

# LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

## PROSPÉRAT ALGORYN

V2.0.11 K-1

Membres du Haut Conseil : David Richardson, Matt Cross, Tim Bancroft, Rick Priestley, Jon Harrington, Adam Murton, Tim Oliver, Daniel Lane, Ondrej Slezacek, Seb Jacquet, David Horobin

Traduction et Mise en Page Française : Seb Jacquet (VortexZone.com). Relecture : Laurent Bur, Bruno Michel

Il existe un grand nombre de mondes humains indépendants appartenant à de petits empires ou fédérations autonomes. Certaines de ces sociétés sont relativement primitives tandis que d'autres sont aussi avancées technologiquement que celles de la Concorde et des Isoriens. Le Prospérat Algoryn est la plus grande fédération indépendante de planètes située sur les frontières antaréennes des deux nations IMTel, la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien, dans la région connue sous le nom de Déterminat. Le Prospérat est également limitrophe de l'empire Ghar, des soldats-esclaves génétiquement modifiés des âges passés.

Le Prospérat comprend des centaines de mondes et est centré sur la planète Algor, le monde natal des Algoryn. Alors que la Concorde et les Isoriens représentent la plus grande menace à long terme pour l'indépendance de l'Algoryn, les trois civilisations bénéficient de contacts commerciaux pacifiques : ce sont les Ghars qui représentent la plus grande menace immédiate.

Le Prospérat lui-même est une fédération multiethnique, une zone commerciale et une ligue de défense mutuelle qui comprend des colonies algorynes (12) et des mondes non algoryns (~317 mondes membres ayant un droit de vote complet ; plus de 2000 mondes affiliés contrôlés par ces membres) ainsi qu'un certain nombre d'espèces non humaines, dont les Tch'thaxh ou Tchax. Les forces de défense sont dominées par l'armée algoryne assistée par des milices locales. Technologiquement, la Prosperate est presque aussi avancée que les sociétés IMTel, mais elle évite résolument la domination de l'intégration des nanosphères et l'inévitable IMTel qui en résulterait.

### Le Peuple Algoryn

La société du Prospérat est dirigée par des individus représentant les mondes-membres au sein du Conseil du Prospérat. Les membres sont principalement des panhumains, avec des Algoryns au premier rang de ces dirigeants, mais le Conseil est guidé par un débat politique plutôt que par une IMTel. Au-dessus du Conseil du Prospérat se trouve le Haut Conseil qui commande les forces de l'IA et de la Division Spéciale (DS), un conseil dominé par l'Optimat Algoryn. La société est basée sur la nanotechnologie, mais la mise en place d'une nanosphère complète détruirait non seulement le système de castes et le mode de vie des Algoryns, mais rendrait le Prospérat vulnérable à la nanosphère bien plus performante des sociétés IMTel.

Les Algoryns sont des morphes humains d'apparence distinctive, évoluant sur la quatrième planète du système stellaire binaire d'Enbris et Onebris. Lorsque le périhélie d'Algor avec Onebris coïncide avec une éclipse totale d'Enbris, la planète est bombardée par des niveaux de radiations toxiques provenant du soleil rouge et la population doit se retirer sous terre jusqu'à ce que l'orbite de la planète l'éloigne de ses soleils jumeaux. On pense que la coiffe en kératine caractéristique des Algoryns, une sorte de carapace épaisse et écailleuse, leur grande taille et leur résistance accrue ont évolué pour se protéger de ces radiations intenses.

Cela donne aux Algoryns une stat de Res de 6, supérieure aux autres panhumains.

La société algoryne est rigide et régie par des castes, dominée par de grandes familles ou *mochs*. Les castes, connues sous le nom de *legers*, sont les suivantes : *Optimat* (classe dirigeante et généraux), *Vector* (soldats-aristocrates formant le gros de l'IA), *Fondateur* (fournissant le soutien et les unités de garnison), *Servile* (scientifiques, technocrates) et *Base*. Tous les membres de l'Optimat, Vector et Fondateur forment l'armée, tandis que le Servile et la Base sont non militaires, bien que tous les Algoryns reçoivent un entraînement de milice dès leur plus jeune âge.

Les Algoryns vivent sur douze mondes coloniaux densément peuplés, et ils maintiennent des bases et des avant-postes sur de nombreux autres mondes qui ne sont pas adaptés à une colonisation à grande échelle. Jusqu'à il y a vingt-deux ans, il y avait une treizième colonie, Zyra, qui se trouvait près des régions dominées par les Isoriens à l'est de Prospérat. Zyra a été attaquée par les Isoriens et la planète elle-même a été détruite par les Algoryns pour éviter qu'elle ne tombe entre les mains du Fragment Isorien.

Il y a actuellement deux factions principales au sein du Haut Conseil : les *Traditionalistes*, dirigés par Ess Ma Rahq, qui veulent garder Algor et le Prospérat isolés de toute autre influence ; et les *Progressistes*, dirigés par l'exilé Tar Es Janar, qui voient des alliances plus fortes avec les nations IMTel comme un meilleur moyen de sécuriser le Prospérat et de le protéger de ces forces. Il est peut-être ironique que les Traditionalistes contrôlent la technologie la plus avancée dans leurs forces DS.

### COMMENT JOUER LES ALGORYNS ?

Les forces du Prospérat Algoryn sont actuellement divisées en deux : l'*Infanterie Algoryne (IA)* dominante dans laquelle des commandants de l'*Optimat* dirigent des formations *Vector* très efficaces, et les troupes d'élite de la *Division Spéciale* avec leur armure *Hazard* et leurs armes et armures expérimentales de haute technologie. Ces troupes sont soutenues localement par les troupes de la garnison *Fondateur*, voire par la milice locale.

Leur unité la plus facilement disponible est l'escouade de l'IA, qui est flexible et capable de s'adapter à n'importe quelle situation – vous ne pouvez pas vous tromper avec une armée constituée de ces unités. Les escouades de l'IA sont soutenues par des éléments spécialisés tels que les équipes de lanceurs-X et d'armes mag, ainsi que par l'efficace *Glisseur d'Attaque Vengeur*. Au-delà de ces éléments de base, les Algoryns disposent de fragments de sondes et de véhicules comme toute autre faction panhumaine, mais comptent sur les Algoryn armés tels que les infirmiers de terrain.

Les forces de la Division Spéciale sont élaborées autour des armures *Hazard*, une armure complexe et motorisée destinée à affronter les Ghars. Les forces de la SD utilisent également des armes plasma et même à compression.

Les véhicules algoryns ont la règle spéciale *Blindage Renforcé*, les isolant quelque peu des attaques IMTel, sont assez habitués à l'armement polluant des Ghars et ont donc la règle spéciale *Stabilité à la Distorsion*, et ont quelques Options d'Armée uniques affectant leurs tests de récupération (*Bravoure*, *Stoïque*) et de tir (*Ajustement*).

## RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX ALGORYNS

Les règles, technologies et équipements suivants décrivent à la fois les armes spécifiques aux Algoryns ainsi que l'équipement expérimental et secret de la Division Spéciale (DS) plus rarement distribué. Ces équipements, qui n'ont pas été totalement testés en situation réelle, sont équipés de nanophages autodestructeurs capable de réduire instantanément un appareil et ses composants nanospores en de simples atomes. Les troupes de la DS préféreront mourir plutôt que de laisser une arme secrète tomber entre les mains de l'ennemi et, au fil des années, beaucoup ont été amenées à le faire.

La polarisation de l'armée Algoryne due à la guerre civile sous-jacente a donné naissance à deux types de formations distinctes : les traditionnelles formations Vector de la faction Progressiste, et les formations avancées DS/Hazard de la faction Traditionaliste.

La milice Fondateur, les forces de défense planétaire et les unités Tchath (ou Tch'thax ou Tchax !) ne font pas partie de cette liste d'armée. Nous espérons que de telles unités seront abordées dans de prochaines listes d'armée.

## RÈGLES SPÉCIALES ALGORYNES

### Blindage Renforcé

Les véhicules algoryns se reposent délibérément moins sur l'intelligence artificielle et peuvent fonctionner sur différents modes, depuis le contrôle complet par une I.A. à un contrôle intégralement manuel. Combiné avec l'approche rigoureuse des Algoryns sur l'optimisation de la durabilité opérationnelle, la sensibilité des véhicules aux munitions spéciales telles que *Parasite* s'en trouve nettement réduite.

En terme de jeu, les véhicules avec un *Blindage Renforcé* ne perdent qu'un seul point de Res lorsqu'ils sont affectés par des munitions *Parasite*, mais d'autres effets, comme la désactivation des drones-compagnons, s'appliquent toujours.

### Charismatique

Les véritables commandants de l'élite Algoryne aspirent à un tel niveau de concentration et d'adaptation tactique que les autres commandants ne peuvent qu'envier. Leur déploiement et leur seule présence incitent ceux qui les entourent à réagir plus rapidement aux actions de l'ennemi et en accord direct avec l'intention du commandant.

Toute unité alliée sur le champ de bataille sans Stress peut utiliser la stat d'Init de la figurine *Charismatique*. Ceci s'ajoute à la règle spéciale Héros. Cette capacité est toujours sujette aux règles d'Alliance qui peuvent être utilisées en jeu.

### Génie Tactique

Tar Es Janar a le don de concentrer ses forces là où elles seront le plus utiles et mènera l'attaque pour y parvenir. Si Tar Es Janar est déjà sur la table, les troupes entrant en jeu dans un rayon de 15" de sa position peuvent utiliser sa stat de Co au lieu de la leur pour leur Test d'Entrée.

## ARMES

### Aiguille à Distorsion

L'**Aiguille à Distorsion** ou **Aiguille-D** est une arme spécifique des troupes d'assaut et Hazard algorynes, conçue spécifiquement pour le combat au corps-à-corps. Une Aiguille-D est montée sur l'avant-bras et combine un générateur de distorsion défensif avec une lanceur de munitions plasma offensif. Le générateur crée un champ de distorsion qui gêne les assauts ennemis et augmente l'efficacité défensive des soldats. Les lanceurs de munitions plasma ont une portée efficace relativement restreinte, mais lorsqu'ils font feu, ils libèrent leur énergie en une intense explosion capable de détruire la plupart des ennemis, y compris les escadrons de combat ghar, lourdement blindés.

### Canon Plasma Algoryn

La nanosphère et les capacités techniques du Prospérat ne sont pas aussi efficaces que celles des principales puissances. Par conséquent, les canons à plasma Algoryns sont soumis à la règle spéciale *Dissipation*.

## MUNITIONS SPÉCIALES

Les Algoryns ont une technologie bien moins avancée que les nations IMTel, bien qu'étant une société basée sur les nanosphères. Leurs forces armées ont accès aux munitions spéciales standard suivantes pour les armes pouvant les utiliser (*Frondes-X*, *Microlanceurs-X*, *Lanceurs-X* et *Obusiers-X*).

- Surcharge (*Microlanceurs-X* uniquement)
- Parasite
- Pulse
- Net

## ARMURES ET ÉQUIPEMENT

La Division Spéciale Algoryne a adapté les champs Reflex pour concevoir une armure plus lourde et plus puissante.

### Armure Hazard DS

**Type :** Porté, Alimenté, Intégral, Hermétique

L'armure hermétique standard de type *Reflex* portée par les formations algorynes Vector offre une protection adéquate pour la plupart des environnements et situations. Dans une situation ou un environnement dangereux, les nations IMTel auront tendance à employer des drones plutôt que de risquer la vie de leurs troupes ; en revanche, les Algoryns, qui ont une aversion pour les drones, utilisent les combinaisons *Hazard* de la Division Spéciale et comptent sur la bravoure et l'ingéniosité de chaque Algoryn.

L'armure *Hazard* est constituée de plusieurs couches de matériaux nano-conducteurs sur lesquelles sont projetées trois champs *Reflex* distincts. La séparation de ces boucliers permet d'essayer des tirs légers sans provoquer une dissipation de masse excessive – ce qui pourrait entraîner la paralysie du porteur – et offre également une protection contre des tirs beaucoup plus nourris. Les importants générateurs de la combinaison sont utilisés pour faire fonctionner une carabine plasma et une aiguille à distorsion, ainsi qu'à améliorer la force du porteur.

Armes Standard	Mode	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
<b>Aiguille à Distorsion</b>							
	<i>Distorsion</i>	C/C Uniquement			–	2×VI 0	+2 Res
	<i>Munition Plasma</i>	C/C Uniquement			–	2×VI 2	Cumulable, Souffle
<b>Canon Plasma Algoryn</b>		30	40	80	1×VI 7	–	Dissipation, Équipage 2, M5, Res 11
<b>Res +2 :</b> Les troupes équipées d'Aiguilles-D peuvent utiliser leurs générateurs de distorsion pour améliorer leur Res de +2 (mode <i>Distorsion</i> ) ou leurs munitions plasma afin de bénéficier d'une Valeur d'Impact de 2. Le joueur doit déclarer le mode qu'il souhaite utiliser au début de chaque round de combat.							

Ces différentes améliorations rendent ces armures particulièrement difficiles à entretenir, car elles nécessitent un recalibrage régulier pour conserver leur efficacité et rendent les combinaisons *Hazard* inadaptées aux déploiements de longue durée. Au lieu de cela, les troupes de la DS forment un fer de lance, ouvrant la voie que les troupes *Vector*, plus conventionnelles, pourront exploiter. Bien que peu nombreuses par rapport aux formations *Vector*, les unités d'élite *Hazard* de la DS sont d'une efficacité sans commune mesure.

Les règles suivantes s'appliquent aux troupes portant une armure *Hazard* algoryne :

- Les troupes bénéficient d'un bonus de Res de l'armure *Reflex* de +3 (passant de 6 à 9). Ce bonus est affecté comme toute armure *Reflex* par certaines armes et munitions, ainsi le bonus entier sera annulé par une munition *Parasite*.
- Les troupes *Hazard* bénéficie d'une For 7 (bonus également annulé par les munitions *Parasite*, réduisant alors leur For à 5).
- Les règles suivantes sont **permanentes**, que l'armure *Hazard* soit affectée ou non par une munition *Parasite* (ou une munition similaire) – l'armure est toujours portée :
  - Les troupes subissent une réduction de -1 à leur *Ag* et *Init*.
  - Les armures *Hazard* sont volumineuses et difficiles à compacter. Chaque soldat *Hazard* occupe **2 Places de Transport**. Les armes d'appui ou drones-compagnons supplémentaires occuperont leur nombre de places habituel dans un transport.
- La dissipation de masse peut devenir excessive lorsque les plaques *Reflex* de l'armure *Hazard* sont surchargées. Une unité avec des figurines équipées d'armures *Hazard* subit +1 *Stress* supplémentaire lorsqu'elle est touchée par une arme avec une Valeur d'Impact de 5 ou plus.

Les modifications de stats sont incluses sur les profils des Troupes *Hazard*.

### OPTIONS D'ARMÉE

Les Algoryns peuvent utiliser les Options d'Armée Standard suivantes, au coût indiqué :

- Blocage ! – 1pt.
- Bonne Préparation – 1 pt.
- Contrefragment+2 – 2 pour 1pt.
- Debout ! – 2pts.
- Tir Précis – 2pts.

Les Algoryns ont également accès aux options d'armée suivantes, qui leur sont propres.

### Ajustement

**Coût** : 1pt chaque – dépendant de l'*Option d'Armée (Ajustement)* du commandant de l'armée.

**Maximum** : Niveau de Force, une fois par tour.

Les Équipes d'Arme algorynes suivent un entraînement très poussé pour tirer le meilleur parti de ce qu'elles ont à leur disposition, parfois en recoupant les informations de plusieurs sources pour cibler un ennemi contre toute attente. Une équipe d'arme effectuant un **tir unique** avec une arme d'appui ou une arme lourde peut relancer **un seul** jet «pour toucher», même s'il s'agit d'un 10 (*Fiasco*).

Cette option ne peut être sélectionnée que si une figurine de l'armée possède '*Option d'Armée (Ajustement)*', et la première option est gratuite avec la figurine.

**Ne peut pas** être utilisé pour relancer une relance, et **ne peut pas** être relancé.

Une seule utilisation, puis défaissez.

### Bravoure

**Coût** : 1pt chaque – dépendant de l'*Option d'Armée (Bravoure)* du commandant de l'armée.

**Nombre Maximum** : Niveau de Force

Les Algoryns obéissent aux ordres de leurs commandants et sont entraînés pour surmonter les effets délétères de l'activité ennemie. Lorsque vous effectuez un *Test de Récupération* pour remettre les dés dans le sac, ajoutez +2 à la Co d'une unité avant de lancer le dé et sur une réussite, l'unité retirera 2 *Stress*, quel que soit le résultat obtenu. Un 10 est toutefois un échec, et aucun *Stress* n'est alors enlevé.

*Bravoure* ne peut être sélectionné que si une figurine dans l'armée possède '*Option d'Armée (Bravoure)*', et la première option est gratuite avec la figurine.

Une seule utilisation, puis défaissez.

### Stabilité à la Distorsion

**Coût** : Premier Gratuit ; puis 1pt pour chaque option suivante

**Nombre Maximum** : Niveau de Force

Les Algoryns sont habitués à faire face aux périls de la technologie Ghar et ont mis en place des protocoles afin de limiter la distorsion de l'espace-temps provoquée par cette technologie. Si un dé d'ordre algoryn est tiré pour déterminer le camp subissant un *Down (À Terre)* après avoir tiré un *Dé de Distorsion Ghar*, l'armée algoryne peut forcer un nouveau tirage après avoir remis le dé tiré dans le sac.

Une *Stabilité à la Distorsion* peut être traité comme une Option d'Armée standard pour les Algoryns et ne dépend pas de la présence d'une figurine avec la règle spéciale '*Option d'Armée ()*'.

Une seule utilisation, puis défaissez. Une *Stabilité à la Distorsion* ne peut pas être jouée avec ou après un *Blocage*.

### Stoïque

**Coût** : 1pt chaque – dépendant de l'*Option d'Armée (Stoïque)* du commandant de l'armée.

**Nombre Maximum** : Niveau de Force

Les Algoryns ont un tel respect pour leurs supérieurs que cela accroît leur obéissance. Avant d'activer un ordre sur une *Unité de Commandement*, même si celle-ci est *Down (À Terre)*, vous pouvez jouer cette *Option* pour immédiatement défaisser un *Stress* d'une seule unité algoryne alliée se trouvant dans le rayon de Commandement (généralement 10") de la figurine de commandant ainsi activée.

*Stoïque* ne peut être sélectionné que si une figurine dans l'armée possède '*Option d'Armée (Stoïque)*', et la première option est gratuite avec la figurine.

Une seule utilisation, puis défaissez. Si la figurine du Commandant d'une *Unité de Commandement* est éliminée, cette Option ne peut plus être utilisée.



## SÉLECTEURS DU PROSPÉRAT ALGORYN

Un des deux sélecteurs algoryns suivants doit être choisi :

celui des progressistes – les formations **Vector** – qui s'appuient sur la structure et l'armement traditionnels des Algoryns ; et celui des traditionalistes, ou isolationnistes, qui s'appuient – sans doute ironiquement – sur les technologies et armes plus avancées des formations de la **Division Spéciale (ou DS)** – appelées **DS Hazard** ci-dessous – mais qui incluent quelques troupes Vector dans les effectifs de la DS.

Trois unités de base doivent être prises au NF1, quatre au NF2 et ainsi de suite. Bien que toutes les limites de sélection doivent être respectées, les unités centrales de chaque sélecteur peuvent être améliorées comme indiqué dans la description de l'unité.

Reportez-vous au supplément «Jouer une Partie» pour plus de détails sur l'utilisation des sélecteurs principaux.

### UNITÉS PRINCIPALES D'UNE FORMATION IA VECTOR

Les formations IA Vector représentent l'élément fondamental et polyvalent des formations d'**Infanterie Algoryne** (ou «**IA**») dans tout le Prospérat.

Une Force Vector doit compter **AU MOINS** une **Escouade IA Vector** par **NF**, **PLUS** deux unités sélectionnées parmi :

- **Commandement Optimat,**
- **Commandement IA Vector,**
- **Escouade IA Vector,**
- **Équipe d'Appui Vector,**
- **Escouade d'Assaut Ravageur**

### Exemple de Formation IA Vector

Une base d'armée polyvalente à 50 points (NF1) peut être composée à partir des éléments suivants et six dés d'ordre.

- 2 x Escouades IA Vector @10pts chaque = 20pts (Princ.)
- 1 x Équipe d'Appui Vector avec AM (6pts = 26pts) (Princ.)
- 1 x Équipe d'Appui Vector avec Lanceur-X (7pts = 33pts)
- 1 x Fragment de Sondes-Éclaireurs (5pts = 38pts)
- 1 x Escouade d'Infiltration (12pts = 50pts)
- 1 x Option d'Armée Stabilité à la Distorsion @Gratuit

### UNITÉS PRINCIPALES D'UNE FORMATION DS HAZARD

Il s'agit des unités vétérans et redoutées de la Division Spéciale.

Une formation DS Hazard doit compter **AU MOINS** une **Escouade DS Hazard** par **NF**, **PLUS** deux unités sélectionnées parmi :

- **Commandement Optimat,**
- **Commandement DS Hazard,**
- **Escouade DS Hazard,**
- **Équipe d'Appui DS,**
- **Escouade IA Vector**

***Exemple :** Dans une armée NF1 à 75pts, nous devons prendre une escouade DS Hazard (11pts) et deux autres unités. Nous choisissons un Commandement DS Hazard (14pts) et bien que nous pourrions choisir une seconde Escouade DS Hazard, nous prendrons une Équipe d'Appui DS (7pts).*

*Nous pouvons améliorer le Commandement DS Hazard en Commandement Optimat avec un Commandant de Brigade (2pts de plus pour un total de 16pts), nous donnant un Commandement Optimat avec un Commandant de Brigade, une Escouade DS Hazard, et une Équipe d'Appui DS comme unités principales – pour un total de 34pts avec 41pts restant à dépenser.*

## PROFIL DES UNITÉS ALGORYNES

Les Algoryns sont réputés pour être dotés de très bons équipements. Toute figurine de commandement peut être équipée d'un pistolet mag même si elle est déjà équipée d'une arme mag standard, ou d'un pistolet plasma même si elle est déjà équipée d'une carabine plasma. De plus, les troupes sont supposées être dotées d'armes de poing correspondant à leur armement principal (pistolet mag pour les armes mag, pistolet plasma pour les carabines plasma). Il n'y a pas de coût supplémentaire, sauf si cela est spécifiquement indiqué. Les trames Impact peuvent être considérées ou représentées comme des capes Impact.

## UNITÉS OPTIMAT

COMMANDEMENT OPTIMAT									Coût : 13
<i>Infanterie de Commandement</i>									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Sous-commandeur Optimat avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	6	5	6(7)	8	9	Commandement, Coriace, Escorte, Option d'Armée ( <i>Stoïque</i> )	
0 x Officier Tactique avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	6	5	6(7)	8	8	Escorte, Option d'Armée ( <i>Ajustement</i> )	
0 x Commandeur de Brigade avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma	5	5	6	5	6(7)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Options d'Armée ( <i>Stoïque, Bravoure</i> )	
0 x <b>Commandeur DS Ess Ma Rahq</b> avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine ou Pistolet Plasma	5	5	6	5	6(7)	8	10	Blessure, <b>Charismatique</b> , Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Options d'Armée ( <i>Stoïque, Bravoure</i> ), Unique	
0 x Conseiller-Général avec Armure Reflex, Trame Impact, Carbine Plasma	5	5	6	5	6(7)	8	10	Blessure 2, <b>Charismatique</b> , Commandement, Coriace 3, Escorte, Héros, Options d'Armée ( <i>Stoïque, Bravoure</i> )	
0 x <b>Conseiller-Général Tas Es Janar</b> avec Armure Reflex, Trame Impact, Carbine ou Pistolet Plasma	5	5	6	5	6(7)	9	10	Blessure 2, <b>Charismatique, Commandement 15"</b> , Coriace 3, Escorte, <b>Génie Tactique</b> , Héros, Options d'Armée ( <i>Stoïque x2, Bravoure</i> ), Unique	
2 x Garde Vétéran avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma	5	5	6	5	6(7)	7	8	–	
1 x Médi-Drone	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Médic)	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Gardes Vétéran supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• 0-1 Officier Tactique @3pts</li> <li>• Remplacer le Sous-Commandeur Optimat par un Commandeur de Brigade @2pts (=15pts comme coût d'unité)</li> <li>• Remplacer le Sous-Commandeur Optimat par Ess Ma Rahq @3pts (=16pts comme coût d'unité ; <i>Formation Hazard DS</i> uniquement)</li> <li>• Remplacer le Sous-Commandeur Optimat par un Conseiller-Général @5pts (=18pts comme coût d'unité ; <i>Formation IA Vector</i> uniquement)</li> <li>• Remplacer le Sous-Commandeur Optimat par Tar Es Janar @6pts (=19pts comme coût d'unité ; <i>Formation IA Vector</i> uniquement)</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IA Vector</b> : 0 – 1 par Armée</li> <li>• <b>DS Hazard</b> : 0 – 1 par Armée</li> </ul>									

GARDE RAPPROCHÉE OPTIMAT									Coût : 12
<i>Infanterie</i>									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Officier Cadet Optimat avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	6	5	6(7)	8	8	Coriace	
4 x Cadet Optimat avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	6(7)	7	8	–	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aucune</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>IA Vector</b> : 0 – 1 par Escouade de Commandement Optimat</li> <li>• <b>DS Hazard</b> : 0 – 1 par Escouade de Commandement Optimat</li> </ul>									

## UNITÉS DE LA DIVISION SPÉCIALE (DS)

COMMANDEMENT DS HAZARD									
<i>Infanterie de Commandement</i>								<b>Coût : 14</b>	
<b>Places de Transport :</b> Chaque troupe en armure Hazard occupe <b>2 Places</b> de Transport									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandeur Hazard avec Armure Hazard, Carabine Plasma, Aiguille-Distorsion	5	4	6	7	6(9)	7	9	Commandement, Escorte, Coriace 2, Option d'Armée ( <i>Stoïque</i> )	
0 x Officier Tactique Hazard avec Armure Hazard, Carabine Plasma, Aiguille à Distorsion	5	4	6	7	6(9)	7	8	Escorte, Coriace, Option d'Armée ( <i>Tir Précis</i> )	
2 x Garde Hazard avec Armure Hazard, Carabine Plasma, Aiguille à Distorsion	5	4	6	7	6(9)	6	8	-	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Gardes Hazard supplémentaires @3pts chacun</li> <li>• Remplacer un Garde Hazard par un Officier Tactique Hazard <b>d'une seule</b> Escouade de Commandement DS Hazard @2pts</li> <li>• 0-1 Médi-Drone @2pts</li> <li>• 0-1 Drone-Observateur @1pt</li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									
• IA Vector : Aucun					• DS Hazard : 0 – NF				

ESCOUADE DS HAZARD									
<i>Infanterie</i>								<b>Coût : 11</b>	
<b>Places de Transport :</b> Chaque troupe en armure Hazard occupe <b>2 Places</b> de Transport									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Hazard avec Armure Hazard, Carabine Plasma, Aiguille à Distorsion	5	4	5	7	6(9)	6	8	Coriace	
3 x Soldat Hazard avec Armure Hazard, Carabine Plasma, Aiguille à Distorsion	5	4	5	7	6(9)	6	8	-	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Soldats Hazard supplémentaires @3pts chacun</li> <li>• 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt</li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									
• IA Vector : Aucun					• DS Hazard : NF+				

ÉQUIPE D'APPUI DS									
<i>Équipe d'Arme</i>								<b>Coût : 7</b>	
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
2 x Opérateur DS avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Canon Plasma Algoryn	5	-	-	11	-	-	-	Arme d'Appui, Dissipation	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Opérateur DS supplémentaire @2pts</li> <li>• Donner des Répéteurs Mag à tous les Opérateurs DS @1pt pour l'unité</li> <li>• Remplacer le Canon Plasma Algoryn par : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Canon Fractal @Gratuit</li> <li>◦ Lanceur-X et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @1pt</li> <li>◦ Appui Léger Plasma @1pt</li> <li>◦ Canon à Compression @2pts</li> </ul> </li> <li>• 0-1 Drone-Défecteur @2pts</li> <li>• 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt</li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									
• IA Vector : Aucun					• DS Hazard : 0 – NF×2 (Max 1/Escouade d'Infanterie)				

## UNITÉS IA VECTOR

COMMANDEMENT IA VECTOR								
<i>Infanterie de Commandement</i>								<b>Coût : 10</b>
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Sous-Commandeur IA Vector avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X avec Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	9	Coriace, Escorte
0 x Commandeur IA Vector avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X avec Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Option d'Armée ( <i>Stoïque</i> ), Unique
2 x Garde IA Vector avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	–
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Médi-Drone	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Médic)
<b>Options d'Amélioration</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Gardes IA Vector supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• Remplacer le Sous-Commandeur par un Commandeur dans une seule unité d'une Force Vector @2pts</li> <li>• Remplacer tout ou partie des Fusils Mag par des Répéteurs Mag @Gratuit</li> <li>• Remplacer tous les Fusils Mag des membres d'une seule unité par des Carabines Plasma (Aspirants Parrainés) @2pts pour l'unité</li> </ul>								
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>								<b>Choix Limité</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF</li> <li>• DS Hazard : 0 – 1</li> </ul>								

ESCOUADE IA VECTOR								
<i>Infanterie</i>								<b>Coût : 10</b>
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef IA Vector avec Armure Reflex, Fusil Mag, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	7	8	Coriace
2 x Soldat IA Vector avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	–
2 x Grenadier IA Vector avec Armure Reflex, Micro-X et munitions <i>Surcharge</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	6(7)	7	8	–
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)
<b>Options d'Amélioration</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 Soldats IA Vector supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• Remplacer le Fusil Mag du Chef IA Vector par un Pistolet ou Répéteur Mag @Gratuit</li> <li>• Remplacer tout ou partie des Microlanceurs-X des Grenadiers par des Répéteurs ou Fusils Mag @Gratuit</li> </ul>								
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : NF+</li> <li>• DS Hazard : 0 – NF</li> </ul>								

ÉQUIPE D'APPUI VECTOR								
<i>Équipe d'Arme</i>								<b>Coût : 6</b>
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
2 x Opérateur IA avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	–
1 x Appui Léger Mag	5	–	–	11	–	–	–	Arme d'Appui, TBP, TR
<b>Options d'Amélioration</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Opérateur IA supplémentaire @2pts</li> <li>• Donner des Répéteurs Mag à tous les Opérateurs IA @1pt pour l'unité</li> <li>• Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Canon Mag @Gratuit</li> <li>◦ Lanceur-X et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @1pt</li> <li>◦ Canon Fractal @1pt</li> </ul> </li> <li>• 0-1 Drone-Observateur @1pt</li> </ul>								
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF×2 (Max 1/Escouade d'Infanterie)</li> <li>• DS Hazard : Aucun</li> </ul>								

COMMANDEMENT D'ASSAUT RAVAGEUR									
<i>Infanterie de Commandement</i>									Coût : 12
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandeur Ravageur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Aiguille à Distorsion	5	5	5	5	6(7)	8	9	Coriace 2, Commandement, Escorte	
2 x Garde d'Assaut Ravageur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Aiguille à Distorsion	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Gardes d'Assaut Ravageur supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• Remplacer tous les Répéteurs Mag des membres <b>d'une seule</b> unité par des Carabines Plasma (Aspirants Parrainés) @2pts pour l'unité</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – ½NF</li> <li>• DS Hazard : Aucun</li> </ul>									

ESCOUADE D'ASSAUT RAVAGEUR									
<i>Infanterie</i>									Coût : 13
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Ravageur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Aiguille à Distorsion	5	5	5	5	6(7)	7	8	Coriace	
4 x Soldat d'Assaut Ravageur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Aiguille à Distorsion	5	5	5	5	6(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 Soldats d'Assaut Ravageur supplémentaires @2pts chacun</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF×2</li> <li>• DS Hazard : Aucun</li> </ul>									

ESCOUADE D'INFILTRATION									
<i>Infanterie</i>									Coût : 12
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Infiltrateur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Fronde-X et Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	8	Coriace, Infiltrateur	
4 x Soldat Infiltrateur avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	8	Infiltrateur	
1 x Camo-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Camo)	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-3 Soldats Infiltrateur supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• Remplacer toutes les Grenades à Implosion par des Charges Fractales @1pt</li> <li>• Remplacer le Répéteur Mag du Chef Infiltrateur par un Pistolet Mag @Gratuit</li> <li>• 0-1 Drone-Observateur @1pt</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF×2</li> <li>• DS Hazard : 0 – 1</li> </ul>									

ÉQUIPE MÉDICALE IA									
<i>Infanterie</i>									Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
2 x Infirmier IA Vector avec Armure Reflex, Répéteur Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	Médic	
<b>Options d'Amélioration</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-1 Drone-Observateur @1pt</li> </ul>									
<b>Restrictions d'Armée/Unités</b>									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF</li> <li>• DS Hazard : Aucun</li> </ul>									

## ÉQUIPE D'ARME LOURDE IA

Équipe d'Arme									Coût : 8
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
3 x Opérateur IA avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	8	–	
0 x Commandeur d'Artillerie IA avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	6(7)	7	9	Commandement, Coriace, Escorte, Option d'Armée ( <i>Ajustement</i> ), Unique	
1 x Canon Mag Lourd	3	–	–	13	–	–	–	Arme Lourde, Dégâts Massifs, Grand	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Drone-Déflecteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Déflecteur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Opérateurs IA supplémentaires @2pts</li> <li>• 0-1 Commandeur d'Artillerie IA @4pts</li> <li>• 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt</li> <li>• Donner des Répéteurs Mag à tous les Opérateurs IA @1pt pour l'unité</li> <li>• Remplacer le Canon Mag Lourd par : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Appui Lourd Mag ou Désintégrateur Fractal @Gratuit</li> <li>◦ Mortier Mag et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @1pt</li> <li>◦ Obusier-X et munitions spéciales (<i>Parasite, Pulse et Net</i>) @2pts</li> <li>◦ Bombarde à Compression @3pts (<i>Formations DS uniquement</i>)</li> </ul> </li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									Niveau de Force Minimum : 2+
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF</li> <li>• DS Hazard : 0 – NF</li> </ul>									

## GLISSEURS/VÉHICULES

## ESCADRONS DE GLISSEURS INTRUSION

Chaque glisseur intrusion suit les points suivants :

- occupe 3 Places de Transport (2 pour le glisseur intrusion et 1 pour le pilote) ;
- est équipé d'un module **Amplificateur HL** ;
- est équipé de **Répéteurs Mag jumelés** ;
- possède les Règles Spéciales **Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs** (entre parenthèses et en italique sur les profils pour indiquer qu'une unité perd ces règles spéciales dès qu'elle met à pied-à-terre).

## ESCADRON DE COMMANDEMENT DE GLISSEURS INTRUSION

Cavalerie de Commandement									Coût : 15
<b>Pied-à-Terre</b> : Un Escadron de Commandement Intrusion met pied-à-terre en tant qu' <i>Escouade de Commandement IA Vector</i> ou <i>Équipe d'Appui Vector</i> de sous-type <i>Commandement</i> , selon son équipement/armement, et perd les règles spéciales <i>Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs</i> .									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Sous-Commandeur Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	9	Commandement, Escorte, Coriace 2, ( <i>Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs</i> )	
2 x Pilote Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	8	( <i>Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs</i> )	
1 x Drone-Compacteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Compacteur)	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner à l'unité un Appui Léger Mag compacté <b>OU</b> un Canon Mag compacté @1pt</li> <li>• Remplacer tous les Répéteurs Mag des membres d'<b>un seul escadron</b> par des Carabines Plasma (Aspirants Parrainés) @1pt pour l'unité</li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									Choix Limité
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – 1</li> <li>• DS Hazard : 0 – 1</li> </ul>									

## ESCADRON DE GLISSEURS INTRUSION

Cavalerie									Coût : 13
<b>Pied-à-Terre</b> : Un Escadron de Glisseurs Intrusion met pied-à-terre en tant qu' <i>Unité d'Infanterie IA Vector</i> ou <i>Équipe d'Appui Vector</i> , selon son équipement/armement, et perd les règles spéciales <i>Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs</i> .									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Sous-Commandeur Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	8	Coriace, ( <i>Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs</i> )	
2 x Pilote Intrusion avec Armure Reflex, Répéteur Mag sur glisseur Intrusion	8	5	5	5	7(9)	7	8	( <i>Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs</i> )	
1 x Drone-Compacteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Compacteur)	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner à l'unité un Appui Léger Mag compacté <b>OU</b> un Canon Mag compacté @1pt</li> </ul>									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> <li>• IA Vector : 0 – NF+1</li> <li>• DS Hazard : 0 – ½NF</li> </ul>									

### GLISSEUR D'ATTAQUE VENGEUR

Véhicule										Coût : 15
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial		
1 x Vengeur avec Appui Léger Mag	7	5	5	-	11	7	8	DOM2, Grand, Blindage Renforcé, Suspenseurs		
0 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)		
Options d'Amélioration										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacer l'Appui Léger Mag par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Canon Mag @Gratuit</li> <li>Appui Lourd Mag @2pts (NF2+ uniquement)</li> </ul> </li> <li>0-1 Drone-Observateur @1pt</li> <li>0-1 Drone-Défecteur @2pts</li> </ul>										
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF2+ pour l'Appui Lourd Mag					
• IA Vector : 0 – NF					• DS Hazard : 0 – NF					

### GLISSEUR DE TRANSPORT DEFIANT

Véhicule										Coût : 17
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial		
1 x Glisseur de Transport Léger Defiant avec Appui Léger Mag	5	5	5	-	11	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport : 10		
0 x Véhicule d'Appui Blindé IA (VAB) Defiant avec Champ Hyperluminique à émission fixe, Canon Mag	5	5	5	-	12	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport : 10		
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)		
Options d'Amélioration										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacer le Transport Defiant par un Véhicule d'Appui Blindé IA (VAB Defiant) @1pt (NF2+ uniquement)</li> <li>Remplacer le Canon Mag du VAB Defiant par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Appui Léger Mag @Gratuit</li> <li>Appui Lourd Mag @2pts</li> </ul> </li> <li>0-1 Drone-Défecteur @2pts</li> <li>0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt</li> </ul>										
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF2+ pour le VAB Defiant					
• IA Vector : 0 – 1 / unité d'Infanterie					• DS Hazard : 0 – 1 / unité d'Infanterie					

### GLISSEUR DE COMBAT LIBERATOR

Véhicule										Coût : 21
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial		
1 x Glisseur de Combat Liberator X01 avec Appui Léger Mag, Canon Mag	5	5	5	-	13	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs		
0 x Glisseur de Combat Liberator X06-DS Plasma avec Appui Léger Plasma, Canon Plasma Algoryn	5	5	5	-	13	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Grand, Suspenseurs		
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)		
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)		
Options d'Amélioration										
<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacer le Canon Mag du Liberator X01 par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Appui Léger Mag @Gratuit</li> <li>Appui Lourd Mag (Variante X03 Hi-Mag) @2pts</li> <li>Canon Fractal (Variante X10 du Génie) @Gratuit</li> <li>Canon à Compression (Variante X10C-DS) @2pts (Formations DS Hazard uniquement)</li> </ul> </li> <li>Remplacer le Liberator X01 par un Liberator X06-DS @2pts (Formations DS Hazard uniquement)</li> <li>Remplacer le Canon Plasma Algoryn du X06-DS par un Appui Léger Plasma @1pt (Formations DS Hazard uniquement)</li> <li>0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts</li> <li>0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt</li> </ul>										
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF2+					
• IA Vector : 0 – NF					• DS Hazard : 0 – NF					

### GLISSEUR DE COMBAT LOURD BASTION

Véhicule								Coût : 26
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Glisseur de Combat Lourd Bastion avec Appui Léger Mag, Canon Mag Lourd	4	5	5	-	15	7	8	Blindage Renforcé, DOM2, Suspenseurs, Très Grand
2 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
2 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacer l'Appui Léger Mag du Glisseur de Combat Lourd Bastion par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Appui Lourd Mag @2pts</li> <li>Appui Léger Plasma @1pt (<i>Formations DS Hazard uniquement</i>)</li> </ul> </li> </ul>								
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF3+			
• IA Vector : 0 - ½NF					• DS Hazard : 0 - ½NF			

### SONDES

#### FRAGMENT DE SONDES-ÉCLAIREURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Éclaireur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Éclaireurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités					Unique			
• IA Vector : 0 - 1					• DS Hazard : 0 - 1			

#### FRAGMENT DE SONDES-CIBLEURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Cibleur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Cibleurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités					Unique			
• IA Vector : 0 - 1					• DS Hazard : 0 - 1			

#### FRAGMENT DE SONDES-TRAQUEURS

Sondes								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Traqueur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde, Petit
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Traqueurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités					Unique			
• IA Vector : 0 - 1					• DS Hazard : 0 - 1			

## RÉSUMÉ DU PROSPÉRAT ALGORYN

Une force alliée partiellement coopérative contenant à la fois des éléments de l'IA et de la DS peut être conçue en utilisant les règles "Alliés et Ennemis" ou "Alliance Tendue" du livret "Jouer une Partie".

### RÉSUMÉ DES SÉLECTEURS DU PROSPÉRAT ALGORYN

- Dans une **Formation IA Vector**, il doit y avoir au moins une **Escouade IA Vector** par Niveau de Force (NF) **PLUS** deux unités supplémentaires choisies parmi : **Commandement Optimat**, **Commandement IA Vector**, **Escouade IA Vector**, **Escouade d'Assaut Ravageur** ou **Équipe d'Appui Vector** (indiqué <sup>IAV</sup> dans le sélecteur **Formation IA Vector** ci-dessous).
- Dans une **Formation DS Hazard**, il doit y avoir au moins **NF x Escouade DS Hazard** plus deux unités supplémentaires choisies parmi : **Escouade DS Hazard**, **Escouade de Commandement DS Hazard**, ou **Équipe d'Appui DS** (indiqué <sup>DSH</sup> dans le sélecteur **Formation DS Hazard** ci-dessous).

Unités/Escouades	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Formation IA Vector	Formation DS Hazard
Commandement Optimat	13	N	1	0-1 par Armée <sup>DSH, IAV</sup>	
Garde Rapprochée Optimat	12	N	1	0-1 par Commandement Optimat	
Commandement DS Hazard	14	O	1	Aucun	0-NF <sup>DSH</sup>
Escouade DS Hazard	11	O	1	Aucun	NF+ <sup>DSH</sup>
Équipe d'Appui DS	7	N	1	Aucun	0-NF×2 max 1/Esc. d'Infanterie <sup>DSH</sup>
Commandement IA Vector	10	N	1	0-NF <sup>IAV</sup>	0-1
Escouade IA Vector	10	N	1	NF+ <sup>IAV</sup>	0-NF
Équipe d'Appui Vector	6	N	2	0-NF×2 max 1/Esc. d'Infanterie <sup>IAV</sup>	Aucun
Commandement d'Assaut Ravageur	12	O	1	0- ½NF	Aucun
Escouade d'Assaut de Ravageur	13	N	1	0-NF×2 <sup>IAV</sup>	Aucun
Escouade d'Infiltration	12	N	1	0-NF×2	Aucun
Équipe Médicale IA	6	N	1	0-NF	Aucun
Commandement de Glisseurs Intrusion	15	O	1	0-1	0-1
Escadron de Glisseurs Intrusion	13	N	1	0-NF+1	0- ½ NF
Équipe d'Arme Lourde IA	8	N	2	0-NF	0-NF
Glisseur d'Attaque Vengeur	Base 15	N	1		
avec Appui Léger Mag	17	N	2	0-NF *	0-NF *
Transport Defiant	Transport Léger 17	N	1		
Véhicule d'Appui Blindé (VAB)	18	N	2	0-1/Escouade d'Infanterie *	0-1/Escouade d'Infanterie *
Glisseur de Combat Libérateur	21	N	2	0-NF <sup>DS</sup>	0-NF <sup>DS</sup>
Glisseur de Combat Lourd Bastion	26	N	3	0- ½NF	0- ½NF
Fragment de Sondes-Éclaireurs	5	N, Unique	1	0-1	0-1
Fragment de Sondes-Cibleurs	5	N, Unique	1	0-1	0-1
Fragment de Sondes-Traqueurs	5	N, Unique	1	0-1	0-1

#### Notes:

\* Les maximums indiqués dans les profils regroupés indiquent le total maximal de tous ces profils ainsi regroupés (ex. 0-NF de n'importe quel type de Glisseur d'Attaque Vengeur).

<sup>DS</sup> Les variantes Libérateur X10C-DS et X06-DS ne peuvent uniquement être sélectionnées dans une Formation DS Hazard. Vérifiez les autres profils avec des restrictions similaires pour les armes plasma et à compression.

### OPTIONS D'ARMÉE DU PROSPÉRAT ALGORYN

Options d'Armée	Coût	Max.	Résumé
Ajustement	1 <sup>0A</sup>	NF (1/tour)	Une équipe d'arme à tir unique peut relancer un seul lancer pour toucher. Une seule fois par tour.
Blocage !	1	NF×2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac
Bravoure	1 <sup>0A</sup>	NF	Ajoutez +2 au Co final modifié d'une unité lors d'un <i>Test de Récupération</i> : si réussite, retirez 2 <i>Stress</i> comme si un '1' avait été obtenu. Uniquement disponible avec Option d'Armée( ).
Bonne Préparation	1	NF×2	Ajouter +2 à une seule Relance
Contrefragment +2	2 pour 1	NF×2	Contre un <i>Dé IMTel</i> de l'adversaire avec un bonus de +2
Debout !	2	NF	Test de Récupération réussit sur un résultat de 1 à 9.
Stabilité à la Distorsion	1 (1 <sup>er</sup> gratuit)	NF	Remettez immédiatement votre propre dé d'ordre dans le sac si celui-ci a été tiré après un <i>Dé de Distorsion</i> . Ne peut pas être utilisé avec ou après un <i>Blocage</i> .
Stoïque	1 <sup>0A</sup>	NF	Une unité de commandement activée peut défausser 1 <i>Stress</i> à une unité alliée se trouvant dans son rayon de Commandement. Une seule fois par tour.
Tir Précis	2	1	Relancer <b>TOUS</b> les dés de tir de l'unité.

<sup>0A</sup> Ne peut être sélectionné que si une figurine avec l'Option d'Armée(-) correspondante a été choisie. La première option – et uniquement la première – est gratuite avec cette figurine.

## ARSENAL ALGORYN

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Aiguille à Distorsion	<i>Distorsion</i>	-	C/C	Uniquement	-	2×VI 0	+2 Res
	<i>Munition Plasma</i>	-	C/C	Uniquement	-	2×VI 2	Cumulable, Souffle
Carabine Plasma	<i>Rafale</i>	20	30	-	2×VI 0	-	TR
	<i>Concentré</i>	20	30	50	1×VI 2	-	-
Fusil Mag		20	30	60	1×VI 1	-	-
Fronde-X	<i>Direct</i>	10	20	-	<i>Spéc.</i>	<i>Spéc.</i>	Encombrant, Imprécis ; <i>Spéc.</i> : type grenade
	<i>En Cloche</i>	(5)10	20	-	<i>Spéc.</i>	-	CL, <i>Spéc.</i> : type grenade
Micro-X ( <i>Microlanceur-X</i> )	<i>Direct</i>	20	30	-	1×VI 1	-	-
	<i>En Cloche</i>	10(20)	30	50	1×VI 0	-	CL, Expl.D4, Souffle
	<i>Surcharge</i>	20	30	-	1×VI 3	-	Imprécis
Pistolet Mag		10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	-
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI 2	1×VI 2	-
Répéteur Mag		20	30	-	2×VI 0	-	TR
Armes d'Appui	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial ( <i>Appui, Équipage x2, Res 11, M5</i> )
Appui Léger Mag (AM)		30	50	100	3×VI 2	-	TBP, TR
Appui Léger Plasma (AP)		30	40	80	3×VI 3	-	TBP, TR, Drain de Puissance
Canon à Compression		20	40	80	1×VI 8/5/3	-	Dissipation, Souffle
Canon Fractal		20	30	50	1×VI 4+3	-	Verrouillage Fractal, Démolition VI 5+4
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	-	Dégâts Massifs
Canon Plasma Algoryn		30	40	80	1×VI 7	-	Dissipation
Répéteurs Mag Jumelés	<i>Rafale</i>	20	30	-	4×VI 0	-	TBP, TR
	<i>Unique</i>	20	30	-	2×VI 0	-	TBP, Non-TR
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI1	-	CL ; <b>SOIT</b> : Expl.D5, Souffle <b>OU</b> Munitions Spéciales ( <i>Parasite, Pulse, Net</i> )
Armes Lourdes		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial ( <i>Lourd, Équipage x3, Res 13</i> )
Appui Lourd Mag (ALM)		30	50	100	5×VI 3	-	M4, Moyen, TBP, TR
Bombarde à Compression		30	80	150	1×VI 10/7/5	-	Dissipation, Grand, M4, Souffle
Canon Mag Lourd		50	100	250	1×VI 7	-	Dégâts Massifs, Grand
Désintégrateur Fractal		50	100	200	1×VI 5+3	-	Démolition VI 7+4, Grand, Verrouillage Fractal
Mortier Mag		(10)30	40	60	1×VI 2	-	CL, Grand, Pesant ; <b>SOIT</b> : Expl.D10, Souffle, Démolition <b>OU</b> Munitions Spéciales ( <i>Parasite, Pulse, Net</i> )
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2	-	CL, Grand, Pesant ; <b>SOIT</b> : Expl.D8, Souffle <b>OU</b> Munitions Spéciales ( <i>Parasite, Pulse, Net</i> )
Grenades		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
Charges Fractales		5	-	-	1×VI 3	1×VI 3	Cumulable, Dangereux, Démolition
Grenades Plasma		5	-	-	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable
Grenades à Implosion		5	-	-	1×VI 2	1×VI 2	Cumulable, Démolition

Mun. Spéc.	Résumé des Effets
Parasite	<b>Persistant</b> ; rayon de 3" ; Annule les champs de protection, drones-compagnons, sondes ; -2 en armure pour les drones, véhicules et mastodontes.
Pulse	<b>Persistant</b> ; rayon de 3" ; Les créatures vivantes et les unités avec <i>Antiparasitage</i> dans la zone d'effet <i>Pulse</i> ne peuvent que recevoir ou réagir avec des ordres <i>Run (Course)</i> ou <i>Down (À Terre)</i> .
Net	<b>Immédiat</b> ; Explosion ; rayon de 3" ; Augmente le <i>Stress</i> jusqu'à 1D3+1 (Armes d'Appui) ou 1D5+1 (Armes Lourdes) répartis équitablement parmi les unités touchées – le <i>Stress</i> est divisé par deux sur les cibles qui forcent les relances de touches.

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES DU PROPÉRAT ALGORYN

Antiparasitage	N'est pas affecté par les munitions <i>Parasite</i> .
Arme d'Appui	Arme. Requiert 2 opérateurs ; Non-TBP ; Res 11, M5 ; Moyen, sauf si indiqué autrement.
Arme Lourde	Arme. Requiert 3 opérateurs ; tir uniquement avec un ordre <i>Fire (Tir)</i> avec aucun bonus ; Non-TBP, Res 13, M4, <i>Grand</i> , sauf si indiqué autrement.
Armure Hazard	Res +3 (jusqu'à 9) ; For 7 ; Init -1 ; Ag -1 ; +1 Stress contre l'unité si touchée par une arme avec VI 5+.
Armure Reflex	+1 Res
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> ).
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.
Cape/Trame Impact	+1 Res au corps-à-corps
Charismatique	Toute unité alliée sans <i>Stress</i> dans le rayon de commandement d'une figurine <i>Charismatique</i> peut utiliser la stat d'Init. de cette 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. La figurine peut relancer [n] sauvegardes de Res ratées.
Cumulable	Toutes les attaques sur une seule figurine ou cible d'une arme avec la règle spéciale <i>Cumulable</i> sont combinées en une seule attaque et les VI de toutes les attaques sont cumulées en une seule VI.
Dangereux	Un résultat de 10 ( <i>Fiasco</i> ) au Corps-à-Corps touche automatiquement un autre membre de sa propre unité.
Dégâts Massifs	Sur une touche, soustrayez 1 au lancer sur le Tableau des Dégâts (un 2 devient un 1) avant les altérations du défenseur.
Démolition [VI [n] +y]	L'arme ignore le <i>Seuil de Dégâts</i> d'une structure ; si indiqué : inflige [n] 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> , retourner/tirer un DOM sur <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 ils sont <b>tous</b> sujets à la <i>Dissipation Critique</i> (voir règle spéciale <i>Dissipation Critique</i> ).
Encombrant	Les attaques avec un mode/arme <i>Encombrant</i> subissent un malus de -1 en For lors des 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. [Dn]	Lancer le dé indiqué pour déterminer le nombre de touches obtenues après une attaque réussie (au tir ou en assaut)
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 déployé sur la table, peut : Effectuer une Course gratuite d'avant-partie ; Placer un champ de mines dans sa propre moitié de table.
Médec/Médi-	Bénéficie d'une relance de Res pour chaque source de relance de Médec ou Médi- à 5" ; les Mastodontes bénéficient de As 1.
Non-TR	Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Option d'Armée/OA()	Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.
Pesant	Subit 1 <i>Stress</i> supplémentaire sur un échec aux <i>Tests d'Agilité</i> .
Places [n]	Occupe [n] places dans un transport.
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.
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.
TBP	<b>[Tir à Bout Portant]</b> . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)
TR	<b>[Tir Rapide]</b> . Si plusieurs tirs, l'arme 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.
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).