



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

GUIDE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS

V2.0.11 G-1

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

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements particuliers à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(remerciements particuliers de la V.1 : 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 Wyrozrebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

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

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

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

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

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

Notes Structurelles d'Antares 2

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

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! 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

ARMES COMMUNES	5	Munitions Spéciales	13	DRONES-COMPAGNONS	21
Statistiques des Armes	5	Règles des Munitions Spéciales	13	Règles des Drones-Compagnons	21
Catégories d'Armes	5	<i>Déclarez la</i>		<i>Quelles figurines utiliser ?</i>	21
<i>Armes Standard</i>	5	<i>Munition Spéciale utilisée</i>	13	Modules-Compagnons	21
<i>Armes d'Appui</i>	5	<i>Persistent</i>	13	Drones-Compagnons Communs	21
<i>Armes Lourdes</i>	5	<i>Immédiat</i>	13	Drone-Défecteur	22
<i>Armes Lourdes</i>	5	<i>Effet</i>	13	Drone-Amplificateur	
<i>Grenades</i>	6			(Amplificateur HL)	22
		Types de Munitions Spéciales		Drone-Camo	22
		et Effets	13	Drone-Compacteur	22
Exemple de Profil d'Arme	6	<i>Arc</i>	13	<i>Capacité de Transport</i>	
<i>Exemple d'Armes</i>	6	<i>Flou</i>	14	<i>d'un Compacteur</i>	22
		<i>Parasite</i>	14	<i>Chargement/Déchargement</i>	
Règles Spéciales des Armes	6	<i>Prise</i>	14	<i>d'un Compacteur</i>	22
Arme d'Appui	6	<i>Pulse</i>	14	Drone-Arme	23
Arme Lourde	6	<i>Net (Réseau Suspenseur)</i>	14	Médi-Drone	23
Ciblage	6	<i>Netfronde</i>	15	<i>Note à propos</i>	
Cumulable	7			<i>des Drones-Téléporteurs</i>	23
Dangereux (Corps-à-Corps)	7			Drone-Observateur	23
Dégâts Massifs	7				
Dissipation, Dissipation Critique,		TECHNOLOGIE	16	SONDES	25
<i>Drain de Puissance</i>	7	Armures	16	Règles des Sondes	25
<i>Dissipation</i>	7	Armure Reflex	16	Tirer sur des Sondes	25
<i>Dissipation Critique</i>	7	Cape Impact	16	Statistiques des Sondes	25
<i>Drain de Puissance</i>	7	Trame Impact	16	Sondes Communes	26
Encombrant	7	Amplificateur HL		Médi-Sonde	26
Expl. D[n] / Explosion	7	(Hyperluminescente)	16	Sonde-Cibleur	26
Imprécis	8	Armure Refragmentée	17	Sonde-Éclaireur	26
Mv. / M[n]	8	Boucliers Défecteurs et		Sonde-Traqueur	26
Munitions Spéciales	8	Barrières Cinétiques	17		
Neutralisation	8	<i>Bouclier Défecteur</i>	17		
Non-TR (Non Tir Rapide)	8	<i>Barrière Cinétique</i>	17		
TBP (Tir à Bout Portant)	8	Champ Hyperluminescent		ANNEXES	27
TR (Tir Rapide)	8	à Émission Fixe	17	Gabarits	27
Souffle	8	Défenses Cinétiques Réactives	18	Résumé des Armes	28
Symbiote	8			Résumé des Règles Spéciales	29
Verrouillage Fractal	8				
		Équipements	18		
Profil des Armes	8	Auto-Atelier	18		
Armes à Compression	8	Matériel de Démolition	18		
Armes Mag (Magnétiques)	9	Nano-Symbiote	18		
Outils et Manipulateurs	10	Unité d'Auto-Réparation	19		
Armes à Plasma	10	Matrice Subersive	19		
Armes Fractales	11	Nacelle de Transport	19		
		Modules Suspenseurs	20		
Grenades	12	<i>Véhicules Antaréens</i>	20		
Mines et Champs de Mines	12				
<i>Drain de Puissance</i>	12				
Démolition	12				
<i>Démolition et</i>					
<i>Lancer de Grenades</i>	12				
<i>Dégâts sur les Unités</i>					
<i>à Proximité</i>	13				
Types de Grenades	13				

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.

2.11G-1 (Oct.2022) Nouvelle version du document (G). Clarification des Sondes-Traqueurs (p.26), précision pour les drones-compacteurs (p.22 et 23 modifiées), clarification de l'utilisation du *Netfronde* au corps-à-corps et maximum à 4 Stress (identique au Net, p.14 et 15 modifiées); ajout de la règle spéciale *Encombrant* (p.6 et 7 modifiées, et par incidence, le tableau d'armes p.9 et les tableaux récapitulatifs aux pages 28 et 29).

2.11F-8 (Sept.2022) Corrections diverses sur tout le document.

Modification de la place des tableaux des armes (p.9 à 13) et correction sur la stat *Att* des Charges Fractales (1×VI 3 au lieu de 1×VI 1, p.13 et tableau récapitulatif, p.28).

ARMES COMMUNES

Il est recommandé de lire les sections *Tests de Rupture*, *Tir* et *Assaut* du Livre de Règles de Base d'Antares 2 avant cette section afin de comprendre les mécanismes de base du *Stress*, du tir, des dégâts et des pertes. Cette section fournit les stats et les descriptions des armes les plus courantes d'Antares.

La majorité des nations avancées autour d'Antarès partagent des technologies similaires, il n'est donc pas surprenant que beaucoup de leurs armes soient comparables. Cela ne signifie pas que toutes les forces sont identiquement armées : certaines factions privilégient certains types d'armes par rapport à d'autres pour des raisons de praticité, de facilité de fabrication ou de considérations tactiques. En outre, toutes les forces disposent d'armes et d'équipements qui leur sont propres.

Les armes utilisées uniquement par une faction ou une race particulière, comme le Canon Disrupteur Ghar et le Fusil Phase Isorien, ne sont pas incluses ici. Les détails et les règles les concernant sont donnés dans les listes d'armée des factions qui les utilisent.

STATISTIQUES DES ARMES

Toutes les armes ont un profil statistique qui décrit leurs capacités générales. Cela inclut la catégorie générale à laquelle elles appartiennent, leur portée et leurs dégâts, ainsi que les règles spéciales de l'arme qui peuvent s'appliquer. Nous allons d'abord décrire brièvement chaque catégorie, puis nous utiliserons des exemples d'armes pour expliquer les statistiques.

Catégories d'Armes

Les armes communes sont classées en quatre catégories principales : **Standard**, **Appui**, **Lourde** et **Grenades**. La catégorie à laquelle appartient une arme dépend principalement de sa masse et de son utilisation : **Standard**, qui comprend toutes les armes personnelles portées sur soi ; **Appui**, qui couvre les armes plus lourdes destinées à une escouade ou à de l'appui situationnel et qui nécessitent généralement deux opérateurs ou plus pour être manipulées efficacement ; **Lourde**, qui comprend la majorité de l'artillerie du champ de bataille et qui tend à nécessiter trois opérateurs ou plus pour fonctionner ; et **Grenades**, identiques aux armes standard en ce sens qu'elles sont facilement transportables mais qui suivent des règles spécifiques, comme la possibilité d'être utilisées comme outils de démolition ou comme mines.

Les descriptions des armes sont regroupées selon leur technologie ou leur type général – mag (rail-X), plasma, compression, etc.

Armes Standard

Les armes standard sont celles portées par un soldat ou un combattant individuel. Elles comprennent les pistolets et les outils adaptés, ainsi que les armes à distance communes de l'infanterie utilisées par les forces armées dans tout le Nexus Antaréen. Certains types de drones transportent également des armes standard.

Les règles relatives aux armes standard sont incluses dans les règles principales, mais nous les résumerons ici pour en faciliter la consultation et sans tenir compte des exceptions.

- Les armes standard peuvent être utilisées pour le tir lorsqu'elles disposent de tirs à distance et lors de combats au corps à corps lorsqu'elles disposent d'attaques.
- Les armes standard peuvent être utilisées pour tirer à bout portant (TBP) pendant un assaut si elles ont des tirs à

distance et une portée minimale de '0'. Les armes dont la portée minimale est supérieure à 0 ne peuvent pas tirer à bout portant. Lorsque les armes ont des modes de tir différents, elles peuvent tirer à bout portant avec un mode qui le permet même si elles possèdent un mode alternatif qui ne le permet pas.

- Toutes les attaques conférées lors d'un combat au corps-à-corps remplacent l'attaque unique par défaut de la figurine. Une seule arme peut être utilisée dans un combat au corps-à-corps. Si une figurine possède deux armes ou plus qui peuvent être utilisées en combat au corps-à-corps, le joueur doit déclarer laquelle est utilisée et l'unité entière utilisera la même lorsque cela est possible.

Armes d'Appui

Les armes d'appui sont plus grandes que les armes standard et, pour la plupart, ne peuvent pas être transportées par un seul fantassin de taille humaine. Elles sont utilisées pour des tâches spécifiques, telles que l'élimination de véhicules lourdement blindés, la démolition de bâtiments ou les tirs de couverture pour les escouades d'infanterie. Les armes d'appui peuvent également être montées sur des drones, des glisseurs ou des véhicules – dans ce cas, elles n'ont pas besoin d'opérateurs – ou montées sur des défenses fixes. Lorsqu'elles sont dotées d'opérateurs, les armes d'appui sont des machines semi-autonomes équipées de suspenseurs leur permettant de se déplacer par leurs propres moyens.

Les règles relatives aux armes d'appui sont résumées ici pour faciliter la consultation et sans tenir compte des exceptions.

- Si elle n'est pas montée sur un véhicule ou un glisseur, une arme d'appui fera partie d'une équipe d'arme avec au moins **deux** opérateurs. S'il ne reste plus qu'un seul opérateur, une pénalité de -2 à la Prc sera appliquée au tir de l'arme d'appui.
- Une arme d'appui ne peut pas tirer à bout portant lors d'un assaut, sauf si elle possède la règle spéciale TBP.
- Les figurines d'armes d'appui sont supposées avoir une résistance (Res) de 11, sauf indication contraire. Par exemple, un canon à plasma touché par un canon mag aura une sauvegarde de Res de 6 (Res 11 - VI 5).
- Sauf indication contraire, les armes d'appui ont une statistique de Mouvement (M) de 5, sont de taille *Moyenne* et occupent 1 Place de Transport.

Armes Lourdes

Il s'agit des armes d'équipe les plus grandes et les plus lourdes susceptibles d'être déployées sur un champ de bataille. Une arme lourde nécessite un équipage plus important ou être montée sur un véhicule lourd ou tout équivalent – dans ce cas, elle n'a pas besoin d'opérateurs. Lorsqu'il y a des opérateurs, l'arme lourde est semi-autonome et est montée sur une plateforme à suspenseurs, mais reste lente et peu adaptée à un déploiement rapide. Une arme lourde est principalement conçue pour tirer depuis une position fixe, et même lorsqu'elle est montée sur un véhicule, elle reste incapable de tirer en mouvement.

Les règles générales pour les armes lourdes sont les suivantes :

- Si elle n'est pas montée sur un véhicule ou un glisseur, une arme lourde fera partie d'une équipe d'arme lourde avec au moins **trois** opérateurs. S'il ne reste plus que deux opérateurs ou moins, une pénalité de -2 à la Prc sera appliquée au tir de l'arme lourde.
- Une arme lourde nécessite un ordre *Fire (Tir)* pour tirer et ne bénéficie pas du bonus de Prc du *tir ciblé*. Une arme lourde ne peut pas tirer avec un ordre *Advance (Avance)*.

- Une arme lourde ne peut pas tirer à bout portant lors d'un assaut, sauf si elle possède la règle spéciale TBP.
- Les figurines d'armes lourdes ont une statistique de Résistance (Res) de 13
- Les armes lourdes ont une statistique Mouvement (M) de 4, sauf indication contraire.
- Les armes lourdes sont généralement *Grande* : auquel cas elles ne peuvent pas être transportées ; si elles sont de taille *Moyenne*, elles occupent 2 Places de Transport.

Grenades

Les grenades sont facilement transportées par un soldat, peuvent être lancées à la main ou peuvent être propulsées par une arme standard spécifique. Elles sont utilisées à courte portée, comme dans les combats au corps-à-corps, mais les grenades antaéennes sont suffisamment intelligentes pour être placées comme mines ou charges de démolition télécommandées. Les grenades ont leur propre section, ci-dessous.

Armes Jumelées

Les armes jumelées sont celles où deux armes du même type sont fixées sur la même monture et tirent ensemble sur la même cible (comme les Répéteurs Mag d'un glisseur Algoryn). Elles ont généralement une cadence de tir deux fois plus élevée que les armes individuelles de leur type et sont toujours classées comme une seule arme d'une classe d'arme «plus lourde» que leur type de base : les armes standard jumelées comptent comme des armes d'appui, et les armes d'appui jumelées comme des armes lourdes, par exemple.

EXEMPLE DE PROFIL D'ARME

En nous référant aux exemples d'armes ci-dessous, nous allons décomposer chaque statistique.

- **Arme standard/Arme d'Appui.** Dans les listes des arsenaux, chaque arme est regroupée dans sa catégorie générale. Ici, nous avons un Canon Mag comme arme d'appui avec son équipage et deux armes standard.
- La colonne **Portée** indique la distance maximale, en pouces, de la portée effective (**Eff.**), longue (**Long.**) et extrême (**Extr.**) de l'arme. Les tirs à portée longue et extrême subissent des pénalités de précision. Ici, le Canon Mag a l'une des plus longues portées de toutes les armes d'appui avec une portée effective allant jusqu'à 30", une portée longue jusqu'à 50" et une portée extrême jusqu'à 100". Certaines armes ont une portée effective minimale et ne peuvent pas tirer sur des cibles dont la portée est inférieure à cette distance minimale. Ceci est exprimé par (10)20 où 10 est la portée minimale et 20 la portée effective maximale.
- La colonne **Tirs** indique le nombre de tirs dont dispose l'arme à chaque fois qu'elle tire, ainsi que la Valeur d'Impact (VI) de chaque tir. Le Canon Mag a un tir avec une VI de 5, le Répéteur Mag en a deux avec une VI de 0. Certaines armes perdent de l'efficacité selon la portée : pour refléter cela, ces armes ont une VI à chaque niveau de portée (Efficace, Longue et Extrême) indiquée séparément comme dans 1×VI 7/5/3 – indiquant un tir de VI 7 à portée efficace, VI 5 à longue portée et VI 3 à portée extrême. Les armes telles que le Répéteur Mag ont deux tirs ou plus, appelés tir rapide (TR), et une entrée dans leurs règles spéciales le rappelle : toutes les armes ayant plus d'un tir sont TR, sauf si elles sont indiquées comme étant «non-TR»

Le nombre de «tirs» n'est pas nécessairement le nombre de projectiles ou de rafales d'énergie tirés, mais reflète l'efficacité de l'arme ou du mode en termes de jeu. Dans la plupart des cas, un «tir» est une rafale, un rayon projeté pendant plusieurs secondes, ou un certain nombre de projectiles selon le type d'arme.

- La colonne **Att. (Attaques)** indique le nombre de coups portés par l'arme lorsqu'elle est utilisée en combat au corps-à-corps, ainsi que la VI de ces coups – comme le montre l'exemple du Pistolet Mag. Lorsqu'une arme ou un mode ne possède pas de valeur de stat «Attaques», comme dans le cas du Répéteur Mag, le mode ou l'arme ne peut pas être utilisé au corps-à-corps.
- **Spécial** indique toute règle spéciale qui s'applique à l'arme. Le Canon Mag dispose de la règle spéciale «Dégâts Massifs» qui le rend particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'éliminer des véhicules blindés ou des drones, comme décrit ci-dessous.

Certaines armes possèdent des modes de tir alternatifs. Ceux-ci sont indiqués sur des lignes séparées, chaque mode étant indiqué en italique. Si une arme possède plus d'un mode de tir, vous devez indiquer lequel est utilisé lorsque vous désignez une cible.

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES

La plupart des armes possède une ou plusieurs règles spéciales, dont la plupart sont communes à l'ensemble des types ou catégories. La liste suivante explique toutes les règles spéciales de ce genre. Les règles uniques à des armes individuelles sont décrites en détail avec le profil de l'arme.

Arme d'Appui

L'arme est une *Arme d'Appui*.

Arme Lourde

L'arme est une *Arme Lourde*.

Ciblage

Une figurine équipée d'une arme avec Ciblage peut désigner une cible différente du reste de son unité lorsque celle-ci effectue ses tirs. Si le joueur désire faire tirer la figurine sur une cible différente, les deux cibles doivent être clairement désignées avant de lancer les dés.

Une unité peut potentiellement avoir plusieurs figurines équipées d'armes avec Ciblage. Dans ce cas, l'unité ne peut tirer que sur deux cibles au maximum, et toutes les figurines avec la règle Ciblage doivent désigner la même cible ennemie.

Lors du tir à bout portant (TBP), la seule cible autorisée est l'unité ennemie engagée au corps-à-corps, y compris pour les armes avec la règle spéciale Ciblage.

Certaines armes avec Ciblage, telle que la Lance Plasma, peut tirer avec différents modes lui permettant de jouer divers rôles au combat. Les figurines équipées avec de telles armes peuvent uniquement désigner une cible différente du reste de leur unité lorsqu'elle utilise un mode possédant la règle spéciale Ciblage, mais pas en utilisant un autre mode.

Cumulable

La règle spéciale *Cumulable* ne s'applique qu'en combat au corps-à-corps ou lors d'une démolition. Les attaques à distance ne se cumulent pas, à l'exception de certaines attaques de démolition (voir *Démolition et Lancer de Grenades*, p.11 ci-dessous).

Exemple d'Armes

Arme Standard	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial
	Eff.	Long.	Extr.			
Répéteur Mag	20	30	–	2×VI 0	–	TR
Pistolet Mag	10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	–
Arme d'Appui	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Canon Mag	30	50	100	1×VI 5	–	Dégâts Massifs

Toutes les attaques contre une figurine ou cible individuelle d'une arme avec la règle spéciale *Cumulable* sont combinées en une seule attaque, et les VI de toutes ces attaques sont additionnées pour obtenir une seule VI.

Exemple : si deux grenades à plasma et une fronde-X touchent un seul soldat au corps-à-corps, les 3 attaques de VI 1 peuvent être cumulées en 1 attaque de VI 3. De même, si 5 grenades à implosion de VI 2 touchent deux soldats et sont allouées normalement, deux touches sur un soldat sont cumulées pour obtenir 1 seule attaque de VI 4 et les trois autres touches contre l'autre soldat sont cumulées pour faire 1 seule attaque de VI 6.

Dangereux (Corps-à-Corps uniquement)

Certaines armes sont particulièrement dangereuses en combat au corps-à-corps, principalement lorsqu'on utilise des explosifs ou des technologies de diffraction spatiale à très courte distance. Tout jet de For obtenant 10 (*Fiasco*) pour toucher en combat au corps-à-corps non seulement rate l'ennemi, mais provoque une touche contre l'unité qui a utilisé cette arme.

Dégâts Massifs

Certaines armes infligent des dégâts conséquents sur les cibles de grande taille ou blindées lorsqu'elles les touchent. Cela peut être dû au fait qu'elles utilisent la masse de la cible pour démultiplier leurs effets, parce qu'elles tirent des charges à effondrement spatial, ou pour une variété de raisons dépendant de la technologie employée.

Les armes à *Dégâts Massifs* affectent le jet effectué sur le *Tableau des Dégâts* (voir Livre de Règles p.34). Soustrayez 1 au résultat obtenu – c-à-d. qu'un résultat de 7 deviendra un 6 pour une arme provoquant des *Dégâts Massifs* et infligeant ainsi plus de dégâts.

Démolition

Les armes et modes de démolition ont un effet plus important lorsqu'ils ciblent des bâtiments, des murs (comme une cloison intérieure d'un vaisseau spatial), des obstacles solides, ou d'autres objets ou constructions statiques équivalents. Les bâtiments peuvent toujours être ciblés, mais d'autres éléments de terrain pourraient être moins évidents, il est donc important de s'entendre sur les cibles de démolition avant que la partie commence.

Exemple : une fortification est un obstacle solide et une cible évidente de démolition ; Mais qu'en est-il d'un engin spatial ou d'une énorme machine de forage abandonnée ? Réglez ces choses avant la partie si vous avez le moindre doute.

Lorsqu'une arme de démolition tire et touche un bâtiment (ou un équivalent), elle provoque des points de dégâts sur le bâtiment correspondant à sa Valeur d'Impact (VI). La VI minimale habituellement requise pour provoquer des points de dégâts contre les bâtiments ne s'applique pas aux armes avec la règle démolition.

Certaines armes ont une VI plus élevée contre les cibles destructibles que contre les cibles ordinaires. Si c'est le cas, la plus grande valeur VI est indiquée avec la règle démolition. Par exemple, Démolition VI 7 signifie qu'on utilise une valeur VI 7 contre une cible destructible. Certaines armes avec la règle de Verrouillage Fractal ont à la fois une VI plus élevée contre les cibles destructibles et une VI additionnelle plus élevée lorsque elle est «verrouillée» sur sa cible. Par exemple, une Bombarde Fractale est VI 7+4 lorsqu'elle est utilisée contre une cible destructible.

Les armes de démolition qui provoquent des dégâts aux bâtiments peuvent également toucher les troupes se trouvant à l'intérieur comme pour les troupes à l'intérieur de bâtiments subissant des dommages (voir section Bâtiments du Livre de Règles).

Certaines armes de démolition n'ont pas de stat Tirs mais uniquement une stat Attaques. Ces types d'armes peuvent être utilisés pour effectuer une attaque au corps-à-corps contre un bâtiment, un mur ou toute autre construction statique si l'unité qui les porte est au contact de la cible une fois qu'elle a terminé son déplacement. Un obstacle ne peut être attaqué de cette manière que s'il n'est pas défendu par une unité ennemie, bien que l'unité ennemie puisse être attaquée normalement.

Lorsque des unités ennemies sont de l'autre côté d'un mur ou d'une cloison les séparant intégralement, la présence ennemie ne peut pas se prévenir d'une tentative de démolition. Dans une telle situation, les unités effectuant la démolition peuvent bouger à moins de 1" de leur ennemi car ces derniers ne sont pas capables d'interagir, c-à-d. la règle d'espacement de 1" habituel est interrompue pour permettre la tentative de démolition.

Dissipation, Dissipation Critique, Drain de Puissance

Ces trois règles spéciales sont des variations d'un même thème et sont toutes regroupées ici. Ces règles représentent à quel point les importantes exigences énergétiques des puissantes armes à énergie entraînent parfois des ruptures de champ ou de problèmes de gestion de puissance tel que la surcharge d'un cœur plasma.

Dissipation

Sur un ou plusieurs résultats 10 aux Tests de Prc, non seulement le tir est raté, mais l'unité devient **Clouée** une fois l'action terminée (son dé d'ordre est tourné sur sa face *Down (À Terre)*, une fois son action terminée. Si l'unité est déjà *Down (À Terre)* – éventuellement au TBP – et à un dé en main, tirez-en un du sac et placez-le sur sa face *Down (À Terre)* pour indiquer l'ordre actuel.

Dissipation Critique

Sur un ou plusieurs résultats 10 aux Tests de Prc, l'unité devient **Clouée**, comme pour une *Dissipation* (voir ci-dessus). De plus, l'unité reçoit un *Stress* supplémentaire pour chaque autre Test de Prc raté sur un 10.

Drain de Puissance

Ceci n'affecte que les figurines équipées de deux armes ou plus avec la règle *Drain de Puissance*. Tirer avec une seule de ces armes n'entraîne aucun risque ; si vous tirez avec deux armes ou plus dotées de la règle *Drain de Puissance*, les deux sont soumises à la règle de *Dissipation Critique* (voir ci-dessus).

Encombrante [-n]

L'arme ou les munitions sont lourdes, ou difficiles à utiliser au corps-à-corps. Lorsqu'elle est utilisée au corps-à-corps, l'utilisateur subit une pénalité égale à celle indiquée (-n), quelle que soit la statistique utilisée (For pour les troupes normales, Ag pour les troupes *Agiles*). La valeur par défaut *Encombrant -1*.

Expl. D[n] / Explosion

L'arme inflige une ou plusieurs touches après un tir ou une attaque au corps-à-corps réussi. Le nombre de touches infligées est déterminé en lançant le dé indiqué D[n] auquel est parfois ajouté un modificateur.

Exemple : Un *Obusier-X* possède la règle spéciale *Expl. D8* (c-à-d. *Explosion D8*) ; vous devrez alors lancer un dé à 8 faces pour obtenir un résultat entre 1 et 8.

Lorsqu'une arme à Explosion indique un dé et un modificateur, comme *Expl. D3+2*, lancez le dé approprié (un D3 dans ce cas) et ajoutez le modificateur indiqué pour obtenir le résultat final (entre 3 et 5 dans cet exemple).

Lorsqu'aucun D[n] n'est indiqué, seule les effets liés aux Explosions sont appliqués (exemple : *Armure Hyperluminique*).

Imprécis

L'arme ou le mode de tir rend particulièrement difficile la visée, que cela soit à cause de son poids, sa taille ou de la force qu'elle produit. Dans la plupart des cas, les armes avec la règle *Imprécis* possèdent généralement plusieurs modes de tirs et cette règle ne s'applique que pour les modes qui l'indiquent. Tous les tirs effectués avec la règle spéciale *Imprécis* subissent une pénalité de -1 à sa Prc pour toucher.

Mv./M[n]

Les armes lourdes avec opérateurs sont généralement des machines très lourdes conçues pour être positionnées à distance de leurs objectifs et pour fonctionner comme des pièces d'artillerie statiques depuis des positions fixes. Leur valeur de Mouvement est relativement faible et est indiquée par cette règle spéciale (par exemple *M3* pour indiquer que la statistique M est de 3"). Cette valeur de Mouvement ne s'applique pas lorsque de telles armes sont montées sur des véhicules, des mastodontes ou des drones.

Munitions Spéciales

Cette règle spéciale indique que l'arme est capable d'utiliser une ou plusieurs munitions spéciales à la place de ses attaques normales de projectiles cinétiques, d'énergie ou de distorsion spatiale. Les *Munitions Spéciales* disponibles sont indiquées dans la description de l'armée ou dans le manuel de la faction concernée. Par exemple, la Concorde PanHumaine peut utiliser presque tous les types de munitions spéciales pour ses Lanceurs-X, alors que les forces du Prospérat Algoryn n'ont accès qu'à une sélection plus limitée.

Neutralisation

L'arme possède la règle spéciale *Neutralisation* (voir section Règles Spéciales du livret *Antares 2 : Règles de Base*)

Non-TR (Non Tir Rapide)

Bien que l'arme ou le mode de tir puisse effectuer plusieurs tirs, l'arme ne compte pas comme si elle tirait en mode TR. Cela est généralement appliqué aux armes jumelées, lorsque deux armes d'infanterie du même type sont couplées ensemble.

TBP (Tir à Bout Portant)

L'indication TBP signifie que l'arme d'appui ou lourde peut être utilisée lors des tirs à bout portant durant un assaut.

Toutes les grenades et les armes standards capables de tirer à une portée '0' peuvent être utilisées durant un TBP. Les armes d'appui et lourdes ne peuvent tirer en TBP que si elles possèdent la règle spéciale TBP sur leur profil.

TR (Tir Rapide)

Une arme effectuant plusieurs tirs reçoit une pénalité en Prc (voir Nombre de Tirs, p.20 du livret *Règles du Jeu*).

Souffle

Les cibles touchées par cette arme ne bénéficient d'aucun bonus de couvert pour leurs Tests de Résistance (Res). Le tir traverse le couvert car il provient d'un tir en cloche (*Tir CL*) ou parce que l'arme provoque des effets, comme le souffle d'une explosion, qui annule la protection du couvert de la cible.

Le terme *Souffle* regroupe tous les effets capables d'annuler les bonus de couvert.

Symbiote

L'arme possède la règle spéciale *Symbiote* (voir *Antares 2 : Règles du Jeu* pour plus de détails), mais la figurine de symbiote ne peut jamais être ciblée individuellement et n'est utilisée que pour des raisons esthétiques.

Les nano-drones NuHu, le drone Shamasai de Batu Delhren ou le Fusil Phase des Snipers Isoriens sont des Symbiotes.

Verrouillage Fractal

Le Verrouillage Fractal s'applique aux armes qui utilisent la technologie fractale disruptive. Ce type d'arme est couramment utilisé par les détachements du génie. La même technologie est une des caractéristiques des équipements d'exploitation minière et de démolition.

Lorsqu'une arme dotée du Verrouillage Fractal touche une cible avec un ordre *Fire (Tir)*, elle la touchera automatiquement lors du prochain tir, à condition que l'arme continue à tirer sur la même cible avec un ordre *Fire (Tir)* et que la cible ne bouge pas. En plus de toucher automatiquement la cible, la VI de l'arme augmente du montant indiqué par les dégâts de l'arme (comme VI 5+4 par exemple) pour chaque ordre *Fire (Tir)* consécutif donné à l'arme. Il n'y a pas de limite à la VI totale pouvant être générée de cette manière.

Pour briser un Verrouillage Fractal, la cible doit se déplacer d'au moins une distance de cohésion d'unité (1") depuis la position qu'elle occupait. Le bonus de Res dû au couvert de tout obstacle défendu sera perdu en agissant ainsi.

Bien sûr, une fois qu'une cible s'est déplacée de 1", rien ne l'empêche de revenir à la position qu'elle occupait, même dans cette action si elle a suffisamment de déplacement pour le faire : le verrouillage est brisé !

Une unité qui se déplace pour briser un Verrouillage Fractal élimine le point focal de la disruption, empêchant ainsi le cumul des dégâts. Toutefois, en se déplaçant, elle subit tous les dangers et inconvénients potentiels associés au déplacement, comme le fait de ne plus avoir de bonus de tir, d'être incapable de tirer, ou même de se rendre vulnérable à une embuscade en recevant un ordre *Run (Course)* ou *Advance (Avance)*.

Les armes fractales sont parfaites pour attaquer des bâtiments ou d'autres cibles immobiles, mais elles sont également pratiques pour forcer des cibles à abandonner leurs positions.

Exemple : une arme avec Verrouillage Fractal et une VI de 3+3 touchera normalement avec une VI de 3 et devrait automatiquement toucher lors de son deuxième tir avec une VI de 6, à son troisième tir avec une VI de 9, et ainsi de suite, en supposant que des ordres *Fire (Tir)* consécutifs ont été donnés et que la cible n'a pas bougé.

PROFILS DES ARMES

Les sections suivantes définissent les armes les plus communes d'Antares, regroupées selon le type de technologie que chacune utilise pour être efficace.

Armes à Compression

Outre son utilisation dans les exploitations minières de pointe, la technologie des compresseurs s'est adaptée à une utilisation sur le champ de bataille. Le faisceau comprime une grande partie de l'atmosphère, des matières gazeuses ou des particules qui se trouvent sur son chemin. Il n'est donc pas surprenant que son efficacité se détériore à longue portée. Toutefois, à la bonne distance, une arme à compression peut être mortelle.

En général, les armes à compression se présentent sous trois formes principales : la **carabine à compression** anti-personnel, parfois utilisée principalement par les gardes rapprochées ; le **canon à compression** anti-drone, capable également de frapper durement la plupart des véhicules ; et l'arme anti-char lourde, la **bombarde à compression**.

Bien qu'elles soient puissantes, les armes les plus grandes peuvent occasionnellement souffrir d'une perte de puissance due à la surchauffe de leurs bobines de compression. Néanmoins, le Prospérat les utilisent de temps en temps, et les Freeborn les adaptent fréquemment à des modèles standard Isoriens et du C3 pour leur propre usage ; les forces mercenaires, plus axées sur l'assaut, les utilisent également en se concentrant sur une attaque éclair plutôt que sur les opérations sur le long terme.

Statistiques des Armes à Compression

Arme Standard	---- Portée ----				Tirs	Att.	Spécial
	Eff.	Long.	Extr.				
Carabine à Compression	10	30	50		1×VI 3/2/1	–	Souffle
Arme d'Appui	Eff.	Long.	Extr.		Tirs	Att.	Spécial (Équipage 2, Res 11)
Canon à Compression	20	40	80		1×VI 8/5/3	–	Dissipation, Souffle
Arme Lourde	Eff.	Long.	Extr.		Tirs	Att.	Spécial (Équipage 3, Res 13)
Bombarde à Compression	30	80	150		1×VI 10/7/5	–	Dissipation, Grand, M4, Souffle

Armes Mag (Magnétiques)

Une arme mag génère une impulsion magnétique le long de glissières magnétiques, ou rails, intégrées dans un support qui provoque une importante accélération du projectile, munition ou missile dans le canon. C'est la structure même de ces rails qui donne aux armes magnétiques leur longueur distinctive et leur apparence «carrée». Les armes à tir rapide ou plus légères tirent des rafales de pointes, fléchettes, aiguilles métalliques ou (dans le cas d'armes les plus primitives) de plombs ou de balles. Des noms alternatifs tels que flingues, aiguilleurs ou éclateurs sont utilisés pour désigner ces types d'armes spécifiques, bien que nous les regroupions toutes dans des classes d'armes plus génériques.

Dans leurs versions plus sophistiquées, des milliers de munitions sont stockées sous une forme compacte grâce à une technologie usuelle de compression intégrée au corps de l'arme, qui permet un réapprovisionnement des chargeurs de l'arme, si nécessaire. Après quelques heures, de nouvelles munitions peuvent être synthétisées à partir d'un noyau de matériau hypercompressé.

Le **fusil mag** fait référence à la catégorie générique des armes magnétiques équipant la plupart des soldats. Le **pistolet mag** est la forme la plus simple des armes de poing individuelles. Le **répéteur mag** sacrifie une partie de la puissance et de la portée que l'on peut normalement obtenir avec une arme mag en faveur d'une cadence de tir bien plus élevée – bien que

moins puissante qu'un fusil mag ordinaire, la cadence de tir le rend particulièrement efficace à courte portée. Les répéteurs mag sont souvent installés sur des glisseurs individuels ou de petites tourelles pour offrir une quantité substantielle de tirs mais à faible pouvoir de pénétration.

Le **microlanceur-X** (généralement appelé **micro-X**) a été conçu comme une arme d'appui d'escouade et, en plus des munitions mag standard, il est capable de tirer des obus explosifs ou des munitions spéciales plus lourdes, anti personnel (*Netfronde*) ou anti-véhicule (*Surcharge*). De ce fait, il est relativement encombrant.

La fronde magnétique ou **fronde-X** est un petit lanceur magnétique servant à lancer des grenades et des munitions spéciales. Elle peut être attachée à l'avant-bras ou sur le support d'une arme plus grande. La fronde-X est souvent attribuée aux chefs d'escouade avec des munitions spéciales propres à une armée. Les Chasseurs de Primes disposent généralement de variantes personnalisées et améliorées de la fronde-X (**fronde-X auxiliaire**), principalement pour en augmenter la puissance d'éjection de munitions spéciales améliorées, bien qu'elles ne puissent le faire qu'en cloche. Malheureusement, en raison du poids des projectiles et des modifications complexes pour un petit support-X, les munitions en cloche ont tendance à dévier. Malgré tout, l'élite des chasseurs de primes, tels que les Hükks, les trouvent indispensables pour capturer leurs proies ou pour leur assurer une porte de sortie.

Stats des Armes Mag

Arme Standard	Mode	---- Portée ----				Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.				
Fusil Mag		20	30	60	1×VI 1	–	–	
Fronde-X	<i>Direct</i>	10	20	–	<i>Spec.</i>	<i>Spec.</i>	Encombrant, Imprécis ; <i>Spec.</i> : Stats/VI Grenade OU Munitions Spéciales	
	<i>En Cloche</i>	(5)10	20	–	<i>Spec.</i>	–	CL ; <i>Spec.</i> : Stats/VI Grenade	
Fronde-X auxiliaire	<i>Direct</i>	5	10	20	1×VI 1	1×VI 1	Stats/VI Grenade OU <i>Netfronde</i>	
	<i>En Cloche</i>	(5)10	20	30	1×VI 1	–	CL, Expl.D3, Stats/VI Grenade OU Munitions Spéciales (y compris <i>Arc, Flou ou Prise</i>)	
Microlanceur-X	<i>Direct</i>	20	30	–	1×VI 1	–	comme Tirs OU <i>Netfronde</i>	
	<i>En Cloche</i>	(10)20	30	50	1×VI 0	–	CL, Expl.D4, Souffle OU <i>Netfronde</i>	
	<i>Surcharge</i>	20	30	–	1×VI 3	–	Imprécis	
Pistolet Mag		10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	–	
Répéteur Mag		20	30	–	2×VI 0	–	TR	
Spec.: Stats/VI Grenade : les Frondes-X tirent des munitions spéciales ou le type de grenades de son utilisateur indiqué sur la liste d'armée (généralement des Grenades Plasma).								
Arme d'Appui		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (tous : Équipage 2, Res 11)	
Appui Léger Mag (AM)		30	50	100	3×VI 2	–	TBP, TR	
Appui Léger Mag récupéré		30	50	80	3×VI 2	–	TBP, TR	
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	–	Dégâts Massifs	
Canon Mag récupéré		30	50	80	1×VI 5	–	Dégâts Massifs, M5 et Ag 6 (cf. Marcheur)	
Répéteurs Mag Jumelés	<i>TR</i>	20	30	–	4×VI 0	–	TBP	
	<i>Unique</i>	20	30	–	2×VI 0	–	TBP, Non-TR	
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI 1	–	CL, Expl.D5, Munitions Spéciales, Souffle	
Arme Lourde		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (tous : Équipage 3, Res 13, M variable)	
Appui Lourd Mag (ALM)		30	50	100	5×VI 3	–	Moyen, M4, TR, TBP	
Appui Lourd Mag récupéré		30	40	80	5×VI 3	–	Moyen, M4, TR, TBP	
Canon Mag Lourd (CML)		50	100	250	1×VI 7	–	Dégâts Massifs, Grand, M3	
Canon Mag Lourd récupéré		30	60	120	1×VI 7	–	Dégâts Massifs, Grand, M3	
Mortier Mag		(10)30	40	60	1×VI 2	–	CL, Démolition, Expl.D10, Grand, M3, Munitions Spéciales, Pesant	
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2	–	CL, Expl.D8, Grand, M3, Munitions Spéciales, Pesant, Souffle	

Les listes d'armée indiquent les types de grenades ou de munitions spéciales disponibles pour les frondes-X ou les microlanceurs-X de chaque faction.

Le **canon mag** est un canon magnétique à un coup. Son rôle principal est d'éliminer les cibles blindées comme les drones et les véhicules à longue distance. Il est doté de multiples rails internes qui génèrent une puissante impulsion magnétique capable de propulser un projectile équipé d'un champ disruptif sensible à la masse qui inverse et écrase l'espace local. Une cible pénétrée par le tir d'un canon magnétique subit d'importants dommages internes. Le **canon mag lourd** est une version plus grande et plus puissante du canon mag standard.

L'**appui léger mag** – souvent abrégé en AM – est une arme magnétique à longue portée et à tir rapide utilisée par une grande variété d'unité d'appui. Il tire une salve de pointes ou d'éclats métalliques. L'**appui lourd mag** (ou ALM) est une version améliorée de l'AM, avec une meilleure portée, une plus grande puissance de feu et une plus grande force de pénétration. Il est conçu principalement pour être installé sur des véhicules ou sur des positions défensives fixes. L'ALM est parfois construit à partir de deux AM couplés ensemble et opérant comme un seul ALM.

Le **lanceur-X** ou lanceur magnétique est l'une des armes d'appui les plus communes et polyvalentes. Il s'agit d'une arme compacte, relativement précise, et capable d'utiliser au besoin diverses munitions explosives ou spéciales. Comme ses munitions sont assez lourdes et résistent à la compression, le lanceur-X opère généralement dans une équipe d'arme avec opérateurs. Le «X» fait référence à la position équidistante des quatre rails magnétiques qui forment le corps du canon. La configuration classique de cette arme est le lanceur-X portable.

L'**obusier-X** est un très gros lanceur magnétique conçu pour tirer diverses munitions sur de grandes distances. Sa structure est capable de résister aux vitesses élevées générées par ses multiples rails magnétiques. Il s'agit d'une arme d'artillerie lourde employée par de nombreuses armées, nécessitant une équipe d'opérateurs ou parfois montée sur des véhicules de combat lourds pour être utilisée comme artillerie lourde mobile. Conçu pour fonctionner à plus longue portée que les autres lanceurs, sa portée minimale est en conséquence plus grande que celle des autres armes tirant en cloche.

Le **mortier mag** est similaire, mais conçu pour lancer un obus lourd à des distances relativement courtes. Ils ne sont pas utilisés dans les forces des nations IMTel en raison de leur courte portée, mais on les voit fréquemment dans les armées Algorynes et occasionnellement au sein des forces Freeborn.

Certaines factions, comme les Virai, les rebelles Ghars ou les Barbares, ont besoin d'armes d'appui et lourdes à plus longue portée et récupèrent donc ce qu'elles peuvent sur le champ de bataille. Compte tenu de leur manque de nanosphère et de la méconnaissance de la technologie utilisée, les armes ainsi **récupérées** ont généralement des capacités bien inférieures aux modèles originaux.

Le tableau sur la page suivante est un résumé de ces armes. Lorsque des munitions spéciales sont mentionnées, elles ne sont disponibles que si elles sont autorisées par les listes d'armée.

Outils et Manipulateurs

Le **lectro fouet** est constitué d'un champ énergétique maintenu par une corde de nanites de longueur variable. Ce n'est pas tant une arme qu'un outil utilisé par les Boromites pour dresser ou diriger des créatures telles que les lavamites insensibles

à la douleur grâce à leur carapace particulièrement épaisse – l'énergie transmise par le champ de nanites est capable de réduire la plupart des humains en bouillie ! Le fouet, ou ses variantes, est parfois vu dans les mains de quelques peuples, principalement des barbares, qui doivent apprivoiser ou diriger des bêtes aussi féroces que les lavamites, ou dans les mains de la garde rapprochée de commandants Mercenaires particulièrement vicieux. Le **magfouet** est une variante utilisée par les maîtres des Parias Ghars pour rassembler leurs Parias ou par la cavalerie Skark pour contrôler leurs montures : il peut également être «claqué» pour provoquer une décharge sur une courte distance.

Le **sceptre NuHu** est utilisé par la race artificiellement intégrée des NuHu et qui constitue leur armement favori lorsqu'ils s'engagent dans des missions dangereuses et exigeantes. Cette arme se présente sous différentes formes et peut se réduire à un simple tube pouvant être facilement fixé à la ceinture et dissimulé à la vue de tous. Le sceptre est tout autant un insigne de fonction qu'une pièce d'équipement pratique, identifiant son propriétaire comme un puissant et influent NuHu. Une fois activés, tous les sceptres se lient étroitement à la nanosphère personnelle du NuHu et deviennent une partie intégrante de sa personnalité. Amélioré de cette façon, le NuHu est capable de manipuler la nanosphère locale et de générer des nanospores qui peuvent être dirigées comme source d'énergie. Dans *Antares*, nous utilisons la capacité d'un sceptre à alimenter un nuage de nanites afin de produire une explosion énergétique à courte portée – devenant ainsi une arme.

La plupart des drones sont équipés de projecteurs de champ-suspenseur pour mener à bien leur tâche spécifique. Toutefois, lorsque cela demande plus de précision, ou lorsque le drone doit interagir avec des équipements conçus pour des créatures vivantes, on y installe des **bras manipulateurs**. Ces membres bio-mécaniques flexibles possèdent des terminaisons pouvant prendre la forme d'une variété d'outils aux extrémités particulièrement fines, ou ressemblant à des doigts ou des pinces pour tenir et manipuler des objets. La polyvalence de ces outils est telle qu'ils peuvent même créer des lames monomoléculaires ou de fines pointes pouvant être utilisées au combat rapproché – important pour les drones de commandement.

Armes à Plasma

Toutes les armes à plasma sont extrêmement efficaces pour leur taille. Bien que les détails et l'apparence varient d'un modèle à l'autre, les armes à plasma sont généralement reconnaissables à leur bobine de plasma distinctive : plus la bobine est grande, plus le tir est puissant. Les armes à plasma n'ont pas besoin d'être particulièrement longues car leur effet n'est pas basé sur la vitesse. Elles tirent une rafale d'énergie qui déclenche une réaction d'ionisation, c'est-à-dire une petite explosion ou éruption de ce qui a été touché. La capacité des armes à générer de l'énergie est la clé de leur efficacité et, avec le temps, ce taux de conversion diminue, les bobines de plasma devenant moins efficaces au fil du temps - parfois pendant des mois. En raison des besoins de maintenance, les armes à plasma ne sont utilisées que par les forces les plus compétentes sur le plan technologique. Les Algoryns évitent les armes à plasma en raison de leurs coûts d'entretien et de remplacement des pièces, préférant leurs armes mag plus robustes.

Les armes vont du pistolet plasma, considéré comme l'arme de poing ultime par la plupart des factions, à l'arme d'infanterie standard des factions avancées – la carabine plasma – jusqu'à la puissante bombarde plasma.

Stats des Outils et Bras Manipulateurs

Arme Standard	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial
	Eff.	Long.	Extr.			
Sceptre NuHu	10	20	30	1×VI 3	1×VI 6	Expl., Souffle
Lectro Fouet	- C/C uniquement -			-	3×VI 1	-
Magfouet	10	-	-	1×VI 1	2×VI 1	-
Bras Manipulateurs	- C/C uniquement -			-	2×VI 1	-

La **carabine plasma** est capable de fonctionner selon plusieurs modes, combinant des tirs percutants et ciblés à distance et une dispersion rapide à des distances plus proches, ce qui lui confère un avantage certain sur les armes mag de taille similaire, sauf à des distances extrêmes. Elle est souvent suppléée dans de nombreuses escouades d'infanterie par la **lance plasma**, d'apparence similaire mais possédant des bobines plus importantes et calibrées pour fonctionner sur un mode supplémentaire : le mode lance (antichar), mais au détriment de sa précision. Une version plus grande des carabines et lances plasma est dotée d'un champ-suspendeur de grande résistance afin d'offrir une meilleure pénétration, et a été structurellement renforcée : en combat au corps-à-corps, un Krasz peut utiliser sa carabine ou sa lance plasma comme une arme de poing alors que les autres panhumains les trouveront difficiles à soulever ou à manier, et les jugeront d'aucune utilité.

Les tireurs d'élite Isoriens sont dotés du **fusil plasma**, une arme à plasma à longue portée, transportable par de l'infanterie, et équipée d'une optique fixe de visée et d'une technologie permettant au dangereux IMTel Isorien de pénétrer et exploiter les faiblesses des fragments de combat ennemis par une modulation du faisceau d'ionisation avant que le plasma ne s'enflamme. Il s'avère particulièrement utile pour éliminer les menaces que représentent les armes d'appui et les véhicules légers pour les escouades d'infiltration, ainsi que pour neutraliser les capacités des drones-compagnons ennemis. Les Isoriens équipent leurs soldats Tsan Ra de versions plus grandes de la carabine plasma appelée **duocarab plasma** – presque une arme d'appui à part entière, mais ne pouvant être utilisée que par les Tsan !

Le **canon plasma** est calibré pour délivrer une unique impulsion très puissante, pour laquelle une bobine de plasma particulièrement longue est nécessaire. L'**appui léger plasma** – souvent abrégé en AP – est le nec plus ultra des armes d'appui à tir rapide et constitue le pilier des unités de drones armés de la Concorde et des Isoriens. Il est facilement reconnaissable à sa lourde bobine de plasma et à sa taille imposante, ainsi qu'à son

canon à double ailette caractéristique abritant des générateurs de confinement magnétique indispensables. Lorsqu'il est monté sur un véhicule, l'appui léger plasma est généralement stable, mais une utilisation trop poussée de l'arme ou combinée avec d'autres armes consommant également de l'énergie peut entraîner une dissipation du plasma.

Des carabines plasma sont parfois montées côte à côte sur des glisseurs individuels ou des véhicules spécifiques afin de fournir une arme anti-infanterie polyvalente aux nations IMTel. Bien que coûteuses et nécessitant de grandes ressources énergétiques, les carabines plasma jumelées ont l'avantage, par rapport au répéteur mag, de disposer d'un mode permettant une meilleure pénétration du blindage.

La **bombarde plasma** est la plus grande et plus puissante arme plasma mobile équipée de plusieurs bobines plasma qui génèrent une impulsion extraordinairement puissante. Ces dernières ont été conçues pour tourner de concert, une conception nécessaire pour préserver l'intégrité des bobines.

Presque toutes les armes à plasma conçues en dehors des nations IMTel souffrent de la règle de *Dissipation*. Chaque liste d'armée utilise des statistiques spécifiques pour ces types d'arme.

Armes Fractales

Les armes fractales utilisent la résonance moléculaire pour briser les matériaux solides. Bien qu'elles soient lentes à développer leur pleine puissance, une fois verrouillées sur une cible, elles peuvent facilement détruire des bâtiments, des machines ou d'autres constructions. Ce ne sont pas des armes très pratiques sur un champ de bataille où les cibles sont susceptibles d'être constamment en mouvement, elles sont donc principalement utilisées pour attaquer des défenses statiques ou lors d'opérations urbaines ou à bord d'un vaisseau, pour détruire les défenses fixes, cloisons, bâtiments, etc. Ils sont le plus souvent utilisés par des équipes d'ingénieurs spécialisés.

Stats des Armes Plasma		---- Portée ----					
Arme Standard		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Carabine d'Assaut Krasz	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20"	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
Lance d'Assaut Kratz	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
	Lance	20	30	–	1×VI 4	–	Ciblage, Démolition, Imprécis
Carabine Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
Duocarab Plasma	Rafale	20	30	–	3×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 3	–	–
Lance Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	–	–
	Lance	20	30	–	1×VI 4	–	Ciblage, Démolition, Imprécis
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI2	1×VI 2	–
Fusil Plasma		20	30	80	1×VI2	–	Ciblage, Exploit
Exploit. Toute touche d'un fusil plasma peut toujours être attribuée à un drone-compagnon ennemi, qu'un Succès ait été obtenu ou non. La touche elle-même n'est pas un Succès à proprement parlé (sauf si un 1 est obtenu, bien sûr !), et peut donc être relancé normalement. Si la touche d'un fusil plasma n'est pas allouée à un drone-compagnon, celle-ci est allouée selon les règles normales d'allocation des touches (voir 'Tir' dans les Règles du Jeu).							
Arme d'Appui		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage 2, Res 11)
Canon Plasma		30"	40"	80"	1×VI 7	–	(Dissipation sur certaines versions)
Appui Léger Plasma (AP)		30"	40"	80"	3×VI 3	–	Drain de Puissance, TBP, TR
Carabines Plasma jumelées	Rafale	20"	30"	–	4×VI 0	–	Drain de Puissance, TBP, TR
	Concentré	20"	30"	50"	2×VI 2	–	TBP, Non-TR
Arme Lourde		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage 3, Res 13)
Bombarde Plasma		50"	100"	200"	1×VI 9	–	Grand, M4 ; (Dissipation sur certaines versions)

Le **canon fractal**, parfois appelé *Canon de Démolition et de Destruction* (CDD), représente l'armement fractal de base. La **foreuse frag Boromite** (une machine d'extraction minière) possède à peu près les mêmes capacités une fois modifiée pour être utilisée au combat.

La **bombarde fractale** – également appelée *désintégrateur fractal* – est la plus grande arme fractale utilisée lors des conflits terrestres, et reste essentiellement une arme de siège. La **foreuse frag lourde Boromite** possède des capacités comparables une fois qu'elle est adaptée pour le combat.

Les Virai utilisent également leurs équipements miniers comme armement. Tout comme les Boromites, une fois adaptées pour le combat, ces armes possèdent les mêmes capacités que les armes fractales militaires.

GRENADES

Les petites charges explosives ou microgrenades sont utilisées au combat, pour la démolition, le sabotage ou comme mines, et peuvent également être tirées par de petits lanceurs comme les frondes-X. Ces charges ne sont pas plus grosses qu'une bille, souvent plates comme une pièce de monnaie et peuvent être transportées dans un petit distributeur attaché à un harnais et contenant une vingtaine de grenades ou plus.

- Les grenades peuvent être utilisées au tir si elles possèdent une statistique *Tirs* et au corps-à-corps si elles possèdent une statistique *Attaques*.
- Les grenades peuvent être utilisés durant l'étape de *Tirs à Bout Portant* lors d'un assaut si elles possèdent une statistique *Tirs* et une portée minimale de '0'
- Les grenades peuvent être utilisées pour placer des mines ou pour la démolition. Voir ci-dessous.
- Les grenades peuvent être lancées par une fronde-X. La munition standard d'une fronde-X est une grenade plasma et possède la règle spéciale *Cumulable* par défaut.

Mines et Champs de Mines

Les grenades peuvent être utilisées comme mines. L'unité qui place des mines doit effectuer une action **Fire (Tir)** mais ne tirera pas durant cette action : l'action *Fire (Tir)* est utilisée pour le placement des charges. Placez un marqueur *Mines* à moins de 1" de la formation de l'unité (n'importe quel marqueur approprié fera l'affaire).

Une unité équipée de grenades peut placer un nombre quelconque de marqueurs mines au cours d'une même partie, mais ne peut pas en placer à moins de 5" d'un autre marqueur *Mines* déjà placé par l'un ou l'autre camp.

Détonations des Mines

Le joueur qui a placé des mines peut déclencher leur détonation à tout moment dès qu'une unité ennemie effectue une Action, Réaction, regroupement, ou déplacement à 5" ou moins d'un marqueur. Réolvez les effets de la détonation des mines **avant** de finir l'Action/Réaction de la cible.

Une mine inflige D5 touches. Le joueur faisant détoner les mines doit partager ces tirs aussi équitablement que possible parmi toutes les unités, alliées et ennemies, à 5" ou moins du marqueur *Mines*, bien que chaque sonde ne puisse recevoir

qu'une seule touche. Les touches sont allouées à chaque unité de la même façon que pour les tirs normaux, avec la VI des grenades utilisées comme mines, ainsi que le *Stress* et les VI *Cumulable*, sauf que vous ne pouvez pas obtenir de *Succès* ou de *Fiasco* car aucun test de Prc n'est effectué.

Exemple : Un escadron de trois Armures de Combat Ghars traverse un champ de mines (grenades plasma) et l'adversaire décide de faire détoner les mines. Il obtient un 4 sur le D5, provoquant 4 touches contre l'escadron. Comme il n'y a que trois figurines, deux des touches sont cumulées pour obtenir une seule touche de VI 2, les deux autres restants des touches normales de VI 1. Seule la touche de *Cumulable* (VI 2) annule la règle *Lourdement Blindé* des Armures de Combat, car elle diminue leur valeur de Res à 9.

Une fois qu'un marqueur Mines a détoné, il est défaussé et n'a plus d'effet.

Démolition

Les grenades peuvent être utilisées comme charges de démolition contre les murs, les portes ou toute autre obstruction reconnue comme telle avant le début de la partie. La procédure est identique au placement de mines (voir ci-dessus), à l'exception que les charges peuvent détonner à n'importe quel moment par le joueur qui les a placés.

Le nombre de touches est déterminé de la même façon que pour les mines, et toutes les touches réussies pouvant être cumulées en une seule touche (règle spéciale *Cumulable*).

Si le cumul des Valeurs d'Impact (VI) est suffisant pour dépasser le *Seuil de Dégâts* de la cible, alors celle-ci subit un nombre de points de dégâts équivalent à cette valeur VI (voir *Bâtiments et Structures*, p.44-45 du Livre de Règles).

Si les grenades possèdent la règle spéciale **Démolition**, le total est infligé en *Points de Dégâts* que le *Seuil de Dégâts* soit atteint ou non.

Démolition et Lancer de Grenades

Les grenades peuvent être également utilisées pour effectuer des attaques de démolition contre un mur, une porte ou toute autre obstruction. On résoud cette action comme pour un tir contre une autre unité. Les armes avec la règle spéciale *Cumulable* peuvent cumuler leurs attaques réussies.

Si la Valeur d'Impact (VI) cumulée est **supérieure** au *Seuil de Dégâts* de la cible, celle-ci subit alors un nombre de *Points de Dégâts* égale à cette VI (voir *Bâtiments et Structures*, p.44-45 du Livre de Règles).

Si la VI n'est pas suffisante pour atteindre le *Seuil de Dégâts*, il n'y a aucun effet sauf si les grenades possèdent la règle spéciale *Démolition*, auquel cas les *Points de Dégâts* sont infligés, quel que soit le total de VI obtenu.

Dans le cas des grenades lancées, on peut imaginer que certaines rebondissent sur les murs ou sont inefficaces en comparaison à des charges soigneusement placées.

Stats des Armes Fractales

Arme Standard	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial (Équipage ×2, Res 11)
	Eff.	Long.	Extr.			
Canon Fractal / Foreuse Frag	20	30	50	1×VI 4+3	–	Démolition VI 5+4, Places 2, Verrouillage Fractal
Arme Lourde	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage ×3, Res 13)
Désintégrateur Fractal / Foreuse Frag Lourde	50	100	200	1×VI 5+3	–	Démolition VI 7+4, Grand, M3, Pesant, Verrouillage Fractal,

Stats des Grenades

Grenade	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial
	Eff.	Long.	Extr.			
Charge Fractale	5	–	–	1×VI 3	1×VI 3	Cumulable, Dangereux, Démolition
Grenade à Implosion	5	–	–	1×VI 2	1×VI 2	Cumulable, Démolition
Grenade Plasma	5	–	–	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable

Dégâts sur les Unités à Proximité

Qu'il s'agisse de charges de démolition placées ou lancées, si des unités se trouvent à 1" ou moins d'une obstruction prise pour cible, toutes les touches obtenues sont allouées équitablement entre les unités et l'obstruction. Ceci est similaire à un tir contre un bâtiment, mais on l'applique uniquement aux unités à 1" ou moins de la cible, que l'unité soit devant ou derrière l'obstruction ou le mur.

Cela signifie que l'effet d'une attaque de démolition peut être très diminué !

Types de Grenades

Les **grenades plasma** sont les grenades les plus communes. Ce sont généralement des petites charges pouvant être lancées à la main, tirées par un lanceur, placées comme mines ou utilisées pour de la démolition. Elles contiennent de puissants micro-senseurs qui leur confèrent une capacité de guidage limitée lorsqu'elles sont suffisamment proches de leur cible, leur intelligence sommaire leur permettant de simplement distinguer les ennemis des alliés.

Les **grenades à implosion** sont utilisées par les unités du génie pour percer des brèches dans les cloisons ou faire sauter des rochers sans provoquer le même genre de débris que laissent les explosions. Les grenades implosent en emportant avec elles toute la matière environnante en la réduisant à un état hyper-compressé.

Les **charges fractales** sont principalement utilisées pour créer des brèches dans les défenses fixes ou pour percer les coques et cloisons des vaisseaux spatiaux. Elles fonctionnent sur les mêmes principes de résonance moléculaire focalisée que les autres armes fractales et sont également communément utilisées pour le forage des tunnels et les opérations de démolition.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les lanceurs magnétiques sont des armes polyvalentes pouvant tirer différents types de munitions destinées à distraire ou gêner l'ennemi, à obscurcir une partie du champ de bataille, à créer un couvert temporaire contre les tirs ennemis, etc. Certaines armées favorisent l'utilisation de munitions spéciales en particulier, y compris des munitions uniques à certaines races ou factions. Les types énumérés ci-dessous sont les plus communs pour la plupart des forces du Nexus Antaréen.

Règles des Munitions Spéciales

Bien que les munitions spéciales aient chacune un effet différent, les règles communes à la plupart sont les suivantes.

Déclarez la Munition utilisée

Le type de munitions spéciales utilisées doit être déclaré par le joueur effectuant le tir en même temps que l'unité ou le point ciblé, avant tout jet «pour toucher» et avant toute réaction des cibles à proximité.

Persistant

Certaines munitions spéciales provoquent des effets qui perdurent d'un tour à l'autre. Elles sont conçues pour fonctionner avec des lanceurs de plus grande taille, tels que les lanceurs-X et les obusiers-X. Ces munitions sont indiquées comme **persistant** dans les descriptions ci-dessous.

Les munitions spéciales persistantes sont utilisées pour cibler une zone de terrain ou un autre point du champ de bataille plutôt qu'une unité de soldats. Lorsque vous tirez une munition de type «persistant», vous devez désigner le point du champ de bataille devant être visé. Placez un marqueur approprié pour indiquer le point désigné. La ligne de vue (LdV) est déterminée de la manière habituelle, mais au lieu de tirer sur une unité ennemie, votre cible est le point désigné. Un point désigné qui est hors de la ligne de vue du tireur peut toujours être visé en utilisant les règles de *Tir Aveugle*, comme pour les autres tirs CL.

Effectuez un test de Prc pour toucher comme pour les autres tirs CL. Si le tir n'atteint pas la cible, le marqueur est repositionné comme pour les autres tirs CL. Si une touche est obtenue, ou si le tir est hors-cible, positionnez le marqueur pour indiquer où le tir a atterri. Ce marqueur est laissé en jeu jusqu'à son expiration, la munition continuant à exercer ses effets durant la bataille.

Sauf indication contraire, les munitions persistantes ont un rayon d'effet de 3" mesuré à partir du centre du marqueur.

Pendant la phase de *Fin de Tour*, une fois que tous les dés d'ordre ont été remis dans le sac, un test est effectué pour chaque marqueur de munition persistante sur le champ de bataille. Chaque joueur effectue un test pour chacun de ses propres marqueurs. Lancez un D10 : sur un score de 1 à 5, la munition continue de fonctionner et le marqueur est laissé en place ; sur un score de 6 à 10, la munition a expiré et le marqueur est défaussé.

Immédiat

Certaines munitions spéciales provoquent un effet qui s'exerce immédiatement et n'ont aucun effet par la suite. Ces munitions sont indiquées comme **immédiat** dans les descriptions ci-dessous.

Certaines munitions à effet immédiat sont tirées directement sur une unité ennemie alors que d'autres tirent en CL et utilisent le gabarit CL standard pour déterminer si elles touchent leur cible. Lorsque la munition atteint la cible, son effet est déterminé immédiatement.

Effets

Ceci indique les unités ou les tirs qui sont affectés par les munitions, comme les unités ennemies uniquement ou les unités des deux côtés. Par défaut, les unités doivent entrer ou commencer dans la zone d'effet, ou leurs tirs doivent traverser n'importe quelle partie de la zone d'effet. Certains types d'unités sont immunisés contre les munitions et sont mentionnés dans une ligne «Immunité» distincte.

Types de Munition Spéciale et Effets

Arc

Arc est une sorte de zone défensive. Lorsqu'un obus Arc touche le sol, il génère un intense syphon énergétique qui aspire toute l'énergie environnante.

- **Type de munitions spéciales** : Persistant.
- **Effets** : Tous les tirs directs, quel que soit le camp.
- Tout tir qui traverse la zone d'un Arc doit effectuer un test pour déterminer s'il est aspiré par l'Arc et annulé. Effectuez un test pour chaque tir. Lorsque différentes armes sont utilisées, veillez à lancer des dés distincts ou à effectuer des tests séparément si nécessaire. Sur un score de 1 à 5, le tir traverse l'Arc ; sur un score de 6 à 10, le tir est dévié ou aspiré

par l'Arc et échoue automatiquement. Effectuez ce test avant de faire votre lancer de Prc pour toucher, puis effectuez le lancer pour toucher pour les tirs ayant traversé l'Arc.

- Les tirs CL sont affectés si le point d'impact désigné se trouve à moins de 3" du marqueur. Sinon, les tirs CL peuvent être tracé par-dessus la zone d'Arc sans pénalité parce que leur trajectoire passe par-dessus de celle-ci.
- Si un tir traverse plusieurs zones d'Arc, effectuez le test nécessaire pour chacune d'elles l'un après l'autre afin de déterminer le nombre de tirs réussissant à passer au travers.
- Les munitions Arc annulent les effets des autres marqueurs actifs persistants sur la table, y compris les autres munitions Arc. Si une munition tombe dans une zone d'Arc, elle est détruite et n'a pas d'effet. Si la zone d'effet d'une munition Arc touche une partie d'un marqueur déjà sur la table, la munition existante est détruite et son marqueur est défaussé. Notez que seules les munitions persistantes sont affectées de cette manière, pas celles avec un effet immédiat.
- Si un Arc atterrit dans le rayon d'effet d'un autre Arc, les deux sont détruits.

Flou

Les obus **Flou** émettent une distorsion spatiale rendant plus difficile l'identification précise des cibles par les unités situées dans la zone affectée. Il s'agit d'une variante de la technologie de manipulation des gravitons – la même base technologie permettant l'hypercompression.

- **Type de munitions spéciales** : Persistant.
- **Effets** : Toutes les unités, quel que soit le camp.
- Toutes les unités de l'un ou l'autre camp situées dans le rayon d'effet d'un marqueur *Flou* subissent une pénalité aléatoire à leur Prc à chaque fois qu'elles tirent. Avant de déterminer si le tir d'une unité est affecté, lancez un D3 et déduisez le score obtenu de la valeur de Prc de l'unité ; par exemple, sur un résultat de 2, la statistique de Prc d'une escouade sera réduite à 3 au lieu de 5.
- Si une unité se trouve dans le rayon d'effet de plusieurs marqueurs *Flou*, lancez un D3 pour chacun d'entre eux et appliquez uniquement la plus grande pénalité.

Parasite

Un obus *Parasite*, ou tir parasite, est le nom donné à une sorte de champ énergétique à dispersion. L'obus explose en inondant la zone environnante de nanites agressifs appelés nanophages. Ces machines minuscules mais incroyablement dévastatrices ciblent la nanosphère adverse en compromettant sa capacité à générer et à transmettre l'énergie. Les nanophages consomment rapidement toute leur énergie avant d'être vaincus par les défenses de la nanosphère, mais tant qu'ils sont actifs, ils provoquent des ravages dans les champs énergétiques défensifs.

Un *Parasite* n'affecte que les figurines ennemies : il n'affecte pas les alliés. Un *Parasite* n'affecte pas les figurines qui bénéficient de la règle spéciale *Antiparasitage* (par exemple, les véhicules et flotteurs Ghars sont si primitifs qu'ils ne peuvent pas être affectés – ils sont insensibles au parasitage !)

Les figurines sont affectées si le centre de leur socle se trouve dans la zone d'effet, ou si une partie quelconque du corps de la figurine se trouve dans la zone dans le cas de figurines qui sont généralement traitées de cette manière (véhicules, mastodontes).

- **Type de munitions spéciales** : Persistante
- Les bonus d'armure et les capacités des armures et champs de protection ne s'appliquent pas aux figurines affectées par les munitions *Parasite*. Cela inclut les bonus des armures *Reflex*, *Hyperluminiques* et *Phase*, ainsi que les bonus accordés par les *Capes/Trames Impact* ou les *Amplificateurs HL*. Dans le cas d'une *Escouade Phase Isorienne*, l'escouade entière ne peut pas utiliser ses armures *Phase* pour se mettre *Down (À Terre)* si des figurines sont affectées par un *Parasite*.

- Les drones, mastodontes et véhicules voient leur valeur de Res réduite de -2 tant qu'ils sont affectés par un *Parasite*.
- Les drones-compagnons cessent de fonctionner lorsqu'ils sont affectés par un *Parasite*. Ils ne sont pas autrement endommagés et peuvent se déplacer

Prise

Les obus **Prise** génèrent un maillage hyperluminique, un méandre de dissipation de masse qui se déclenche dès que quelque chose tente de le traverser. Cela a pour effet de ralentir ou d'arrêter complètement le déplacement d'une unité.

- **Type de munitions spéciales** : Persistante
- **Effets** : Toutes les unités, quel que soit le camp.
- *Prise* affecte les déplacements, qu'il résulte d'une action, d'une réaction ou d'une autre raison comme un regroupement après un combat. Une unité qui commence son déplacement dans le rayon d'effet d'un marqueur *Prise* doit effectuer et réussir un test d'Agilité (Ag). Si le test échoue, l'unité ne peut pas se déplacer du tout pour cette action ; si le test est réussi, l'unité peut se déplacer, mais sa vitesse est réduite de moitié.
- Si une unité se déplace dans le rayon d'effet d'un marqueur *Prise*, elle doit s'arrêter et effectuer immédiatement un test pour déterminer si elle doit arrêter complètement son déplacement pendant ce tour ou réduire de moitié le reste de son déplacement.
- Une unité affectée à la fois par un marqueur *Prise* et du terrain difficile (voir *Livre de Règles*, p.47) doit d'abord effectuer le test de *Prise*, puis les tests de déplacement à travers le terrain difficile. Si le déplacement d'une unité est réduit par les deux, alors réduisez son déplacement proportionnellement : par exemple, s'il est réduit de moitié par le marqueur *Prise* et de nouveau de moitié par le terrain difficile, alors l'unité se déplace au quart de sa vitesse.

Pulse

Les obus *Pulse* propagent une impulsion subharmonique affectant le système nerveux des créatures vivantes – sans affecter les machines – rendant les cibles temporairement inaptes à toute action. Contre les drones et les véhicules blindés des nations développées antaréennes, ils sont sans effet, mais contre des machines plus primitives qui dépendent d'un équipage humain, il peut s'avérer redoutable.

- **Type de munitions spéciales** : Persistante
- **Effets** : Toutes créatures vivantes – infanterie, cavalerie, équipes d'armes, bêtes, mastodontes et les unités de équivalentes – qui commencent leur activation ou réaction à l'intérieur de la zone d'effet.
- **Immunité** : les unités de véhicules, même possédant un équipage, à l'exception des unités de véhicules avec la règle spéciale *Antiparasitage*, comme les véhicules Ghars.
- Toute unité affectée ne peut recevoir qu'un ordre *Run (Course)* ou *Down (À Terre)*, même si elle avait reçu un ordre *Ambush (Embuscade)*.
- De même, toute unité affectée ne peut effectuer de *Réaction* qu'avec un ordre *Run (Course)* ou *Down (À Terre)*, même si elle avait reçu un ordre *Ambush (Embuscade)*.

Net (Réseau Suspenseur)

Un obus *Net* (surnom donné au terme complet de *Réseau Suspenseur*) émet une forte impulsion suspensive générant temporairement une sorte de toile paralysante pouvant contraindre physiquement une cible en supprimant ses fonctions mentales – qu'elles soient biologiques ou mécaniques – sans lui infliger directement de dégâts. Compte tenu de la dispersion de cette trame, un *Net* a des effets imprévisibles et constitue surtout une munition d'appui relativement pratique plutôt qu'un moyen de détruire purement et simplement un ennemi.

Les cibles touchées par des munitions *Net* subissent du *Stress*. Le nombre de marqueurs de *Stress* est limité en fonction de la puissance de l'impulsion : une cible ayant déjà reçue du *Stress* ne sera pas nécessairement affectée davantage par un nouveau tir de *Net*. Par conséquent, les munitions *Net* sont plus efficaces lorsqu'elles sont utilisées contre des cibles qui ont peu ou pas de *Stress*.

- **Type de munitions spéciales** : Immédiat
- **Effets** : Toutes les unités sous le gabarit d'Explosion (utilisez le gabarit rond standard d'Explosion CL)
- Une unité touchée par un obus *Net* ne subit aucun dégât, et aucun test de Res n'est effectué. La cible ne prend pas automatiquement un *Stress* parce qu'elle a été touchée par un obus *Net*. Au lieu de cela, la touche augmente le nombre de *Stress* sur l'unité à une valeur déterminée aléatoirement en fonction de l'arme utilisée comme suit :
 - Arme d'Appui : D3+1
 - Arme Lourde : D5+1
- Le nombre de *Stress* de l'unité cible n'a pas d'importance, le nombre total de *Stress* de l'unité est augmenté de la valeur obtenue si elle est supérieure. Si la valeur obtenue est inférieure ou égale au nombre de marqueurs *Stress* déjà présents sur l'unité, aucun *Stress* n'est infligé et la touche n'a aucun effet supplémentaire.
- Deux unités ou plus peuvent être prises par un tir de *Net*. Dans une telle situation, divisez le nombre de marqueurs *Stress* de manière égale entre toutes les unités pouvant subir du *Stress* comme pour les explosions. Les unités qui ne peuvent pas subir de *Stress*, comme les sondes, sont ignorées en ce qui concerne la répartition du *Stress* entre plusieurs unités.

Exemple : une Escouade de Combat de la Concorde, qui a déjà reçu 2 marqueurs *Stress*, est touchée par un obus *Net* d'un lanceur-X. La munition *Net* provoque D3+1 *Stress* et obtient un résultat de 2 au dé pour un total de 3 (2+1).

Le nombre de *Stress* sur l'escouade est donc augmenté jusqu'à 3, en n'ajoutant qu'un seul *Stress* supplémentaire à l'unité. Si l'unité possédait déjà 3 *Stress*, le tir n'aurait eu aucun effet.

- Une cible touchée par une ou plusieurs munitions *Netfronde* durant une même phase de tir ou de corps-à-corps ne subit aucun dommage de cette arme, et aucun test de Res n'est effectué. Au lieu de cela, l'unité subit +1 *Stress* en raison du fait qu'elle a été touchée, jusqu'à un **maximum de 4 *Stress*** (voir *Net*) : une fois effectué, si une unité devait subir normalement 1 *Stress* pour avoir été touchée, elle en reçoit 2.
- Si deux cibles ou plus sont touchées par le même tir CL, alors chaque cible subit un marqueur *Stress* pour avoir été touchée et une seule cible (au choix du tireur) reçoit le *Stress* supplémentaire.

Note : Au corps-à-corps, une touche d'une *Netfronde* ajoute simplement un *Stress* supplémentaire et non deux, car contrairement au tir, aucun *Stress* n'est automatiquement donné après avoir été touché au corps-à-corps.

Netfronde

Les armes de poing mag peuvent parfois être équipées de munitions de type *Netfronde*. Il s'agit d'une version de petit calibre des munitions *Net* (*Réseau Suspenseurs*) utilisées par de plus gros lanceurs. Bien qu'elle utilise la même technologie, une munition *Netfronde* est bien moins puissante qu'une munition *Net*. Elle est surtout utile contre les cibles faiblement blindées.

- **Type de munitions spéciales** : Immédiate
- Une munition *Netfronde* n'a pas d'effet sur une unité qui ne peut subir de *Stress* par un tir à VI 0. Une munition *Netfronde* n'a aucun effet sur les unités qui ne reçoivent jamais de *Stress*, telles que les sondes.
- Possède les règles spéciales *Encombrant* et *Imprécis*.
- Une munition *Netfronde* peut être utilisée en tir direct, en cloche (CL) ou au corps-à-corps, selon les capacités de l'arme (tir direct uniquement pour les fronde-X ; tir direct et CL pour les microlanceurs-X) :
 - Si utilisé en **tir direct**, celui-ci est résolu de la même manière que n'importe quel autre tir direct (appliquez uniquement une seule pénalité si l'arme est *Imprécise*).
 - Si utilisé en **tir CL**, celui-ci est résolu en utilisant le gabarit d'explosion comme pour n'importe quel tir à explosion CL habituel.
 - Si utilisé **au corps-à-corps**, l'arme doit être capable d'effectuer un tir direct à une portée de 1".

TECHNOLOGIE

Cette section couvre les artefacts technologiques, outils, objets, modules d'amélioration et équipements communs à de nombreuses factions de l'univers d'Antares. Les objets spécifiques à une faction se trouvent dans leur livret de faction ou d'historique.

Les entrées ont chacune leur propre type reflétant leur utilisation dans le jeu :

- Les **figurines d'Équipement** sont représentées comme une figurine distincte au sein d'une unité et ne peuvent être ciblées que par des *Succès*.
- L'**Armure Individuelle** est portée ou intégrée sur une figurine d'infanterie, de bête ou similaire pour accorder une augmentation de la protection personnelle.
- Les **Modules d'Amélioration** sont des ajouts facultatifs à une unité ou à une figurine, dont le coût est parfois indiqué dans les listes d'armée. Ils ne peuvent pas être ciblés séparément.
- Les **Symbiotes** sont représentés par des figurines distinctes mais ne sont utilisés que pour représenter les capacités supplémentaires d'une figurine, comme par exemple un NuHu avec son nano-symbiote. Ils ne peuvent pas être affectés séparément de la figurine avec laquelle ils sont en symbiose.

Les autres descriptions sont des technologies typiquement essentielles à la vie quotidienne dans Antares, fournies ici à titre informatif et contextuel.

ARMURES

Il existe plusieurs formes différentes de protection dans tout l'espace antaréen, qui fonctionnent presque toutes sur le principe d'une coque composite résistante sur laquelle est généré l'un des différents champs de protection. Ces champs convertissent l'énergie en dissipation de masse ou en lumière et peuvent se retrouver sur les armures réfléchives détaillées ci-dessous, sur les armures *Hyperluminiques* intelligentes et réactives utilisées par la Concorde PanHumaine ou sur les armures *Phase* du Sénatex Isorien (plus en détails dans leur livret d'armée respectif). Une technologie similaire utilisée en combat rapproché est celle des *Capes* et *Trames Impact* vendues et utilisées par les Freeborn.

Armure Reflex

Type : Armure Individuelle

Utilisé par de nombreuses civilisations non-IMTel, le bouclier réfléchif, communément appelé **Reflex**, génère un champ de protection hyperluminique, modulaire et perméable, de faible densité qui s'étend tout autour de la personne qui le porte. Un bouclier *Reflex* absorbe l'énergie, arrêtant tout autant les objets physiques que les armes à énergie pure, en convertissant l'énergie cinétique en un mélange de lumière et de dissipation de masse. Cela limite son efficacité car la dissipation de masse elle-même présente des dangers qui sont relatifs à la masse du champ. Les boucliers *Reflex* basiques sont les armures les plus courantes et on les retrouve dans tout l'espace antaréen.

Les troupes équipées d'armure *Reflex* ajoutent +1 à leur valeur de Résistance (Res).

Cape Impact

Type : Armure Individuelle

Une armure *Reflex* peut également être renforcée par un support transmetteur sous la forme d'une **Cape Impact**. Celle-ci prend généralement la forme d'une robe, cape ou manteau contenant le champ de protection. Elle n'est utile que dans les combats au corps-à-corps, où ses propriétés lui permette d'être utilisée comme bouclier physique. Une *Cape Impact* est le plus souvent portée par les Freeborn, mais peut également être portée par les dirigeants d'autres sociétés où la présence, le coût et l'aspect pratique d'une *Cape Impact* constituent une preuve d'autorité.

Une *Cape Impact* ajoute +1 à la Res de son porteur en combat **au corps-à-corps**, mais subit les mêmes effets qu'une armure *Reflex* lorsqu'elle est exposée à des munitions spéciales qui annulent ces armures, comme les munitions *Parasites*.

Trame Impact

Type : Armure Individuelle

Une **Trame Impact** est constituée de fines couches de matériau conducteur pouvant être utilisées comme matrice de protection grâce à un générateur de champ supplémentaire. Il s'agit en fait d'une variante de la *Cape Impact*, mais sans les tissus virevoltants – bien trop ostentatoires aux yeux des Algoryns – utilisée comme matrice par les Freeborn.

Une *Trame Impact* ajoute +1 à la Res de son porteur en combat **au corps-à-corps** mais subit les mêmes effets que pour une armure *Reflex* lorsqu'elle est exposée à des munitions spéciales annulant de tels champs de protection.

Le bonus apporté par les *Capes* et *Trames Impact* s'additionnent avec tous les autres bonus des divers champs de protection. Par exemple, une figurine équipée d'une *Armure Reflex* et d'une *Cape Impact* bénéficiera d'un bonus de +2 à sa Res au corps-à-corps.

Amplificateur HL (Hyperluminique)

Type : Module d'Amélioration

Les **Amplificateurs HL**, ou simplement '*amplificateurs*', absorbent la dissipation de masse générée par les champs de protection, leur permettant ainsi de fonctionner avec une plus grande efficacité. Les modules sont intégrés aux glisseurs individuels, et ce n'est que lorsqu'un pilote ou un opérateur fusionne son champ de protection avec le dispositif que ces amplificateurs entrent en jeu.

Un *amplificateur hyperluminique* ajoute un bonus supplémentaire de +1 à la Res de toute figurine déjà équipée d'une armure générant un champ de protection comme les *armures hyperluminiques* ou *reflex*. Il n'est cependant pas cumulable avec un *amplificateur HL* provenant d'une autre source.

Exemple : les pilotes des motos *Interceptor* de la Concorde portent des armures hyperluminiques et bénéficient des *amplificateurs HL* de leurs motos qui leur offrent un bonus supplémentaire de +1 à leur valeur de Res lorsqu'ils les utilisent : à une portée de 10" ou moins, ils auront un bonus de +2 en Res, au-delà de 10" un bonus de +3, et contre les *Explosions*, un bonus de +4.

Armure Refragmentée

Les armures *Hyperluminiques* de la Concorde et *Phase Isoriennes* dépendent de la présence d'une IMTel avancée ou d'une nanosphère complexe de bio-silicium pour faire fonctionner leurs fonctionnalités avancées. Les Freeborn reconditionnent de telles armures avec une nouvelle nanosphère, effectivement inerte, qu'ils utilisent pour leurs propres commandants ou qu'ils échangent avec des mercenaires.

L'armure *Refragmentée* ressemble physiquement à l'armure dont elle est issue mais possède les capacités suivantes :

- À des distances allant **jusqu'à 10"**, l'armure fournit un bonus d'armure de **+1 à la Res** ;
- À une distance **supérieure à 10"**, l'intelligence de l'armure peut mieux réagir aux tirs entrants, ce qui lui confère un bonus d'armure de **+2 à la Res** ;
- Dans les deux cas, la protection est fournie par un champ cinétique ou hyperluminique autour de l'armure, et est donc annulée par des munitions spéciales telles que les obus *Parasite*.

Barrières Cinétiques et Boucliers Déflecteurs

Type : Module ou Drone-Compagnon. Les champs déflecteurs utilisent un gabarit de champ déflecteur ; les barrières cinétiques utilisent un obstacle linéaire.

Les **barrières cinétiques** et les **boucliers déflecteurs** sont des types de barrières de protection énergétiques qui protègent les troupes du feu ennemi. Les barrières cinétiques sont des défenses linéaires utilisées par de nombreuses factions antaréennes ; les boucliers déflecteurs sont projetés par un drone-déflecteur en utilisant un gabarit de déflecteur pour indiquer leur position. Tous suivent des règles similaires.

Les différences spécifiques à chaque type de barrière énergétique sont expliquées ci-dessous. Sauf indication contraire dans un scénario, les règles suivantes s'appliquent à toutes les barrières énergétiques de protection. Les barrières énergétiques :

- sont activées **automatiquement** ;
- **ne présentent aucune entrave à la visibilité ou au déplacement** – les unités peuvent tracer une LdV à travers une barrière depuis l'intérieur ou l'extérieur et peuvent la traverser librement ;
- ont un intérieur, où se trouvent les défenseurs, et un extérieur, où l'ennemi est susceptible de se trouver ;
- **appliquent une pénalité Prc de -2 à tout tir qui traverse le bouclier depuis l'extérieur vers l'intérieur** – pour déterminer si le tir est affecté par cette pénalité, on applique la règle où la plupart des tireurs doivent tracer une ligne de vue à travers le bouclier comme pour les obstacles intermédiaires (voir Tir, p.13) ;
- **cumulent leurs pénalités de Prc avec celles du terrain intermédiaire** mais pas avec les autres barrières – quel que soit le nombre de boucliers énergétiques traversés par une unité, la pénalité en Prc est toujours et uniquement de -2.

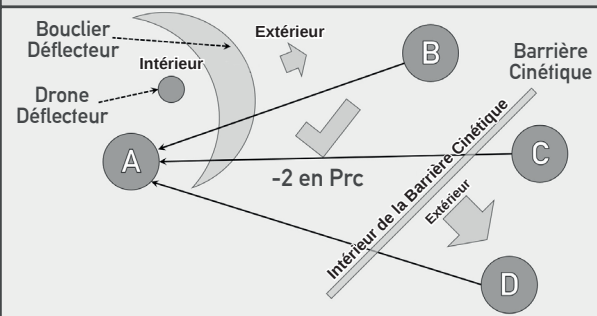
Bouclier Déflecteur

Un bouclier déflecteur est représenté à l'aide d'un gabarit de bouclier déflecteur (disponible sur la grappe de gabarits *Antares* avec le gabarit CL et les marqueurs de *Munitions Spéciales*, ou dans les annexes de ce supplément). Le côté concave du gabarit est le côté **intérieur**, le côté convexe le côté **extérieur**.

Reportez-vous à la section sur les drones-compagnons pour plus de détails sur les drones-déflecteurs.

16: BOUCLIERS DÉFLECTEURS ET BARRIÈRES CINÉTIQUES

- Les tirs depuis B, C ou D subissent une pénalité de -2 en Prc lorsqu'ils tirent sur A parce que le tir traverse une ou plusieurs barrières énergétiques de protection depuis l'extérieur.
- Si A tire sur B, C ou D, aucune pénalité de Prc n'est appliquée car le tir vient de l'intérieur du Bouclier Déflecteur



Barrière Cinétique

D'une manière générale, l'utilisation et le déploiement des barrières cinétiques sont spécifiques à chaque scénario. Le plus souvent, la face extérieure d'une barrière cinétique est celle qui porte des marques ou des symboles gravés, mais cela doit être déterminé lors de la mise en place des barrières.

Les règles suivantes s'appliquent spécifiquement aux barrières cinétiques :

- Une barrière cinétique est représentée par un gabarit transparent d'une longueur maximale de 8" fixé dans un socle.
- Le ou les socles de barrières cinétiques comprennent une source d'énergie intégrée. **Le socle peut être ciblé par un tir**, détruisant potentiellement la source d'énergie et donc la barrière elle-même. Le projecteur a une Res de 8, est *Petit* et est lui-même protégé par la barrière cinétique.

Champ Hyperluminique à Émission Fixe

Il s'agit d'une des formes de protection standard des véhicules et des drones produits par de nombreuses factions avancées de l'espace antaréen. Elle est utilisée pour renforcer la protection offerte par la coque de blindage composite nano-structurée. Si ce blindage composite est suffisant pour protéger les occupants d'un véhicule ou le châssis d'un drone contre la plupart des tirs des armes légères, les munitions plus puissantes nécessitent de générer un champ hyperluminique à émission fixe. Celui-ci convertit l'énergie en un mélange de lumière, de chaleur et de dissipation de masse qui peut être plus facilement absorbé par le drone ou le véhicule. L'avantage d'avoir des champs hyperluminiques à émission fixe est que des cellules hyperluminiques individuelles peuvent être générées pour entourer chaque opérateur, leur offrant ainsi une protection substantielle.

En pratique, le blindage composite associée à un champ hyperluminique à émission fixe permet d'obtenir un indice standard de résistance d'environ 8 à 11 pour les véhicules, en fonction de la puissance des générateurs.

Des champs hyperluminiques éphémères sont également utilisés pour transporter des véhicules de combat sur la surface d'une planète. Le champ est généralement détruit car il absorbe l'énergie de l'impact, mais le « colis » – un drone de combat, par exemple – arrive presque toujours à bon port et sans la moindre égratignure.

Une telle protection n'est généralement pas affectée dans le jeu autrement que par les obus *Parasite*, et elle est donc présentée ici principalement à titre informatif.

Défenses Cinétiques Réactives

Il s'agit d'une extension au champ de protection à émission fixe utilisé par de nombreux véhicules dans tout l'espace antaréen. Elles consistent en un champ réactif incorporé au blindage composite interne afin d'absorber l'énergie des attaques subies. Bien qu'elles soient très efficaces pour protéger les machines et constructions résistantes, les contraintes d'impact résultantes sur la structure interne ne peuvent pas être supportées par les occupants. Un champ hyperluminique à émission fixe est donc utilisé à la place (ou en plus) pour absorber le recul généré par les défenses cinétiques.

Bien que le bonus puisse être variable, les défenses cinétiques réactives ajoutent généralement +2 à la valeur de Res de la plupart des véhicules lorsqu'elles sont associées au blindage composite interne et à un champ hyperluminique à émission fixe ou au blindage reflex des véhicules de transport. Le bonus exact pour chaque véhicule est indiqué dans les profils de sa liste d'armée. Lorsqu'elles sont utilisées seules pour protéger des équipements ou des drones, la puissance des défenses dépend uniquement des capacités des générateurs et du drone ou de l'équipement à supporter les contraintes ainsi générées.

Les défenses cinétiques réactives ne sont pas affectées dans le jeu outre mesure, sauf par les obus *Parasite*, et ne sont donc présentées ici qu'à titre informatif.

ÉQUIPEMENTS

Il s'agit de l'équipement commun, parfois représenté par une figurine distincte sur la table, mais le plus souvent sous forme d'amélioration interne d'un véhicule, d'un drone ou d'une autre figurine.

Auto-Atelier

Type : Figurine d'équipement

Un **auto-atelier** est un atelier mobile compact utilisé par les ingénieurs Boromites et les Virai pour entretenir, réparer et parfois modifier toutes sortes de technologies, notamment des armes, des véhicules ou d'autres machines. Les *auto-ateliers* génèrent une nuée de nano-drones ou de micro-bots de maintenance qui diagnostiquent et réparent les machines endommagées ou défectueuses.

- Un *auto-atelier* est représenté par une figurine sur un socle de taille standard, inclus dans l'unité comme un de ses équipements.
- Une unité peut activer son *auto-atelier* lorsqu'elle reçoit un ordre et effectue une action (pas une réaction), même si elle doit se mettre *Down (À Terre)* après un test d'ordre raté ou qu'elle soit *Clouée* après le tirage d'un Dé d'Événement. Un *auto-atelier* ne peut pas être activé d'une autre façon.
- Lorsqu'un *auto-atelier* est activé, il affecte immédiatement toutes les unités alliées de véhicules, drones, équipes d'armes et cavalerie mécanique à 5" ou moins de l'unité utilisant l'*auto-atelier*. Si l'unité transportant l'*auto-atelier* possède des marqueurs *Stress*, celui-ci affecte aussi sa propre unité.
- Chacune des unités affectées par l'*auto-atelier* possédant un ou plusieurs marqueurs *Stress* doit lancer un D10. Sur un résultat de 1-5, l'atelier fait son travail et un marqueur *Stress* est défaussé de l'unité ; sur un résultat de 6-10, l'atelier ne parvient pas à terminer sa tâche pour cette unité.

Matériel de Démolition

Type : Module d'Amélioration.

Le **matériel de démolition** est utilisé pour forcer une entrée ou détruire un mur. Ce type d'équipement est utilisé par les services des secours civils ainsi qu'au combat et peut être transporté par un drone polyvalent, parfois appelé *Drone-Démolisseur*, mais aussi par le génie militaire. Le contenu exact dépend de la technologie de la faction qui l'utilise : Les nations IMTel incluent généralement une gamme de projecteurs de champ à suspenseur et de manipulateurs, de capteurs structurels, de technologie d'infiltration de base et d'équipement compressé pouvant être facilement mis en place pour être utilisé par des escouades à proximité. L'équipement compressé se compose de découpeurs plasma, de vérins ou de béliers motorisés et, si tout le reste échoue, de charges explosives.

Le *matériel de démolition* peut être utilisé pour ouvrir ou créer des accès à travers des portes, des cloisons et parfois des murs. Les escouades situées à moins de 5" du drone transportant du *matériel de démolition* bénéficient des avantages suivants :

- Les explosifs placés ajoutent +1 au total de la VI, après calcul du *Cumul* des VI (règle spéciale *Cumulable*).
- Un bonus de +1 pour les *Tests de Démolition* ou de *Destruction*. Cela inclut tout test (y compris de Prc) pour tirer sur, ou placer des charges contre, des bâtiments, des murs ou des portes, et les tests de For pour détruire physiquement des structures.
- Un bonus de +1 à la VI est ajouté à tout tir contre un bâtiment, un mur ou une obstruction. Cela signifie qu'une unité située à moins de 5" du *Drone-Démolisseur* reçoit à la fois un bonus de +1 en Prc et un bonus de +1 à la VI lorsqu'elle prend pour cible des bâtiments ou des obstructions verticales.

Nano-Symbiote

Type : Figurine d'Équipement Symbiotique

Dans la vie civile, les NuHu n'ont pas besoin de protection supplémentaire. Ils sont reliés au vaste réseau sensoriel qu'est l'IMTel, avec toutes ses données, contrôles, renseignements et capacités de prédiction. De plus, ils vivent où ils veulent, protégés comme il se doit de leur environnement, non seulement par des moyens physiques mais aussi par les très nombreuses usines de fabrications de nanites qui les entourent et mises à leur disposition.

Sur le terrain, c'est une toute autre affaire. Là, les NuHu sont exposés à des armes dangereuses, disposent d'une nanosphère plus réduite et peuvent même être amenés à recourir à leurs capacités de combat individuelles ou à leurs propres fragments. Ne disposant pas des ressources quasi infinies d'une nanosphère plus sophistiquée, les NuHu doivent prendre diverses mesures de protection sous la forme d'un **nano-symbiote**.

Un nano-symbiote est un drone ultra-perfectionné possédant une suite sophistiquée de nanotechnologies médicales, vitales, défensives, de contrôle et de communication qui aident le NuHu à rester en vie et à rester aux commandes du fragment de combat auquel il est affecté. Le *nano-symbiote* :

- Est une figurine distincte sur la table de jeu indiquant que le NuHu est protégé. Toutefois, cette figurine ne peut pas être ciblée séparément du NuHu, et ce qui affecte le NuHu affecte le symbiote et vice versa. Ils doivent être considérés comme une seule et même figurine.
- Projette un champ *Hyperluminique*, *Refragmenté* ou *Phase* autour du NuHu, selon l'origine du NuHu, lui offrant tous les bénéfices d'une telle protection.
- Agit comme un Amplificateur HL sur le NuHu, ajoutant un bonus de +1 à son armure.

Unité d'Auto-Réparation

Type : Module d'Amélioration ou Système Intégré

La plupart des véhicules et drones armés de l'IMTel et Boromites sont équipés d'une **unité d'auto-réparation**, tandis que celle-ci est optionnelle pour les autres factions. Une *unité d'auto-réparation* est composée d'un ou plusieurs minuscules ectoparasites mécaniques pouvant détecter les pannes et effectuer des réparations sur les systèmes de la machine. Si un véhicule ou un drone armé dispose de la règle spéciale *Auto-Réparation*, il peut alors tenter de réparer les dégâts qui l'ont immobilisé ou qui ont provoqué le dysfonctionnement de son armement.

Cela fonctionne comme suit :

- Le joueur déclare que l'unité effectue une *auto-réparation* en lui donnant un ordre *Rally (Ralliement)*. L'unité doit effectuer et réussir le test d'ordre *Rally (Ralliement)*.
- Une fois l'action réussie, le véhicule ou le drone peut tenter une réparation d'un système, qu'il s'agisse d'une dysfonction d'arme, du blindage, d'une immobilisation ou de tout autre système endommagé. S'il n'y a plus de marqueurs *Stress*, la réparation est automatiquement réussie, sinon le joueur désigne le système qu'il tente de réparer et effectue un *Test de Commandement*, en soustrayant le *Stress* : en cas de réussite, le système défectueux est réparé ; en cas d'échec, la réparation prend du temps et n'aboutit pas.

Matrice Subversive

Type : Module installé sur un drone

Développée principalement pour combattre l'IMTel Isorien, la **matrice subversive** est un élément indispensable de l'équipement du C3, mais un tel module est un des composants vitaux de la technologie militaire Freeborn. Son rôle est d'identifier et de corrompre les unités de combat hostiles qui dépendent des technologies et équipements sophistiqués en absorbant et en remodelant leur nano-connectivité. Dans une certaine mesure, la *matrice subversive* est une version militarisée de la technologie qui permet à l'IMTel de diffuser et d'harmoniser sa conscience collective dans la nanosphère.

Les *matrices subversives* sont souvent installées sur des drones légers polyvalents à la place de l'armement conventionnel.

Bien que des unités ennemies bien spécifiques soient ciblées par la corruption, elles ne sont que des conduits par lesquels la matrice subversive se fraie un chemin dans le fragment de combat adverse. La perte des dés d'ordre signifie qu'un joueur doit décider quelles sont les unités auxquelles il donne des ordres et celles qu'il laisse sans ordre, mais cela dépend entièrement du joueur. Le fait qu'une unité soit ciblée par la matrice subversive n'affecte pas sa capacité à recevoir des ordres.

Une matrice subversive a pour effet de voler les dés d'ordre de l'armée adverse et de les placer de côté où ils deviendront contestés à la fin du tour. Les règles suivantes s'appliquent :

Une matrice cible les unités ennemies à 15" ou moins, y compris les véhicules, montures mécaniques, drones armés, sondes, équipement et drones-compagnons.

La figurine effectuant l'attaque n'a pas besoin de LdV vers sa cible.

- La matrice subversive attaque automatiquement à chaque fois que l'unité qui la transporte effectue une Action ou une Réaction, y compris une action *Down (À Terre)* à la suite d'un échec à un test d'ordre ou après avoir tiré un dé de distorsion Ghar. Effectuez l'action de l'unité avant toute chose, puis déterminez les effets de la matrice.
- Les unités avec la règle spéciale Antiparasitage sont immunisées aux effets des matrices de subversion.

- Les sondes individuelles ciblées par la matrice subversive sont détruites. Aucun test n'a besoin d'être effectué et aucun dé d'ordre n'est contesté en conséquence.
- Les unités ciblées par une matrice subversive qui ne sont pas des sondes doivent effectuer un test de Co. Si plusieurs unités sont affectées, le joueur qui contrôle la matrice subversive doit décider de l'ordre dans lequel effectuer les tests. Les unités avec des drones-compagnons n'effectuent qu'un seul test quel que soit le nombre de drones qu'elles possèdent, tout comme les unités qui sont considérées comme des cibles à plus d'un titre.

Test	Résultat
Réussite	Aucun effet
Échec	Le joueur adverse doit prendre un de ses dés d'ordre dans le sac et le placer à côté, à la vue des deux joueurs. Le dé est contesté . S'il n'y a pas assez de dés d'ordre dans le sac, les dés d'ordre qui sont déjà en jeu doivent être retirés à la place, le joueur dont l'unité est affectée décidant lequel prendre.

Lors de la phase de fin de tour, si toutes les matrices de subversion d'une armée sont incapables d'interagir avec d'autres unités, par exemple en étant détruits, compactés ou transportés, tous les dés contestés qu'ils ont forcés à mettre de côté sont remis dans le sac. Sinon, une fois que tous les *Tests de Récupération* ont été effectués et que les autres dés ont été remis dans le sac, effectuez un test pour chaque dé d'ordre contesté. Il est possible que les deux camps aient des dés d'ordre contestés, dans ce cas, faites un test pour chacun d'eux.

- Passez en revue tous les dés contestés un par un, les deux joueurs lançant un D10 pour chacun. Si le joueur propriétaire gagne (le plus petit score gagne !), le dé d'ordre retourne dans le sac à dés, sinon le dé d'ordre reste contesté.
- Placez tous les dés gagnés par leur propriétaire dans le sac pour les utiliser au tour suivant.

Les dés contestés ne sont pas utilisés pendant le tour suivant et un nouveau test est effectué à la fin de ce tour.

Nacelles de Transport

Les nacelles de transport sont des capsules fixées à un drone ou à un véhicule lui permettant de transporter des marchandises ou des passagers. Le plus souvent, elles sont scellées afin d'offrir un environnement protégé à leur contenu ou à leurs occupants et pour constituer une enveloppe sur laquelle les formes les plus avancées de blindage peuvent former un champ de protection. De nombreux modules sont équipés de compresseurs intégrés pour compacter les équipements et petites cargaisons, tandis que d'autres sont conçus pour transporter des caisses-compacteurs ou des containers de marchandises ne pouvant pas être compactés. Les modules de transport militaires peuvent également être équipés de générateurs de champ hyperluminique individuels pour protéger ses occupants.

Les modules de transport existent dans une grande variété de capacités. Le module de transport le plus courant est un module blindé composite utilisé dans les drones tels que le drone de transport polyvalent de classe T7 de la Concorde, pouvant accueillir jusqu'à dix passagers.

Le nombre d'individus qu'un module de transport peut transporter est déterminé par la règle spéciale *Transport* comme expliqué dans le Livre de Règles. En dehors de cela, la nature exacte du mode de transport n'a qu'un impact limité sur le jeu – c'est plutôt le blindage qui l'entoure qui est le plus important !

Modules Suspenseurs

Les civilisations avancées de l'espace antaréen utilisent la technologie des suspenseurs structurels dans la conception des drones et d'autres véhicules afin qu'ils flottent juste au-dessus de la surface du sol. De nombreux types de terrains liquides ou chaotiques qui seraient impraticables pour un véhicule typique du 21e siècle sont facilement franchis par un véhicule avec suspenseurs antaréens. Les figurines avec suspenseurs traitent de nombreux terrains comme du terrain découvert.

Véhicules Antaréens

Sauf indication contraire, nous considérons que tous les types de drones, véhicules, motos, équipements et armes antaréennes sont équipés de suspenseurs. Si un véhicule n'a pas de propulsion suspensive, cela est indiqué comme une règle spéciale pour ce véhicule : les véhicules Ghars, par exemple, ne sont pas équipés de suspenseurs parce que ce sont des véhicules sur pattes et qu'ils possèdent la règle spéciale *Pesant*.

DRONES-COMPAGNONS

Les **compagnons** ou **drones-compagnons** sont de petits drones d'équipement qui accompagnent les différents types d'unités. Ils flottent dans l'air sans effort au moyen de suspenseurs et sont tout fait aptes à suivre le rythme des unités auxquelles ils sont affiliés. Il existe de nombreux types de drones-compagnons, comme par exemple les **observateurs**, **défecteurs** et les **médi-drones**.

Notez que nous appelons «compagnons» les drones-compagnons pour les distinguer des autres unités de type drone. Un drone est simplement une machine intelligente et autonome, que ce soit au sein d'une société humaine ou extraterrestre, ou même en train de former ses propres sociétés. Des drones de toutes tailles sont un des éléments communs des sociétés avancées antaréennes, allant des petits drones de livraison aux gigantesques vaisseaux spatiaux.

RÈGLES DES DRONES-COMPAGNONS

Les compagnons sont de l'équipement et, pour la plupart, ils suivent les règles standard des figurines d'équipement au sein d'une unité. Tous les compagnons suivent ces règles sauf lorsqu'une exception spécifique s'applique.

- Une figurine de drone-compagnon fait partie de l'**équipement** de son unité et n'est pas considéré comme un membre de l'unité lorsqu'il s'agit de calculer leur nombre pour les tests de rupture.
- Chaque figurine de drone-compagnon est classée comme **Petit** dans le calcul des capacités de transport (occupe ½ Place de Transport - voir *Place [n]* p.44 des *Règles du Jeu*).
- Quand vous déplacez une unité qui inclut un drone-compagnon, déplacez d'abord toutes les autres figurines de l'unité afin qu'elles soient une formation, puis déplacez les drones-compagnons pour qu'ils se positionnent en formation avec elle. Il n'est pas nécessaire de mesurer les déplacements des drones-compagnons.
- Une figurine de compagnon peut être replacée dans la formation de l'unité lorsque celle-ci effectue une action ou une réaction de toute sorte, même si cela est un ordre *Fire (Tir)*, *Down (À Terre)*, *Rally (Ralliement)* ou si elle se place en *Ambush (Embuscade)* alors que l'unité ne se déplace pas. Si un compagnon se retrouve en dehors de la distance de cohésion d'unité, il doit être replacé lorsque son unité effectuera une des actions ou réactions précitées.
- Une figurine de compagnon n'est pas considérée comme une figurine en ce qui concerne la cohésion de l'unité, même pour les autres compagnons. Par exemple, un compagnon doit se trouver à 1" ou moins de son NuHu ou de son escorte et non d'un autre compagnon.
- Un drone-compagnon peut se déplacer librement à travers les figurines de sa propre unité, à travers les autres figurines et formations d'unité quel que soit leur camp, et à travers tous les terrains qui ne sont pas infranchissables.
- Un drone-compagnon est ignoré en ce qui concerne le tracé de la ligne de vue (LdV), que ce soit vers ou depuis l'unité. La LdV peut toujours être tracée à travers un drone-compagnon, quel que soit son camp, comme s'il n'était pas là.
- Une figurine de compagnon est ignorée lorsque vous mesurez les distances entre les unités.
- Un compagnon est une figurine d'équipement et ne peut pas être pris pour cible par les tirs ennemis ou engagé en combat au corps-à-corps. Lors d'un combat au corps-à-corps, ils peuvent être déplacé de côté pour des raisons pratiques, tant qu'ils restent en formation. Les touches ne peuvent pas être attribués aux compagnons, sauf s'il s'agit d'un *Succès* au tir ou au corps-à-corps. Cela est commun à toutes les figurines d'équipement au sein d'une unité.

Quelles figurines utiliser ?

Antares 2 a une approche et une utilisation différente pour certains drones-compagnons et a tiré de nombreuses leçons de *Beyond the Gates of Antares*, 1^{ère} édition. En conséquence, certains drones-compagnons ont changé de rôle, sont devenus plus communs, ou ont été complètement supprimés.

Pour faciliter ces changements, certaines figurines de sondes et de drones-compagnons dans la boutique en ligne Skytrex ont conservé leur ancien nom car il est approprié à leur nouveau rôle, comme pour les sondes traqueuses. D'autres ont été conservés mais se sont vus attribuer un nouveau rôle, comme c'est le cas pour les drones-amplificateurs HL.

Ces descriptions de figurines doivent cependant être considérées comme un guide : il n'y a pas une seule façon d'implémenter un drone-compagnon sur les millions de monde connectés à Antarès. Durant les tests d'*Antares 2*, par exemple, les joueurs ont utilisé les drones-boucliers de *BtGoA* comme drones-défecteurs parce qu'ils donnent l'impression d'avoir un bouclier autour d'eux !

D'autres figurines de sondes et de compagnons, comme les compagnons-synchroniseurs ou les nano-sondes, peuvent être utilisés pour des rôles similaires – cela n'a pas vraiment d'importance tant que les joueurs sont cohérents et précisent à leurs adversaires ce que représente chaque figurine de drone-compagnon.

- Un drone-compagnon est automatiquement détruit si une touche lui est attribuée. Aucun test de Res n'est effectué, et le drone est simplement retiré du jeu. Si le drone confère une capacité à son unité, le bénéfice continue de s'appliquer jusqu'à ce que la figurine soit retirée, *c-à-d.* seulement après que tous les dégâts de l'unité aient été résolus.
- Si une unité entière est retirée du jeu en tant que pertes, alors tous les drones-compagnons de l'unité sont également retirés du jeu avec la dernière figurine, de la même façon que pour toutes les figurines d'équipement.
- Une touche sur une figurine de compagnon d'une unité ne provoque pas de *Stress* à cette unité.
- Les drones-compagnons peuvent également être détruits ou rendus temporairement inopérant par certaines armes ou équipements comme spécifié dans les règles. Par exemple, les munitions *Parasite* et l'armement *Disrupteur Ghar*.

Modules-Compagnons

Certains compagnons sont implémentés comme des modules d'équipement à l'intérieur des véhicules ou dans des unités spéciales comme les drones-tourelles. Il s'agit de **modules-compagnons** plutôt que des drones-compagnons et ils sont spécifiquement désignés comme tels (bien que nous devions préciser que les équipements intégrés tels que les *amplificateurs HL* ne sont pas des modules-compagnons).

Ces modules-compagnons sont identiques aux autres compagnons et sont soumis aux mêmes règles, sauf qu'ils ne se déplacent pas séparément.

Les modules-compagnons peuvent toujours être pris pour cible séparément par un *Succès* ou une règle spéciale, et s'il s'agit du seul objet détruit par une attaque, cela n'applique pas de *Stress* au véhicule ou drone qui les transporte. Les dégâts qui leur sont causés doivent être répertoriés séparément, sur une carte ou une feuille de suivi de l'unité.

DRONES-COMPAGNONS COMMUNS

Voici les drones-compagnons les plus fréquemment rencontrés dans l'espace antaréen. Chacune des factions ont leurs propres drones spécifiques qui sont traités dans le livret d'armée de la faction.

Drone-Déflecteur

Un **drone-déflecteur** est un petit drone-compagnon de défense qui projette un bouclier d'énergie cinétique invisible appelé **bouclier-déflecteur**. Ce bouclier peut dévier ou absorber les attaques entrantes, éloigner les missiles et faire dévier les tirs énergétiques.

- Le gabarit est positionné avec la face convexe tournée vers l'extérieur du déflecteur, sans qu'aucune partie du gabarit ne se trouve à plus de 5" de la figurine du déflecteur.
- Le gabarit peut être repositionné dès que la figurine du déflecteur est, ou peut être, repositionné.

Drone-Amplificateur (Amplificateur HL)

Un **drone-amplificateur** augmente l'efficacité des armures hyperluminiques d'une unité, en absorbant la dissipation de masse générée par la réaction hyperluminique face à un tir. Cela permet aux armures de taille humaine de fonctionner plus efficacement sans courir le risque de broyer ou faire tomber ceux qui les portent.

Les machines de plus grande taille, y compris les moyens de transport individuels comme les motos, les drones et les véhicules, ont des amplificateurs intégrés pouvant gérer avec rapidité les effets instables des masses. Les drones-compagnons équipés d'amplificateurs ne les affectent pas car ils bénéficient déjà d'une amplification.

- Un amplificateur affecte les bonus d'armure de toutes les figurines dans une unité d'infanterie, de bêtes ou d'équipe d'arme avec une armure génératrice de champ (*Reflex*, *Hyperluminique*, *Refragmentée*, *Impact*, *Phase*, etc.).
- Un amplificateur affecte aussi le bonus de toutes les figurines dans une unité de cavalerie avec une armure génératrice de champ et si elle **ne possède pas** déjà un *Amplificateur HL* comme module d'équipement.
- Les amplificateurs ne se cumulent pas : si une unité possède un ou plusieurs amplificateurs, toutes les figurines affectées ajoutent un +1 à leur Res pour tous leurs tests.

Drone-Camo

Les **drones-camo** dégagent des nano-atténuateurs réduisant la signature énergétique d'une unité et projettent un mirage de lumière diffuse qui perturbe la lumière visible autour d'eux. Ils sont souvent attachés aux unités d'infiltration.

- les champs-camo ont une zone d'effet d'un rayon de 5" autour du drone-camo, qui se limite à l'unité à laquelle le compagnon est rattaché : pour être protégé par le champ-camo, les figurines de l'unité doivent rester à l'intérieur de cette zone.
- Si l'unité est **Down (À Terre)**, elle ne pourra pas être ciblée par des tirs dont la portée jusqu'au drone-camo est supérieure à 10".
- Si l'unité est **Down (À Terre)**, un tir CL à 10" ou plus du drone-camo est considéré comme un *Tir Aveugle* s'il cible un point à l'intérieur de la zone d'effet. Cela s'applique aussi si l'unité se met **Down (À Terre)** en réaction à un tir CL
- Si l'unité se met **Down (À Terre)** en réaction à un **tir direct** d'une portée supérieure à 10", alors l'unité ne pourra plus être ciblée par ces tirs ennemis.
- Une sonde-éclaireur peut compromettre les effets d'un drone-camo si elle se déplace à 10" ou moins. Voir *Sondes-Éclaireurs*, p.26.

Drone-Compacteur

Les **drones-compacteurs** sont capables de transporter une très grande quantité de matériels à l'intérieur d'un champ de compression stabilisé. Les compacteurs sont communément utilisés comme moyen de transport pour de l'équipement, jusqu'à une certaine taille.

La technologie des compacteurs facilite le transport de matériaux volumineux ou lourds et constitue l'une des technologies clés du Nexus antaréen. Tout ne peut pas être comprimé de cette manière en toute sécurité, certains matériaux résistant encore totalement à la compression, et les drones-compacteurs sont suffisamment intelligents pour distinguer et rejeter tout ce qui ne convient pas. Tout comme les autres drones-compacteurs, les sujets inadaptés comprennent les êtres vivants et les munitions ou matériaux susceptibles de subir un dé-compactage explosif.

Une fonction commune à tous ces compagnons est de fournir à une unité d'autres types d'équipements. Par exemple, les escouades Interceptor de la Concorde utilisent des compacteurs pour transporter des armes d'appui au combat. Les pilotes compactent leur motos dans le compacteur pour les échanger avec leur arme d'appui léger et de servir comme opérateurs. Au besoin, ils peuvent échanger l'arme contre leur motos s'ils doivent se déplacer rapidement.

Capacité de Transport d'un Compacteur

Un drone-compacteur peut transporter **un seul** des choix suivants :

- toutes les motos d'une unité de cavalerie,
- l'arme d'appui d'une unité d'équipe d'arme,
- une unité de drones comprenant jusqu'à trois figurines avec tous les drones-compagnons rattachés,
- une entière unité de sondes.

Un drone-compacteur ne peut pas être lui-même compacté : un drone-compacteur ne peut pas transporter d'autres compagnons-compacteurs.

Les figurines transportées dans un compacteur sont conservées hors de la table et leur dé d'ordre **n'est pas ajouté** dans le sac. Au lieu de cela, les dés d'ordre sont mis de côté jusqu'à ce que l'unité soit déchargée. Le joueur doit indiquer quel compacteur transporte quelle unité.

Chargement/Déchargement d'un Compacteur

Les compacteurs peuvent **charger** ou **décharger** leur cargaison lorsque leur unité effectue une action ou une réaction. Cela inclut une action *Down (À Terre)* qui suit l'échec d'un test d'ordre. Ils effectuent cela toujours **à la fin** de toutes les interactions associées avec l'action/réaction de l'unité (telles que l'assaut ou le tir) comme suit :

- Les unités montées sur des motos ou des machines comparables peuvent mettre pied-à-terre ou remonter en selle lorsqu'elles effectuent une action/réaction. Les pilotes ayant mis pied-à-terre sont traités comme un type d'infanterie équivalent.
- Un drone-compacteur qui transporte l'arme d'appui d'une équipe d'arme peut la charger ou décharger lorsque l'unité effectue une action/réaction. Lorsque l'arme est chargée, l'unité devient une unité d'infanterie du type correspondant.
- Un drone-compacteur transportant une arme d'appui et accompagnant une unité montée sur moto peut échanger les motos de l'unité contre l'arme d'appui.

Exemple : Une unité montée sur moto peut effectuer une action *Run (Course)* pour se mettre en position, et charger ses motos et décharger son arme à la fin de son action. Les pilotes des motos mettant pied-à-terre pour utiliser leur arme deviennent une *Équipe d'Arme*.

- Un drone-compacteur transportant une unité entière peut décharger l'unité entre 1" et 5" du compacteur de cette même unité. Il doit décharger l'unité dans une position que

les figurines peuvent atteindre depuis leur compacteur sur un terrain découvert, *c-à-d.* sans traverser d'obstacle ou sans se déplacer à travers un terrain difficile.

- Une unité déchargée d'un drone-compacteur reçoit immédiatement un ordre *Down (À Terre)* en utilisant son propre dé d'ordre, sauf quand l'unité ne peut pas recevoir un tel ordre (comme c'est le cas pour les sondes), auquel cas il faudra donner à l'unité un ordre qu'elle pourra recevoir, selon l'ordre de priorité suivant :

Down (À Terre) → Rally (Ralliement) → Run (Course).

Compacteur Détruit

Tout ce qui est transporté par un compacteur est invulnérable tant qu'il est chargé. Toutefois, si un compacteur est détruit, tout ce qui est transporté est automatiquement déchargé. Si l'équipement ainsi déchargé de force fait partie d'une option exclusive dépendant du compacteur pour cette unité (comme les motos ou une arme de soutien, par exemple), l'unité doit alors décider celui qu'elle souhaite utiliser à partir de cet instant, et l'équipement qui n'est pas utilisé est perdu.

Drone-Arme

Un **drone-arme** est un petit drone-compagnon armé dont le rôle est d'agir comme garde du corps ou sentinelle. Il est communément armé d'une carabine plasma, mais son armement standard dépend de l'armée à laquelle il appartient.

- Un drone-arme peut tirer lorsque son unité effectue un tir, et qu'au moins un des membres de l'unité peut lui-même tracer une LdV sur la cible.
- Un drone-arme doit être capable de tracer une LdV sur sa cible, de la même façon qu'un des membres de l'unité. À cet égard, les drones-armes sont une exception à la règle normale selon laquelle la ligne de vue n'est pas tracée depuis un drone-compagnon.
- La portée de l'unité vers la cible est mesurée depuis un des membres de l'unité et non depuis le drone-arme, même si le drone-arme est la figurine la plus proche de la cible. Le drone-arme tire à la même portée que le reste de l'unité.
- Si un drone-arme est équipé avec une arme qui possède plusieurs modes de tirs différents, comme une carabine plasma, tous les tirs utiliseront le même mode de tir que les troupes de l'unité à laquelle le drone-arme appartient si celui-ci est équipé de la même arme.
- Les drones-armes tirent avec la même valeur de **Prc** que le reste des membres de l'unité à laquelle il appartient. Si l'unité comprend des figurines avec des valeurs de **Prc** différentes, le drone-arme utilise la valeur la plus élevée.

Médi-Drone

Un **médi-drone** est un drone-compagnon médical mobile capable d'administrer des soins d'urgence immédiats et qui fait le plus souvent partie d'unités d'infanterie, tout particulièrement les unités de commandement.

- Les médi-drones ne peuvent venir en aide qu'aux **créatures vivantes** des unités d'infanterie, d'équipes d'armes, de bêtes, de cavalerie et de mastodontes. Ils peuvent venir en aide aux unités de cavalerie chevauchant des machines, car nous estimons qu'elles s'occupent des pilotes. Les médi-drones ne peuvent pas venir en aide aux figurines mécaniques, comme les armes, équipements, drones ou véhicules. Un médi-drone peut venir en aide à toutes les créatures vivantes de votre armée, quelle que soit son espèce, car il peut avoir accès à toutes les informations nécessaires pour le faire.
- Toute unité alliée située à **5" ou moins** d'une figurine de médi-drone, y compris la propre unité du médi-drone, peut relancer un test de Res raté à chaque fois qu'elle se fait tirer dessus, combat au corps-à-corps, ou rate un test de Res et subit des dégâts.

- Les relances des médi-drones peut être ajouté aux relances des médi-sondes et des infirmiers, si bien qu'une unité à portée d'un médi-drone, d'une médi-sonde et d'un infirmier bénéficiera d'une relance pour trois figurines. Aucune figurine individuelle ne peut relancer un test de Res plus d'une fois, quel que soit le nombre de médi-drones, médi-sondes ou infirmiers à portée, une seule relance est autorisée.
- Un Mastodonte assisté par un médi-drone bénéficie de la règle spéciale As à la place de la relance. Cela n'améliore pas la valeur As qu'il pourrait déjà avoir, même s'il se trouve sous l'effet de plusieurs médi-drones, médi-sondes ou médecins.

Note à propos des Drones-Téléporteurs

Un drone-téléporteur émet un signal de modulation transmat servant de balise transmat temporaire qui permet à un réseau plus puissant d'arracher une unité de la surface d'une planète. De minuscules générateurs de signaux-téléporteurs sont placés dans le crâne du personnel prioritaire ou connectés au noyau neural des drones essentiels. Comme la portée des téléporteurs reste limitée par rapport à un réseau fixe et que le signal de modulation peut s'interrompre durant le transfert, il s'agit d'une méthode relativement risquée de téléportation par transmat.

Les drones-téléporteurs ne sont que des équipements d'unité dans les scénarios où ils sont nécessaires et leurs règles d'utilisation sont précisées dans le scénario.

Les téléporteurs peuvent être cachés et envoyés à un endroit spécifique afin que leur signal soit capté par un transmat en orbite basse planétaire : les troupes sont alors transmattées vers ou depuis l'emplacement du signal. Dans le cas d'individus mortellement blessés ou de drones gravement endommagés, le téléporteur et la zone qui l'entoure peuvent être «captés» par un transmat récepteur en orbite basse.

En raison de leur apparence et leur rareté, nous encourageons les joueurs à utiliser n'importe quel drone-compagnon de leur collection ou des équipements distincts comme des drones-téléporteurs lorsqu'ils sont nécessaires !

Drone-Observateur

Il s'agit du type de drone-compagnon le plus commun. Un **drone-observateur** transmet des informations depuis ses capteurs jusqu'au fragment de combat de l'unité, en agissant comme un «œil dans le ciel». Il peut également partager ces informations avec d'autres observateurs et fragments de combat.

- **Relances d'Observateurs.** Si une unité possède un ou plusieurs observateurs, elle peut relancer **un seul** jet raté à chaque fois qu'elle tire, du moment qu'au moins un drone-observateur a une LdV sur la cible. Dans cette optique, les observateurs sont une exception à la règle normale qui stipule qu'une LdV ne peut pas être tracée depuis un drone-compagnon.
- **Observation CL.** Si une arme peut tirer en cloche (CL), elle compte comme ayant une LdV sur la cible du moment que le drone-observateur de l'unité a une LdV sur la cible, même si le tireur lui-même n'en a pas. Il s'agit d'une exception à la règle qui stipule que les compagnons sont normalement ignorés lorsqu'on détermine les LdV. Il permet aux armes CL de tirer depuis une position dissimulée en utilisant son observateur et en relançant les tirs ratés lorsque son observateur a une LdV sur la cible (la relance d'Observateur, ci-dessus).
- **Connexion Réseau CL.** Si une arme effectue un tir en cloche (CL) et qu'aucun opérateur *n'a de LdV* sur la cible, le drone-observateur de l'unité peut «observer» la cible **en se connectant** à n'importe quel autre drone-observateur ou sonde-éclairateur allié situés à 20" ou moins. Si l'observateur ou l'éclairateur a une LdV sur la cible, alors le tireur est considéré comme ayant lui aussi une LdV sur la cible. La

relance de l'observateur n'est pas appliquée lors d'une *Connexion Réseau CL* car le drone-observateur de l'unité qui effectue le tir n'a pas lui-même de LdV sur la cible (voir exemple 17 ci-dessous).

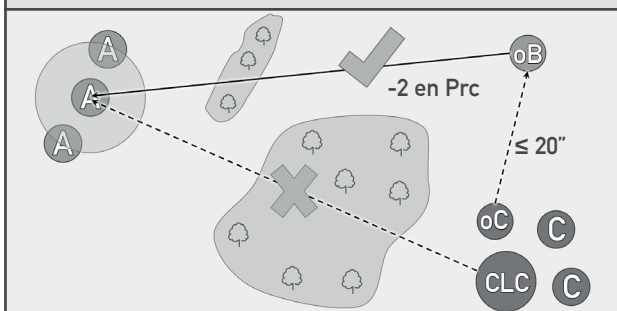
Lors d'une *Connexion Réseau CL*, le couple observateur/éclairateur doit simplement se trouver à moins de 20" l'un de l'autre et n'a pas besoin d'être en LdV.

17: EXEMPLE - TIRS EN CLOCHE PAR CONNEXION RÉSEAU

Aucun opérateur de l'unité C n'a de ligne de vue sur l'unité A, l'arme CL (CLC) ne peut donc pas tirer. Toutefois, la sonde-éclairateur (oB) se trouve à moins de 20" du drone-observateur (oC) et a une LdV à travers un terrain **dense** (-2 en Prc) sur une des figurines de l'unité A.

Donc...

La *Connexion Réseau CL* du drone-observateur (oC) vers la sonde-éclairateur (oB) permet à CLC de tirer sur A avec la LdV d'oB et la pénalité en Prc (pour un total de -3 : -2 pour la LdV d'oB vers A et -1 pour le tir CL de CLC).



SONDES

Les unités de sondes sont composées de petits drones que nous appelons **sondes** afin de les distinguer des autres figurines généralement identiques, tels que les drones-compagnons. La différence entre les drones-compagnons et les sondes est qu'un drone-compagnon est toujours rattaché à une autre unité en tant qu'équipement, alors que chaque sonde forme une unité indépendante à part entière.

Une sonde survole la zone de combat à grande vitesse, recueillant et transmettant des informations au fragment tactique de l'armée ou en effectuant des tâches bien précises en coordination avec l'armée dans son ensemble. Quelques armées possèdent des unités de sondes avec des capacités spécifiques ou limitées, qui introduisent des exceptions et des ajouts aux règles générales que nous présentons ici.

RÈGLES DES SONDES

À l'exception de certaines règles spéciales, les règles suivantes s'appliquent à toutes les unités de sondes :

- Un fragment de sondes ne suit pas les règles habituelles de formation. Chaque figurine se déplace et agit indépendamment et n'a pas besoin de rester à une distance fixée des autres figurines du fragment.
- Un fragment de sondes est représenté par un seul dé d'ordre dans le sac, comme n'importe quelle autre unité. Lorsque le fragment reçoit un ordre, toutes les figurines du fragment peuvent effectuer leur action, l'une après l'autre, dans l'ordre du choix du joueur. Le dé d'ordre peut être placé à côté d'une des figurines de l'unité pour indiquer que le fragment entier a reçu un ordre.
- Un fragment de sondes ne peut recevoir que des ordres *Run (Course)* : aucun autre ordre ne peut être donné ou appliqué. Les sondes se déplacent lorsque l'ordre est donné, et toute règle applicable est résolue en fonction du type de la sonde.
- Un fragment de sondes ne reçoit jamais de *Stress*, pour quelque raison que ce soit. Cela signifie aussi qu'il n'effectue jamais de test d'ordre.
- Toutes les sondes possèdent la règle spéciale *Petit*.
- Une sonde peut se déplacer par-dessus ou à travers les autres figurines, quel que soit leur camp, et ne suit pas la règle d'espacement, lui permettant ainsi de se positionner à moins de 1" des autres figurines ou d'être en contact lorsque cela est nécessaire.
- Les autres unités des deux camps ne sont pas gênées par la présence des sondes et peuvent se déplacer par-dessus ou à travers elles, et ne suivent pas la règle d'espacement vis-à-vis de ces sondes, permettant aux autres figurines de se déplacer à moins de 1" ou d'entrer en contact avec elles si cela est nécessaire.
- Une sonde possède une statistique de Mouvement (M) de 10", sauf indication contraire, et se déplace toujours à leur valeur 2M de *Course (c-à-d. 20")*.
- Une sonde se déplace à travers tous les terrains comme s'il s'agissait de terrains découverts, à l'exception des terrains infranchissables, ou comme convenu par les joueurs lors de la mise en place de la table de jeu.
- Une sonde peut être ciblée et subir des tirs (voir ci-dessous), mais une sonde peut aussi être ignorée lorsqu'une unité tire, autorisant les tireurs à tracer leur LdV par-dessus ou à travers une sonde sans pénalité.
- Une sonde ne peut pas effectuer de *Réactions*.
- Une sonde ne peut pas lancer d'assaut et ne peut pas être attaquée en assaut ; elle ne prend pas part aux tirs à bout portant ou aux combats au corps-à-corps si elle est en contact d'un ennemi.
- Une sonde n'effectue jamais de test de rupture et ne peut pas être brisée.
- Une sonde peut être détruite ou rendu temporairement inefficace par certains types d'armes ou d'équipement comme précisé dans les règles pour ce genre de cas. Par exemple, les munitions *Parasite* ou les armes *Disruptrices Ghar*.
- Une sonde forcée de débarquer d'un véhicule de transport détruit reçoit un ordre *Run (Course)* plutôt que l'ordre *Down (À Terre)* habituellement donné aux unités forcées de débarquer de cette manière. Bien qu'elle puisse recevoir un ordre *Run (Course)*, une sonde forcée de débarquer n'est pas autorisée à effectuer quoi que ce soit d'autre que de se déplacer de 1M pour s'échapper de l'épave du véhicule de transport. Elle ne peut pas se déplacer en contact ou affecter une autre unité par son équipement lorsqu'elle est forcée de débarquer.

Tirer sur des Sondes

Une unité peut choisir de tirer sur une sonde, bien qu'elle soit relativement difficile à toucher de par sa petite taille.

Si des sondes sont placées à distance de cohésion d'unité (1") les unes des autres, elles peuvent être ciblées et subir des tirs comme s'il s'agissait d'une seule et même unité en formation. Dans une telle situation, les touches sont réparties parmi toutes les figurines de sondes qui se trouvent «en formation».

Si des sondes sont placées en contact avec une unité, celles-ci peuvent alors être ciblées et subir des tirs comme s'il s'agissait d'une seule et même unité. Les touches obtenues sont réparties parmi toutes les figurines de sondes en contact. Cela peut potentiellement toucher plusieurs unités de sondes si des sondes de différentes unités sont en contact avec le même ennemi.

Les sondes fonctionnent individuellement, ce qui signifie qu'une unité ennemie ne peut cibler ou tirer que sur une seule figurine à la fois. Cependant, si vous «regroupez» vos sondes, elles constituent clairement une cible unique ; c'est le cas le plus souvent lorsqu'une unité est encerclée par une multitude de sondes de ciblage.

On peut l'utiliser de manière avantageuse, en plaçant par exemple une sonde-éclaireur à côté d'une sonde-traqueur, ce qui oblige à répartir les touches provoquées entre les deux sondes. Cela peut augmenter considérablement leur capacité de survie car cela oblige l'ennemi à concentrer ses tirs sur des sondes en formation !

Statistiques des Sondes

Les sondes n'ont pas besoin d'un profil complet de statistiques car elles n'ont jamais besoin de vérifier les statistiques dans la plupart des situations. En dehors du *Mouvement*, la seule statistique dont les sondes ont besoin est donc leur *Résistance (Res)*. Si une sonde est obligée d'effectuer un test sur une statistique qu'elle n'a pas, elle réussira tout test requis sur un résultat autre qu'un 10.

SONDES COMMUNES

Voici les sondes les plus fréquemment rencontrées dans l'espace antaréen. Chaque faction peut avoir leurs propres sondes spécifiques qui sont présentées dans leur livre d'armée.

Médi-Sonde

Une **medi-sonde** est un médi-drone opérant au sein d'une unité de sondes plutôt que comme un drone-compagnon rattaché à une unité.

- Les médi-sondes peuvent assister des figurines représentant des **créatures vivantes** des unités d'infanterie, d'équipes d'armes, de bêtes, de montures et de mastodontes. Ils peuvent assister les unités de cavalerie chevauchant des machines, car nous estimons qu'ils s'occupent des cavaliers. Les médi-sondes ne peuvent pas assister des figurines qui représentent des machines, y compris les armes, les équipements, les drones et les véhicules. Une médi-sonde peut assister toute créature vivante de votre armée, quelle que soit son espèce, en partant du principe qu'elle peut accéder à toutes les informations nécessaires pour le faire.
- Toute unité alliée se trouvant dans un rayon de 5" d'une figurine de médi-sonde peut relancer un test de Res à chaque fois qu'elle se fait tirer dessus, qu'elle combat au corps-à-corps ou qu'elle échoue simplement à un test de Res.
- Les relances des médi-sondes peuvent être ajoutées aux relances des médi-drones et des infirmiers, ainsi une unité assistée à portée d'un médi-drone, d'une médi-sonde et d'un infirmier obtient une relance pour trois figurines. Aucune figurine ne peut relancer un test de Res raté plus d'une fois, quel que soit le nombre de sondes, de drones-compagnons ou d'infirmiers présents, car une seule relance est autorisée.
- Les Mastodontes assistés par une médi-sonde bénéficient de la règle spéciale As, à la place de la relance. Cela n'améliore pas la valeur As qu'ils pourraient déjà avoir, même sous les effets de plusieurs médi-drones, médi-sondes ou infirmiers.

Sonde-Cibleur

Un **cibleur** transmet des informations aux unités alliées du fragment de combat et guide les tirs sur une cible ennemie. En tant qu'espion aérien, elle constitue une présence indésirable et est capable de diriger les tirs avec une précision mortelle.

Les règles suivantes s'appliquent :

- peut marquer une seule unité ennemie en se déplaçant en contact de n'importe quelle figurine de cette unité. L'unité reste marquée tant que le cibleur reste en contact. Si l'unité ou la sonde s'éloigne, ou si la figurine marquée est retirée comme perte, l'unité cesse d'être marquée. Il n'y a pas de limite au nombre de sonde-cibleur pouvant marquer une unité.
- peut marquer une seule unité alliée en se déplaçant en contact de n'importe quelle figurine de cette unité. L'unité reste marquée tant que le cibleur reste en contact. Si une unité ennemie lance un assaut contre l'unité marquée, alors l'unité ennemie est considérée comme marquée par le cibleur comme décrit ci-dessus pour les tirs à bout portant.
- peut marquer le point de ciblage d'un tir CL allié si elle se trouve à 1" ou moins du point de ciblage au sol.

Tous les tirs contre des unités ou des points de ciblage marqués bénéficient d'un bonus à la Prc du tireur :

- Les tirs CL reçoivent un bonus de +1 en Prc, quel que soit le nombre de sondes-cibleurs marquant la cible.
- Les tirs directs reçoivent un bonus de +1 en Prc pour chaque sonde-cibleur marquant l'unité, jusqu'à un bonus maximal de +3.

Les cibleurs ne sont jamais touchés par les tirs effectués contre l'unité qu'elles marquent. Ils ont suffisamment d'auto-préservation pour s'écarter du chemin juste à temps !

Les cibleurs qui marquent une unité peuvent être touchés par cette unité, ou par d'autres unités ennemies si celles-ci ont une LdV sur au moins une sonde. Si plusieurs cibleurs marquent la même unité, les touches obtenues sont réparties entre tous les cibleurs qui marquent l'unité.

Sonde-Éclaireur

Un **éclaireur** est un drone-observateur opérant au sein d'une unité de sondes plutôt que comme un drone-compagnon rattaché à une unité. En tant que tel, un éclaireur est libre de se déplacer sur le champ de bataille. Un éclaireur peut agir comme une seconde paire d'yeux pour les drones-observateurs à proximité, permettant aux armes CL de tirer en se connectant à son réseau. Les règles suivantes s'appliquent.

- **Connexion Réseau CL.** Si une arme tire en cloche (CL) et que le drone-observateur ou un des opérateurs de l'unité n'a pas de LdV, alors le drone-observateur de l'unité peut «observer» la cible en **se connectant** à n'importe quel autre drone-observateur ou sonde-éclaireur allié dans un rayon de 20". Si un éclaireur ainsi connecté a une LdV sur la cible, alors l'unité qui tire compte comme ayant également une LdV sur la cible. Voir *Tir en Cloche* dans le *Livre de Règles*, p.21.
- **Connexion Directe.** Si un éclaireur se trouve dans un rayon de 10" d'une unité ennemie protégée par un drone-camo, il peut effectuer une connexion directe avec tous les drones-observateurs alliés dans un rayon de 20" afin d'annuler l'effet du camo-drone de cette unité. Cela signifie que la cible peut ensuite être prise pour cible à des distances supérieures à 10", bien que la cible soit toujours considérée comme *Down (À Terre)* si elle avait reçu un ordre *Down (À Terre)*. Voir *Drone-Camo*, p.21.

Un éclaireur ne peut se connecter qu'avec les drones-observateurs d'unité et non avec les autres sondes-éclaireurs – il n'est ainsi pas possible de connecter plusieurs éclaireurs entre eux pour observer une cible trop éloignée du tireur.

Sonde-Traqueur

Un **traqueur** n'a qu'un seul but : celui de chasser et détruire les sondes ennemies. Pour ce faire, il piste la nanosphère ou les traces des capteurs des sondes adverses. Une fois sa cible localisée, la sonde se dirige vers elle et libère de leur stase une multitude de nanophages. Ces phages particulièrement agressifs s'autodétruisent presque immédiatement, entraînant généralement l'explosion du traqueur et la désintégration de sa cible.

- Un traqueur peut cibler un drone-compagnon ou une sonde ennemi (y compris une sonde-traqueur ennemie) en se déplaçant en contact avec celui/celle-ci. Le joueur indique ensuite que le traqueur explose, relâchant ainsi ses nanophages.
- Lorsqu'elle est activée, la sonde-traqueur, sa cible et toutes les sondes ennemies ayant une partie de leur socle à distance de cohésion (1") de la sonde-traqueur ou de sa cible sont détruits.
- Un seul drone-compagnon ennemi dont le socle se trouve à distance de cohésion (1") de la sonde-traqueur activée est également détruit. Le joueur à qui appartient la sonde-traqueur choisit le drone-compagnon à détruire lorsqu'il y a plusieurs cibles.

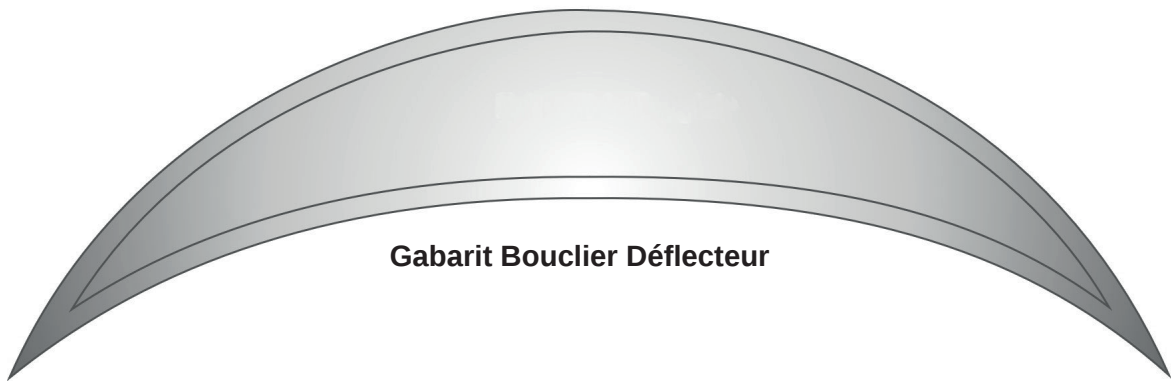
ANNEXES

Gabarits

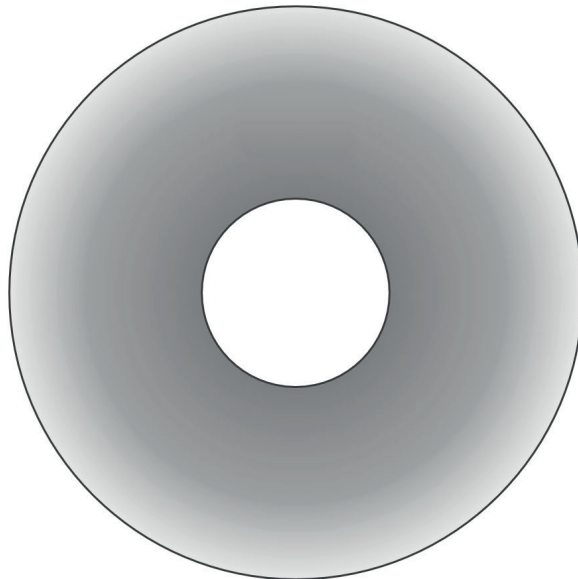
Les gabarits suivants peuvent être photocopiés et imprimés pour le bouclier déflecteur et le gabarit CL.

Le bouclier déflecteur doit être de 154mm de large, et le gabarit d'explosion CL de 3" de diamètre (7,60cm). Imprimez cette page sans réduire la taille d'impression pour avoir les gabarits aux bonnes dimensions.

Bien sûr, d'autres gabarits sont disponibles chez Skytrex !



Gabarit Bouclier Déflecteur



**Gabarit
Explosion CL**

RÉSUMÉ DES ARMES

Arme Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Carabine à Compression		10	30	50	1×VI 3/2/1	–	Souffle
Carabine d'Assaut Krasz	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20"	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
Carabine Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
Duocarab Plasma (Tsan)	Rafale	20	30	–	3×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 3	–	–
Fusil Mag		20	30	60	1×VI 1	–	–
Fusil Plasma		20	30	80	1×VI2	–	Ciblage, Exploit
Fronde-X	Direct	10	20	–	Spec.	Spec.	Encombrant, Imprécis ; Spec.: Stats/VI Grenade OU Munitions Spéciales
	En Cloche	(5)10	20	–	Spec.	–	CL ; Spec.: Stats/VI Grenade
Fronde-X auxiliaire	Direct	5	10	20	1×VI 1	1×VI 1	Stats/VI Grenade OU Netfronde
	En Cloche	(5)10	20	30	1×VI 1	–	CL ; Expl.D3, Stats/VI Grenade OU Munitions Spéciales (y compris Arc, Flou ou Prise)
Lance d'Assaut Kratz	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	1×VI 2	–
	Lance	20	30	–	1×VI 4	–	Ciblage, Démolition, Imprécis
Lance Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	–	–
	Lance	20	30	–	1×VI 4	–	Ciblage, Démolition, Imprécis
Lectro Fouet		– C/C uniquement –			–	3×VI 1	–
Magfouet		10	–	–	1×VI 1	2×VI 1	–
Manipulateurs		– C/C uniquement –			–	2×VI 1	–
Microlanceur-X	Direct	20	30	–	1×VI 1	–	voir Tirs ou Netfronde
	En Cloche	(10)20	30	50	1×VI 0	–	CL ; Expl.D4, Souffle OU Netfronde
	Surcharge	20	30	–	1×VI 3	–	Imprécis
Pistolet Mag		10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	–
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI2	1×VI 2	–
Répéteur Mag		20	30	–	2×VI 0	–	TR
Sceptre NuHu		10	20	30	1×VI 3	1×VI 6	Explosion, Souffle
Arme d'Appui	Mode	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage 3, Res 13)
Appui Léger Mag (AM)		30	50	100	3×VI 2	–	TBP, TR
Appui Léger Mag récupéré		30	50	80	3×VI 2	–	TBP, TR
Appui Léger Plasma (AP)		30"	40"	80"	3×VI 3	–	Drain de Puissance, TBP, TR
Canon à Compression		20	40	80	1×VI 8/5/3	–	Dissipation, Pas de Couvert
Canon Fractal / Foreuse Frag		20	30	50	1×VI 4+3	–	Démolition VI 5+4, Place 2, Verrouillage Fractal
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	–	Dégâts Massifs
Canon Mag récupéré		30	50	80	1×VI 5	–	Dégâts Massifs, M5 et Ag 6 (cf. Marcheur)
Canon Plasma		30	40	80	1×VI 7	–	–
Canon Plasma Algoryn ou Boromite		30	40	80	1×VI 7	–	Dissipation
Carabines Plasma jumelées	Rafale	20"	30"	–	4×VI 0	–	Drain de Puissance, TBP, TR
	Concentré	20	30	50	2×VI 2	–	TBP, Non-TR
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI 1	–	CL, Expl.D5, Munitions Spéciales, Souffle
Répéteurs Mag Jumelés	TR	20	30	–	4×VI 0	–	TBP
	Unique	20	30	–	2×VI 0	–	TBP, Non-TR
Arme Lourde		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage 3, Res 13)
Appui Lourd Mag (ALM)		30	50	100	5×VI 3	–	Moyen, M4, TR, TBP
Appui Lourd Mag récupéré		30	40	80	5×VI 3	–	Moyen, M4, TR, TBP
Bombarde à Compression		30	80	150	1×VI 10/7/5	–	Dissipation, Souffle, M4, Grand
Bombarde Plasma		50	100	200	1×VI 9	–	Grand, M4 ; (Dissipation sur certaines versions)
Canon Mag Lourd (CML)		50	100	250	1×VI 7	–	Dégâts Massifs, Grand, M3
Canon Mag Lourd récupéré		30	60	120	1×VI 7	–	Dégâts Massifs, Grand, M3
Désintégrateur Fractal/Foreuse Frag Lourde		50	100	200	1×VI 5+3	–	Démolition VI 7+4, Grand, M3, Pesant, Verrouillage Fractal
Mortier Mag		(10)30	40	60	1×VI 2	–	CL, Démolition, Expl.D10, Grand, M3, Munitions Spéciales, Pesant
Mortier Mag Boromite		(10)30	40	60	1×VI 2	–	CL, Démolition VI 3, Expl.D8+2, Grand, M3, Munitions Spéciales, Pesant
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2	–	CL, Expl.D8, Grand, M3, Munitions Spéciales, Pesant, Souffle
Grenade		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Équipage 3, Res 13)
Charge Fractale		5	–	–	1×VI 3	1×VI 3	Cumulable, Dangereux, Démolition
Grenade à Implosion		5	–	–	1×VI 2	1×VI 2	Cumulable, Démolition
Grenade Plasma		5	–	–	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES

Agile (<arme>)]	Utiliser la Prc au lieu de la For au C/C ; si <arme> est précisé, alors applicable uniquement pour cette arme.
Antiparasitage	N'est pas affecté par les munitions <i>Parasite</i> .
Arme d'Appui	<i>Arme</i> . Requiert 2 opérateurs ; Non-TBP ; Res 11, M.5 ; Moyen, sauf si indiqué autrement.
Arme Lourde	<i>Arme</i> . Requiert 3 opérateurs ; tir uniquement sur ordre <i>Fire (Tir)</i> avec aucun bonus ; <i>Non-TR</i> , Res 13, M4, <i>Grand</i> , sauf mention contraire.
As [n]	[n] = 1 par défaut. Ajoutez +/- [n] au résultat du <i>Tableau des Dégâts</i> après les modificateurs de l'Attaquant.
Assaut	La figurine peut lancer un Assaut, même si elle fait partie d'un type qui n'est pas normalement autorisé à le faire.
Attaques [n]×VI [x]	[n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]
Attaque Éclair	L'unité peut sortir d'un Assaut en se déplaçant de 1M après le TBP et avant le combat au corps-à-corps.
Attaque Sauvage	Tout <i>Test d'Ordre</i> nécessaire avant de lancer un assaut ou de <i>Réaction</i> pour une <i>Contrecharge</i> sera réussi sur tout résultat autre que 10 (<i>Fiasco</i>).
Auto-Atelier	Lorsque l'unité est activée, une unité de véhicule, drone, équipe d'arme ou cavalerie mécanique alliée à 5" ou moins défausse un <i>Stress</i> sur un score de 1 à 5 sur un D10.
Auto-réparation	Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussi, l'unité désigne un système dysfonctionnel et effectue un Test de Co : sur une réussite, le système est réparé.
Blessure [n]	[n] = 1, par défaut. Une figurine peut subir n touches comme Blessures avant d'être retirée comme perte ; chaque Blessure est représentée par 1 marqueur <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
Ciblage	L'utilisateur de l'arme peut choisir une cible différente du reste de son unité lorsqu'il utilise ce mode de tir spécifique.
Commandement [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à n" ou moins peuvent utiliser la stat Co de la figurine pour tous les tests basés sur la Co.
Coriace [n]	[n] = 1, par défaut. Les figurines peuvent relancer [n] sauvegardes de Res ratées.
Couvain de Larves	[Boromite] La figurine transporte [n] Couvains de Larves qui apparaissent uniquement durant les Assauts.
Cumulable	Après l'allocation de toutes les touches, cumulez-les en une seule touche avec un VI totale de toutes ces touches.
Dangereux	Un résultat de 10 (<i>Fiasco</i>) au C/C touche automatiquement un autre membre de sa propre unité.
Dégâts Massifs	Sur une touche, soustrayez un au jet sur le Tableau de Dégâts avant tout modificateur du défenseur.
Démolition VI [x]+[y]	L'arme ignore le <i>Seuil de Dégâts</i> d'une structure ; si indiqué : inflige [x] dégâts contre les structures, améliorés par +[y], ou par les dégâts indiqués dans la colonne 'Tirs' de l'arme si celle-ci utilise son <i>Verrouillage Fractal</i> (voir règle spéciale <i>Verrouillage Fractal</i>).
Dissipation	Sur un 10 (<i>Fiasco</i>) au Test de Prc : retourner le dé d'ordre actuel de l'unité sur sa face <i>Down (À Terre)</i> ; si déjà <i>Down (À Terre)</i> , tourner le DOM ou tirer un DOM du sac sur sa face <i>Down (À Terre)</i> .
Dissipation Critique	Identique à <i>Dissipation</i> mais la figurine reçoit également un <i>Stress</i> pour chaque 10 (<i>Fiasco</i>) obtenu à son test de Prc.
DOM [n]	L'unité a [n] dés d'Ordre
Drain de Puissance	Si plusieurs modes/armes tirent en même temps, alors tous sont sujets à la <i>Dissipation Critique</i> (voir <i>Dissipation Critique</i>).
Drone-Sacrificiel	Après avoir alloué toutes les touches, et avant tout cumul de VI (voir <i>Cumulable</i>), peut défausser un drone-compagnon de l'unité au lieu de subir une touche.
Encombrant	Les attaques avec une arme <i>Encombrante</i> subissent un malus de -1 aux tests de corps-à-corps.
Escorte [n"]	[n"] = 5" par défaut. Peut permettre à une unité alliée à [n"] ou moins d'agir immédiatement après l'unité de cette figurine. Prenez les deux dés d'ordre ; effectuez un test de Co si une des unités a du <i>Stress</i> en utilisant le nombre de <i>Stress</i> le plus élevé ; sur une réussite, les deux unités agissent. L'unité qui donne l'ordre agit en premier, puis l'unité en <i>Escorte</i> ; sur un échec, les deux unités deviennent <i>Down (À Terre)</i> . Le <i>Stress</i> est retiré comme pour les <i>Tests d'Ordre</i> habituels.
Expl. D[n]	Lancer le dé indiqué pour déterminer le nombre de touches obtenues après une attaque réussie (au tir ou en assaut)
Frénésie	Un résultat de 10 (<i>Fiasco</i>) au C/C touche automatiquement une autre bête de sa propre unité.
Grand/Très Grand	Bonus de +1 à la Prc de l'adversaire (les figurines peuvent tracer une LdV par-dessus les unités plus petites).
Héros [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat d'Init de la figurine pour tous les tests basés sur l'Init.
Imprécis	L'arme subit une pénalité de -1 aux tests de Prc pour les tirs avec ce mode spécifique.
Infiltrateur	Si déployés sur la table, peut : effectuer une <i>Course</i> gratuit, d'avant-partie ; placer un champ de mines sur sa propre moitié de table.
Loyauté	Une figurine avec <i>Commandement</i> ou <i>Escorte</i> dans la même unité peut allouer les sauvegardes de touches ou d'Ag avant l'allocation des <i>Succès</i> .
Médic/Médi-	Bénéficie d'une relance de Res pour chaque source de relance de Médic ou Médi- à 5" ; les Mastodontes bénéficient de As 1.
Neutralisation	Si l'adversaire de l'arme ou de la figurine est tué, il peut être déclaré comme <i>Neutralisé</i> ; les unités d'infanterie ou de bêtes en contact avec une cible neutralisée à la fin de leur déplacement peuvent transporter la cible (pas de <i>Sprint</i> autorisé).
Non-TR	Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Nucléus	Effet <i>Parasite</i> à 3" ou moins ; annule les munitions <i>Parasite</i> ennemis à 3" ; immunité contre les attaques subversives.
Option d'Armée/OA()	Reçoit gratuitement l'option d'armée correspondante et permet d'acheter plusieurs fois cette même option.
Passager [n]	Peut transporter [n] passagers sur sa coque externe qui ne participeront qu'aux Assauts.
Pesant	Subit 1 <i>Stress</i> supplémentaire sur un échec aux Tests de Commandement.
Places [n]	Occupe [n] places dans un transport (voir ci-dessous).
Petit	Malus de -1 à la Prc de l'adversaire (notez que toutes les figurines peuvent tracer une LdV par-dessus les unités plus petites et à travers toutes les sondes).
Rapide	Peut conserver un ordre <i>Run (Course)</i> et se déplacer avant de tirer les dés d'ordre au prochain tour ; les touches obtenues par l'adversaire doivent être relancées.
Sniper	Si le scénario précise des bords ou moitiés de tables, l'unité peut être déployée à 20" ou moins d'un bord de table, même s'il n'y a pas d'autre déploiement.
Souffle	La cible touchée par un effet de <i>Souffle</i> ne bénéficie d'aucun bonus de Res du couvert.
Suspenseurs	Aucune pénalité lorsque l'unité traverse un terrain relativement dégagé mais toutefois difficile, tels que : les terrains marécageux, les marais, les crevasses, les eaux profondes, les cours d'eau, etc.
Symbiote	Figurine distincte considérée comme faisant partie de son hôte et devant toujours rester à 1" ou moins de celui-ci ; ne peut jamais être pris pour cible.
TBP	[Tir à Bout Portant] . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP).
TR	[Tir Rapide] . Si l'arme tire plusieurs fois, elle reçoit une pénalité à sa Prc (voir <i>Nombre de Tirs</i> , p.20 du livret Règles du Jeu).
Transport [n]	Peut transporter [n] figurines de taille moyenne (voir ci-dessous).
Unique	Une seule figurine ou unité spécifique peut être présente dans une armée.
Verrouillage Fractal	Après avoir touché une cible, une arme avec <i>Verrouillage Fractal</i> touchera automatiquement une même cible à chaque tour suivant en recevant un ordre <i>Fire (Tir)</i> , tant que la cible ne s'est pas déplacée. La VI augmente à chaque touche de la valeur indiquée par les dégâts de l'arme (ex. VI 5+4 donnera une VI 5 au premier tir, puis 9 au tir suivant avec un ordre <i>Fire (Tir)</i> , et ainsi de suite).