



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

JOUER UNE PARTIE

V2.0.11 K-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)
version française v.2.011H-2

Relecture et remerciements pour l'édition française : Laurent Bur, (*relecture en cours*)

© 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 ! Contrairement aux *Règles de Base*, ce supplément ne concerne que l'équipement Antaréen et ne contient donc aucun indicateur spécifique à Antares.

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.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	Déploiement	13	SCÉNARIO 3 : UNE RENCONTRE INATTENDUE	20
SÉLECTION D'ARMÉE	6	Déploiement des Unités		Mise en Place	20
Principes de Sélection d'Armée	6	DOM et Transportées	13	Déploiement	20
Sélection d'Armée	6	Déploiement Standard	14	Objectif	20
Sélecteurs	6	<i>Règles des 10"</i>		Durée de la Partie	20
Niveau de Force (NF)	6	<i>de Déploiement</i>	14	Conditions de Victoire	20
Fourchette de Points		Déployer la Moitié d'une Armée	14		
selon le Niveau de Force	6	Entrer sur la Table de Jeu	14	SCÉNARIO 4 : PRENDRE/TENIR LA POSITION	21
<i>Exemple de Sélecteur</i>	6	Tests d'Entrée en Jeu	14	Mise en Place	21
Tailles d'une Force	7	Entrée sur la Table de Jeu	14	Déploiement	21
Unités Principales	7	<i>Pas d'Assaut</i>	14	Objectif	21
Sélection		Déploiement des Unités		Durée de la Partie	21
des Options d'Armée	7	de Sondes	15	Conditions de Victoire	21
Règles Spéciales des Sélecteurs d'Unités	7	Sortir sur la Table de Jeu	15	Règles Spéciales du Scénario	22
Restrictions d'Unité	7	<i>Objectif : Sortir de la Table</i>	15	<i>Débuter en Embuscade</i>	22
Unique	7	Durée d'une Partie.....	15	<i>Barrage</i>	22
Choix Limité	7	Point de Rupture d'Armée.....	15	<i>Capture des Objectifs</i>	22
Seuil de NF (NFn+)	7	Victoire/Défaite	15	SCÉNARIO 5 : CONTRÔLE DES TRANSMATS	23
Conditions Générales	7	Scénarios à Objectifs	15	Mise en Place	23
<i>Exemple concret</i>	7	<i>Contrôler un Objectif</i>	15	Déploiement	23
Profils des Unités	8	Objectif Transportable	15	Objectif	23
Options d'Armée	8	<i>Détruire un Objectif</i>	16	Durée de la Partie.....	23
<i>Exemple de Profil d'Unité</i>	8	Scénarios Conflictuels	16	Conditions de Victoire	23
Amplificateur IMTel	9	Considérations Relatives aux Tournois	16	Règles Spéciales du Scénario	23
Blocage !	9	Dés d'Ordre	16	<i>Connexion aux Transmats</i>	23
Bonne Préparation	9	Fin de Tour Aléatoire	16	<i>Unités Transmatées</i>	23
Contrefragment +x	9	Liste «Plus».....	17	<i>Utilisation Contrôlée des Transmats</i>	24
Debout !	9	Intégration de Créatures	17	SCÉNARIO 6 : RÉCUPÉRATION DE DONNÉES	25
Tableau de Résumé des Options d'Armée Standard	9	Principes de Contrôle		Déroulement de la Partie.....	25
En Formation !	10	des Créatures	17	Mise en Place	25
Fragment Supérieur.....	10	Descriptions des Scénarios	17	Déploiement	25
Tir Précis	10	SCÉNARIO 1 : QUE LA BATAILLE COMMENCE !	18	Objectif	25
Tir Supplémentaire	10	Mise en Place	18	Durée de la Partie	19
Engager des Alliés	10	Déploiement	18	Conditions de Victoire.....	25
Coopération Totale	10	Objectif	18	Règles Spéciales du Scénario	25
Alliés et Ennemis	10	Durée de la Partie	18	<i>Récupération des Données d'une Cellule</i>	25
Alliance Tendue	10	Conditions de Victoire	18	<i>Supprimer les Données d'une Cellule</i>	26
<i>Sélection de Liste Alliée</i>	10	SCÉNARIO 2 : RENFORCER LA POSITION	19	<i>Détruire les Cellules de Données</i>	26
<i>Restrictions d'Alliance</i>	11	Mise en Place	19		
Engager/Utiliser des Mercenaires	11	Déploiement	19		
<i>Règle Spéciale : Mercenaires</i>	11	Objectif	19		
Tableau de Test de Rupture des Mercenaires	11	Durée de la Partie	19		
		Conditions de Victoire	19		
COMMENT JOUER ?	12	Notes d'Intention	19		
Surface de la Table de Jeu	12	Notes de Conception	19		
Mise en Place des Terrains	12				
Principes de Mise en Place					
des Terrains	13				
Choix du Bord de Table	13				

SCÉNARIO 7 : CONTRÔLE PRIORITAIRE	27
Mise en Place	27
Déploiement	27
Objectif	27
Durée de la Partie	27
Conditions de Victoire	27
Règles Spéciales du Scénario	27
<i>Contrôler un Bâtiment</i>	27

SCÉNARIO 8 : AVANT-POSTE	28
Mise en Place	28
Déploiement	28
Objectif	28
Durée de la Partie	28
Conditions de Victoire.....	29
Règles Spéciales du Scénario	29
<i>Avant-Poste Occupé</i>	29
Notes d'Intention/Conception	29

SCÉNARIO 9 : RÉCUPÉRATION À TOUT PRIX	30
Mise en Place	30
Déploiement	30
Objectif	30
Durée de la Partie	30
Conditions de Victoire	30
Règles Spéciales du Scénario	30

SCÉNARIO 10 : ESCORTE	31
Déroulement de la Partie.....	31
Mise en Place	31
Déploiement	31
Objectif	31
Durée de la Partie	31
Conditions de Victoire	32
Règles Spéciales du Scénario	32
<i>Déplacer la Nacelle</i>	32

SCÉNARIO 11 : ASSAUT ORBITAL	33
Déroulement de la Partie.....	33
Mise en Place	33
Déploiement/Entrée en Jeu	33
Objectif	34
Durée de la Partie	34
Conditions de Victoire	34
Règles Spéciales du Scénario	34
<i>S-Chutes</i>	34

SCÉNARIO 12 : DRONES RENÉGATS	35
Déroulement de la Partie.....	35
Mise en Place	35
Déploiement	35
Objectif	36
Durée de la Partie	36
Conditions de Victoire.....	36
Règles Spéciales du Scénario	36
<i>Les Drones Renégats</i>	36
<i>Actions des Drones</i>	36
<i>Capture des Drones</i>	36
Notes de Conception	37
<i>Plus de deux Joueurs</i>	37
<i>Drones Différents</i>	37

ANNEXES : TRANSMATS MARQUEURS D'OBJECTIFS	38
--	----

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.

2.11K-1 (Oct. 2022) : Nouvelle version de document (K). Précision pour les unités de Cavalerie et le contrôle ET modification du transfert de contrôle pour plus de cohérence à la fin d’une action (p.14, 15 et 16).

2.11H-5 (Sept. 2022) : Corrections diverses sur tout le document (cohérence des termes et précisions supplémentaires pour chaque scénario)

+ Ajout d’une précision à propos du ramassage et transmission des objectifs : uniquement à la fin d’un déplacement/action (p.15 et 16)

INTRODUCTION

Antares est principalement un jeu narratif, reposant sur la prise d'objectifs – l'expérience ludique est considérablement améliorée lorsque les joueurs jouent l'un des scénarios de ce livret. Chaque scénario décrit une situation, la taille des armées à utiliser, un objectif et toute situation spéciale qu'ils pourraient rencontrer dans le scénario. Le jeu s'appuie également sur des listes d'armée qui correspondent à cette philosophie narrative, les limitations de la liste, les points et les options permettant de sélectionner des forces équilibrées tout en donnant aux joueurs une certaine liberté dans le choix de leurs armées.

Ce document contient les règles pour sélectionner une armée à partir des listes d'armée (téléchargeables gratuitement sur antaresnexus.com), les options d'armée communes – des améliorations apportées à une force qui donnent un petit plus dans des circonstances spécifiques – et les règles pour jouer des forces alliées et choisir des mercenaires (dont certaines se trouvent dans la liste d'armée Freeborn). Les règles générales nécessaires pour mettre en place et jouer une partie se trouvent ici, y compris les règles de déploiement, les principes de mise en place des terrains, le contrôle des objectifs et les conditions de victoire/défaite. Nous avons également inclus quelques conseils et astuces pour modifier les scénarios ou organiser des journées ludiques ou des tournois.

Les exemples de scénarios sont présentés sous une forme standard, avec un contexte, la taille optimale des forces, les règles de mise en place d'une partie, le déploiement, la durée de la partie et les conditions de victoire. Pour certains scénarios, nous suggérons des options pour rejouer le scénario sous une forme différente.

Amusez-vous bien !

SÉLECTION D'UNE ARMÉE

Vous trouverez ci-dessous un exemple de sélecteur utilisé dans les explications des règles. Il n'est pas destiné à être traité comme un sélecteur normal mais simplement comme un outil utilisé pour expliquer les règles : le véritable sélecteur Boromite se trouve dans la liste d'armée *Guildes et Clans Boromites*.

Chaque faction de *Beyond the Gates of Antares* dispose d'un large éventail d'unités et de véhicules parmi lesquels choisir. De plus, beaucoup peuvent sélectionner des unités mercenaires ou alliées. Celles-ci sont toutes répertoriées dans les listes d'armée gratuites du Nexus (antaresnexus.com) et les règles pour les alliances sont présentées en page 10 de ce livret. Toutes les listes utilisent un format standard et font référence à certaines options d'armée et règles spéciales communes, expliquées ci-dessous.

PRINCIPES DE SÉLECTION D'UNE ARMÉE

La plupart des figurines sont regroupées en unités ; chaque unité possède une **valeur en points** représentant approximativement ses capacités dans le jeu – les unités les plus puissantes possédant une valeur en points plus élevée. Une unité d'infanterie de trois à six soldats, par exemple, peut coûter 10 points, tandis qu'un drone de combat – un char – peut coûter environ 20 points.

Les unités les plus communes ou les plus facilement disponibles dans une armée de la faction ont un coût réduit pour encourager leur sélection. Elles font généralement parties des **unités principales obligatoires** d'une sélection d'armée (voir ci-dessous).

De nombreuses unités peuvent être améliorées en dépensant quelques points supplémentaires afin d'ajouter du personnel ou des capacités supplémentaires. On parle alors d'**options d'amélioration** ou d'**options d'unité**.

Sélection d'Armée

Chaque joueur choisit un certain nombre d'unités parmi celles disponibles jusqu'à un total de points convenu au préalable. Une armée ne peut contenir que les unités de la liste d'armée d'une même faction (à l'exception des alliés et des mercenaires).

Les listes d'armée définissent les figurines de chaque unité, les points pour chacune d'entre elles, et les limitations sur le nombre de chaque unité pouvant être sélectionnée dans une armée.

Le total de points est généralement déterminé par le scénario joué et ne sera pas obligatoirement équitable – une force pouvant être en mesure de prendre plus d'unités qu'une autre.

Sélecteurs

Après avoir choisi une faction pour leur armée, les joueurs vont devoir choisir un type de force en particulier au sein de cette faction – un **sélecteur**. Certaines factions n'ont qu'un seul type

de force. Chaque sélecteur représente une approche tactique ou organisationnelle adoptée par cette armée et fixe des minimums et maximums pour chaque type d'unité.

Exemple : La liste d'armée Boromite (voir bas de page) possède trois sélecteurs. Le premier est le sélecteur de Clan, qui représente les ouvriers d'une mine ou d'un site d'extraction Boromite pouvant être forcés à se défendre. Ses unités principales consisteront en des Équipes d'Ouvriers ou d'Arme utilisant de l'équipement minier, et sera limitée dans les unités purement combattantes dites «de sécurité».

À l'opposé, le sélecteur d'Élevage Lavan représente une armée très spécifique qu'un clan d'Éleveurs pourrait constituer. Les unités principales de ce sélecteur seront des lavamites ou des locomites, pouvant être sélectionnées sans limite de nombre, mais au prix de moins d'Équipe d'Ouvriers.

Niveau de Force (NF)

Plutôt que d'indiquer en permanence des fourchettes de points, nous faisons référence à un **Niveau de Force (NF)** – chacun indiquant une fourchette de valeurs de points (voir ci-dessous). Le NF est utilisé pour limiter le type et le nombre d'unités pouvant être sélectionnées dans une fourchette donnée.

Pour essayer d'avoir un jeu assez équilibré, les unités très puissantes sont limitées à un NF plus élevé que les autres ; le NF est également utilisé pour fixer le nombre minimum ou maximum d'une unité donnée qui peut être prise à ce NF dans un sélecteur donné.

Lorsque $\frac{1}{2}$ NF est indiqué comme limite, les joueurs doivent arrondir à l'unité supérieure.

Exemple : Les unités principales d'un sélecteur de Clan Ouvrier Boromite doit comprendre un nombre d'Équipes d'Ouvriers égal au Niveau de Force (donc 1 au NF1, 2 au NF2, et ainsi de suite) plus deux autres pouvant être sélectionnées parmi les Équipes d'Ouvriers, les Équipes d'Ingénieurs ou les Équipes de Chantier. En revanche, seulement $\frac{1}{2}$ NF d'Équipes de Sécurité peuvent être choisies dans le sélecteur Ouvrier (et donc 1 au NF1 et NF2, 2 au NF3 et NF4).

Fourchette de Points selon le Niveau de Force

Le prochain tableau (voir page suivante) indique les fourchettes de points selon chaque NF. Ceci est destiné à aider à la conception des parties où chaque joueur voudrait utiliser toutes les unités qu'il possède, mais n'en a pas peut-être pas suffisamment, pour correspondre à une taille de Force régulière.

Dans les scénarios où un joueur a 50% d'unités de plus que son adversaire, il est fortement recommandé que les deux joueurs

Exemple d'un Sélecteur

Unités/Escouades Boromites	Coût Basique	Choix Limité	NF Min.	Chantier de Clan	Sécurité de la Guilde	Élevage Lavan
Commandement Boromite	10	O	1	0–NF	0–NF ^{Princ}	0–NF
Équipe d'Ouvriers	10	N	1	NF+ ^{Princ}	0– $\frac{1}{2}$ NF	0–NFx2
Équipe de Sécurité	11	N	1	0– $\frac{1}{2}$ NF	NF+ ^{Princ}	Aucun
Équipe de Chantier	6	N	1	0–NF ^{Princ}	0– $\frac{1}{2}$ NF	0–NF
Dresseur de Lavamites	16	N	1	0–NF	0–NF	1+ ^{Princ}
Cavalerie de Roche du Contremaître	14	O	1	0–1	0–1	0–NF ^{Princ}
Cavalerie de Roche	14	N	1	0–NF	0– $\frac{1}{2}$ NF	Illimité ^{Princ}
Mère-Porteuse Matronite	31	N	2	0–1	Aucun	0– $\frac{1}{2}$ NF ^{Princ}

utilisent le même Niveau de Force pour déterminer les **Seuils de NF** (voir *Règles Spéciales des Sélecteurs d'Unités*).

Exemple : Une force de 70pts au NF1 et une force à +50% (105pts) devraient avoir un Seuil de NF fixé au NF1 ou NF2 pour les deux armées (au choix des joueurs), en dépit du fait que l'un soit au NF1 et l'autre au NF2.

NF	Fourchette de Points
1	30 - 85
2	86 - 135
3	136 - 170
4	171 - 200
+1	par tranche de +50 au-delà

Taille d'une Force

Parfois, la taille d'une force et le nombre de points qui lui sont attribués seront désignés par un nom reflétant son rôle plutôt qu'une simple valeur en points. Ce qui suit est une brève description pour un tel usage. Par exemple, une *Force d'Exploration* aura un Niveau de Force de 2 et sera composée de 100pts d'armée, dont 50 devront être sélectionnés parmi les Unités Principales de la faction.

Taille de la Force	Total de Points d'Armée	Niveau de Force
Force de Reconnaissance	50	1
Force d'Escarmouche	75	1
Force d'Exploration	100	2
Force d'Invasion	125	2
Force d'Invasion	150	3
Force de Conquête	200	4

Unités Principales

Chaque sélecteur comprend une sélection d'unités qui devront être **obligatoirement** sélectionnées. Il s'agit des **Unités Principales** qui représentent le mieux les unités qu'une faction alignera avec ce sélecteur. Les points dépensés pour les unités principales d'une armée sont à la discrétion du joueur : si les unités principales sont sélectionnées, elles peuvent être également améliorées.

Le nombre d'unités principales – et aussi les autres unités le plus souvent – est généralement fixé par le NF, comme par exemple "NF+1" ou un équivalent. Les joueurs doivent dépenser ces points pour acheter des unités principales et pourront ensuite dépenser les points restants, jusqu'à concurrence du total convenu, pour acheter les unités supplémentaires – dites 'de réserve' – de leur sélecteur. Le nombre et le type d'unités sélectionnés doivent respecter les restrictions du NF.

Les unités principales sont généralement désignées par le mot-clé **Princ** ou par tout équivalent.

Les unités principales les plus représentatives et les plus facilement disponibles dans une armée ont souvent une réduction de coût d'un point. Cela suffit à rendre leur sélection plus attrayante, mais les tests ont montré que ce n'était pas suffisant pour déséquilibrer le jeu. Ces unités sont le plus souvent des Escouades d'Infanterie ou Équipes d'Arme, ce qui correspond à l'objectif d'*Antares 2*.

Sélection des Options d'Armée

En plus des unités disponibles, toutes les armées peuvent sélectionner une ou plusieurs **Options d'Armée** (voir page suivante). Celles-ci peuvent être utilisées plusieurs fois par partie pour donner une tournure particulière au tirage des dés d'ordre, ou pour donner un coup de pouce à une unité en particulier. Les options d'armée sont différentes des options d'unité ou des améliorations en ce sens qu'elles sont rarement liées à une unité précise (bien qu'elles puissent être accordées par une figurine en particulier), et leur sélection est limitée à un pourcentage du total des points d'armée.

RÈGLES SPÉCIALES DES SÉLECTEURS D'UNITÉS

Comme les figurines, les unités peuvent avoir des règles spéciales. Ces règles régissent généralement leur sélection dans une liste d'armée.

Restrictions d'Unité

Il s'agit de la dernière ligne du profil d'une unité qui indique les restrictions principales pour une unité dans chaque sélecteur (voir page suivante). En général, elle indique le nom du sélecteur et le nombre d'unités pouvant être sélectionnées, comme par exemple : "**Combat : 1-NFx2**", signifiant qu'au moins une unité doit être sélectionnée, dans la limite de deux fois le Niveau de Force (donc 2 au NF1, 4 au NF2, etc.).

Unique

Une figurine ou une unité possédant la règle spéciale **Unique** ne peut être sélectionnée qu'une seule fois dans une armée (ou une alliance si l'on utilise des armées alliées, ceci dit !).

Choix Limité

Choix Limité est donné aux unités qui sont rares ou peu communes. Seule 1 unité sur 4 dans une armée peut être celle qui possède l'attribut «Choix limité», indépendamment de son coût en points.

Une figurine ou un personnage peut avoir l'attribut Choix Limité, ce qui signifie que lorsqu'il est pris, il applique l'attribut «Choix limité» à l'unité à laquelle il est affecté.

Seuil de NF (NF n +)

Dans les listes, il s'agit du Niveau de Force auquel une unité peut être sélectionnée. Le NF est lié à la taille globale de l'armée ou de l'alliance (voir ci-dessous).

Exemple : La plupart des glisseurs de combat (chars) ne peuvent être choisis qu'au NF2 ou plus, ce qui est indiqué par le mot-clé «(NF2+ uniquement)» sur une unité ou la phrase «NF2+ au minimum». Dans les restrictions d'unités qui ne sont pas explicitement mentionnées dans les listes, il s'agit du Seuil de NF auquel une unité ne peut être sélectionnée.

Conditions Générales

Bien que les unités principales de chaque sélecteur soient assez flexibles, il se peut que les conditions du scénario rendent leur utilisation impossible.

- Pour tous les sélecteurs, si une unité est incompatible avec le scénario, comme un véhicule dans les corridors d'un vaisseau spatial ou dans des espaces restreints, elle peut être remplacée par de l'infanterie ou des équipes d'arme, à condition que toutes les autres restrictions d'unités du sélecteur soient respectées.
- Dans toutes les armées, jusqu'à 10% du total des points de l'armée peuvent être dépensés en Options d'Armée.
- Toute unité peut renoncer à ses drones-compagnons **avant** que la partie commence si le joueur n'en dispose pas ou souhaite simplement les abandonner pour obtenir un avantage tactique, comme face à une *Matrice Subversive*, par exemple.

Exemple Concret

Prenons l'extrait de sélecteur Boromite (page précédente).

Ici, les **noms des unités** sont indiqués dans la colonne de gauche, puis leurs **coûts en points** (les unités d'Antares 2 sont normalement livrées avec tout ce dont elles ont besoin), suivis du fait qu'il s'agisse ou non d'une unité à Choix Limité. La colonne **NF Min.** indique le Seuil de NF jusqu'auquel l'unité peut être sélectionnée – une *Mère-Porteuse Matronite* ne peut pas être prise au NF1, par exemple.

Dans la colonne **Clan Ouvrier**, il est indiqué qu'il doit y avoir un nombre d'Équipes d'Ouvriers au moins égal au NF, mais aussi qu'il s'agit d'unités **Principales** (Princ.). Il est aussi indiqué que le nombre minimum d'Équipes de Chantier est de

0, mais que nous pouvons en prendre jusqu'à 2 (NF+1) au NF1, 3 au NF2, et ainsi de suite. Une Force de Clan peut sélectionner jusqu'à son NF d'unités de Dresseurs de Lavamites ou de Cavalleries de Roche, alors qu'une Force d'Élevage Lavan ne sera pas limité dans le nombre des ces unités.

Globalement, les limites d'un sélecteur permettent une grande flexibilité tout en conservant un bon équilibre et en respectant l'aspect narratif d'une armée.

Les Listes ne sont que des Guides !

Sur les longues campagnes, le nombre recommandé d'unités peut très bien changer. Nous recommandons d'utiliser les listes fournies pour les parties plus compétitives car elles fournissent également des armées raisonnablement équilibrées – dans les limites de l'attribution des points d'armée, bien entendu.

Cela signifie que les joueurs doivent être libres de faire leurs propres choix dans les parties amicales ! Dans la pratique, de nombreux joueurs conviennent au préalable avec leurs adversaires sur les unités pouvant être les plus adaptées au scénario joué, notamment lors de la mise en place de scénarios asymétriques (où les armées ont des valeurs en points différentes). Il peut également être intéressant d'utiliser un nombre d'unités principales plus ou moins important et d'augmenter ou de réduire la réserve de points, ou de ne pas utiliser du tout les directives et de se contenter des valeurs de points de chaque unité.

En effet, il est intéressant de noter que même les auteurs et les contributeurs de ces règles se contentent souvent de mettre sur la table les unités qui leur conviennent – le but est de s'amuser, après tout !

PROFILS DES UNITÉS

Chaque figurine dans un profil d'unité suit le schéma donné par les règles de base. En bas du profil se trouvent les options d'amélioration – généralement des figurines supplémentaires, et des restrictions de sélection. Un exemple de profil d'unité est présenté ci-dessous.

Ici, l'**Escouade de Combat** est une unité d'infanterie, qualifiée de «PanHumaine» en raison d'une contrainte dans la liste. L'escouade dans son ensemble coûte 10 points et comprend 1 Chef d'Escouade, 3 Soldats, 1 Lancier et un drone-observateur, chacun d'entre eux ayant les stats indiquées. Les figurines de l'unité sont équipées d'une armure hyperluminique et la plupart disposent de carabines et de grenades plasma. Le chef d'escouade possède une fronde-X avec des munitions netfronde et le lancier est équipé d'une lance plasma à la place d'une carabine. L'unité peut être améliorée en dépensant des points supplémentaires afin d'ajouter un ou deux soldats supplémentaires, pour deux points chacun.

Les **Options d'Amélioration** indiquent comment l'unité peut être modifiée ou rendue plus efficace simplement en sélectionnant une ou plusieurs des options présentées et en dépensant les points supplémentaires indiqués. Cette unité peut être améliorée en dépensant des points supplémentaires pour ajouter un ou deux soldats de plus, pour 2 points chacun, mais peut aussi être complétée en ajoutant différents drones-compagnons, en remplaçant un membre de l'unité par un type différent (indiqué dans la liste des membres de l'unité), ou même en donnant à certains membres de l'unité des armes différentes. Une Équipe d'Arme est souvent représentée avec une arme de base standard, mais a la possibilité d'échanger cette arme contre une autre (un Appui Léger Mag peut être échangé par un Canon Mag, par exemple).

Les **Restrictions d'Armée/Unité** indiquent les sélecteurs, et parfois le NF, dans lesquels l'unité peut être prise – si aucun NF minimum n'est indiqué, alors l'unité peut être prise à n'importe quel NF. Il peut être également indiqué si l'unité est un *Choix Limité* (1 unité sur 4 maximum) ou *Unique*.

Dans notre exemple, le nombre minimum d'*Escouades de Combat* requis pour une Force de Combat doit être égal au NF (NF+), mais il n'y a pas de limites quant au nombre de ces escouades pouvant être sélectionnées (sous réserve du total de points, bien sûr !) ; dans une Force Aéroportée, le nombre de ces escouades est limité par le Niveau de Force, mais il n'y a pas de minimum (0). Cela reflète la dépendance de la Concorde pour ses Escouades de Combat ultra-polyvalentes.

OPTIONS D'ARMÉE

Les options d'armée sont des capacités additionnelles, disponibles pour une armée qu'un joueur peut prendre pour compléter ses choix. Les **Options d'Armée Standard** sont listées ci-dessous, ainsi que leur coût en points qui doit être pris sur la réserve de points d'une armée.

Peu de factions ont accès à toutes les options : les options exactes pouvant être sélectionnées sont précisées dans chaque liste d'armée. Le coût des Options d'Armée divergent d'une faction à l'autre en fonction de ses capacités, et certaines armées ou personnages possèdent ou apportent des options d'armée gratuites.

Jusqu'à 10% des points disponibles peuvent être dépensés en Options d'Armée.

Voici les Options d'Armée Standard disponibles pour de nombreuses factions. Celles qui sont disponibles pour une faction sont indiquées dans la liste d'armée de la faction, avec les autres règles spéciales de la faction.

Les Options d'Armée sont un bon moyen d'utiliser les points qu'ils vous restent ou d'améliorer en toute discrétion les capacités de votre armée.

Exemple de Profil d'Unité									
ESCOUADE DE COMBAT									
Infanterie PanHumaine								Coût : 10	
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef d'Escouade avec Armure Hyperluminique, Carabine Plasma, Fronde-X et Netfronde, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	Coriace	
3 x Soldat avec Armure Hyperluminique, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 x Lancier avec Armure Hyperluminique, Lance Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (<i>Observateur</i>)	
Options d'Amélioration									
• 0-3 Soldats @2pts chacun									
Restrictions d'Armée/Unité									
• Combat : NF+					• Aéroportée : 0 – NF				

Amplificateur IMTel

Coût basique : 2 pts/Gratuit avec des NuHu ;
(Concorde et Sénatex uniquement)

Maximum : limité à 1.

L'IMTel permet une intégration beaucoup plus rapide entre les différents éléments d'un fragment de combat, offrant aux unités des avantages que les autres factions ne peuvent pas égaler. Une armée avec une majorité d'unités provenant de nations IMTel reçoit un dé d'ordre supplémentaire **au début de chaque tour**.

Le dé IMTel est identique à tout autre dé d'ordre utilisé par une faction, et ce n'est que lorsqu'il est tiré ou désigné en tant que dé IMTel qu'il devient un dé IMTel.

Le dé IMTel peut être utilisé comme suit :

- **Bonus IMTel.** Ajoute un bonus de +1 à n'importe quel jet de dé – prenez le dé IMTel du sac et désignez-le comme tel avant de lancer les dés. Le dé est ensuite défaussé.
- **Tactique d'Évitement.** Lorsqu'un dé est tiré, tant que le dé IMTel n'a pas encore été désigné, le joueur IMTel peut le désigner comme un dé IMTel et ne pas l'utiliser pour donner un ordre. Le dé est ensuite défaussé.
- **Récupération IMTel.** Au début d'un nouveau tour, avant que les unités ne se soient déplacées, une unité avec un ordre *Down (À Terre)* conservé peut tenter un nouveau *Test de Récupération*. Prenez le dé IMTel du sac, défaussez-le et effectuez le *Test de Récupération* : si le test est réussi, le dé d'ordre de l'unité est remis dans le sac avec les autres dés, sinon, l'ordre *Down (À Terre)* conservé est laissé près de l'unité.
- **Défaussé.** Si le dé IMTel est inutilisé à la fin d'un tour, celui-ci est défaussé.

Si les utilisateurs de cette *Option d'Armée* termine un tour avec plus d'unités non-IMTel que d'unités IMTel dans leur force (par exemple, des alliés ou des mercenaires), le dé IMTel est perdu pour le reste de la partie.

Blocage !

Coût basique : 1 à 2 pts

Maximum : Niveau de Force x 2

Vos fragments de combat ont anticipé les intentions de l'ennemi en vous offrant la possibilité de contrer son action. Le Dé d'Ordre tiré est remis dans le sac et un nouveau dé est tiré aléatoirement. Ce dé est définitif et ne peut pas subir de *Blocage !*

Les dés spéciaux, comme les *Dés d'Événement*, un dé désigné comme *Amplificateur IMTel* ou un *Dé de Distorsion Ghar* ne sont pas des dés d'Ordre et ne peut pas être *Bloqué*.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Bonne Préparation

Coût basique : 1 pt (1^{ère} gratuite pour certaines factions)

Maximum : Niveau de Force x 2

La réussite vient d'une bonne préparation, de l'étude de l'ennemi et de la compréhension de ses propres capacités. Lorsque vous effectuez **une relance**, vous pouvez ajouter un **bonus de +2** à la valeur de la statistique ainsi testée.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Exemple : Lorsque vous bénéficiez d'une relance de Res grâce à la règle spéciale Coriace, au lieu d'effectuer un test contre une Res de 7, vous pouvez utiliser une Bonne Préparation et relancer votre test contre une Res de 9.

Contrefragement +[x]

Coût basique : 2 pour 1 pt (ne peut s'acheter que par 2)

Maximum : Niveau de Force x 2

Cette option est utilisée pour contrer un *dé IMTel* d'un adversaire lorsque celui-ci le désigne en tant que tel (voir *Amplificateur IMTel*). Le 'x' indique le bonus donné au *Test de Contrefragement*, comme par exemple *Contrefragement+2*.

Dès qu'un adversaire déclare l'utilisation d'un *dé IMTel*, un joueur peut utiliser son *Contrefragement* pour tenter d'annuler l'utilisation du *dé IMTel*. Chaque joueur lance un D10 et comparent les résultats obtenus : un joueur ajoute +1 à son résultat pour **chaque** NuHu dans son armée. Si la faction utilisant le *dé IMTel* obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, il peut utiliser normalement son *dé IMTel*, sinon le *dé IMTel* est défaussé, prêt à être remis dans le sac au début du prochain tour.

Les valeurs par défaut de *Contrefragement* sont :

- +3 pour les Freeborn, qui excellent dans l'art de détourner les fragments, et les Virai (qui corrompent l'IMTel)
- +2 pour les nations IMTel (Concorde et Sénatex) et les Algoryns
- +1 pour les Ghars (dont la technologie peut parfois rendre la vie difficile à l'IMTel)
- +0 pour les Boromites, résistants aux nanosphères.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Debout !

Coût basique : 1 à 2 pts

Maximum : Niveau de Force

La discipline est un facteur vital au combat et un chef déterminé et inspirant peut faire toute la différence dans le feu de l'action. Lorsque vous effectuez un *Test de Récupération* (pour remettre un dé d'ordre *Down (À Terre)* dans le sac), vous réussirez votre test **sur tout résultat autre** que 10, quelle que soit la valeur contre laquelle vous devriez normalement effectuer votre test. Sur un résultat de 10, il s'agira toujours d'un échec et aucun marqueur *Stress* n'est défaussé dans ce cas.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Options d'Armée Standard	Coût Pts	Maximum	Résumé
Amplificateur IMTel (IMTel uniquement)	2	1	Dé d'Ordre IMTel supplémentaire (Bonus/Récupération/Leurre)
Blocage !	1-2	NFx2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac
Bonne Préparation	1	NFx2	Ajouter +2 à une seule Relance
Contrefragement +[x]	0.5	NFx2	Contre un Dé IMTel de l'adversaire avec un bonus de +x
Debout !	1-2	NF	<i>Test de Récupération</i> réussit sur 1 à 9
En Formation !	1-2	NF (1/tour)	Retirer 1 marqueur <i>Stress</i> à la fin du tour.
Fragment Supérieur	2	1 (1/tour)	Retirer un Dé d'Ordre ennemi pour un tour.
Tir Précis	1-3	1	Relancer TOUS les dés de tir de l'unité.
Tir Supplémentaire	1-2	NF	Un <i>Succès</i> au tir permet d'effectuer un tir supplémentaire

En Formation !

Coût basique : 1 à 2 pts

Maximum : Niveau de Force (utilisation : 1/tour max.)

Un bon entraînement renforce la solidarité au sein d'une unité de combat, ce qui lui permet de rester concentrée sur le travail à accomplir. À la fin de n'importe quel tour, vous pouvez utiliser *En Formation !* pour défausser 1 *Stress* d'une unité.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Fragment Supérieur

Coût basique : 2 pts

Maximum : 1 (utilisation : 1/tour au max.)

Les fragments de combat sont constamment en compétition pour rassembler un maximum de données et devancer leurs adversaires – qu'il s'agisse d'humains ou de machines. Au début du tour, vous pouvez retirer un dé d'ordre de votre adversaire du sac. Ce dé n'est pas utilisé pendant ce tour et est remis dans le sac au début du tour suivant. Cela signifie que votre adversaire devra combattre avec un dé de moins durant le tour.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Tir Précis

Coût basique : 1 à 3 pts

Maximum : 1

La précision au tir ne dépend pas seulement de l'entraînement, mais aussi de l'efficacité du fragment de combat – ce qui permet de réduire les tirs perdus et garantir une efficacité maximale. Si vous tirez avec une unité et que vous n'aimez pas les résultats obtenus, vous pouvez recommencer tous vos tirs. Vous devez alors relancer **tous** les tirs, qu'ils soient réussis ou manqués, quel que soit le nombre de *Succès* ou de *Fiascos* obtenus. Les résultats de ces relances sont conservés, sans possibilité de relance, même celles données par des règles spéciales ou des drones-observateurs.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Tir Supplémentaire

Coût basique : 1 à 2 pts

Maximum : Niveau de Force

Tout n'est pas une simple question de chance – le temps et les ressources consacrés à l'entretien de l'équipement et à l'entraînement des troupes sont toujours profitables. Si vous obtenez un *Succès* lors d'un tir, vous pouvez effectuer un tir supplémentaire avec cette même figurine, la même arme et le même score à obtenir pour toucher la même cible. Effectuez un tir supplémentaire afin d'obtenir une nouvelle touche.

Cette option ne peut être utilisée avec les armes ayant la règle spéciale *Verrouillage Fractal* ou dont les effets dépendent d'un ordre particulier.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

ENGAGER DES ALLIÉS

Il est possible d'avoir plusieurs forces en même temps sur la table, comme un contingent de mercenaires ou deux forces alliées. Il y a quelques restrictions sur la façon dont cela fonctionne et sur les factions pouvant s'allier entre elles.

La fin de cette section met en évidence les factions qui peuvent coopérer les unes avec les autres et dans quelle mesure elles peuvent le faire.

Coopération Totale

On regroupe tous les dés d'ordre et la structure de commandement de chaque force ensemble, en utilisant une seule réserve de dés pour l'ensemble des unités. Les effets d'équipement tels que les sondes ou les auto-ateliers peuvent être utilisés par l'une ou l'autre des forces de l'armée, tout comme les effets de commandement et de contrôle : il s'agit effectivement d'une seule armée et d'une seule force, mais avec des composantes différentes.

Alliés et Ennemis

Il s'agit d'une alliance plus probable où chaque force d'une armée dispose de ses propres dés d'ordre mais à la possibilité de prêter un de ses dés d'ordre à son allié – l'option est laissée au joueur qui contrôle la force dont le dé est tiré. L'allié peut alors attribuer ce dé d'ordre à l'une de ses propres unités.

Aucune unité ne peut recevoir plus de dés d'ordre qu'elle n'en a le droit, donc une fois qu'un prêt a été effectué, tous les dés restant dans le sac doivent être donnés aux unités qui n'ont pas encore reçu la totalité de leurs dés d'ordre.

Bien que les effets des équipements et de sondes peuvent être partagés, les effets de commandement et de contrôle tels que *Commandement* ou *Escorte* n'affectent que les unités de la même force que l'unité de commandement.

Exemple : Dans une armée Freeborn-Concorde, une escouade de Commandement de la Concorde ne pourra utiliser ses règles spéciales *Commandement*, *Escorte* et *Héros* qu'avec les autres unités de la Concorde, et non avec les unités Freeborn.

Alliance Tendue

Chaque force dispose de ses propres dés d'ordre et ne peut pas en donner à son allié. Aucun commandement, contrôle ou équipement ne peut être partagé : chaque force opère indépendamment de l'autre vers un objectif commun, mais la coopération ne va pas au-delà !

Il est possible qu'une force dans une *Alliance Tendue* avec une autre puisse attaquer ses propres alliés pour obtenir un avantage.

Sélection de Liste Alliée

Chaque force de l'alliance se voit attribuer un total de points pris sur le total des points disponibles pour l'armée. Le montant alloué à chaque force dépend des joueurs de l'alliance, le plus souvent en fonction des figurines disponibles.

Les points et les NF alloués à chaque force ne font que définir les besoins en **unités principales** pour chaque force individuelle de l'alliance. Les autres limitations de sélection, comme le nombre et le type d'unités ou de figurines autorisées, sont fixées par le *NF global* de l'alliance.

En d'autres termes, le Niveau de Force de la taille globale de l'alliance fixe le **Seuil de NF** (voir p.7) pour la sélection des unités et des améliorations et pour les limites de sélection. Cependant, chaque force d'une armée alliée ne doit respecter que les restrictions de son unité principale (voir p.7) pour le NF des points *qui lui sont effectivement alloués*.

Exemple : Dans une armée à 150 points alliant la Concorde et les Freeborn, une force de la Concorde se voit attribuer 100 points (NF2) et les Freeborn 50 points (NF1).

Le Seuil NF pour les limitations de la sélection d'unités est NF3 – le total de points dans l'alliance.

La Concorde doit sélectionner ses unités principales pour une force de NF2, généralement quatre escouades de Combat et unités d'appui comme le suggère leur liste. Notez qu'au NF2, une force de la Concorde ne peut normalement pas prendre de glisseurs de combat lourd et ne pourra prendre que deux unités de Mandarins NuHu.

Les Freeborn doivent sélectionner leurs unités principales avec les restrictions du NF1, généralement trois infanteries domari, vardanari et unités d'appui comme le suggère leur liste.

Après avoir sélectionné les unités principales, l'une ou l'autre des forces, ou les deux, peuvent sélectionner des unités pouvant être choisies au NF3 – à condition qu'il y ait suffisamment de points à disposition, bien entendu !

Dans le cas de la Concorde, cela signifie qu'elle peut prendre un glisseur de combat lourd, normalement au NF3+, car le seuil de NF pour l'alliance dans son ensemble est NF3 (150pts). De même, la Concorde peut sélectionner trois unités NuHu si elle le souhaite car la limite globale de l'alliance est de NF3 et le nombre d'unités de NuHu dépend du NF.

Restrictions d'Alliance

Les restrictions suivantes reflètent la nature de la situation politique et technologique sur Antarès.

- Les **Ghars** ne s'allieront ou ne travailleront ni avec ni pour aucune force panhumaine.
- Les espèces non-humaines peuvent être engagées comme mercenaires par les **Ghars** ou s'allier avec eux en utilisant les règles d'*Alliance Tendue*.
- Les **Virai** n'engageront ni ne travailleront avec aucune espèce vivante, mais ils peuvent conclure une *Alliance Tendue* avec une force de drones et engager des mercenaires non-humains.
- Les unités **isoriennes** ou de type **isorien** ne coopéreront pas, ne s'allieront pas et n'engageront pas d'unités ou de forces de la **Concorde** : les IMTels de chacune de ces sociétés considèrent leur adversaire comme une infestation semblable à un virus informatique.
- Les unités de la **Concorde** ou de modèle Concordien ne coopéreront pas avec les unités ou forces **isoriennes**, ne s'allieront pas avec elles et ne les engageront pas.
- Les **Vorls** ne coopéreront ni n'engageront aucune espèce ou unité panhumaine. Ils peuvent engager des mercenaires Askars.

- Les **Algoryns** n'engageront ni ne s'allieront avec aucune force impliquant les Ma'Req (des exilés Algoryns, à présent considérés comme des criminels).
- Les formations **IA Vector algorynes** peuvent former une *Alliance Tendue* avec d'autres forces panhumaines ou bandes de mercenaires.
- Les formations **DS Hazard algorynes** ne peuvent pas s'allier à une bande de Mercenaires, ni l'engager de mercenaires.
- Les formations **DS Hazard algorynes** ne s'allieront avec aucune autre force non-Algoryne.
- Les formations **IA Algorynes et DS Algorynes** peuvent former une *Alliance Tendue* ou une alliance *Alliés et Ennemis* entre elles, mais ne pourront pas prétendre à une entière coopération.
- Suite à la destruction de Zyra, les forces **algorynes** ne s'allieront jamais avec les **Isoriens** – les ravages et le massacre de Zyra ont laissé un goût amer dans les hautes sphères de la société Algoryne !

ENGAGER/UTILISER DES MERCENAIRES

Les unités de Mercenaires gagnent leur vie en survivant à de multiples batailles, donc si les choses vont à leur rencontre, elles ne seront pas toujours loyales ou pourraient même faire défection et rejoindre les rangs de l'adversaire! Les règles suivantes s'appliquent aux Compagnies de Mercenaires et aux Mercenaires engagés.

- Une **Compagnie Mercenaire** est une force comme une autre et peut être engagée et utilisée comme une force alliée comme décrit précédemment. Chaque unité d'une Compagnie Mercenaire est considérée comme ayant la règle spéciale *Mercenaires*.
- Les **Mercenaires** sont des unités individuelles qui opèrent dans le fragment de combat d'une force existante, en tant que partie intégrante de cette force. Une unité comprenant un ou plusieurs soldats avec la règle spéciale **Mercenaires** sera classée comme une unité de Mercenaires.
- Le nombre d'unités de Mercenaires dans une armée ne peut pas dépasser le nombre d'unités non-mercenaires de l'armée.
- Une Compagnie Mercenaire alliée ne peut pas être plus importante en termes de points que son allié.

Règle Spéciale : Mercenaires

Cette règle spéciale est donnée à une unité qui est engagée en dehors de sa propre faction ou aux unités d'une bande de Mercenaires.

Toute unité de Mercenaires amenée à effectuer un *Test de Rupture* devra effectuer un test sur le **Tableau de Test de Rupture des Mercenaires** à la place (voir tableau ci-dessous).

Tableau de Test de Rupture des Mercenaires

Résultat du Test	Action
1 ou Réussite	L'Unité Mercenaire agit normalement
Échec	Hésitation. Si l'armée a atteint son <i>Point de Rupture</i> , même si le scénario n'en prend pas compte, considérez ce résultat comme un résultat <i>Défection</i> (voir ci-dessous). Sinon, le résultat du <i>Test de Rupture</i> est un résultat normal – soit une rupture, soit <i>Down (À Terre)</i> .
10	Défection ! Si l'ennemi ne peut pas engager d'unités <i>Mercenaires</i> , l'unité est brisée ou devient <i>Down (À Terre)</i> , comme un échec au <i>Test de Rupture</i> . Si l'ennemi peut engager des unités <i>Mercenaires</i> , l'unité fait défection et se joint à eux ! Remplacez le dé d'ordre de l'unité <i>Mercenaire</i> par un dé d'ordre de l'ennemi, mais changez l'ordre actuel sur <i>Down (À Terre)</i> pendant que l'unité se re-fragmente. L'unité conserve son <i>Stress</i> actuel, récupère ses dés d'ordre comme d'habitude sous les ordres de son nouveau propriétaire, et elle est traitée comme n'importe quelle autre unité <i>Mercenaire</i> mais sous les ordres de son nouveau commandant. Une fois qu'une unité <i>Mercenaire</i> a fait défection, elle utilise la table de <i>Test de Rupture</i> normale et ne pourra plus faire défection. L'unité compte comme perdue pour son commenditaire d'origine et dans le calcul du <i>Point de Rupture</i> de l'armée d'origine, peut gagner des objectifs pour son nouveau commenditaire, mais ne compte pas dans le calcul du <i>Point de Rupture</i> et le total des unités et dés d'ordre de son nouveau commenditaire.

COMMENT JOUER ?

Une partie d'*Antares* se joue entre deux camps adverses, chaque camp pouvant compter un ou plusieurs joueurs en face-à-face. Une partie peut également être jouée entre plusieurs équipes opposées, avec un Maître de Jeu (ou MJ) ou un arbitre. La première approche nécessite peu de préparations, autre que celles requises pour le scénario, et peut être jouée en élaborant simplement une force adéquate. Cela est parfois décrit comme du jeu compétitif, de tournoi, de club ou même organisé. La seconde méthode est plus proche d'un jeu de rôle, où un MJ impartial crée un scénario et dirige l'aventure, adaptant les règles s'il en ressent le besoin, en développant l'histoire et en fixant des objectifs aux joueurs.

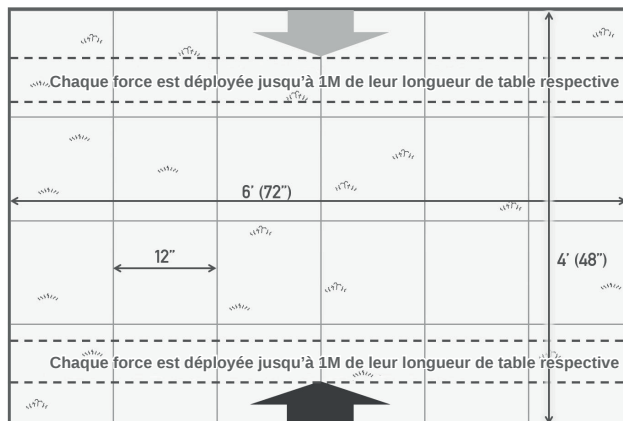
Cette seconde méthode demande évidemment plus d'efforts de préparation et exige une attitude différente de la part des joueurs, qui doivent s'efforcer de suivre l'histoire afin de découvrir ce qui se trame plutôt que de simplement gagner ou perdre. C'est également l'approche adoptée pour la plupart des scénarios les plus complexes des suppléments d'*Antares*. Il est important de noter que lorsqu'un MJ dirige un scénario, les règles peuvent être modifiées ou de nouvelles règles peuvent être appliquées si elles sont appropriées. Dans une partie dirigée par un MJ, il n'y a qu'une seule règle infaillible : le MJ a toujours raison ! Dans de telles parties, le MJ ne peut ni gagner ni perdre, son travail consistant simplement à aider toutes les personnes impliquées à passer un bon moment.

Ces dernières années, les parties en un contre un sont devenues la norme parmi les joueurs de jeux sur table. Par conséquent, les scénarios suivants sont principalement conçus pour ce type de partie. Néanmoins, même dans les parties en un contre un, *Antares* repose principalement un jeu de style *narratif*, dans lequel l'histoire est le point le plus important et dans lequel les joueurs façonnent souvent leurs propres histoires au cours de parties impliquant des personnages, des unités, des troupes ou même des situations. *Antares* fusionne l'aspect narratif de la seconde méthode avec la facilité de la première approche.

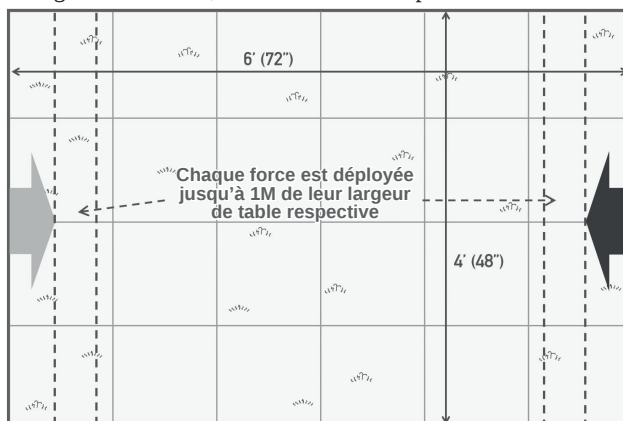
Par conséquent, nous recommandons l'utilisation de scénarios à objectifs. Bien sûr, les affrontements purs et durs ont leur place et constituent un changement de rythme très différent, surtout lorsqu'ils sont combinés à des scénarios plus narratifs – et peuvent même entraîner une histoire à part entière !

SURFACE DE LA TABLE DE JEU

Pour des raisons pratiques, on suppose que les scénarios sont joués sur une table d'un mètre vingt de large (120cm) sur d'un mètre quatre-vingt de long (180cm), avec des armées commençant depuis les longueurs opposées, sauf indication contraire. Cela correspond à la taille des tables les plus couramment utilisées dans les clubs et pouvant être installées chez la plupart des joueurs sans trop perturber les aménagements domestiques. Le diagramme ci-contre représente une table de jeu avec un déploiement normal (1M au maximum). Celle-ci est divisée en cases de 12" (30cm) de côté (= 1') sur le schéma pour indiquer les emplacements liés au déploiement, aux objectifs ou aux éléments particuliers, mais ces lignes ne sont pas sensées apparaître sur votre propre table de jeu !



Certains scénarios proposent de jouer une partie depuis des largeurs de la table, comme dans l'exemple suivant.



Qu'une partie soit jouée depuis les longueurs ou les largeurs de la table, le champ de bataille est divisé en deux par une ligne médiane imaginaire entre les deux camps, au milieu de la table. Cela définit le **moitié de table** de chaque joueur. Le centre de la ligne centrale (point médian) est utilisé dans certains scénarios pour placer des objectifs ou du terrain. Dans de nombreux scénarios, la table est divisée en six secteurs de taille égale de 2' x 2' – trois dans chaque moitié de table.

Dans certains scénarios, les unités sont déployées jusqu'à la ligne médiane, ou les objectifs peuvent être attribués à une moitié de la table ou même à un secteur spécifique de 2', et parfois dans un secteur spécifique de 1' ou une partie d'un bord de la table.

MISE EN PLACE DES TERRAINS

La plupart des scénarios donnent un résumé des décors nécessaires et nous laissons aux joueurs le soin de décider exactement quels éléments de terrains utiliser et où les placer. Les lignes directrices suivantes sont conçues pour aider les joueurs à organiser leurs parties, peut-être au pied levé ou avec les décors qu'ils ont sous la main. Les joueurs qui préfèrent adopter une autre méthode et arranger les choses à leur convenance sont – bien sûr – encouragés à le faire.

Des éléments spécifiques seront requis dans certains scénarios, mais dans la plupart des cas, les joueurs seront libres de choisir et disposer les éléments de terrain (ou «**terrains**») comme bon leur semble. Les terrains doivent être placés avant que les joueurs ne choisissent de quel côté de la table ils vont se positionner, ce qui fait qu'il est dans l'intérêt des deux joueurs de créer une table de jeu qui ne favorise pas un camp plus que l'autre.

Antares prend tout son intérêt avec de nombreux terrains afin d'offrir suffisamment de couverts ou bloquer les lignes de vue, que ce soit sous la forme d'obstacles, de zones de terrain ou de bâtiments : ces terrains jouent un rôle vital pour que vos troupes minimisent leurs pertes. Plus il y a de terrains, plus les troupes auront la possibilité d'avancer vers de bonnes positions, de déjouer les forces adverses et de coordonner ou soutenir leurs attaques. S'il n'y a pas assez de terrains, les troupes seront réduites à se terrer pour réduire les pertes ou à foncer sur l'ennemi en ne se fiant qu'à sa chance – ce qui ne rendra pas vos batailles très intéressantes.

Cependant, chaque joueur et chaque groupe de joueurs aura ses propres préférences en ce qui concerne la mise en place des obstacles et des zones de terrain. Nous laissons donc aux joueurs le soin de décider de la quantité et des types de terrains qu'ils souhaiteront utiliser, ainsi que de l'approche qu'ils adopteront pour délimiter leurs terrains. Le plus important est que cela reste amusant pour tous les joueurs concernés !

Ce qui suit sont les directives et recommandations basées sur le jeu.

Certains joueurs préfèrent mettre en place les terrains sur la table de jeu en les positionnant à tour de rôle depuis une réserve d'éléments de terrain mis à leur disposition. D'autres préfèrent une méthode purement aléatoire, en lançant un dé pour chaque élément à placer. D'autres encore préfèrent placer les terrains sur la table de manière esthétique – un style plus «narratif» – tandis que d'autres préfèrent les placer de façon de manière plus réaliste ! Une autre méthode repose sur la mise en place du terrain par une personne indépendante ou un Maître de Jeu.

Pour la mise en place des terrains, nous vous recommandons vivement de désigner un des joueurs ou groupe de joueurs (peut-être celui qui est arrivé le premier !) pour placer tous les éléments de terrain en suivant approximativement les directives ci-dessous. Les joueurs peuvent également ajuster les terrains d'un commun accord, de manière à ce que la disposition finale soit à la fois agréable et validée par les joueurs afin de jouer une bonne partie.

Principes de Mise en Place des Terrains

Placez d'abord tous les terrains **spécifiques** au scénario que vous allez jouer. Placez ensuite tous les **autres** éléments de terrain que vous souhaitez. Pour chaque secteur de 2'x2' (60cm x 60cm), deux ou trois éléments de terrain de taille normale constituent une bonne base, mais il n'est pas nécessaire que ces éléments soient répartis de manière égale entre tous les secteurs.

Il est recommandé de placer les collines avant tous les autres éléments de terrain et de ne pas les placer à moins de 8" (20cm) du centre de la table, sauf si le scénario l'exige. Cela permet de s'assurer que les armées rivales ne commencent pas la partie séparées par une colline – les collines au milieu de la table ont toujours tendance à se résumer à un «prenez la colline !».

Lorsque vous placez des terrains près de bâtiments, assurez-vous de laisser un espace autour des bâtiments pour que les troupes puissent y entrer et sortir par les portes. Il est important de placer les portes avec soin, surtout lorsque les bâtiments sont des objectifs, de sorte que les deux joueurs aient les mêmes chances d'entrer ou d'attaquer les bâtiments.

Taille des Éléments de Terrain

Les joueurs auront leurs propres terrains et nous ne voudrions pas être trop restrictifs lorsqu'il s'agit d'élaborer un champ de bataille. Toutefois, pour des raisons pratiques, un terrain devrait idéalement se conformer aux tailles suivantes.

Nous recommandons qu'un seul élément de terrain ne soit pas plus petit que 4"x4" (10cm x 10cm) et qu'un seul obstacle ne fasse pas moins de 4" (10cm) de long. Les éléments de terrain d'environ 6" (15cm) à 10" (25cm) fonctionnent bien, mais il n'est pas nécessaire de s'en tenir strictement à ces dimensions, car il peut aussi être amusant de traquer son adversaire à travers une grande forêt ! Si vous ne disposez que de petites zones de terrain, nous vous recommandons d'augmenter le nombre d'éléments de terrain par secteur – une bonne méthode est de considérer les petites zones de terrain comme la moitié d'un élément.

Un bâtiment unique ou plusieurs structures verticales devraient être considérés comme un seul élément lorsqu'il s'agit de choisir et de placer vos décors. Nous recommandons des bâtiments de 6" x 6" (15cm x 15cm) jusqu'à 10" x 10" (25cm x 25cm), mais la taille des bâtiments n'a pas vraiment d'importance.

CHOIX DU BORD DE TABLE

Une fois la table de jeu mise en place, les deux joueurs peuvent convenir du meilleur côté pour l'arrivée de leurs armées, auquel cas ne vous embêtez pas avec cette étape ! Sinon, il existe plusieurs méthodes pour déterminer aléatoirement les côtés de table. Vous pouvez soit désigner un bord de table comme le côté «A» et lancer un dé pour savoir qui commencera depuis ce bord (le score le plus bas gagne à *Antares* !), soit lancer un dé et laisser le gagnant choisir le bord de table qu'il préfère. Dans certains scénarios, un joueur peut commencer depuis une position autre qu'un des bords de la table, ou peut avoir un rôle précis dans le scénario, mais dans tous ces cas, nous recommandons aux joueurs de se mettre d'accord sur le rôle de chacun ou de déterminer les rôles au hasard.

DÉPLOIEMENT

Les scénarios qui suivent indiquent la position où les armées se déploient au début de la bataille. À moins qu'un scénario ne précise comment les unités doivent être déployées, la méthode par défaut est la suivante.

1. Prenez un dé d'ordre par unité à déployer et placez-les dans le sac.
2. Tirez aléatoirement les dés d'ordre un par un.
3. Lorsque le dé d'un joueur est tiré, il peut choisir une de ses unités et la placer sur la table conformément aux règles de déploiement données dans le scénario.
4. Une fois que toutes les unités ont été placées sur la table, les armées sont déployées, la partie peut commencer et toutes les actions d'avant-partie doivent être effectuées. Ces actions peuvent être des déplacements d'unités avec la règle spéciale *Infiltrateurs* ou un tir de barrage d'avant-partie.

Déploiement des Unités DOM et Transportées

Si une force comprend des unités DOM – c'est-à-dire des unités avec plusieurs dés d'ordre – n'ajoutez qu'un **seul dé d'ordre** pour chacune d'entre elle **lors du déploiement** car, de toute évidence, vous ne pourriez pas déployer une «moitié» de *Matronite* (pensez au désordre que cela pourrait engendrer !). De même, le dé d'ordre d'une unité embarquée dans un transport ou dans un drone-compacteur n'est pas placé dans le sac pour le déploiement car ils sont déployés au moment où leur unité de transport ou drone-compacteur est déployé.

Une fois qu'une unité DOM/transportée entre sur la table durant la partie, ajoutez les dés d'ordre restants de l'unité DOM ou transportée dans le sac. Si une unité DOM/transportée est déployée avant le premier tour de jeu, n'oubliez pas de mettre tous les dés de cette unité dans le sac avant de commencer la partie !

Déploiement Standard

Lorsqu'aucune règle de déploiement n'est donnée, les troupes peuvent se déployer dans un rayon d'un déplacement (1M) depuis le bord de la table du joueur. C'est ce qu'on appelle la **zone de déploiement** du joueur. Parfois, la zone de déploiement est spécifiée, comme par exemple 10" (25cm) de profondeur par 20" (50cm) de largeur de chaque côté du centre du bord du joueur.

Si une unité est trop volumineuse pour être déployée après son déplacement, placez-la contre le bord de table du joueur.

Certaines unités, comme les *Tireurs d'Élite*, suivent des exceptions à ces règles leur permettant de se déployer n'importe où dans la moitié de la table de leur joueur, ou sont capables d'effectuer certaines actions avant ou après le déploiement. Quelle que soit la règle spéciale, aucune unité ne peut se déployer à plus de 20" (50cm) de son propre bord de table.

Règles des 10" de Déploiement

Indépendamment de l'endroit où les unités sont autorisées à se déployer, les unités **ne peuvent pas** être déployées au début de la partie à **moins de 10"** (25cm) des unités ennemies déjà déployées. Ceci ne s'applique qu'au déploiement des armées en début de partie et non aux unités entrant sur la table en cours de partie.

De plus, même lorsque les unités sont autorisées à déployer à 1M d'un bord de table (déploiement standard), aucune figurine, y compris les sondes, **ne peut être déployée au-delà de 10"** (25cm) du bord de table, sauf si une règle spéciale l'y autorise.

Déployer la Moitié d'une Armée

Certains scénarios précisent que la moitié – ou une certaine proportion – d'une armée doit être déployée d'une manière spécifique. Par exemple, dans certains scénarios, la moitié de l'armée est déployée sur la table au début de la partie, tandis que les unités restantes entreront sur la table en cours de jeu.

Durant le déploiement, la «moitié d'une force» – ou toute autre proportion spécifiée de l'armée – est définie en nombre de **dés d'ordre** pour cette armée, même lorsque les figurines opèrent individuellement dans des unités telles que des sondes ou lorsqu'une unité possède des **dés d'ordres multiples (DOM)**. Les unités embarquées dans des transports ou les drones-compacteurs sont toujours comptabilisées dans ce total de «demi-force» – elles ne sont ignorées que lorsqu'il s'agit de placer des dés dans le sac lorsqu'elles sont déployées dans leurs transports.

Si la division d'une armée donne un résultat impair, arrondissez toujours au chiffre **supérieur** pour le déploiement initial. Ainsi, si vous avez 9 dés d'ordre au total, 5 dés d'ordre d'unités représenteront la «moitié» de l'armée et non 4.

ENTRER SUR LA TABLE DE JEU

Certains scénarios commencent avec une ou les deux armées hors de la table au début de la partie. Les unités se déplacent sur la table depuis le bord de la table, soit au premier tour, soit lors d'un tour ultérieur : n'ajoutez pas ces dés d'ordre dans le sac avant le début du tour au cours duquel ils peuvent venir sur la table. Sauf indication contraire :

- les unités qui entrent sur la table au **premier** tour doivent recevoir un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* pour pouvoir se déplacer, et cet ordre est automatiquement exécuté sans test d'ordre ;

- les unités qui entrent sur la table au **deuxième tour ou un des tours suivants** ont également besoin d'un ordre *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* pour se déplacer, mais doivent faire et réussir un test d'ordre (**Test d'Entrée**) pour entrer sur la table.

Une unité dont le dé d'ordre se trouve dans le sac de dés doit tenter de se déplacer sur la table, sauf si des circonstances particulières en décident autrement – les ordres ont déjà été donnés ! Par exemple, une unité qui échoue son *Test d'Entrée* au tour 2 ne peut pas entrer sur la table, et une armée qui manque de dés d'ordre à cause d'une matrice de subversion (voir la section *Équipement*) peut se retrouver à court de dés d'ordre avant même qu'une unité ne puisse faire son test !

Tests d'Entrée en Jeu

Tous les *Tests d'Entrée* sont effectués en utilisant la stat Co basique de l'unité, sans modificateur, ne peuvent pas utiliser la stat de Co d'une autre unité, et ne peuvent pas donner ou recevoir d'ordres provenant de règles spéciales comme *Escorte* par exemple.

Les unités qui échouent à leur *Test d'Entrée* n'entrent pas durant ce tour, mais pourront continuer à faire leurs tests d'entrée à chaque tour suivant jusqu'à ce qu'elles y parviennent. Ces unités ne reçoivent pas d'ordre *Down (À Terre)*, ne subissent pas de pénalités supplémentaires et ne peuvent pas recevoir de dé qui repose sur le fait d'avoir reçu un ordre spécifique – tel que le *Dé de Distorsion* Ghar. Si un transport ou un drone-compacteur contient des unités embarquées, alors ces dernières sont également conservées hors-table et ne peuvent pas débarquer avant que leur transport entre sur la table.

Entrée sur la Table de Jeu

Lorsqu'une unité se déplace à partir d'un bord de table, choisissez un point le long du bord et mesurez le déplacement de chaque figurine à partir de ce point. Dans certains cas, ce point sera spécifié dans le scénario et vous n'aurez pas à le choisir. Déplacez si possible toutes les figurines de l'unité sur la table : si toutes les figurines ne peuvent pas se déplacer, les dernières figurines sont autorisées à entrer sur la table de part et d'autre du point d'entrée désigné, tant qu'elles peuvent conserver leur formation avec le reste de leur unité.

Si des figurines ne peuvent pas entrer sur la table pour une raison quelconque, l'unité doit rester en formation avec le point d'entrée, et les figurines devant encore entrer sur la table le feront automatiquement lors du prochain déplacement de l'unité.

Dans certains scénarios, il peut être plus difficile d'entrer tout de suite et progressivement plus facile dans les tours suivants, pour représenter l'arrivée de renforts. Ces règles sont spécifiques au scénario et annulent toutes les limitations normales données ici.

Pas d'Assaut

Une unité ne peut **jamais** lancer un assaut lorsqu'elle entre sur la table. À moins que le scénario n'en décide autrement, les unités qui entrent sur la table sont traitées de la même manière que les unités déjà présentes sur la table et peuvent donc tirer, courir, sprinter, etc. en supposant qu'elles soient capables de le faire normalement.

Déploiement des Unités de Sondes

Lors du déploiement d'unités de sondes, telles que les Sondes-Cibleurs, toutes les figurines du fragment de sondes sont déployées en même temps. Ceci est dû au fait que les sondes sont toujours «une unité» même si elles n'ont pas besoin d'être déployées en formation. Comme les unités de sondes ne possèdent pas de statistiques de Commandement (Co) pour effectuer de test lorsqu'elles entrent sur la table, on considère qu'elles réussissent automatiquement leurs *Tests d'Entrée*.

Lorsqu'un scénario comporte plusieurs zones de déploiement, ou lorsque certaines unités commencent hors de la table et se déploient sur la table en cours de jeu, une unité de sondes doit être déployée dans son intégralité en même temps dans une seule zone ou rester hors de la table dans son intégralité. Les figurines individuelles appartenant à l'unité de sondes peuvent se déployer à différents endroits de la zone de déploiement si le joueur le souhaite, mais elles doivent toutes entrer dans la même zone.

Par exemple, si la force doit se déployer depuis le bord de la table du joueur, chaque unité du fragment de sondes doit se déployer le long de ce bord, mais pas nécessairement depuis le même point.

SORTIR DE LA TABLE DE JEU

Les unités **ne sont pas autorisées** à sortir par un bord de table durant la partie, sauf s'il s'agit d'une exigence spécifique du scénario ou de quelque chose conféré par une condition ou une règle spéciale. Les unités s'arrêteront au bord de la table. Dans certains scénarios, l'objectif est que les unités quittent la table par l'un ou l'autre bord de table.

Objectif : Sortir de la Table

Si l'objectif est de sortir par un bord de table, alors dès qu'une partie d'une figurine franchit un bord de table, l'unité entière est considérée comme ayant quitté la table et est retirée du jeu. Ainsi, dans les scénarios où une unité doit sortir de la table, il suffit qu'une seule figurine franchisse le bord pour que toutes les autres figurines soient considérées comme sorties de la table, quelle que soit la distance qui leur restait à parcourir.

Les figurines d'un fragment de sondes, ou toute une unité similaire, sont normalement exclues de ce genre d'objectif, mais lorsqu'elles le sont, elles doivent toutes sortir individuellement.

DURÉE D'UNE PARTIE

Chaque scénario a ses propres conditions de victoire et sa propre durée en fonction de l'objectif du scénario. En général, une partie dure jusqu'à ce qu'une armée ait atteint ses conditions de victoire. En l'absence d'indication contraire, une partie dure **six tours** ou jusqu'à la fin d'un tour au cours duquel une armée a atteint son **Point de Rupture** (voir ci-dessous). Dès lors, on lance un D10 : sur un résultat de 1 à 5, la partie continue **un tour** de plus ; sur un résultat de 6 à 10, la partie s'achève immédiatement.

Dans n'importe quelle partie, comparer la valeur en points des unités éliminées permet de déterminer le camp vainqueur, comme décrit ci-dessous.

Point de Rupture d'Armée

Une armée qui a perdu plus de la moitié de ses dés d'ordre de départ atteint son **Point de Rupture** et est **brisée**. Cela ne signifie pas que l'armée est détruite ou qu'elle en est réduite à fuir l'ennemi dans une terreur incontrôlée (nous laissons au joueur adverse le soin de suggérer cela !), mais seulement qu'elle est devenue inefficace en tant que force de combat.

Tous les scénarios n'utilisent pas la règle de *Point de Rupture d'Armée*.

VICTOIRE/DÉFAITE

Cela dépend entièrement du scénario. Certains scénarios sont basés sur des objectifs à capturer, d'autres sur la réussite d'une action précise, tandis que d'autres sont asymétriques, où un camp doit empêcher l'ennemi de prendre une zone ou d'atteindre son but.

Scénarios à Objectifs

Il s'agit de scénarios avec un but spécifique, tel que le contrôle d'un bâtiment ou d'un objet, la récupération d'un équipement ou la réalisation d'une action sur un ou plusieurs objectifs.

Chaque scénario possède des règles différentes, spécifiées dans la section «*Règles spéciales*» du scénario. En général, des points de victoire sont attribués pour le contrôle de chaque objectif.

Les scénarios basés sur les objectifs sont orientés vers le contrôle et les pertes ne comptent pas pour la victoire. Toutefois, les variantes sont trop importantes pour établir une règle générale, aussi chaque scénario basé sur des objectifs précise si le fait de briser l'armée ennemie s'avère bénéfique ou non.

Contrôler un Objectif

De nombreux scénarios nécessitent le contrôle d'un ou plusieurs objectifs, avec l'attribution de points de victoire pour le contrôle d'un objectif. Les objectifs sont généralement **non-contrôlés** en début de partie et deviendront, ou resteront, non-contrôlés si aucune unité des deux camps ne parvient à établir une forme de contrôle.

Les règles de contrôle sont les suivantes :

- Le **rayon de contrôle** standard est de **3"** autour d'un objectif, bien que certains scénarios puissent le modifier ce rayon (jusqu'à 5", par exemple) ;
- Sauf indication contraire, un objectif est **contesté** ou sous **contrôle consté** si les deux camps ont une unité d'**infanterie**, de **cavalerie** ou d'**équipe d'arme** (ou leur variante de commandement) dans le rayon de contrôle de l'objectif.
- Un objectif est **contrôlé** si une unité d'**infanterie** ou d'**équipe d'arme** (ou leur variante de commandement) se trouvent dans le rayon de **3"** d'un objectif **non contesté** – le dé d'ordre des unités n'a alors aucune importance car même un ordre *Down (À Terre)* peut être une décision tactique bénéfique ou de survie pour certaines factions.
- Une unité de **bêtes** peut être considérée comme équivalente à de l'infanterie si elle possède **au moins un dresseur** – une unité de bêtes qui n'a plus que son dresseur devient une unité d'infanterie ;
- Une unité de **cavalerie** peut contester le contrôle, mais pour le contrôler complètement, elle doit mettre pied-à-terre comme indiqué dans sa liste d'armée – ce qui est normalement le cas de l'infanterie ou d'une équipe d'arme.

Certains scénarios peuvent permettre le contrôle d'un objectif par des drones, des véhicules ou des mastodontes. Lorsque c'est le cas, cela est explicitement indiqué dans le scénario, sinon les règles ci-dessus s'appliquent.

Un scénario permet parfois de marquer des points de victoire pour un contrôle contesté, ou insiste pour qu'une action soit entreprise pour gagner les points de victoire. Une telle action sera normalement, mais pas toujours, un *Rally (Ralliement)* et sera effectuée comme n'importe quel autre ordre *Rally (Ralliement)* – il s'agit juste d'un avantage supplémentaire du scénario !

Objectif Transportable

Lorsqu'un scénario demande qu'un objectif, qu'il s'agisse d'un objet ou d'un individu, soit récupéré et sorti du plateau, celui-ci doit d'abord être **contrôlé** (voir ci-dessous) à la fin de l'Action ou Réaction par une unité et doit se trouver à distance de cohésion (généralement 1") d'une figurine de cette unité. L'objectif peut alors être ramassé et rattaché à l'unité qui le contrôle s'il se trouve dans la distance de cohésion de l'unité (généralement 1") et doit être assigné à une figurine spécifique : c'est l'unité et la figurine qui transporte l'objectif.

Les figurines et unités transportant un objectif suivent les restrictions suivantes :

- Un objectif transportable reste sous le contrôle exclusif de l'unité et la figurine qui le transporte jusqu'à ce qu'il soit lâché ou posé et ne pourra pas être contesté avant cela.
- Un personnage transportable est escorté, ce qui empêche généralement l'unité qui le transporte de recevoir plus d'une Action ou Réaction de *Course* ou d'*Avance* au cours d'un même tour (donc pas d'*Overclocking* à double déplacement pour les Virai ou de *Dés Amp* à double déplacement pour les armures Ghars).

- Les unités transportant des objectifs **ne peuvent pas sprinter** ;
- L'unité qui transporte un objectif **doit rester du même type** lorsqu'elle a pris le contrôle de l'objectif pour la première fois (généralement de l'infanterie) ;
- L'objectif ne compte pas comme une figurine dans la cohésion d'une unité ou les distances d'espace ;
- Un objectif transportable peut être **transmis** à une autre figurine dans la même ou une autre unité à la **fin** de l'Action de l'unité destinataire et en suivant les mêmes règles que pour le ramassage d'objectif (cohésion, contrôle) : si le contrôle peut être contesté au point de transmission, celle-ci ne peut avoir lieu (voir ci-dessus pour la contestation du contrôle) ;
- Un objectif transportable peut être lâché/posé à n'importe quel moment durant l'Action ou la Réaction de l'unité qui le transporte.
- Un objectif peut être récupéré après un Assaut par l'unité gagnante si l'unité perdante est brisée et retirée de la table.
 - Si les deux unités sont détruites, l'objectif n'est plus contrôlé ;
- Si la figurine transportant l'objectif est détruite, l'objectif est lâché et devient non-contrôlé ;
- Sauf indication contraire, un objectif peut être emmené dans un transport par l'unité qui le transporte, et occupe 1 Espace de Transport

Certains objectifs ont un certain degré d'autonomie ou des actions aléatoires. Lorsque c'est le cas, on leur attribue un dé d'ordre que l'on donne à l'unité contrôlant l'objectif lorsqu'ils sont capturés. Le dé d'ordre n'est placé dans le sac que lorsque l'objectif est à nouveau libre.

Parfois, un scénario stipule que les objectifs sont portés par **toute une unité** plutôt que par **une seule figurine**. Quand c'est le cas, l'objectif est déplacé comme s'il s'agissait d'un drone compagnon.

Détruire un Objectif

Ceci est généralement indiqué dans le scénario. Cependant, à titre indicatif, un objectif qui est un Personnage peut être ciblé par une Touche Chanceuse et effectuée normalement ses sauvegardes, en ayant généralement une armure en fonction de son type (les personnages du C3 portent une armure hyperluminique, par exemple). Sauf indication contraire, les objets ont une valeur de Res de 8.

Lorsqu'un objectif est un bâtiment ou un container, il peut normalement être ciblé comme n'importe quel autre bâtiment ou élément de terrain et il est peu probable qu'il soit complètement détruit.

Scénarios de Confrontation

D'autres scénarios encore sont purement conflictuel où affaiblir l'ennemi est vital. Cela se fait souvent en conjonction avec un autre objectif, une configuration variée ou des forces asymétriques.

Dans les scénarios purement conflictuels :

- Si un camp est **brisé** à la fin de la partie et que l'autre ne l'est pas, le camp brisé perd la bataille et l'autre camp est déclaré vainqueur. Dans une telle situation, le camp qui a été brisé ne peut pas marquer plus de points que le vainqueur, même si ce dernier a perdu des unités d'une valeur en points supérieure.
- Si aucun des deux camps n'est brisé à la fin de la partie, comptabilisez la somme des dés d'ordre que chaque camp a perdus, DOM compris mais sans tenir compte des autres dés d'ordre spéciaux, et comparez-le à son total initial. Le camp qui a perdu la plus petite proportion d'unités est le gagnant. Si cette valeur est égale (à plus ou moins 10%), il y a un match nul.

Les points de victoire sont parfois utilisés pour déterminer l'ampleur d'une victoire, comme une victoire retentissante ou marginale, par exemple.

Exemple : une armée de la Concorde avec six dés d'ordre a combattu une armée Ghar qui en avait cinq. Chacune des deux forces a perdu trois dés d'ordre. Le NuHu avait son dé Amplificateur IMTel et les Ghars leurs dés de Distorsion et Amp., mais ceux-ci sont ignorés car les dés IMTel et Amp. sont des dés d'ordre spéciaux et le dé de Distorsion est un dé d'Événement.

Cela signifie que la Concorde a perdu 50% de sa force (3/6) et les Ghars 60% (3/5). Il s'agit donc d'un match nul car la différence est de 10%, ou d'une victoire marginale pour les Ghars.

CONSIDÉRATIONS RELATIVES AUX TOURNOIS

Même dans les parties équilibrées, en face-à-face, Antares est avant tout un jeu narratif, où l'on décrit une confrontation. Un récit se développe tout au long du jeu dans l'interaction entre les unités, le flux et le reflux du conflit renforçant la réputation de certaines unités et détruisant celle d'autres.

Malgré l'orientation marquée vers un affrontement narratif, les tournois sont toujours possibles. Les scénarios présentés ici peuvent être utilisés, en comptabilisant les points de victoire et peut-être un record de victoires et de défaites, ou des scénarios peuvent être téléchargés sur le site web du Nexus, ou encore des scénarios peuvent être créés par les organisateurs de tournois.

Les listes sont toujours un problème dans les parties de tournoi. Nous recommandons que la plupart des tournois de trois parties par jour se déroulent avec des listes de 75-125 pt NF1/NF2 – les listes peuvent être téléchargées gratuitement sur le site web. Il y a aussi certaines considérations que certains organisateurs aiment imposer – ce qui est normal – mais il vaut la peine de passer en revue quelques différences entre *Beyond the Gates of Antares* et *Antares 2*.

Dés d'Ordre

Dans BtGoA, certains organisateurs de tournois aimaient imposer une limite de dés d'ordre pour limiter le «spam» de dés d'ordre dans certaines forces. Dans Antares 2, nous conseillons vivement aux organisateurs de ne pas le faire, car les coûts des unités prennent désormais en compte les dés d'ordre et il n'y a pas d'unités incroyablement bon marché.

Au lieu de cela, si les organisateurs souhaitent toujours limiter les dés d'ordre afin de contrôler la durée de chaque partie, nous recommandons de fixer une **limite de dés d'ordre**. Chaque participant à une partie donnée reçoit le même nombre limité de dés d'ordre (à l'exclusion des dés Amplificateur IMTel, Reprogrammation Virai ou Amplificateurs Ghars) et les tirerait et les perdrait normalement.

Si une force a plus de dés d'ordre que ses unités ne peuvent en recevoir, elle peut mettre de côté des dés lors qu'ils sont tirés comme *dé nul* et en tirer un autre. Il est peut-être évident que, vers la fin du tour, tous les dés d'ordre en excès par rapport à ce que les unités peuvent recevoir doivent être mis de côté.

Une situation plus probable est celle où un joueur a plus d'unités que de dés d'ordre disponibles. Dans ce cas, chaque dé d'ordre (sauf le dé Amplificateur IMTel) doit être attribué à une unité. Dans ce cas, même le dé Amplificateur IMTel pourrait être alloué à une unité et ignoré pendant un tour.

Si un tel plafond est utilisé, nous suggérons un maximum de six dés d'ordre à 50 points, 8 à 9 pour 75 points, 11 à 12 pour 100 points et 15 pour les parties de 125 à 150 points. Il ne s'agit cependant pas de limites strictes, et les organisateurs peuvent souhaiter réduire le nombre de dés pour accélérer le jeu.

Fin de Tour Aléatoire

Une autre façon de limiter la durée des tours est de placer deux dés de déclenchement (d'ordre) de couleur identique dans le sac en s'assurant qu'ils ne correspondent pas à la couleur des dés d'ordre utilisés pour chaque camp ni à celle des dés spéciaux tels que les autres dés de déclenchement (un exemple étant le

dé de distorsion Ghar). Lorsque le premier de ces dés est tiré, mettez-le de côté - il indique que la fin d'un tour est proche.

Lorsque le deuxième de ces dés d'ordre est tiré, le tour se termine - passez immédiatement à la phase de fin de tour et effectuez toute comptabilité de fin de tour, tout test de récupération et autres comme d'habitude.

Il peut arriver que les deux premiers dés tirés soient les dés de fin de tour - c'est très bien ainsi : les unités rapides peuvent avoir déjà bougé et d'autres unités sortent d'une embuscade, il est donc impossible de remonter le temps. Traitez simplement ce tour comme une accalmie temporaire dans la bataille et passez à la phase de fin de tour, comme d'habitude.

Listes «Plus»

Une autre méthode permettant d'organiser un tournoi intéressant tout en contrôlant les dés d'ordre consiste à autoriser la sélection d'un élément FL2 ou FL3 supplémentaire et gratuit en plus d'une liste normale de 75 points, FL1, ou de 100 points, FL2.

Cette sélection «Plus» doit s'ajouter à toute liste déjà soumise aux organisateurs pour les parties normales de 75 ou 100 points du tournoi.

L'objet supplémentaire n'ajoute qu'un ou deux dés d'ordre mais ajoute un intérêt et un défi à bien des égards. Compte tenu des restrictions sur le maintien des objectifs et le transport des objectifs, le choix des unités n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser. Alors que la tentation est d'opter pour la plus grosse et la plus mauvaise unité, d'autres joueurs choisiront un transport ou même une arme lourde qui peut contrer un si gros écumeur de combat !

INTÉGRATION DE CRÉATURES

Il existe plusieurs façons d'intégrer des créatures hostiles dans une partie. Les trois qui viennent le plus facilement à l'esprit sont les suivantes :

- Un «Joueur-Créature» qui commande une force de bêtes dans une bataille contre un autre joueur. Le joueur choisit ses créatures selon ce qui lui semble être le plus efficace, ou représentatives de l'environnement (comme par exemple, toutes les créatures de Xilos).
- Un «Joueur-Créature» dévoué et non-partisan pourrait également se voir confier le contrôle d'une meute de créatures en tant que «troisième» force pour interférer dans une bataille entre deux autres armées.
- Intégrer des créatures comme des événements aléatoires en incluant un **Dé d'Événement de Créature** pour chaque unité de créatures dans le sac pendant une partie classique entre deux forces. L'unité de créatures à activer peut être déterminée de manière aléatoire (cela dépend du nombre de dés d'ordre de couleur différente disponibles). Bien que l'on peut utiliser les règles de déplacements aléatoires pour les créatures (voir scénario 12 : *Drones Renégats* dans ce supplément), il est utile d'utiliser quelques règles de base régissant le comportement des créatures (elles sont sauvages, après tout !) : celles-ci sont fournies dans les «Principes de Contrôle des Créatures».

Principes de Contrôle des Créatures

Nous recommandons d'utiliser les règles suivantes pour contrôler les créatures, tout choix donné étant fait par le joueur qui contrôle la créature à ce moment-là.

- Toutes les unités contrôlées par les joueurs sont considérées comme «hostiles» à l'unité de créatures. Certaines unités de créatures peuvent être hostiles les unes envers les autres.
- Les créatures effectuent des *Tests d'Ordre* et de *Récupération* comme pour toute autre unité, et peuvent être *Clouées* ou conserver un ordre *Down (À Terre)*.

- Une unité de créatures ne pourra jamais assaillir une unité de créatures plus forte (le joueur en contrôle décide de cela).
- Le contrôle d'une unité de créatures devrait être donné au vainqueur d'un jet de dé, de sorte qu'aucun joueur ne sache qui sera le prochain à contrôler l'unité de créatures.
- Si la créature peut tirer mieux qu'elle ne peut assaillir, alors elle utilisera un ordre **Fire (Tir)** pour cibler une unité hostile à proximité (au choix du contrôleur).
- Si elle se trouve à portée de charge d'une unité hostile, une créature lancera un **Assaut** contre cette unité – le joueur qui la contrôle détermine qui elle attaque dans le cas d'unités à peu près équidistantes.
 - Une créature opte toujours pour une Poursuite de combat.
- Si l'unité de créatures a 3 *Stress* ou plus, elle peut soit recevoir un ordre **Run (Course)** pour s'éloigner des unités hostiles les plus proches, soit recevoir un ordre **Rally (Ralliement)**.
- Si l'unité de créatures a 5 *Stress* ou plus, elle se dirigera vers une position inattaquable (comme un souterrain) avec un ordre **Run (Course)**, d'où elle pourra ensuite recevoir des ordres **Rally (Ralliement)** pour tenter de panser ses blessures.
- Une créature peut être placée en *Embuscade* – ordre *Ambush (Embuscade)* – ou recevoir un ordre *Run (Course)*.
 - Si elle est placée en **Embuscade**, la créature en sortira avec une Réaction spéciale si on lui tire dessus ou si une cible se trouve à portée de charge. Cette Réaction, *Charge Opportuniste*, est un Assaut contre l'unité qui l'a déclenchée mais ne peut pas être *Contrechargée* (on ne peut pas réagir à une Réaction).
 - Si elle reçoit un ordre **Run (Course)**, l'unité de créatures se déplacera comme le souhaite son contrôleur. Certains joueurs peuvent préférer un déplacement aléatoire comme mentionné ci-dessus, mais permettre aux joueurs de s'affronter avec un jet de dés pour déterminer le contrôle des unités ajoute au plaisir du jeu.

La rigueur avec laquelle ces directives sont appliquées est laissée à la discrétion des joueurs.

DESCRIPTIONS DES SCÉNARIOS

Les scénarios présentés dans les chapitres suivants ne nécessitent que peu ou pas de terrain inhabituel ou spécifique. L'idée est que chacun de ces scénarios peut être joué dans un club typique ou à court terme sans trop de préparation.

Certains ont des objectifs, qui peuvent être représentés par des modèles ou des marqueurs, par exemple le scénario «Tenir la ligne», mais ceux-ci peuvent être improvisés très facilement si nécessaire.

Les scénarios sont désignés soit comme **Affrontement**, suggérant que les objectifs sont à peu près égaux et que la partie peut être considérée comme aussi équilibrée que possible, ou comme **Narratif**, où une histoire ou des contraintes externes pour l'un ou les deux camps régissent la façon dont la bataille est organisée et se déroule.

Pour chaque scénario, nous donnons également un nombre recommandé de joueurs, généralement deux, mais parfois trois ou plus peuvent jouer.

Confrontation fait référence à un scénario simple, une armée contre celle d'un adversaire – en fait, deux joueurs en opposition, bien qu'il n'y ait rien de mal à avoir deux ou trois groupes d'alliés de chaque côté pour une grande partie !

Les descriptions des scénarios indiquent également la taille des forces que le scénario peut facilement supporter – certains scénarios fonctionnent mieux avec certaines fourchettes de points que d'autres : si chaque camp a le même nombre de points, la mention «**Équivalent** :» suivie de la fourchette de points est indiquée ; si chaque camp a des points différents, la mention «**Asymétrique** :» est indiquée, avec les points (ou proportions) du défenseur et de l'attaquant.

SCÉNARIO 1 : QUE LA BATAILLE COMMENCE !

Type : Affrontement, Confrontation

Équivalent : Libre

Deux armées convergent vers un même point stratégique crucial – leurs ordres sont simples : battre l'ennemi et prendre possession de la zone. Chaque camp doit essayer de battre l'autre en détruisant autant d'unités ennemies que possible.

Mise en Place

Placez les éléments de terrain en suivant les *Principes de Mise en Place des Terrains* présentés plus tôt. Une fois les terrains placés, déterminez aléatoirement le joueur qui débutera la partie et depuis quelle longueur de table.

Le plan ci-dessous utilise différents terrains, comme des marais ou des rochers en passant par des bois, placés pour bloquer la majeure partie des lignes de vue à travers la table. Ce mélange de différents terrains et leur placement délibéré permet de s'assurer qu'aucun des deux camps ne puisse bénéficier d'un quelconque avantages d'un bon tirage de dés dès le début de la partie !

Déploiement

Utilisez le déploiement standard comme décrit en p.10. La table indique des zones de 1M à 5" et 10" car la plupart des unités ont un Mv de 5" et se déploieront donc jusqu'à 5" sur la table (1M). Les 10" est indiqué pour représenter la distance maximale typique jusqu'où les unités pourront se déployer, tels que les glisseurs individuels, sauf s'ils possèdent les règles spéciales *Sniper* ou *Infiltrateurs* (généralement, une seule ligne pointillée est indiquée pour représenter un déploiement de 1M ou une zone de déploiement bien délimitée). Il est préférable de ne pas placer trop d'éléments de terrain à l'intérieur de cette zone de 1M.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif – réduire l'armée ennemie jusqu'à son **Point de Rupture** et le faire fuir du champ de bataille.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans *Durée d'une Partie*, p.15.

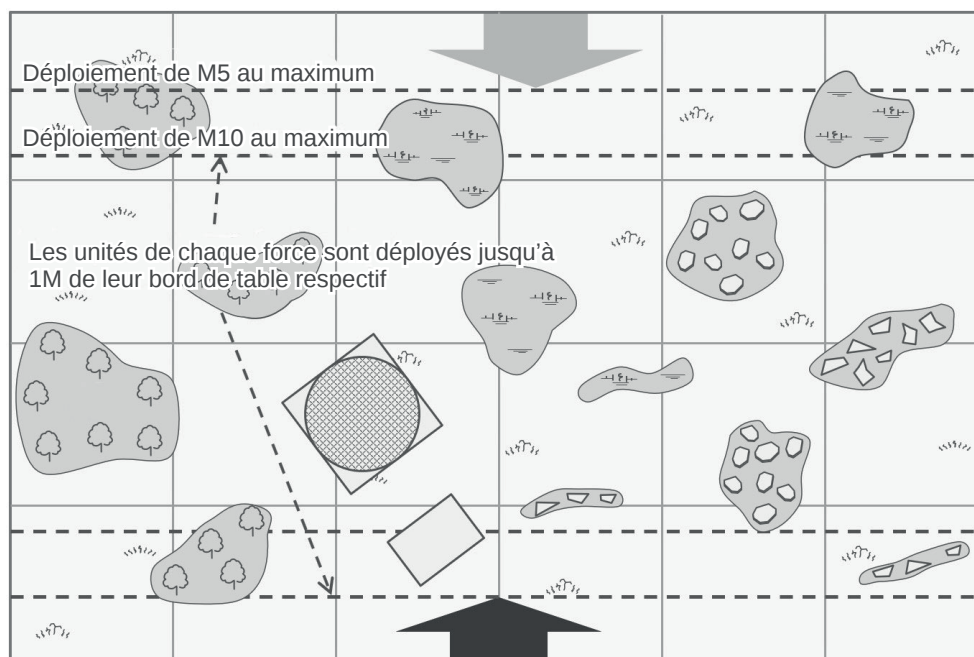
Conditions de Victoire

Si un des deux camps est **brisé** à la fin de la partie, l'autre camp remporte la victoire. Sinon, comparez le nombre de dés d'ordre perdu par les deux camps. Celui qui a perdu le moins de dés d'ordre est déclaré vainqueur (voir *Scénarios de Confrontation*, p.16).

Il s'agit du scénario le plus basique en termes de mise en place, de déploiement et d'objectif, servant d'exemple pour l'application des règles de base et idéal pour découvrir le jeu.

Il faut cependant tenir compte de plusieurs choses. L'absence d'objectifs à proprement parlé permet de se concentrer sur les règles du jeu, mais si les joueurs se focalisent uniquement sur la destruction de l'ennemi, les deux forces risquent de se replier sur elles-mêmes et d'abandonner toute tentative de manœuvre. Pour éviter ce problème, assurez-vous qu'il y ait de nombreux décors pour que les unités puissent se déplacer sans se faire tirer dessus : mais trop de terrains découverts ou trop de positions défensives entraîneront une bataille statique.

Dans le schéma ci-dessous, nous avons ajouté une quantité décente d'éléments de terrain de bonne taille placés de manière à bloquer les lignes de vue sur la table. Un assortiment de bois, de bâtiments, de ruines, de broussailles, de terrain rocailleux et d'obstacles. Le bois 'B' profite des règles de terrain d'*Antares 2* tout en étant un peu plus grand que celles de *BtGoA* – les unités dans le bois n'ayant pas de ligne de vue au-delà de 4".



SCÉNARIO 2 : RENFORCER LA POSITION

Type: Affrontement, Confrontation

Équivalent : 50-150 points

Deux armées s'affrontent pour le contrôle d'une zone de guerre, et chaque camp mobilise ses renforts pour les jeter dans la bataille. Chaque camp doit essayer de battre l'autre en détruisant autant d'unités ennemies que possible.

Mise en Place

Mettez en place le terrain comme décrit précédemment. Une fois le terrain mis en place, déterminez aléatoirement quel joueur commence et depuis quelle longueur de table.

Déploiement

Les deux armées déploient la **moitié** de leur armée sur la table jusqu'à une distance d'un mouvement (1M) depuis un des bords de table comme expliqué dans le paragraphe *Déploiement*. Les unités restantes peuvent entrer en jeu depuis leur bord de table du joueur à partir du tour 1, ou depuis une des deux largeurs de la table, jusqu'à la moitié de leur bord de table, à partir du tour 2.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif : réduire l'armée ennemie jusqu'à son **Point de Rupture** et le faire fuir du champ de bataille.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp atteigne son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés, lancez ensuite un dé pour déterminer aléatoirement si un tour supplémentaire est joué.

Conditions de Victoire

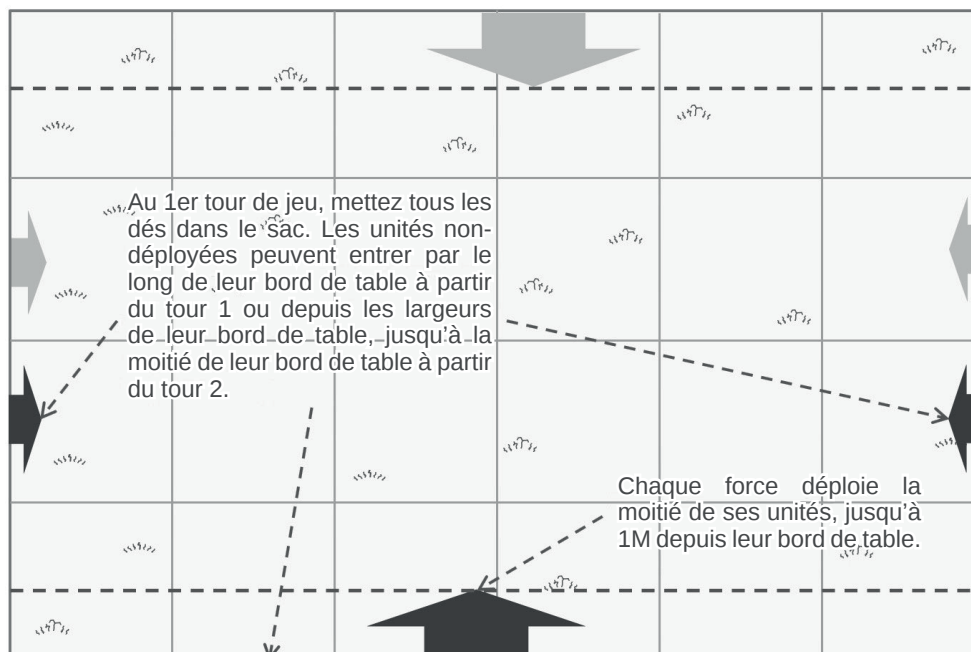
Si un des deux camps est **brisé** à la fin de la partie, l'autre camp remporte la victoire. Sinon, comparez la somme des coûts des unités éliminées par chacun des deux camps, celui ayant perdu le moins de points est déclaré vainqueur.

NOTES D'INTENTION

Dans ce scénario, chaque joueur a le choix d'amener des unités en jeu au premier tour depuis son propre bord de base, ou d'attendre un tour et de les amener le long des flancs de la table. C'est un autre affrontement très simple à mettre en place et qui ne nécessite pas beaucoup de préparation, mais la possibilité d'envoyer des unités sur les flancs élargit les options tactiques par rapport au scénario de base "Que la bataille commence" et introduit de nouvelles options de déploiement plus complexes.

NOTES DE CONCEPTION

La comparaison de la somme des valeurs d'unité est un exemple d'une autre manière de déterminer la victoire que celle utilisée dans le scénario 1. Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, utiliser le ratio des dés d'ordre à la place – assurez-vous simplement que les deux joueurs en soient informés avant le début de la partie !



SCÉNARIO 3 : UNE RENCONTRE INATTENDUE

Type : Affrontement, Confrontation

Équivalent : 150 points au maximum (recommandé)

Deux armées convergent vers un même point stratégique vital – leurs ordres sont simples : battre l'ennemi et prendre possession du secteur. Chaque camp doit essayer de battre l'autre en détruisant autant d'unités ennemies que possible.

Mise en Place

Placez les éléments de terrain en suivant les *Principes de Mise en Place des Terrains*. Idéalement, le terrain devrait être un assortiment de débris (léger) et des ruines (dense), séparés par des rues et des chemins, pour recréer les restes d'un avant-poste détruit par les combats.

Déploiement

Dans ce scénario, les deux camps déploient la moitié de leur armée sur la table au début de la partie. Ces unités sont déployées dans la zone de déploiement comme indiqué sur le plan ci-contre : une zone de 20" de long pour 10" de large, centré au milieu du bord de table de chaque joueur. Si un camp possède des sondes, celles-ci doivent être incluses dans le déploiement initial.

Les unités restantes entrent sur le champ de bataille à partir du premier tour par la zone de 20" du bord de table correspondant à la zone de déploiement de chaque joueur. Dans ce scénario, que les unités entrent en jeu durant le premier tour ou les suivants, un *Test d'Entrée* doit être réussi pour pouvoir entrer sur la table, voir *Tests d'Entrée en Jeu*, p.14.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif - faire sortir autant d'unités que possible par le bord de table ennemi et empêcher l'autre de faire de même. Les unités peuvent sortir par n'importe quel point du bord de table adverse et pas seulement par la portion de table où se situe la zone de déploiement ennemie.

Durée de la Partie

La partie utilise la durée habituelle indiquée précédemment, (voir p.15) ou à la fin d'un tour si un des camps parvient à faire sortir toutes ses unités survivantes de la table, à l'exception des fragments de sondes qui ne sont pas pris en compte parmi les unités devant sortir de la table.

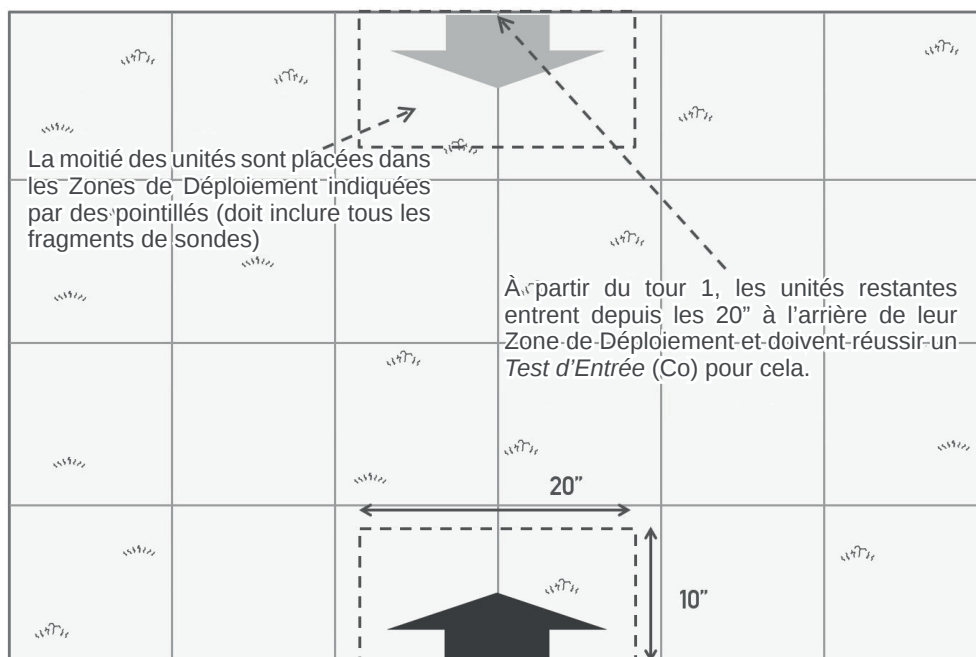
Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Chaque unité que vous faites sortir par le bord de table ennemi rapporte **3 points de victoire**. Chaque unité ennemie détruite rapporte **1 point de victoire**, jusqu'à une valeur maximale égale au total de points que vous avez accumulés en amenant vos unités en dehors de la table. Le camp avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de scores, c'est un match nul, quel que soit le nombre d'unités perdues par les deux camps. Les sondes ne rapportent aucun point pour avoir quitté la table ou pour leur élimination, sauf si le fragment entier de sondes est détruit.

Si la largeur de votre table est plus large que la taille standard, vous devrez accorder plus temps à chaque camp pour qu'ils atteignent l'objectif ou rapprocher les deux camps. Une table de 120cm peut être traversée en 5 déplacements de *Course* standard et la durée de la partie fixée à 6 ou 7 tours. Une table de 180cm de large nécessitera 8 déplacements de *Course* standard pour être traversée, vous devrez alors régler la durée de la partie sur 9 ou 10 tours, en prévoyant 1 ou 2 tours supplémentaires en plus de la vitesse de course standard.

Les deux joueurs doivent continuellement se déplacer pour atteindre leur objectif. Vous ne marquez aucun point de victoire si vous ne parvenez pas à faire sortir au moins une unité de la table, tandis que les unités éliminées ne comptent pas contre vous, à moins que l'ennemi ne parvienne également à faire sortir des unités de la table. Sacrifier des unités pour tenir l'ennemi au sol tout en faisant passer vos propres unités à travers les défenses adverses peut s'avérer une bonne stratégie.



SCÉNARIO 4 : PRENDRE/TENIR LA POSITION

Type : Narratif, Objectifs

Équivalent : 50-175 pts (recommandé)

Les défenseurs ont pris une position défensive autour du périmètre d'une installation de fabrication stratégiquement vital. Les défenseurs en infériorité numérique doivent tenir leur position et empêcher les attaquants de pénétrer au-delà du périmètre jusqu'à l'arrivée des renforts ; les attaquants doivent balayer les défenseurs et établir une prise de position dans cette partie du périmètre.

Mise en Place

Avant la mise en place, choisissez le joueur qui jouera le Défenseur et celui qui jouera l'Attaquant. Le Défenseur commence par placer trois éléments de terrain – zones de terrain ou obstacles – dans la zone de déploiement du défenseur, comme indiqué sur le plan ci-dessous. De plus, un élément peut être positionné sur une colline ou sur une élévation, si le joueur le souhaite. Le centre de chacune de ces trois zones doit être séparé d'au moins 15" l'un des autres et entre 10 et 15" du bord de table du défenseur. Le défenseur place un marqueur objectif dans (ou derrière, dans le cas des obstacles) chacun des trois éléments du terrain. Ces marqueurs représentent les principaux points de défenses à l'intérieur de ces zones pour le défenseur. Vous pouvez également représenter ces points par des pions adéquats, tels que des caisses, des munitions ou tout équipement ésotérique disponible.

Le Défenseur place ensuite trois zones de terrain dans la moitié de la table de l'Attaquant. Celles-ci doivent être placées à au moins 5" de n'importe quel bord de table. Elles peuvent être positionnées sur une colline ou sur une élévation, si nécessaire.

En commençant par le défenseur, les joueurs alternent pour placer d'autres éléments de terrain au besoin – nous en recommandons au moins six de plus. L'Attaquant ne peut placer aucun objet dans la moitié de la table du Défenseur et ne peut placer aucun terrain à 10" ou moins d'un terrain contenant des marqueurs d'objectifs.

Aucun élément de terrain ne peut être positionné à 5" ou moins de tout autre élément du terrain.

Déploiement

Le Défenseur déploie la moitié de son armée n'importe où à l'intérieur de sa moitié de table. Le reste des unités du Défenseur entre par sa longueur de table au premier tour (Voir *Entrer sur la Table*, p.14).

L'Attaquant entre sur la table au premier tour.

Objectif

L'Attaquant doit capturer les positions représentées par les marqueurs d'Objectif : ceux-ci représentent les points du périmètre à franchir par l'Attaquant. Le Défenseur doit tout faire pour empêcher que cela n'arrive.

Durée de la Partie

La partie utilise la Durée de Partie standard (*voir p.15*) ou se termine à la fin d'un tour où l'attaquant parvient à contrôler les trois objectifs.

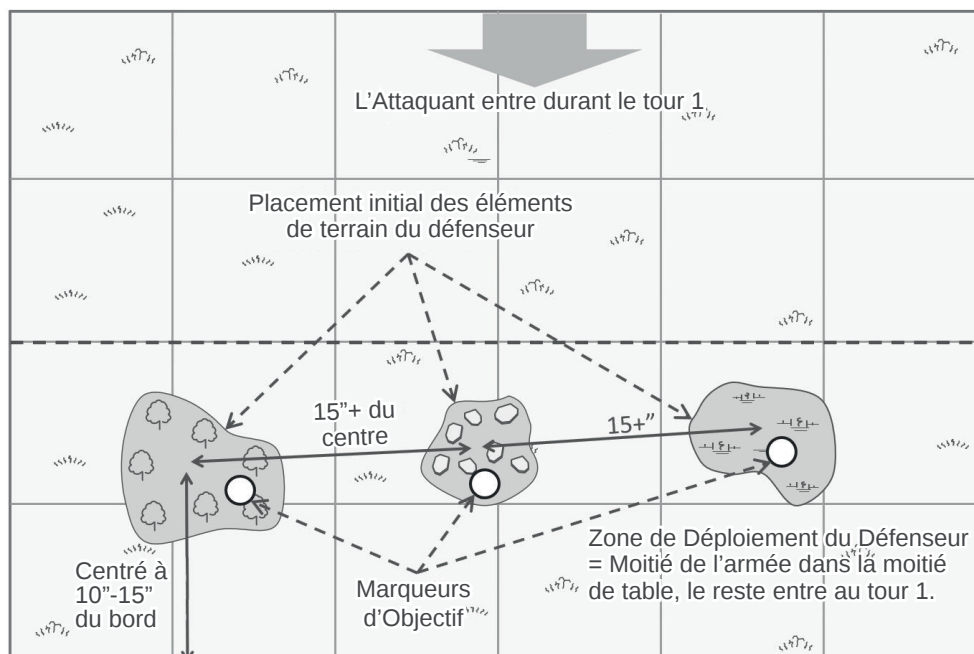
Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

L'attaquant gagne s'il a le contrôle exclusif de deux objectifs ou plus à la fin de la partie.

Si l'attaquant a le contrôle exclusif d'un objectif, c'est un match nul, sinon le défenseur gagne – il a réussi à repousser l'attaque !

(suite page suivante ...)



RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Ce scénario utilise quelques règles spéciales : *Débuter en Embuscade*, *Barrage*, ainsi que les règles de *Capture des Objectifs*.

Débuter en Embuscade

Au début de la partie, toutes les unités du Défenseur peuvent commencer le premier tour en embuscade : pour chaque unité en embuscade, prenez alors un dé du sac et donnez-lui un ordre *Ambush (Embuscade)*.

Barrage

Avant le premier tour, l'Attaquant peut lancer un barrage orbital pour affaiblir les défenses ennemies. Pour chaque unité du Défenseur déployée sur la table, l'Attaquant lance un D10 :

D10	Résultat
1	L'unité reçoit D3 <i>Stress</i> , et subit D6 touches d'Explosion CL de VI 3 et est <i>Clouée</i> : tournez alors le dé d'ordre de l'unité sur sa face <i>Down (À Terre)</i> ou piochez un dé du sac si l'unité n'avait pas encore reçu d'ordre et donnez-lui un ordre <i>Down (À Terre)</i> .
2-4	L'unité reçoit D3 <i>Stress</i> et se jette à terre, comme expliqué ci-dessus.
5-7	L'unité reçoit un seul <i>Stress</i>
8-10	Aucun Effet

Une unité est *Clouée* pour le premier tour mais pourra effectuer un *Test de Récupération* lors de la phase de *Fin de Tour*.

Capture des Objectifs

Au début de la partie, tous les Objectifs sont sous le contrôle du Défenseur et resteront ainsi jusqu'à ce qu'ils soient capturés. La capture des objectifs est expliquée dans *Contrôler un Objectif*, p.15.

SCÉNARIO 5 : CONTRÔLE DES TRANSMATS

Type: Affrontement, Objectifs

Équivalent : Libre, 150pts au maximum (recommandé)

Des transmats militaires ont été largués sur le champ de bataille sur des points vitaux. Les deux camps doivent se connecter aux transmats pour récupérer les codes d'identification qui permettront l'arrivée de leurs renforts. Malheureusement, les contrôles des transmats ne sont pas totalement opérationnels et tant qu'aucun test ne sera effectué, la portée des transmats restera limitée et trop aléatoire.

Mise en Place

La mise en place du terrain suit les règles standard de mise en place (p.12). Placez ensuite trois Transmats sur la table, un au centre et les deux autres aux coins opposés de la table, à 12" des bords de table et à 15" de la longueur de table d'un des joueurs, tel que présenté sur le plan ci-dessous.

Déploiement

Utilisez le Déploiement Standard comme décrit en p.13.

Objectif

Les deux camps ont le même objectif : se connecter à autant de transmats que possible pour récupérer les codes d'identification nécessaire à leur fonctionnement.

Durée de la Partie

La partie utilise la Durée de Partie standard, voir p.15, ou à la fin d'un tour durant lequel un de deux camps est parvenu à se connecter à tous les transmats (voir *Special*, ci-dessous).

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

Chaque transmat correctement connecté rapporte **3 points de victoire** pour l'armée ayant effectué la connexion, et **1 point de victoire** supplémentaire pour le camp ayant réussi à se

connecter à plus de Transmats que son adversaire. Le camp avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Connexion aux Transmats

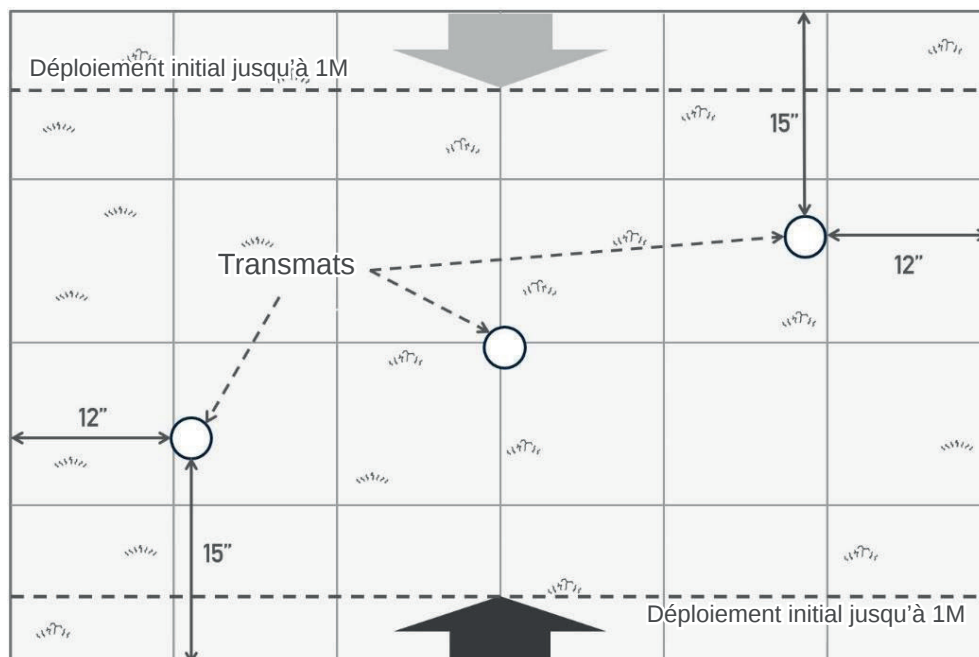
Pour se connecter à un transmat, une unité doit avoir au moins une de ses figurines sur le transmat et les autres à moins de 3" du socle du transmat (ou à 1" ou moins d'un grand transmat), la portée du scanner du transmat. L'unité doit alors effectuer un ordre *Rally (Ralliement)* pour être téléportée aléatoirement vers un des deux autres transmats : lancez un dé pour déterminer vers quel transmat l'unité est téléportée. L'armée à laquelle appartient l'unité ainsi téléportée s'est connectée avec succès au transmat et possède désormais son *Numéro d'Identification* : nous vous suggérons d'utiliser un marqueur de couleur sur le transmat pour indiquer que la connexion a été effectuée.

Unités Transmatées

Toute figurine ou unité sur ou à portée de scanner du **transmat de destination** sont automatiquement *transmatées* vers le **transmat émetteur**. Notez que l'utilisation d'un ordre *Rally (Ralliement)* empêche certaines unités, telles que les sondes, d'effectuer la connexion, et une unité qui vient d'être transmatée sans effectuer d'ordre *Rally (Ralliement)* n'est pas considérée comme ayant effectué la connexion avec le transmat - l'ordre *Rally (Ralliement)* est la clé (représentant le technicien ou les sous-programmes de l'unité qui analysent le panneau de contrôle du transmat).

Si une unité ennemie se trouve aussi à portée du scanner du transmat, celle-ci est aussi téléportée vers le transmat-cible. Comme indiqué ci-dessus, cette unité n'est pas considérée comme s'étant connectée au transmat car elle n'a pas effectué l'ordre *Rally (Ralliement)* nécessaire à cela.

(suite page suivante ...)



Une unité sur le transmat-cible est re-transmatée vers le transmat d'origine : en terme de jeu, les unités échangent leur position. Une unité qui est transmatée involontairement de cette manière ne s'est pas connectée au transmat depuis lequel elle provient car elle n'a pas reçu d'ordre *Rally (Ralliement)* – sauf si elle s'en est chargée auparavant, bien sûr !

Utilisation contrôlée des Transmats

Une fois la connexion à un transmat effectuée et qu'une unité a été téléportée vers une destination aléatoire, ce transmat est considéré comme validé par l'armée ayant effectué la connexion et peut désormais être utilisé par cette armée pour téléporter des unités vers un autre transmat également connecté avec un ordre *Run (Course)*, *Advance (Avance)* ou *Rally (Ralliement)*. Une unité ne peut pas lancer d'assaut après avoir été transmatée mais peut tirer depuis leur destination en effectuant un ordre *Advance (Avance)*.

Si vous ne possédez pas de maquettes de transmats, utilisez des socles de 60-75mm de diamètre ou toutes maquettes pouvant les représenter. Des exemplaires de transmats sont disponibles en annexes de ce livret pour être photocopiés et découpés.

SCÉNARIO 6 : RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

Type: Affrontement, Objectif

Équivalent : 50-175 pts (recommandé)

Un des vaisseaux de soutien en orbite a explosé. Bien que la plupart des équipements aient été détruits lors de leur rentrée dans l'atmosphère, les cellules de données étaient conservées dans une zone bien mieux protégée et il semble qu'elles aient survécu à la chaleur et à l'impact. Bien que la position soit éloignée et loin de votre armée, vous devez récupérer ces données et détruire les cellules avant que l'ennemi ne puisse récupérer des informations. Le problème ? Aucun de vous ne sait quelles cellules de données ont survécu au crash !

Déroulement de la Partie

Cinq objectifs sont nécessaires pour représenter les débris et les cellules de données de l'intelligence artificielle du vaisseau. Ceux-ci peuvent être représentés par des boîtes noires ou des débris de terminaux ou de simples marqueurs d'objectifs.

Vous aurez à identifier les noyaux de données qui auront été testés par chaque camp. Les noyaux de données peuvent être détruits et devront donc être défaussés dès qu'ils ne pourront plus être utilisés.

Mise en Place

Placez cinq marqueurs d'objectifs sur la table, un sur le point central et les autres à 12" des largeurs de la table et à 15" des longueurs de la table, tel que décrit sur le plan ci-dessous.

Si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez déplacer de D5" dans une direction aléatoire les cellules de données depuis cette position de départ (optionnel). Bien que cela enlève un peu de l'équilibre du scénario, il peut le rendre plus amusant.

Si une cellule de données se trouve sur un terrain infranchissable ou un bâtiment, déplacez-le latéralement jusqu'au point le plus proche qui n'est ni un terrain, ni un bâtiment.

Déploiement

Aucune unité n'est déployée sur la table au début de la partie. La moitié de chacune des armées entre en jeu lors du premier tour et l'autre moitié lors du deuxième tour. Les unités arrivant au deuxième tour doivent effectuer le *Test d'Entrée* habituel.

Durée de la Partie

La partie utilise la Durée de Partie standard (voir p.15). La partie s'achève immédiatement dès que les deux armées parviennent à récupérer toutes les cellules de données.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** dans ce scénario.

Conditions de Victoire

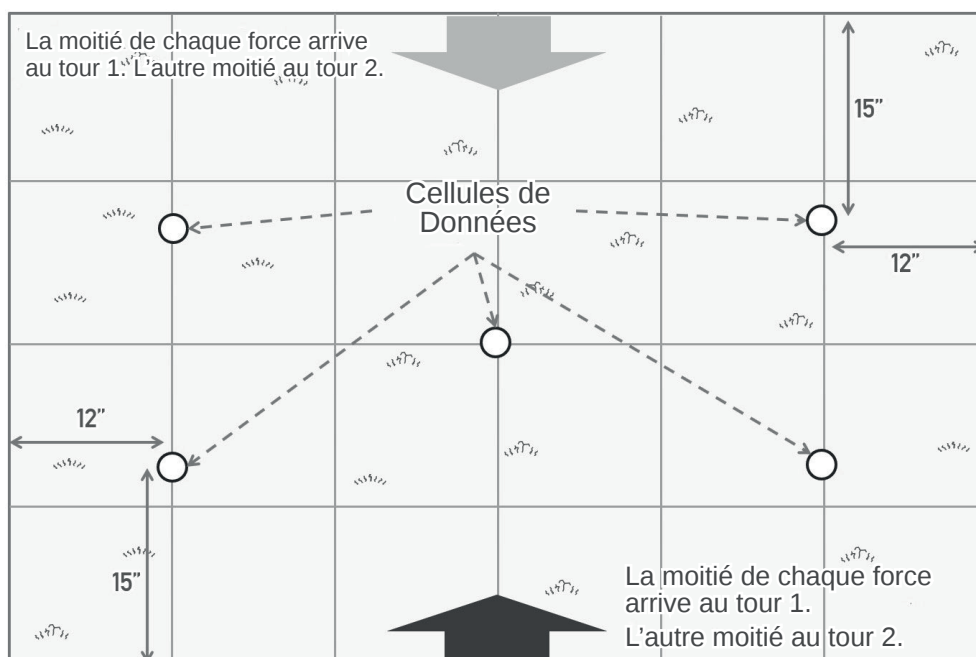
Chaque objectif rapporte différents points de victoire selon son positionnement sur la table. Une cellule de données récupérée dans le propre camp du joueur rapporte **1 point de victoire**, une cellule récupérée dans le camp adverse rapporte **3 points de victoire**, et la cellule de données sur le point centrale rapporte **2 points de victoire**, soit un total de 10 points de victoire.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Récupération des Données d'une Cellule

Pour récupérer les Données d'une Cellule, une unité doit avoir un contrôle total ou contesté de l'objectif (voir p.15) qu'elle souhaite récupérer. L'unité doit ensuite effectuer un ordre *Rally* (*Ralliement*) pour récupérer toutes les informations et inscrire les points de victoire en fonction de la localisation du marqueur.

(suite page suivante ...)



Supprimer les Données d'une Cellule

Pour supprimer les données d'une cellule et empêcher l'ennemi de récupérer des informations, une unité doit avoir le contrôle total ou contesté de l'objectif qu'elle souhaite effacer. L'unité doit ensuite recevoir un ordre *Rally (Ralliement)* et si le test d'ordre est réussi, l'unité peut retirer le marqueur de la cellule de la table de jeu.

Une unité ne peut pas récupérer et supprimer les données d'une cellule durant le même tour, mais deux unités activées l'une après l'autre peuvent le faire, la première récupérant les données et la seconde les supprimant. Une telle tactique repose grandement sur le tirage de dés d'ordre !

Détruire les Cellules de Données

Plutôt que de supprimer les données pour empêcher un ennemi de récupérer des informations, une cellule peut être détruite par un tir. Les cellules sont engoncées dans des boîtiers de protection extrêmement résistants et possèdent les statistiques suivantes :

- sont classés comme immobile, *Petit* (-1 à la Prc, avec des lignes de vue pouvant facilement être bloquées)
- ont une Res 13
- possède la Règle Spéciale *Coriace 2*
- ne reçoivent jamais de *Stress* ou d'Ordres.

Une fois qu'une Cellule de Données est détruite, défaussez-la de la table.

Dans de plus petites parties, il peut être difficile d'empêcher votre ennemi de récupérer des données, bien que cela vous donne aussi une chance de récupérer plus de données – mais même une cellule détruite peut faire toute la différence. Dans les plus grosses parties, les tentatives de détruire ou supprimer de données seront plus nombreuses, la première tactique devenant potentiellement inefficace alors que la seconde demandera beaucoup de temps et d'unités..

Certains joueurs tentent de détruire les cellules avant que l'ennemi ne puisse les récupérer, mais une telle tactique peut s'avérer risquée !

SCÉNARIO 7 : CONTRÔLE PRIORITAIRE

Type: Affrontement, Objectifs

Équivalent : 50-150pts

Un des vaisseaux en orbite a explosé et bien que de nombreux composants aient brûlé durant leur entrée, des données ont été conservées dans des cellules de protection et il semble qu'ils aient été épargnés à la chaleur et à l'impact. Bien que l'emplacement soit éloigné de vos forces, vous devez récupérer les données et détruire les sources avant que l'ennemi ne puisse recueillir des informations. Le problème ? Aucun de vous ne sait quels noyaux de données ont survécu à l'accident !

Mise en Place

Le pilier du terrain est un grand bâtiment situé sur un côté, à peu près sur la ligne centrale. D'autres éléments de terrain sont dispersés autour du champ de bataille de façon à obstruer les lignes de vue. Deux bâtiments standard doivent être placés dans les secteurs de flancs opposés au grand bâtiment, avec un troisième placé sur la ligne centrale de ce flanc si des forces de 125 points ou plus sont utilisées. Voir le diagramme pour un placement approximatif des bâtiments.

Assurez-vous que les bâtiments disposent d'un accès à peu près égal (portes, fenêtres, etc.) pour les armées adverses. Les bâtiments doivent pouvoir être pénétrés par l'infanterie de chaque côté.

Déploiement

Dans ce scénario, les deux camps déploient la moitié de leur armée sur la table au début de la partie. Ces unités sont déployées à l'intérieur de la zone de mise-en-place des joueurs comme présenté sur le diagramme ci-dessous, dans un rectangle de 20" de long et 10" de profondeur, centré au milieu du bord de table de chaque joueur. Si chaque camp possède des sondes, celles-ci doivent être déployées durant le déploiement initial.

Le reste des unités entrent sur le champ de bataille à partir du second tour dans l'espacement de 20" du bord de table du joueur correspondant, en effectuant le *Test d'Entrée* habituel (p.11).

Objectif

L'objectif est le contrôle des bâtiments.

Durée de la Partie

La partie se termine au bout de six tours. Puis, déterminez aléatoirement si un autre tour est joué. Les points de Rupture sont ignorés aussi longtemps que la partie continue.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** en ce qui concerne la durée de ce scénario (voir ci-dessous).

Conditions de Victoire

Pour chaque bâtiment moyen contrôlé, une armée gagne **2 points de victoire**.

Le grand bâtiment rapporte **3 points de victoire**.

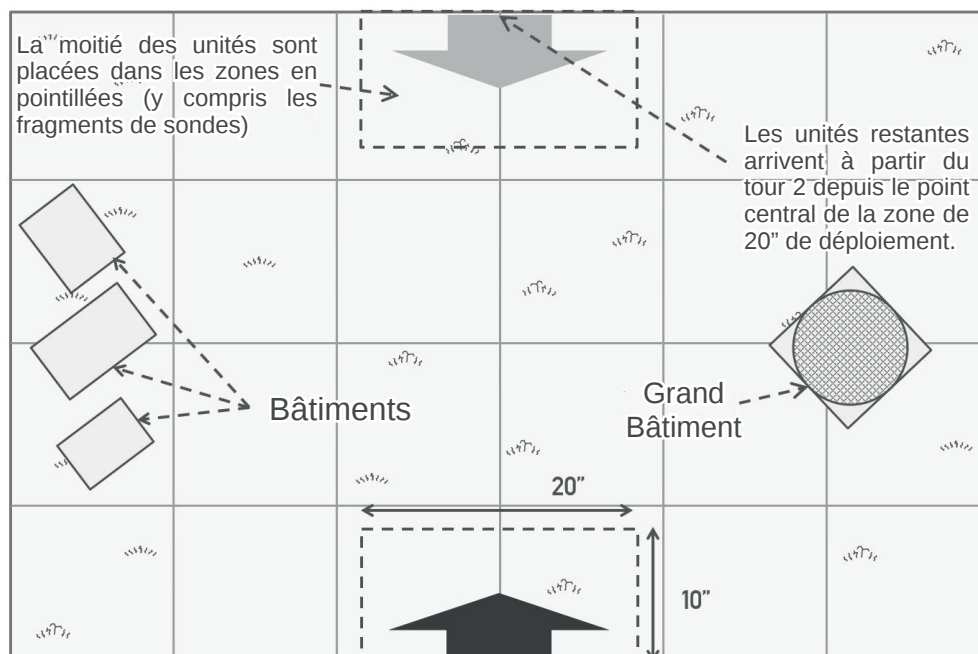
1 point de victoire supplémentaire est attribué si une armée **n'a pas atteint** son Point de Rupture.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Contrôler un Bâtiment

Les règles de contrôle standard sont utilisées (p.xx), à l'exception qu'un contrôle ou un contrôle contesté ne peut être réclamé que si l'unité réclamante se trouve à l'intérieur du bâtiment - être en dehors ne compte pas, peu importe si l'unité en est proche !

Le scénario peut être rendu très différent en faisant défendre les bâtiments par des troupes neutres ou aliens. Nous suggérons que ces escouades soient des escouades d'infanterie relativement standard, mais le jeu peut devenir très différent si l'une ou plusieurs d'entre elles sont des unités de combat Ghar ! Dans un tel jeu, les escouades de défense peuvent recevoir des dés d'ordre indépendants et être contrôlées par le joueur adverse lorsqu'elles sont activées, ou elles peuvent simplement répondre aux assauts sur les bâtiments. Ces unités ne devraient pas quitter le bâtiment qu'elles gardent (elles ont leurs propres ordres !).



SCÉNARIO 8 : AVANT-POSTE

Type: Narratif, Objectifs

Asymétrique : Attaquant +50% de pts que le Défenseur.

Le défenseur a positionné des troupes en embuscade autour d'un grand centre de contrôle, afin de déjouer une attaque comme celle qui se trame en ce moment : un attaque furtive. Alors que les défenseurs pourraient se retrouver submergés, leur but principal est de tenir coûte que coûte jusqu'à l'arrivée des renforts – quelque chose que les forces assaillantes préféreraient éviter afin de pouvoir attaquer la base.

Mise en Place

Il faut imaginer cet affrontement prenant place dans une jungle, et la partie fonctionne mieux lorsqu'il y a de nombreux zones de jungle dans lesquelles les forces peuvent se déplacer. Nous suggérons un espacement d'environ 5" entre chaque zone de terrain pour que les troupes puissent se déplacer autour tout en bloquant la visibilité.

Déterminez aléatoirement quel camp sera le défenseur et celui qui sera l'attaquant, puis déterminez aléatoirement la longueur de table qui sera le bord du défenseur. Il s'agit du bord que les attaquant tenteront d'atteindre et que le défenseur devra sécuriser.

Le défenseur place 6 avant-postes numérotés de 1 à 6 dans sa propre moitié de table (au besoin, utilisez des dés pour les identifier), chaque d'entre eux doit se trouver à 5" ou plus d'un autre avant-poste ou de n'importe quel bord de table. Ils peuvent être représentés par de petites fortifications ou même des marqueurs qui sont supposés représenter des capteurs-reflex, des tranchées, des refuges ou des tunnels. Ils peuvent être placés n'importe où, à l'exception des terrains infranchissables. Un avant-poste est assez grand pour protéger une escouade.

L'attaquant ne sait pas lequel de ces avant-postes est occupé par l'ennemi et ceux-ci représentent alors des leurres ou des positions désertes.

Déploiement

Le défenseur déploie aléatoirement deux unités, petites ou standards, dans les avant-postes : lancez 2D6 et placez les unités dans les avant-postes correspondants. Si un double est obtenu, une des unités doit être placée à la position indiquée et l'autre peut être placée dans un des avant-postes au choix du joueur. Si vous utilisez des marqueurs, placez une figurine sur le marqueur de l'avant-poste et arrangez le reste de l'unité en formation avec celle-ci. Les autres avant-postes étaient des leurres et sont défaussés. Le reste des forces du défenseur arrivent à partir du tour 2. Effectuez les habituels *Tests d'Entrée*.

La moitié des forces de l'Attaquant entrent durant le tour 1. Le reste de l'armée arrivera à partir du tour 2, en effectuant les *Test d'Entrée*.

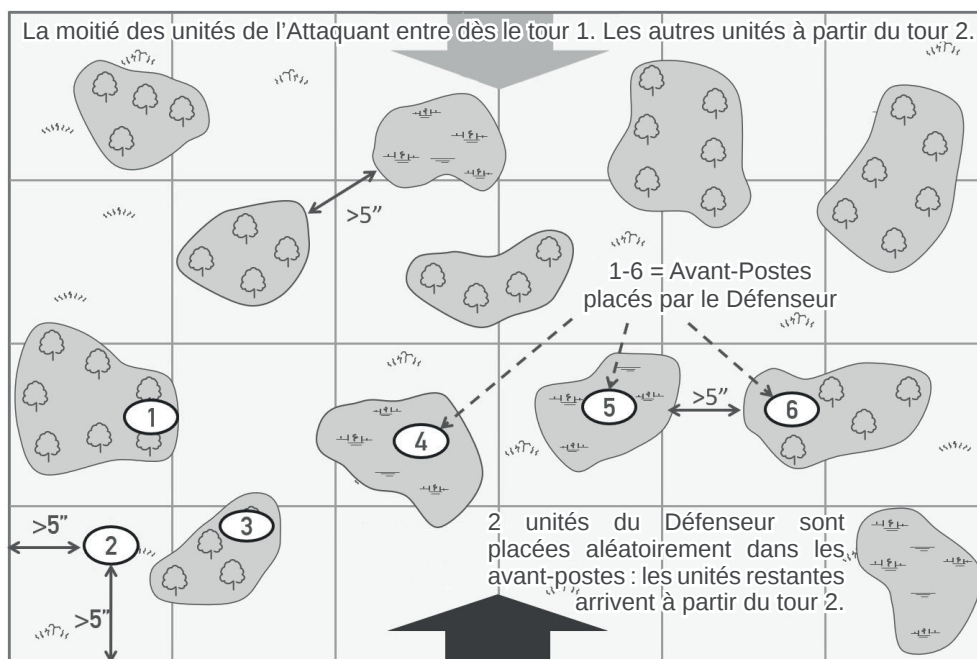
Objectif

L'armée de l'Attaquant doit traverser la table et sortir par le bord de table adverse, détruire les avant-postes ennemis, et contenir les renforts envoyés pour renforcer leur défense. Le Défenseur doit tenter de repousser les attaquants et les empêcher d'atteindre leur bord de table et avancer pour attaquer la zone de contrôle principale.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp atteigne à la fin d'un tour son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés. Déterminez alors aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans le paragraphe *Durée d'une Partie*, page 15.

La partie s'achève aussi immédiatement si **tous** les attaquants parviennent à atteindre le bord opposé : voir *Sortir comme Objectif* en p.12.



Conditions de Victoire

L'attaquant gagne s'il parvient à faire sortir plus de la moitié de ses dés d'ordre (hors sondes) de départ par le bord de table opposé. Le défenseur gagne s'il parvient à empêcher les unités attaquantes d'atteindre le bord de table opposé, en ignorant les sondes.

Si aucun camp ne peut réclamer la victoire tel que décrit ci-dessus, l'attaquant remporte alors la victoire si le nombre de ses dés d'ordre qu'il est parvenu à faire sortir de la table et les dés qui sont intégralement dans la moitié de table du défenseur est plus élevé que le nombre de dé de l'attaquant retiré comme pertes, plus le nombre de dés au moins partiellement positionné dans la moitié de table de l'attaquant.

Si l'armée de l'attaquant atteint son **Point de Rupture**, elle n'aura pas la possibilité de remporter la victoire vu que la moitié de son armée a été détruite !

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Avant-Poste Occupés

Les deux avant-postes représentent des abris ou des positions cachées offrant aux unités occupantes une très bonne protection. Tous les tirs contre les unités du Défenseur occupant un avant-poste doivent être relancés comme si elles bénéficiaient d'un ordre *Down (À Terre)* – voir livre des règles. Cet effet est étendu à 5" autour du marqueur ou du centre de l'avant-poste.

Dès que l'unité occupante est détruite ou se déplace à plus de 5" du centre de l'avant-poste/marqueur, celui-ci est considéré comme compromis et n'est plus fonctionnel : retirez le marqueur ou l'élément de fortification de la table.

NOTES D'INTENTION/CONCEPTION

Il s'agit d'une variante des parties classiques de percées dans lequel un camp doit sortir par le bord opposé de la table et l'autre doit l'arrêter. Le fait de rendre aléatoire la position des avant-postes a pour but d'introduire un certain degré d'incertitude dans le jeu. Cet élément caché pourrait facilement être remplacé par une règle d'unité cachée basée sur la carte si un arbitre est disponible pour l'administrer.

D'une manière générale, les attaquants doivent continuer à avancer pour avoir une chance d'atteindre leur objectif. Ils seront gênés par le fait que toutes les unités qu'ils sortent de la table ne seront - bien sûr - plus disponibles pour combattre ! Cependant, le simple fait d'entrer dans la moitié de la table des défenseurs compte pour quelque chose et peut donner lieu à une sorte de victoire. Il est tentant de traverser la table avec des unités rapides et de sortir rapidement, mais de telles unités ne contribueront que très peu au combat, laissant leurs compagnons en plan.

Les avant-postes sont une nuisance, mais ils peuvent être envahis assez facilement par un assaut, et concentrer le feu sur eux permet d'accumuler les points, ce qui permet de les contourner ou de les ignorer.

Il s'agit d'un scénario que l'attaquant peut «jouer» de manière spécifique, en choisissant des unités rapides pour minimiser les pertes et maximiser ses chances de sortir par le bord de table adverse. Par conséquent, nous recommandons de le jouer plusieurs fois avec, peut-être, les mêmes forces utilisées pour l'attaque ou la défense (juste un sous-ensemble choisi pour la défense), ou une variation du déploiement et des forces. Une option pourrait être de permettre à plus d'unités de se déployer dans les avant-postes, ou de permettre aux attaquants de se déployer à partir des bords de leur moitié de table, ou simplement de permettre aux attaquants d'avoir plus ou moins d'unités et de voir combien de temps les défenseurs peuvent tenir.

SCÉNARIO 9 : RÉCUPÉRATION À TOUT PRIX

Type: Narratif, Objectifs

Équivalent : 50-100 pts recommandé.

Un vaisseau d'exploration est revenu d'une porte non répertoriée et s'est écrasé sur un monde désertique. Les deux camps se ruent pour récupérer le drone-archiviste du vaisseau afin de découvrir les secrets qu'il aurait pu y déceler. Les deux camps veulent récupérer ces secrets pour eux-mêmes. La pire chose serait que ces mêmes secrets puissent tomber dans les mains d'un ennemi !

Mise en Place

Placez le drone-archiviste du vaisseau explorateur au centre de la table. N'importe quelle figurine de drone ou de sonde, ou même un jeton, peut représenter le drone-archiviste. Lancez ensuite un D10 comme pour un tir CL, mais déplacez uniquement le drone vers la gauche ou la droite le long de la ligne centrale du nombre de pouces indiqué.

Placez les éléments de terrain en suivant les *Principes de Mise en Place des Terrains*, p.12. Idéalement, le terrain devrait représenter la flore locale ainsi que les débris éparpillés d'un vaisseau spatial écrasé, mais ce n'est pas strictement nécessaire. Une fois le terrain mis en place, lancez un dé pour déterminer aléatoirement les longueurs de table opposées d'où commencera chaque force.

Déploiement

Dans ce scénario, aucun camp ne déploie son armée avant la partie. Aucun déplacement d'avant-partie ou de placement tel que la règle spéciale Sniper le permet n'est possible. Les deux camps doivent faire entrer en jeu la moitié de leur armée sur la table durant le premier tour, et le reste de leur armée durant le deuxième tour ou les suivants. Les unités peuvent entrer n'importe où depuis leur bord de table. Voir *Entrer sur la Table de Jeu*, page 11.

Objectif

L'objectif est d'atteindre le drone-archiviste et de le ramener jusqu'à votre bord de table.

Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp atteigne à la fin d'un tour son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés. Déterminez alors aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans le paragraphe *Durée d'une Partie*, page 15.

La partie s'arrête immédiatement après que le drone d'archivage est transporté en dehors de la table.

Conditions de Victoire

Si un camp parvient à emmener le drone-archiviste en dehors de la table avant la fin de la partie, il remporte immédiatement la partie. Autrement, le camp en possession du drone-archiviste à la fin de la partie gagne du moment qu'il est dans la capacité d'atteindre son bord de table avec deux déplacements de *Course*). Dans le cas contraire, il n'y a pas de vainqueur et la partie se termine sur un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Le Drone-Archiviste est un objectif transportable (voir p.15).

Si le drone-archiviste n'a pas été capturé à la fin d'un tour, déplacez-le de D6" dans une direction aléatoire. Le drone s'arrêtera s'il approche à moins de 1" d'une unité, quel que soit son camp, ou s'il atteint un terrain dans lequel il ne peut pas entrer.

Ce scénario est difficile à gagner car les deux camps doivent se ruent en avant s'ils veulent avoir une chance de capturer le drone. Une fois qu'une unité a capturé le drone, elle devient alors la cible à abattre ! Le succès dépend non seulement sur la capture du drone, mais aussi sur la capacité à le ramener jusqu'à votre bord de table et – mieux – le faire sortir. Une règle alternative est de donner au drone un dé d'ordre lorsqu'il est sans contrôle, lui permettant de se déplacer à chaque tour jusqu'à ce qu'il soit capturé – son dé d'ordre lui est alors retiré.

Cela fonctionne aussi très bien si le drone ou le débris est remplacé par un personnage – comme un commandant ennemi – à couvert dans un bâtiment central. Dans une telle éventualité, le personnage reçoit un dé d'ordre lorsqu'il n'est pas contrôlé par un camp et retournera alors toujours vers son abri !

Une autre variante avec un peu plus d'enjeu, et tout spécialement avec la variante du 'commandant ennemi', est que les deux forces arrivent depuis chaque largeur de la table plutôt que depuis ses longueurs.

SCÉNARIO 10 : ESCORTE

Type: Narratif, Objectifs

Équivalent : 100-175 pts (recommandé)

Des explorateurs ont découvert une capsule à stase, enterrée depuis des temps immémoriaux. Aujourd'hui, les explorateurs transportent cette précieuse capsule inviolée vers un transmat orbital depuis lequel elle sera transportée vers un vaisseau en attente. Malheureusement, des forces ennemies ont découvert ce lieu et convergent vers le transmat.

Déroulement de la Partie

Le Défenseur doit emmener la nacelle à suspenseurs vers le transmat, où elle sera instantanément téléportée vers un vaisseau en attente. L'Attaquant doit empêcher le Défenseur de parvenir à ramener la nacelle jusqu'au transmat.

Mise en Place

Placez un transmat au milieu d'une des largeurs de la table comme indiqué sur le plan ci-dessous. Organisez le terrain sur les longueurs de la table, en faisant sorte que vous laissiez suffisamment d'espace pour les 6 points d'entrée indiqués sur le plan. Notez que les quatre points d'entrée les plus proches des largeurs de la table doivent être à plus de 10" de chaque coin. Un chemin ouvert d'environ 15" de large au centre de la table, depuis le transmat jusqu'à la largeur de table opposé.

Il est recommandé qu'au moins la moitié des éléments de terrains soient des terrains légers ou des obstacles, et que les éventuelles collines soient placées sur les longueurs de la table pour que le défenseur puisse garder une certaine visibilité sur toute la table depuis le chemin central.

La capsule à stase sur la nacelle à suspenseurs peut être représentée par un marqueur ou un drone léger ou moyen.

Les points indiqués sur le plan indiquent où les unités de l'Attaquant entre en jeu. Les points 1, 3, 4 et 6 sont à 12" des largeurs de table ; les points 2 et 5 sont au centre de chaque longueur de table.

Déploiement

Déterminez aléatoirement le camp qui défendra et celui qui attaquera. Le **Défenseur** tentera d'escorter la nacelle à suspenseurs jusqu'au transmat sur le bord opposé de la table, alors que l'**Attaquant** tentera de l'arrêter et de capturer la nacelle.

Le **Défenseur** doit placer la nacelle sur le chemin central, à 45" du transmat. Deux unités d'infanterie sont placées dans un rayon de 5" de la nacelle. Le reste des unités du **Défenseur** entrent sur la table depuis n'importe quel point de la largeur de table du défenseur, à plus de 12" d'un coin de table. Les unités entrant durant le premier tour n'ont pas à effectuer de test d'ordre, les unités entrant à partir du tour deux doivent effectuer un **Test d'Entrée**.

Les unités de l'**Attaquant** entrent sur la table durant n'importe quel tour de jeu et n'ont pas besoin d'effectuer de test pour entrer. Au lieu de cela, lorsque un dé est pioché, l'unité doit lancer un D6 pour **déterminer le point d'entrée** par lequel elle arrivera.

Une seule unité peut entrer depuis un point durant un tour.

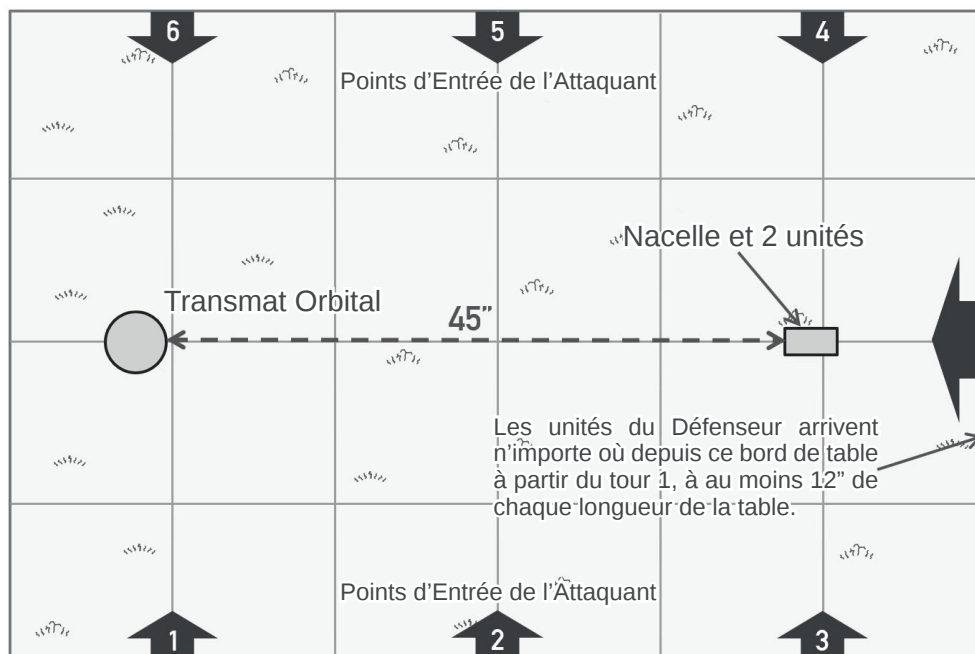
Une fois qu'un point d'entrée a été utilisé, toutes les unités suivantes tentant d'entrer en jeu par ce point ne pourront pas le faire **depuis celui-ci ou un autre point** : une unité qui échoue à entrer de cette manière **a épuisé son dé** pour ce tour, mais pourra essayer à nouveau au prochain tour, en lançant à nouveau le dé pour déterminer son point d'entrée.

Durée de la Partie

Une partie se joue sur six tours, puis lancez un dé pour déterminer aléatoirement si un dernier tour supplémentaire est joué, comme expliqué en page 15. La partie se termine immédiatement après que la nacelle atteint le transmat.

Les **Points de Rupture** sont **ignorés** pour cette partie – la nacelle représentant une valeur potentiellement inestimable !

(suite page suivante ...)



Conditions de Victoire

Si le Défenseur amène le nacelle à suspenseurs jusqu'au transmat, il remporte la victoire – la nacelle est alors transmatée jusqu'au vaisseau. Si l'Attaquant parvient à arrêter le Défenseur à plus de la moitié du chemin jusqu'au transmat, il remporte la victoire.

Si aucun camp ne parvient à son but, c'est un match nul, avec les honneurs allant pour le camp qui sera parvenu à atteindre le plus près ses objectifs.

Tactiques

Dans ce scénario, le Défenseur doit déplacer la nacelle d'environ 8" par tour, durant 6 tours. Cela équivaut à quatre déplacements de *Course* et un déplacement normal (*Avance*) pour un unité d'infanterie standard. L'Attaquant devra le ralentir pour gagner, alors que le Défenseur devra avancer aussi vite qu'il le peut. Le *Stress* devient incroyablement important car il s'agira d'un moyen de ralentir les unités en escorte.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Déplacer la nacelle

La nacelle à suspenseurs suit un chemin tout tracé, et peut uniquement se déplacer en ligne droite sur le chemin allant jusqu'au transmat. Elle ne peut se déplacer que sous la direction d'une unité d'escorte.

Pour pouvoir agir en tant qu'escorte, une unité doit **contrôler** la nacelle **au début d'un tour**, avec un **rayon de contrôle de 5"** pour ce scénario (voir *Contrôler un Objectif*, p.15).

Rappel : Seules les unités d'infanterie ou d'équipe d'arme (ou leur variante de commandement) peuvent agir comme escorte, et seules les unités d'infanterie, de cavalerie ou d'équipe d'arme (ou leur variante de commandement) peuvent contester le contrôle d'un objectif.

Si **plusieurs unités** qualifiées d'un même camp peuvent contrôler la nacelle, l'unité **la plus proche** sera désigné comme escorte pour ce tour.

Si aucune unité ne peut agir comme escorte, ou si l'unité d'escorte est détruite **avant le déplacement** de la nacelle, la nacelle ne se déplacera pas durant ce tour, **même si une autre unité** est potentiellement qualifiée se trouve ou se déplace à 5" ou moins de celle-ci.

La nacelle se déplace **une seule fois par tour**, lorsque l'unité d'escorte reçoit un ordre et se déplace. La nacelle se déplace à la même vitesse que l'unité qui l'escorte jusqu'à **un maximum de 10"**, tant que l'unité d'escorte reste à 5" ou moins de la nacelle durant tout le déplacement. Comme la nacelle ne peut se déplacer que sur le chemin, l'unité en escorte doit rester proche de celle-ci pour s'assurer qu'elle se déplace de la distance maximale. Si l'unité d'escorte se déplace à plus de 5" de la nacelle, celle-ci s'arrêtera sur cette position.

Pour le bon déroulement de ce scénario, la nacelle est **invulnérable** et ne peut pas être endommagée.

La distance entre la nacelle à suspenseurs et le transmat est la clé de ce scénario. Vous pouvez rendre l'objectif plus facile ou difficile en commençant plus ou moins éloigné. La chance jouera un rôle déterminant, surtout en ce qui concerne la position des unités de l'Attaquant, mais cela offre aussi une partie divertissante où des différents joueurs peuvent représenter chaque groupe d'attaquants, si vous le souhaitez. Par exemple, un joueur pourrait prendre les forces d'un côté de la table et un autre joueur ceux de l'autre côté. Le jeu pourrait également être joué en tant que trois côtés avec trois forces adverses qui se battent tous pour la nacelle.

Le terrain joue un rôle important dans ce scénario parce que le chemin centrale est entièrement dégagée et que les unités devront profiter des couverts sur chacun de ses côtés. Toutefois, l'unité en escorte sera vulnérable, comme le sera tout ennemi tentant une manœuvre de type «blocage routier». Le mieux sera donc d'essayer de contrôler les éléments de terrain de chaque côté du chemin, de sorte que le nombre dont vous vous servirez et la distance où ils seront positionnés dicteront les options pour les deux camps.

Nous avons joué ce jeu en utilisant des variantes de déplacement pour la nacelle de transport. Nous avons également essayé de placer un ou plusieurs dés de commandement spécifiques dans le sac pour déplacer la nacelle lorsque ces dés ont été tirés. Cela rend le déplacement de la nacelle imprévisible, mais est très rapide et facile à appliquer sans trop alourdir les autres règles.

Nous avons également essayé de déplacer la nacelle automatiquement au début du tour. Cela donne l'impression que la nacelle s'éloigne de vous plutôt que d'être escortée, mais c'est une option simple qui nécessite peu de règles supplémentaires – dans une telle variante, l'Attaquant gagne s'il empêche la nacelle de quitter la table, où qu'il se trouve.

Pour finir, la capsule de stase pourrait simplement être transportée comme un drone-compagnon, bien que cela introduise la possibilité de s'éloigner de la ligne centrale de déplacement.

SCÉNARIO 11 : ASSAUT ORBITAL

Type: Narratif, Objectif

Équivalent : Libre, 50-125 pts (recommandé)

Un centre transmat stratégique est situé au milieu d'une ville cruciale et tentaculaire. Il est vital que le contrôle de ce centre soit établi pour empêcher le mouvement ennemi dans le réseau transmat. Des troupes sont donc rapidement larguées sur la zone de combat mais se sont dispersées en désordre autour de la zone à cause d'une opposition féroce. Les forces rivales doivent tenter de se regrouper et de prendre le contrôle de ce centre avant que leur ennemi ne puisse en faire autant.

Déroulement de la Partie

Il s'agit d'un scénario à objectifs plus complexe par le positionnement aléatoire des nouvelles unités tout au long de la partie.

Mise en Place

L'idée principale est qu'il s'agit d'une place pavée entourée par des zones de parcs et de bâtiments séparées par des allées. Installez le centre transmat au milieu de la table, représenté par quatre bâtiments distincts, chacun ayant un accès vers les autres, avec des accès ouverts depuis l'extérieur vers chaque bloc. Chaque bâtiment devrait être séparé d'environ 3" pour en permettre l'accès et – si possible – des passerelles élevées devraient également connecter les blocs qualifiés.

Sinon, placez au moins 8 autres éléments de terrain représentant au mieux un parc. Laissez une zone de 5-10" autour des bâtiments vide de terrain.

Déploiement/Entrée en Jeu

Aucune unité ne commence sur la table, les deux camps arrivant à partir du tour 1 grâce à un largage orbital ou, pour les véhicules ou les mastodontes, via une **capsule hyperluminique** (une évolution du bouclier de protection produit par les champs hyperluminiques). Pendant que chaque camp descend sur le champ de bataille, aucun d'entre eux ne possède de bord ou de

moitié de table en tant que tel. Au lieu de cela, chaque camp a ses propres unités dispersées sur tout le champ de bataille.

La moitié des unités d'un joueur arrive au tour 1, l'autre moitié au tour 2.

Divisez la table en une grille de 6x4' avec des cases de 12" de côté : cela servira à déterminer où les unités vont atterrir. Lorsqu'un dé est tiré, sélectionnez une unité et déterminez aléatoirement une case de la grille en lançant un D6 pour l'axe long et un D4 pour l'axe court. Si une unité atterrit dans une des quatre cases centrales, au lieu d'atterrir comme convenu, l'unité atterrit hors du champ de bataille et pourra se déplacer sur la table depuis n'importe quel point du bord de table le plus proche de la case de largage précédemment déterminée.

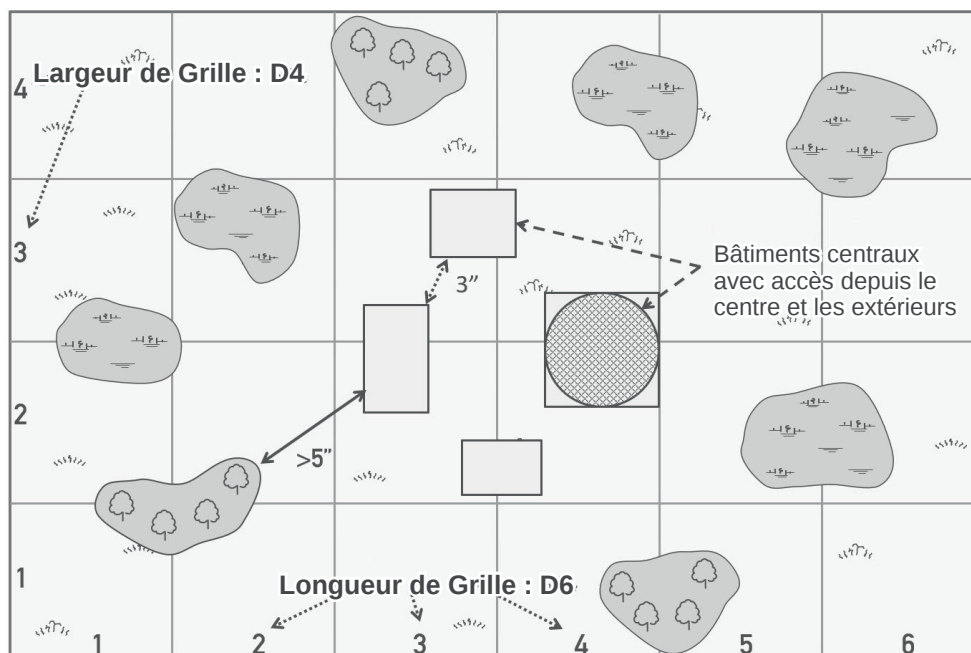
Un véhicule ou un mastodonte utilisant une **capsule hyperluminique** ne peut entrer sur la table que par un bord de table : pour de telles unités, ignorez toutes les cases centrales et faites-les entrer par un bord de table comme c'est le cas pour les unités atterrissant sur une des cases de bâtiments.

Si une unité entrant en jeu ne peut pas effectuer une entrée légale sur la case ou le bord déterminé, alors le joueur adverse désigne un bord de table et l'unité entrera par ce bord, à plus de 10" de toute unité ennemie.

Les joueurs peuvent choisir un point dans une case ou en bordure de case depuis lequel leurs unités entreront en jeu, du moment qu'elles ne sont pas placées à 1" ou moins d'une unité ennemie, autre que des sondes, et qu'il ne s'agit pas d'un bâtiment ou d'un terrain infranchissable. Les unités entrant sur la table depuis un bord de table ou via un largage sont traitées comme n'importe quelle autre unité entrant sur la table : elles devront effectuer un déplacement de *Run (Course)* ou *Advance (Avance)* depuis le point désigné et ne pourront pas lancer d'assaut.

Les unités entrant sur la table à partir du tour 2 doivent effectuer un *Test d'Entrée* (voir *Entrer sur la Table de Jeu*, p.14) de la manière habituelle.

(suite page suivante ...)



Durée de la Partie

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint à la fin d'un tour son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés. Déterminez alors aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans le paragraphe *Durée d'une Partie*, page 15.

Conditions de Victoire

L'objectif est de capturer et conserver les bâtiments du centre transmat. Si un des camps occupent les quatre blocs à la fin de la partie, il remporte la victoire. Autrement, le camp qui contrôle le plus de bâtiments gagne. Si aucun des deux camps ne peut réclamer la victoire, le résultat est incertain – c'est un match nul !

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

S-Chutes (Parachutes à Suspenseurs)

Les unités équipées de *S-Chutes* sont autorisées à choisir leur point de chute plutôt que de le déterminer aléatoirement, mais dans ce cas, elles devront effectuer un test d'ordre pour être larguées, même lors de leur premier tour, et **ne pourront pas se déplacer après** leur atterrissage. Ces troupes sont placées en formation autour du point de chute, à condition de respecter les règles de cohésion d'unités et d'espacement. Elles peuvent cependant toujours recevoir un ordre *Run (Course)* ou *Advance (Avance)* – dans ce dernier cas, elles commenceront à tirer durant leur gracieuse descente depuis les cieux !

Une partie d'*Assaut Orbital* peut être assez anarchique, avec des unités atterrissant à côté ou éloigné de leur objectif. Les unités ainsi larguées sur le champ de bataille peuvent être ciblées par des ennemis avec un ordre *Ambush (Embuscade)*, ou bloquées sur des positions intenable entre des unités ennemies. La chance peut parfois offrir les objectifs à un camp assez rapidement, la raison pour laquelle ceux-ci sont divisés en quatre blocs, rendant un peu plus difficile pour un seul camp de prendre l'ensemble des bâtiments dès le début.

Pour toutes ces raisons, cette partie est un peu fantasque et devrait ne pas être pris trop sérieusement. Un arbitre aidera à régler des questions comme la position exacte des points de chute.

SCÉNARIO 12 : DRONES RENÉGATS

Type : Narratif, Objectif

Multi-joueurs : 2-6 avec <100 pts chacun

Une flotille de drones de reconnaissance stellaire est revenue d'une mission du lointain système stellaire d'Haraph, un système éloigné soupçonné d'abriter un monde pré-humain ou Bâtitteur depuis longtemps inaccessible depuis l'espace Antaréen. Depuis des années des vaisseaux de recherche y ont été envoyés à vitesses proches de la lumière, mais aucun n'en était revenu auparavant – cette flotille aura passé presque sept cent ans pour faire le voyage aller-retour vers Haraph.

Mais quelque chose a clairement mal tourné. Lorsque les vaisseaux ont atterri, les antiques drones ont refusé de répondre aux communications IMTel et sont désormais considérés comme renégats. Toutes les factions ont envoyé des forces pour chercher et récupérer les drones, afin que leurs secrets soient révélés

Quoi qu'il arrive, ils ne doivent pas tomber entre les mains de l'ennemi!

Déroulement de la Partie

Ce scénario est une variante du scénario *Récupération à Tout Prix* (p.30) et peut être joué entre deux joueurs sans la nécessité d'un arbitre, auquel cas les joueurs résoudreont les déplacements et les tirs des deux drones au besoin. Alternativement, les drones peuvent être contrôlés par un arbitre, qui s'occupera d'effectuer les jets de dés nécessaires, déplacer les drones, effectuer les tirs, et ainsi de suite.

Deux dés d'une couleur différente sont requis pour les drones. Placez-les dans le sac avec les autres dés d'ordre des deux joueurs. Lorsque le premier dé de drone est pioché, déterminez aléatoirement le drone qui recevra l'ordre et le dé suivant sera donné au drone restant. Aucun test de commandement n'est à effectuer pour donner un ordre à un drone renégat : le drone s'active automatiquement en fonction du jet de dé, comme décrit dans les Actions des Drones, ci-dessous.

Mise en Place

Installez le terrain en laissant une zone de 6" vide au centre de la table – il s'agit de l'endroit où les drones commenceront la partie. Idéalement, le reste des terrains devraient permettre à chaque camp d'avoir l'opportunité de s'approcher de l'objectif sans devoir trop s'exposer aux tirs ennemis. Les armées devront avancer sous les tirs ennemis autant que sous les tirs éventuels des drones, il est donc préférable d'avoir une bonne répartition de couverts et de terrains denses.

Déploiement

Les deux armées entrent sur la table depuis les largeurs opposées de la table. Déterminez aléatoirement le joueur qui commencera la partie depuis quelle largeur. La partie peut être jouée entre au moins deux factions, ce qui en fait une partie multijoueurs amusante, au quel cas, les points d'entrée pour chaque armée devront être équidistants tout autour de la table – comme les drones se déplacent, la position de déploiement des factions donne quelques bénéfices marginaux.

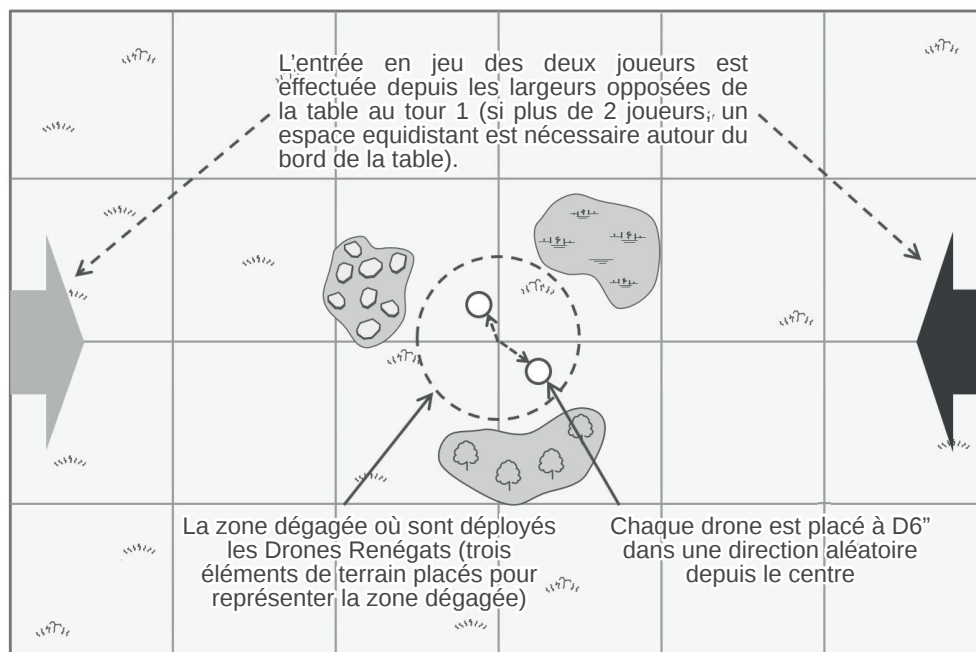
Durant le premier tour, les deux camps peuvent amener jusqu'à la moitié de leur armée sur la table, comme expliqué dans *Entrer sur la Table de Jeu*, p.14. Les forces restantes peuvent être amenées par la même largeur de table, ou depuis leur point d'entrée à partir du deuxième tour, en effectuant le *Test d'Entrée* habituel.

Déployez les deux drones avant le premier tour une fois que les joueurs ont déterminés leur position de départ. Voir les notes explicatives pour les règles à propos de ces drones. Placez chaque drone au centre de la table, puis déplacez-les de D5" dans une direction aléatoire. Cela signifie que les drones peuvent débiter la partie plus proche d'un camp que d'un autre – juste une question de chance !

Objectifs

L'objectif est de capturer les drones et de les transporter jusqu'à votre bord de déploiement ou, au moins, d'empêcher votre ennemi de le faire.

(suite page suivante ...)



Durée de la Partie

La partie s'achève immédiatement lorsqu'un des camps parvient à ramener un des drones renégats jusqu'à son bord de table ou si les deux drones sont détruits.

La partie se joue jusqu'à ce qu'un camp ait atteint à la fin d'un tour son **Point de Rupture** ou que **6 tours** se soient écoulés. Déterminez alors aléatoirement si un tour supplémentaire est joué comme décrit dans le paragraphe *Durée d'une Partie*, page 15.

Conditions de Victoire

Si un camp ramène un drone jusqu'à son bord de table, la partie s'achève immédiatement et son camp remporte la victoire. Si aucun camp ne parvient à cela à la fin de la partie, le camp contrôlant le plus de drones à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Si aucun camp ne parvient à réclamer la victoire, il s'agit alors d'un match nul.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Les Drones Renégats

Les deux objectifs sont des drones de reconnaissance armés, représentés par n'importe quel drone ou sonde. Les drones ont «évolué» depuis qu'ils ont quitté la Concorde il y a des centaines d'années, peut être en acquérant quelconques technologies extraterrestres ou même par leur reconstruction au cours de leur exploration de l'univers. Leur apparence exacte n'est donc pas importante, mais à des fins pratiques, ils ne devraient pas être plus grands qu'un drone d'appui léger.

Les drones possèdent les statistiques données dans le profil au bas de la page.

Dans ce scénario, les drones renégats ne subissent jamais de *Stress* : ce sont les objectifs du scénario et ils effectuent leurs actions d'une manière différente des autres unités régulières. Néanmoins, ils subissent tous les autres résultats du *Tableau des Dégâts*.

Capture des Drones

Un drone qui est capturé utilise les règles d'*Objectifs Transportables*, p.15. Une unité qui a capturé un drone renégat ne peut pas en capturer un autre tant qu'elle transporte le premier : une unité ne peut transporter qu'un seul drone à la fois.

Actions des Drones

Lorsqu'un dé d'ordre est attribué à un drone renégat, il se comporte de manière aléatoire. Lancez le dé d'ordre pour déterminer ce qu'il fait :

Fire (<i>Tir</i>)	Le drone vise et tire sur l'unité du joueur le plus proche laquelle il peut tracer une ligne de vue. S'il n'y a pas de cibles possible, relancez le dé.
Advance (<i>Avance</i>)	Le drone se déplace de D5" dans une direction aléatoire, puis tire sur l'unité du joueur le plus proche sur laquelle il peut tracer une ligne de vue. S'il se déplace à moins de 1" d'une autre unité, sur un terrain infranchissable ou sort de la table, il devra s'arrêter. S'il n'y a pas de cibles valides, il se déplace durant ce tour mais n'effectuera pas de tir.
Run (<i>Course</i>)	Le drone se déplace de D10" dans une direction aléatoire. Voir ci-dessus s'il se déplace à moins de 1" d'une autre unité, sort de table ou entre dans une terrain dans lequel il ne peut pas entrer.
Down (<i>À Terre</i>)	Le drone devient Down (À Terre). À la fin du tour, effectuez un Test de Récupération sur la valeur de Commandement du drone afin de remettre l'ordre Down (À Terre) dans le sac comme vous le feriez pour n'importe quelle autre unité.
Rally (<i>Ralliement</i>)	Dans ce scénario, un drone ne subit pas de Stress, et lorsqu'un ordre Rally (Ralliement) est obtenu, le drone ne fait rien durant ce tour. Ouf!
Ambush (<i>Embuscade</i>)	Le drone se met immédiatement en Ambush (Embuscade). Tant qu'il est en embuscade, le drone tire sur toute unité d'un joueur qui effectue un déplacement d'Advance (Avance) ou Run (Course) dans sa Ligne de Vue. Si le drone est toujours en embuscade à la fin du tour, le dé est laissé en place et le drone reste en embuscade au tour suivant.

Drone	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Drone de Reconnaissance Stellaire Renégat avec Appui Léger Plasma	5	5	5	n/a	10	8	9	Drone, Objectif, Bouclier Cinétique*
Bouclier Cinétique : Les drones possèdent un projecteur de champ expérimental qui agit comme un champ défecteur intégral et qui réduit de -2 la Précision des tirs effectués contre eux.								

Notes de Conception

Ce scénario est souvent utilisé pour les parties de démonstration et a remporté le prix du «Meilleur Scénario de Présentation». Il est très amusant à jouer et peut facilement accueillir plusieurs joueurs. Le nombre de drones peut également être modifié et d'autres peuvent être ajoutés au fur et à mesure de la partie.

Les actions aléatoires des drones peuvent parfois être exaspérantes et parfois carrément injustes, mais cela ajoute au drame ! Parfois, les drones joueront en votre faveur, d'autres fois, vous aurez l'impression qu'ils vous en veulent ! Prenez des risques et parfois ils seront payants. Si vous restez en retrait et essayez de préserver vos troupes, vous ne faites que donner le jeu à l'autre camp. L'astuce consiste à «foncer» et ne pas se sentir lésé si les choses tournent mal.

Nous utilisons deux drones parce que cela donne à tous les joueurs une chance de se battre, car ils peuvent être déployés de manière assez uniforme autour du périmètre, mais cela signifie également qu'il y a une bonne probabilité que les drones fassent quelque chose à chaque tour, car il y a deux dés d'ordre dans le sac. Si vous souhaitez étendre la taille du champ de bataille ou les forces impliquées, vous pouvez ajouter des drones solitaires au début de la partie.

Plus de deux Joueurs

Nous avons trouvé que c'était un bon scénario pour plusieurs joueurs, soit avec un certain nombre de joueurs de chaque côté, soit avec trois ou quatre côtés. Avec plusieurs camps, nous entrons généralement par les coins de la table. C'est un jeu de participation divertissant, dans lequel de nouveaux joueurs peuvent rejoindre la mêlée avec de nouvelles unités au fur et à mesure que l'action progresse.

Drones Différents

Vous pouvez modifier l'armement des drones, les transformer en DOM2, ou faire intervenir un autre joueur pour contrôler les drones ou amener d'autres drones renégats en renfort. Peut-être existe-t-il un drone solitaire plus grand et plus méchant, quelque chose qui ressemble davantage à un grand drone de combat ou même à une Instance Primaire Antique Virai. Qui sait quelle menace ils représentent pour l'espace antaréen ?

ANNEXES : TRANSMATS/MARQUEURS D'OBJECTIF

