dans la plupart des cas, les unités reçoivent un modificateur de couvert de +2 en Res pour un couvert « lourd », mais les joueurs peuvent s'entendre sur une valeur supérieure s'ils estiment que la situation le justifie.

Les armes qui tirent *en cloche* ne peuvent pas viser les unités à l'intérieur des bâtiments parce que tout tir atterrirait sur le toit ou sur un étage supérieur.

Un tir peut être effectué pour attaquer le bâtiment lui-même, y compris un tir CL qui ne peut pas cibler une unité à l'intérieur d'un bâtiment. Voir ci-dessous.

Les unités à l'intérieur des bâtiments subissent des touches collatérales si l'immeuble dans lequel elles se trouvent est endommagé comme décrit ci-dessous.

TIR SUR UN BÂTIMENT

Au moment de tirer sur un bâtiment, indiquez un point ciblé sur un mur ou tout autre partie de la structure lorsque vous déclarez votre tir. Le bâtiment est visé et touché de la même façon que toute autre cible. Tous les bâtiments et les structures à l'intérieur d'un bâtiment sont toujours considérés comme de «Grandes» cibles, sauf s'il en a été convenu autrement avant la partie.

Seuil de Dégâts

Toutes les armes ne sont pas capables d'endommager des bâtiments, la plupart des armes standard étant bien trop légères pour ça. Pour représenter cela, nous attribuons à chaque bâtiment un **Seuil de Dégâts**, qui est la Valeur d'Impact (VI) minimale requise pour provoquer des dégâts. Si le seuil de dégâts est atteint ou surpassé, alors tous les dégâts de l'attaque affecte le point ciblé. Qui plus est, les occupants du bâtiment peuvent également subir des dégâts (voir ci-dessous).

Le seuil de dégâts est atteint et les points de dégâts sont infligés si l'une des conditions suivantes s'applique :

- Une touche unique possède une Valeur d'Impact (VI) égale ou supérieure au seuil de dégâts du bâtiment : les points de dégâts infligés sont équivalents à la VI de l'arme.
- Les attaques par **Explosion** d'armes **qui n'ont pas** la règle spéciale Démolition et qui inscrivent au moins autant de touches que le seuil de dégâts du bâtiment infligent un nombre de points de dégâts égal au nombre de touches ;
- Une touche par une arme avec la règle spéciale **Démolition** inflige un nombre de points de dégâts égal à la VI de l'arme (ou la VI de Démolition), quelque soit le seuil de dégâts de la cible ;
- Les touches multiples de munitions avec les règles spéciales **Explosion et Démolition** infligent un nombre de points de dégâts égal à la somme des VI de toutes les touches (ex. 3 touches à VI 2 infligeront 6 points de dégâts)

Les dégâts subis par le bâtiment sont comptabilisés contre le point ciblé. Si le point ciblé est structurellement important, comme la plupart des murs extérieurs, les dégâts sont également comptabilisés contre le bâtiment dans son ensemble. Les dégâts contre les portes et les trappes doivent être comptabilisés séparément et n'affectent pas le bâtiment ou la structure dans son ensemble.

Sauf s'il en a été convenu autrement avant la partie, nous recommandons aux joueurs d'utiliser les seuils de dégâts standard indiqués dans le *Tableau des Exemples de Seuils de Dégâts / Valeurs Structurelles* ci-dessous.

Comptabilisez les dégâts causés contre le point ciblé de la manière la plus pratique. Pour les bâtiments standard, nous vous recommandons d'utiliser à dé à 20 faces, des jetons ou plusieurs petits dés pour les bâtiments les plus solides.

Exemple : Une touche d'une Bombe Plasma (VI 9) infligera 9 points de dégâts contre un mur standard car sa VI de 9 dépasse le Seuil de Dégâts de 5 du mur. En comparaison, 4 touches provoquées par une explosion avec une VI 2 n'infligeront que 4 touches contre ce même mur et ne provoqueront pas de dégâts (le nombre de touches n'égalant ou ne dépassant pas le Seuil de Dégâts de 5

du mur) ; toutefois, si cette même explosion inscrirait 7 touches, alors 7 points de dégâts seraient infligés (le nombre de touches surpassant le Seuil de Dégâts de 5 du mur).

Valeur Structurelle

On donne une **Valeur Structurelle** aux structures avant le début d'une partie. Des valeurs différentes peuvent être données à un même bâtiment pour des endroits différents, comme par exemple les murs extérieurs pouvant avoir une valeur et les murs intérieurs en avoir une différente.

Sauf si vous en convenez avant le début de la partie, nous vous recommandons d'utiliser les valeurs par défaut du *Tableau des Exemples de Seuils de Dégâts / Valeurs Structurelles* ci-dessous.

Précision à propos des Portes

Les portes sont considérées comme des points d'accès ouverts, sauf si les joueurs souhaitent qu'il en soit autrement et quelles que soient les limitations imposées par votre maquette de bâtiment. Les valeurs indiquées sont utilisées lorsque vous souhaitez traiter les portes comme infranchissables parce que verrouillées ou sécurisées.

Démolition

Si le point ciblé d'un bâtiment subit un nombre de *Points de Dégâts* suffisants pour atteindre sa *Valeur Structurelle*, le mur du bâtiment est éventré, créant un trou de 3" de largeur. Ce trou sert de point d'accès à travers lequel des figurines peuvent se déplacer et tracer une LdV comme avec les portes et autres points d'accès.

Si deux points ciblés adjacents situés à moins de 3" l'un de l'autre subissent des dégâts combinés suffisants pour atteindre la *Valeur Structurelle* du bâtiment, une brèche est créée à mi-chemin entre les deux points.

Si un bâtiment subit suffisamment de *Points de Dégâts* pour dépasser sa *Valeur Structurelle*, alors le bâtiment s'effondre. S'il s'agit d'un des niveaux inférieurs du bâtiment, alors tous les niveaux au-dessus de lui s'effondrent, chaque **figurine** se trouvant dans ces niveaux subissent une touche avec une VI égale au niveau de l'étage juste en-dessous qu'ils occupaient avant la destruction du niveau ; l'unité devient également *Down (À Terre)*.

Exemple : Les figurines d'une unité sont au 3e étage d'un bâtiment. Si le niveau 1 est détruit, les figurines subiront chacune une touche de VI 2, et l'unité devient *Down (À Terre)*.

Tableau d'Exemples de Seuil de Dégâts / Valeur Structurelle

Type de Cible	Seuil de Dégâts	Valeur Structurelle
Cloison fine ou barricade légère à travers un corridor (chaises, tables, etc.)	3	5
Mur standard	5	10
Mur renforcé	5	12
Cloison	7	15
Pont/Plancher (Vaisseau Spatial)	7	15
Plancher (Bâtiment)	5	12
Porte – Trappe ou porte de cloison (voir <i>Précision à propos des Portes</i>)	3	10
Porte – Porte sécurisée (voir <i>Précision à propos des Portes</i>)	2	7
Container - Coque	3	7
Nacelle de Transport Collectif – Coque	2	7
Vaisseau Spatial – Coque	10	200
Blockhaus ou murs extérieur d'un Bunker	5	50
Blockhaus renforcé - murs extérieurs	7	50
Étage le plus élevé d'un bâtiment	5	20
Étage le plus bas d'un bâtiment	5	30

Dégâts Collatéraux

Si une structure est endommagée par un tir tel que décrit ci-dessus, n'importe quelle unité à l'intérieur du bâtiment et à moins de 3" du point ciblé reçoit également des touches de l'attaque. Si deux ou plusieurs unités sont affectées, les touches sont réparties aussi équitablement que possible entre elles, par le joueur subissant les touches.

Exemple : Un bâtiment subissant 5 touches d'Explosion d'un Obusier-X reçoit 5 Points de Dégâts en conséquence. L'unité à l'intérieur subit 5 touches avec une VI 2 – les 5 touches déjà obtenues et la VI 2 des Obusiers-X – mais bénéficie toujours du bonus de Res donné par le couvert du bâtiment.

Si une unité bénéficie d'une relance contre les touches, par exemple parce qu'elle est *Down (À Terre)*, divisez le nombre de touches obtenues dans le cas de touches d'Explosion, puis relancez les autres touches contre elle comme vous le feriez pour d'autres cibles.

Tir en Cloche

Le tir *en Cloche* (CL) peut être dirigé contre un bâtiment en visant un point situé au-dessus du bâtiment. Les tireurs sont présumés avoir une LdV sur n'importe quel point de la surface supérieure d'un bâtiment visible. Effectuez le tir CL comme décrit dans la section Tir.

Les brèches provoquées par des tirs CL créent un trou circulaire de 3" de diamètre sur le toit ou le plafond du bâtiment, centré sur le point ciblé.

Munitions Spéciales

Les munitions spéciales ont le même effet contre les unités que lorsqu'elles frappent d'autres éléments de terrain. Les unités sont affectées si elles se situent dans l'aire d'effet de la munition spéciale. Si un bâtiment a plusieurs étages, l'effet s'applique à l'étage touché.

ASSAULTS CONTRE DES BÂTIMENTS

Les unités en *Position Défensive* dans un bâtiment sont traitées exactement de la même façon que les unités en *Position Défensive* derrière un obstacle. Les unités à l'intérieur d'un bâtiment mais n'occupant pas une *Position Défensive* sont traitées de la même manière que les unités en terrain *Dégagé*.

Une unité peut lancer un assaut contre un ennemi dans une *Position Défensive* dans un bâtiment en se déplaçant vers une entrée appropriée. Comme dans le cas des assauts contre des unités derrière un obstacle, il n'est pas nécessaire de placer les figurines en contact là où cela n'est pas possible, tant qu'au moins une figurine peut atteindre un point d'entrée approprié.

Il peut arriver que des unités soient vaincues mais incapables de quitter un bâtiment pour se regrouper. Cela peut arriver parce qu'elles sont à un étage supérieur ou parce qu'elles sont incapables de se déplacer dans une partie adjacente du bâtiment, par manque d'espace. Si elle est vaincue et piégée de cette façon, l'unité est détruite.

Lancer un Assaut contre un Bâtiment

Au corps-à-corps, les unités capables de provoquer des touches suffisantes pour atteindre le *Seuil de Dégâts* d'une structure peuvent lancer un assaut contre elle. Désignez un point ciblé à attaquer de la même façon que celle décrite pour le tir. Calculez les touches à partir des attaques, de la même façon que pour le combat au corps-à-corps et appliquez les dégâts décrits ci-dessus pour le tir.

Les dégâts infligés à un bâtiment lors d'un assaut ne provoquent pas de dégâts collatéraux aux unités à l'intérieur. Les attaquants s'en prennent directement à la structure du bâtiment.

Lors d'un assaut contre un bâtiment, les attaquants peuvent se déplacer à moins de 1" des figurines ennemies si elles sont séparées par un mur solide. Si l'ennemi est en *Position Défensive* aux portes ou à d'autres points d'accès, les figurines effectuant l'assaut ne peuvent pas se déplacer à moins de 1", c.-à-d. la règle habituelle s'applique.

GRENADES ET CHARGES DE DÉMOLITION

Les grenades peuvent être utilisées contre des bâtiments et placées comme des charges de démolition. Les règles complètes se trouvent dans le Guide *Armement & Équipement*.

TERRAINS

Concevoir des règles pour les terrains – *désignant les éléments de terrain placés sur la table de jeu* – est une affaire délicate car chaque joueur aura sa propre configuration et peut-être ses propres idées sur la façon dont ces choses devraient fonctionner. Les règles de base déjà présentées pour les terrains sur une table de jeu sont suffisantes pour jouer à la plupart des scénarios. Cette section explore d'autres variations dans les types de terrains et aborde les moyens de représenter des environnements extraterrestres plus excentriques. Ce qui suit n'a pas pour but d'être définitif ou de décourager les joueurs de créer leurs propres règles pour de telles choses. Notre objectif est simplement de suggérer et d'inspirer, ainsi que de fournir des exemples que d'autres pourront utiliser ou modifier à leur guise.

TERRAINS STANDARD

Les règles pour les **terrains standards** sont incorporées dans les règles du jeu dans la mesure où elles affectent les déplacements, les lignes de vue, les tirs et les couverts. Ces règles de base sont reprises dans le résumé ci-contre, sans référence aux exceptions qui s'appliquent en raison de règles spéciales, d'équipement, etc.

Désignation des Terrains

Avant le début d'une partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les caractéristiques des terrains (pénalités de déplacements, densité, bonus de couvert). S'il y a un *Terrain Surélevé*, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la mesure dans laquelle les éléments inférieurs sont ignorés, ainsi que sur les pénalités de Prc qui s'appliquent et pour les éléments de terrain qui se trouvent sur le *Terrain Surélevé*.

Densité des Terrains

Nous avons fixé la profondeur maximale à **4" par défaut** de terrain dense à travers laquelle une figurine peut être vue, qui applique une pénalité de -2 à la Prc. Cela permet aux unités de manœuvrer hors de vue de leurs ennemis derrière la plupart des éléments de terrains tout en bénéficiant d'une ligne de vue depuis les bordures d'une zone de terrain ou derrière un couvert.

Cette distance peut être étendue par accord mutuel si les joueurs trouvent que cela ne convient pas à leur configuration de terrain ou à leur style de jeu, comme par exemple 6" ou même 8". Dans le *Tableau de Référence des Terrains* (page suivante), il est indiqué lorsqu'une modification aux règles de densité de terrain peut être appliquée. Nous vous recommandons de ne pas utiliser de profondeurs maximales trop courtes car cela pourrait rendre un terrain trop efficace dans la mesure où chaque grand élément de terrain deviendrait un terrain bloquant !

Alors qu'une profondeur de 4" simule une visibilité à travers un terrain de plus en plus difficile, les joueurs peuvent souhaiter modifier cela pour que la pénalité à la Prc soit de -1 par tranche de 2" jusqu'à un total de 8" de terrain dense par exemple. Les joueurs sont totalement libres de l'appliquer ou non !

Sélection des Terrains

Nous recommandons aux joueurs débutants de choisir leurs terrains parmi les exemples donnés ici et de se limiter à un ou deux types de terrain pour commencer. Ces exemples sont tout à fait suffisants pour la plupart des parties. Il s'agit d'éléments de terrains standards «prêts à l'emploi» qui n'utilisent que les règles de base déjà décrites.

Représentation des Zones de Terrain

Vous pouvez utiliser la méthode que vous préférez pour délimiter une zone de terrain, tel qu'un socle texturé en mdF (ou *medium*). Sur celui-ci peuvent être disposés des socles d'arbres miniatures, de touffes de végétation, de rochers ou tout élément qui peut vous sembler nécessaire. Cette méthode permet de déplacer au besoin les éléments de terrain pour faire de la place aux figurines – la végétation indiquant le type de terrain dans la zone définie par le socle.

Représentation des Obstacles

Les obstacles représentent des éléments linéaires tels que des murs assez bas pour être franchis – ils constituent des positions défensives très utiles. Il est préférable de diviser les obstacles en courtes sections pouvant être arrangées ensemble ou divisées selon les besoins. Cette méthode permet également d'utiliser les mêmes éléments pour des zones de terrain en les disposant sur un socle délimitant l'ensemble de la zone. Généralement, cette méthode fonctionne mieux si les obstacles font environ 1 à 2" de largeur.

RÉSUMÉ DES CLASSIFICATIONS DE TERRAIN

Les terrains sont catégorisés en : **Obstacles**, **Zones de Terrain** et **Bâtiments**. Un terrain peut affecter les **Lignes de Vue**, les **Déplacements** et les **Couverts**

- **La Ligne de Vue** (LdV) a trois classifications : **Clair**, **Dense** et **Bloqué**.
- Les effets sur les **Déplacements** sont classés comme **Dégagé**, **Difficile** et **Infranchissable**.
- Les **Couverts** (et toute protection offrant un bonus à la Res) sont classés comme **Nul**, **Léger** et **Lourd**.

Les **Zones de Terrain** peuvent être de la taille souhaitée par les joueurs, bien que la majorité des zones de la table doivent être *Dégagées*, *Clares* et ne pas offrir de couvert.

Les **Obstacles** sont linéaires, jusqu'à 2" de large et permettent à ceux qui se trouvent derrière eux de bénéficier d'une **Position Défensive**.

Résumé des Entraves aux Déplacements

- Un terrain **Dégagé** ne donne aucune pénalité au déplacement
- Un terrain **Infranchissable** ne peut pas être franchi, bien que les unités avec des *Suspenseurs* soient capables de traverser certains types de terrain comme des surfaces liquides sans entraver leur déplacement.
- Un terrain **Difficile** nécessite un test d'Agilité pour y entrer ou s'y déplacer à travers.
- Un **Obstacle** nécessite un test d'Agilité pour être traversé par une unité effectuant un ordre *Run (Course)* ou un *Sprint* et qu'elle n'y commence pas en *Position Défensive*.

Un échec au test d'Agilité signifie qu'une unité doit s'arrêter devant l'obstacle ou se déplacer à demi-vitesse à travers la zone de terrain.

Les unités **Pesantes** qui ratent leur test d'Agilité subissent également un *Stress*.

Sondes

Les Sondes peuvent se déplacer à travers tout terrain difficile et par-dessus les obstacles sans à avoir effectuer de test d'Ag et sans subir de pénalité à leur déplacement. Elles bénéficient (ou non) des bonus de Couvert comme n'importe quelle autre figurine.

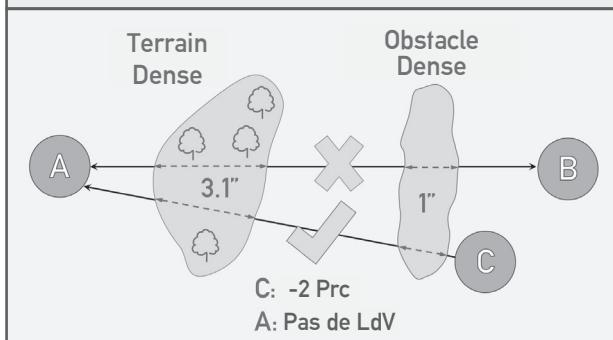
Résumé de la Visibilité et des Lignes de Vue (LdV)

- Un terrain **Clair** ne donne aucune pénalité à la ligne de vue ou à la visibilité
- Il est possible de tracer une LdV de 4" au maximum à travers un terrain ou un obstacle **Dense** avant que la LdV ne soit bloquée. Toute LdV tracée à travers un terrain *Dense* provoque une pénalité de -2 à la Prc lorsque plus de la moitié des figurines effectuant le tir sont gênées par le terrain *Dense* pour tracer leur LdV vers plus de la moitié des figurines ciblées.
- Une unité en **Position Défensive** derrière un obstacle peut tracer une LdV par-dessus ce même obstacle sans pénalité et bénéficie de la densité de l'obstacle contre la LdV de ses adversaires (à condition qu'ils ne soient pas eux-même «à l'intérieur» de l'obstacle – voir point suivant).
- Une figurine à l'intérieur d'une zone de terrain ou d'un obstacle **et à 1" ou moins du bord** de l'élément de terrain (c-à-d. «en bordure») peut tracer une LdV, ou avoir une LdV tracée jusqu'à elle, sans pénalité.
- On ne peut pas tracer de ligne de vue à travers un terrain **Bloquant** ; il s'agit généralement de *Terrains Surélevés* tels que des collines ou des bâtiments.

Les LdV depuis terrain désigné comme *Terrain Surélevé* par-dessus un terrain plus petit doivent être convenues par les joueurs avant le début de la partie. Nous avons reproduit ci-dessous le diagramme des terrains denses et positions défensives pour aider à la compréhension. Autrement, reportez-vous aux *Lignes de Vue*, p.19.

10: LdV ET POSITIONS DÉFENSIVES (OBSTACLES DÉFENDUS)

- C est dans une Position Défensive ; B ne l'est pas.
- Le tir entre B et A est bloquée par la règle des 4" de profondeur.
- Le tir entre A et C est aussi bloquée par la règle des 4" de profondeur car A doit ajouter la profondeur de l'obstacle à la profondeur du terrain
- C peut tirer sur A car il ignore l'obstacle qu'il défend mais doit appliquer une pénalité de -2 à sa Prc car la LdV traverse un terrain obstruant intermédiaire.



Résumé des Couverts et Protections

- Les terrains **Clairs** ne donne aucun bonus de Res.
 - Les terrains **Légers** donne un bonus de +1 à la Res.
 - Les terrains **Lourds** donne un bonus de +2 à la Res.
- Les figurines dans une *Zone de Terrain*, ou en *Position Défensive* derrière un obstacle et à 1" de ce même obstacle gagnent le bonus de couvert du terrain qu'elles occupent ou défendent.
- Les touches avec la règle spéciale *Souffle* **annulent** les bonus de Couvert.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE DES TERRAINS

Les suggestions de profondeur de LdV dans ce tableau ne sont indiquées que si les joueurs souhaitent les modifier : pour des parties plus rapides, limitez toutes les profondeurs à 4". De même, les terrains difficiles peuvent être Difficile+0, sans pénalité en particulier. Quoi qu'il en soit, les joueurs devront se mettre d'accord sur la manière de traiter chaque élément de terrain avant le début de la partie.

Terrains	Déplacement	LdV	Couvert
Aiguilles Rocheuses	Dégagé ^{IG}	Dense 4"	+2
Bois Clairsemé	Difficile	Dense 8"	+2
Bois Dense	Difficile-1	Dense 4"	+2
Boue/Sable	Difficile ^{DS}	Clair	-
Bourbier	Difficile -2 ^{DS, Stress}	Clair	-
Broussailles	Difficile	Dense 6"	+1
Champ de Roches	Difficile -1 ^{IG}	Dense 6"	+2
Coulée de Lave	Difficile -1 ^{Stress}	Clair	-
Cultures	Dégagé	Dense 8"	+1
Décombres	Difficile	Dense 8"	+1
Dépotoir	Difficile -1	Dense 6"	+2
Eaux Profondes	Infranchissable ^{OI}	Clair	-
Fissures/Crevasses	Difficile ^{Stress}	Clair	-
Forêt	Difficile -2 ^{IG}	Dense 4"	+2
Geysers	Difficile -2 ^{Stress}	Clair	-
Jardin Clos	Difficile	Dense 8"	+1
Jungle	Difficile -3 ^{OI}	Dense 4"	+2
Landes	Dégagé	Clair	+1 ^{OI}
Marécages	Difficile -1 ^{DS}	Clair	-
Ruines	Difficile -1 ^{IG}	Dense 4"	+2
Sable Mouvant	Difficile -3 ^{DS, Stress}	Clair	-
Terrain Accidenté	Difficile	Clair	-
Terrain Cratérisé	Difficile	Clair	+2
Terrain Rocailleux	Difficile	Dense 8"	+1
Zone Industrielle	Difficile -1	Dense 4"	+2
Obstacles	Déplacement ^{DEF}	LdV ^{DEF}	Couvert
Barricade	Difficile	Dense 4"	+2
Bordure de Cratère	Difficile	Dense 4"	+2
Fortification	Difficile	Dense 4"	+3
Haie/Végétation	Difficile	Dense 6"	+1
Pipeline	Difficile	Dense 4"	+2
Rochers/Murs	Difficile	Dense 4"	+2

Notes

- IG** **Infranchissable pour les Grandes figurines.** Si référencé comme «Couvert», n'offre aucun Couvert aux Grandes figurines.
- OI** **Optionnellement Infranchissable** pour toutes les Grandes figurines, y compris l'infanterie.
- Stress** Un échec au test d'Agilité résulte d'un **Stress** supplémentaire (suggestion optionnelle pouvant remplacer la règle spéciale existante).
- DS** **Dégagé** pour les unités avec **Suspenseurs**, nécessite de réussir un test d'Ag pour se déplacer à travers un marécage, un bourbier ou des sables mouvants à demivitesse (un échec empêche tout déplacement).
- DEF** Les pénalités de LdV et de déplacement **ne s'appliquent pas** à un unité en **Position Défensive** derrière un obstacle qui se déplace ou tire à travers ce même obstacle, ou aux unités traversant un obstacle avec un ordre *Advance* (*Avance*).

Sites Internet utiles

Bien que presque toutes les figurines puissent être utilisées dans ce jeu, nous indiquons ci-dessous les principaux sites Web permettant d'obtenir les figurines, gabarits et terrains correspondant à Antares. Nous encourageons les joueurs à créer leurs propres Maisons Freeborn, Clans Boromites, Fragments de la Concorde et Régiments Algoryns à partir des conseils donnés dans les listes d'armée et dans *Antares 2 : L'Univers*.

Les figurines officielles, dés d'ordre, marqueurs de *Stress* et gabarits utilisés dans le jeu sont disponibles sur :

www.skytrex.com (à partir de juin 2022) et

www.warlordgames.com

Les bâtiments et terrains de science-fiction en MDF découpés au laser peuvent être obtenus auprès de nombreux revendeurs, mais *Sarissa Precision* a conçu des éléments spécifiques pour les Algoryns, les Boromites et les Freeborn et propose une très belle gamme de *Transmats* ; *Blotz* a fourni les couloirs de vaisseaux spatiaux utilisés dans la version 1 du supplément *Dronescourge (Infestation des Drones - supplémente non-traduit)*. Leurs sites web respectifs sont :

<https://sarissa-precision.com/collections/antares>

<https://blotz.co.uk/> (*il se peut que vous deviez naviguer jusqu'à la section des terrains 28mm dans la section "Catégories"*).

Nous utilisons également des terrains d'autres fournisseurs, comme la série *Gothic* et *Utopia SF* de *TTCombat*, et nous en fabriquons beaucoup nous-mêmes !