

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

CLANS ET GUILDES BOROMITES

V2.0.11 J-1

Superviseurs nommés par le Conseil des Guildes Fondatrices : Vance Farrow, Gary Martin, Ant Sharman, Geordie Irvin, David Horobin, Rick Priestley, Seb Jacquet, Tim Oliver, Steve Morgan, Tim Bancroft.

Remerciements particuliers à : Jasper Batcher

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

Dans un lointain passé, les ancêtres des Boromites ont été bio-conçus pour les travaux difficiles et dangereux dans des environnements hostiles. En conséquence, ils sont capables d'endurer des pressions et des températures qui tueraient rapidement tout autre humain – atmosphères ténue, faible gravité et températures extrêmes. Les Boromites sont parmi les mutants panhumains les plus manifestement différents, avec leurs corps larges et robustes et leurs peaux épaisses et noueuses constellées de nodules cornés.

Leur nom provient des colonies minières de Borom, un système composé d'un anneau d'astéroïdes très dense mais sans planète. Aujourd'hui, les Boromites se sont répandus dans tout l'espace antaréen et on les trouve sur des mondes et dans des systèmes de la Concorde PanHumaine, du Fragment Isorien et au-delà. Ils n'ont pas de mondes à eux, mais forment une force de travail itinérante avec sa propre identité culturelle et ses coutumes secrètes. Ils évitent facilement d'être absorbés par les sociétés dans lesquelles ils vivent car leurs esprits primitifs n'interagissent pas librement avec les Intelligences Artificielles Intégrées des cultures plus sophistiquées. Par conséquent, ils restent généralement cachés, même au sein des sociétés autocratiques hautement réglementées, une sous-culture recluse et insulaire avec ses propres valeurs et mœurs sociales.

Bien qu'ils soient répartis dans tout l'espace antaréen, les Boromites entretiennent des contacts étroits entre eux par le biais des réseaux commerciaux des Freeborn. Les gangs de travail boromites ne sont qu'un des services régulièrement échangés par les Vardos Freeborn. Les équipes de travail individuelles sont de petites unités sociales – des clans qui comprennent un certain nombre de familles étroitement liées – les équipes multiples sont formées en guildes concurrentes. Ces guildes et équipes de travail constituent également la base de l'action militaire.

Tous les ouvriers boromites sont également des guerriers, et leurs organisations de travail constituent également la base de leur organisation militaire. Bien que les guildes concurrentes soient rivales, parfois de manière acharnée avec des vendettas ou des guerres de territoire qui durent depuis des générations, les différentes guildes se regroupent souvent pour combattre un ennemi commun - qui est à peu près tout le monde en ce qui concerne les Boromites. Plusieurs guildes doivent travailler de concert pour entreprendre une opération majeure, par exemple pour sécuriser une planète ou un astéroïde riche en minéraux. Parce qu'ils sont répartis dans tout l'espace, les gangs boromites peuvent également se retrouver dans les forces de combat d'autres sociétés, où leur robustesse et leur détermination en font des mercenaires très appréciés. Les gangers boromites portent les armes courantes de l'espace antaréen, mais ils utilisent également des armes développées à partir d'outils miniers, notamment des compacteurs de masse, des matraques de tracteur et des perforateurs de fragments. Les boucliers réflexes sont également courants - les nœuds métalliques qui soutiennent le champ d'armure sont souvent fixés directement dans l'épaisse peau du porteur.

La clé pour comprendre les Boromites est le respect profond - presque la révérence - qu'ils ont pour leurs femmes, au cœur desquelles se trouvent les matriarches, âgées et redoutées, dont la parole fait loi. Les femmes boromites, qu'elles soient matriarches ou guildes, sont à la tête des familles. Sans doute parce que la mortalité dans les mines d'astéroïdes de Borom était extrêmement élevée, les créateurs des Boromites les ont conçus pour qu'elles soient profilées. De plus, pour que les rangs des travailleurs restent bien remplis, il était nécessaire que les Boromites atteignent rapidement leur maturité physique. Un Boromite de cinq ans est aussi grand qu'un homme de n'importe quelle autre race et bien plus fort. En plus de grandir rapidement, la plupart des Boromites sont issus de naissances multiples, les jumeaux et les triplés étant habituels et cinq ou six étant courants. Les mères de guildes les plus âgées peuvent avoir des dizaines de descendants, des centaines de petits-enfants et des milliers de descendants vivants. C'est l'une des principales raisons pour lesquelles les clans boromites sont si soudés : ils sont tous étroitement liés.

Les guildes de travailleurs boromites sont organisées pour se protéger et sont unies par des liens insolubles d'honneur et d'obligation envers la famille. A certains égards, les guildes boromites ont toutes les caractéristiques des bandes criminelles organisées, et sont à l'origine de nombreuses activités subversives dans l'espace antaréen.

COMMENT JOUER LES BOROMITES ?

En bref, ils sont « coriaces et avec beaucoup de caractère ». Il s'agit principalement d'une armée de combat rapproché, comme on peut s'y attendre de la part de mineurs utilisant des outils. Bien qu'ils disposent d'un large éventail d'options de soutien, leurs seules options tactiques à plus longue portée sont les escouades de commandement et les combattants de gang. Ces derniers sont armés de mitrailleuses et sont très efficaces pour immobiliser leurs adversaires avant que les troupes de combat rapproché, comme les gangs de travail et les lavamites, incroyablement mortels, n'entrent en jeu. Les escouades de commandement, telles que l'équipe du Contremaître, ont tendance à être équipées de carabines à plasma plus coûteuses.

Leur robustesse provient de deux sources : la première est leur statistique de Co qui, en tant que force, est la plus élevée du jeu, et la seconde est une combinaison de leur force et de leur peau blindée – même les Boromites sans armure sont résistants ! Ils disposent également de menaces inhabituelles sous la forme de la puissante unité de lavamite, qui implique un maître qui dirige les créatures minières génétiques vers les ennemis, et les vaisseaux de confinement de matière/antimatière partiellement contenus (et seulement partiellement contrôlés !) connus sous le nom de charges vorpales.

L'inconvénient des Boromites réside dans leur manque d'initiative réelle – ils sont naturellement obéissants - et dans leur dépendance à l'égard des armes de soutien et des combattants de gang pour le tir à longue distance.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX BOROMITES

Les règles, technologies et équipements suivants sont uniques aux armées des *Clans et Guildes Boromites*, bien que certains équipements similaires soient utilisés par leur rival en ce qui concerne l'extraction minière, l'Infestation Virai.

On peut trouver certaines unités boromites parmi les forces de *Récupérateurs Freeborn* – reportez-vous à la liste d'armée des *Maisons Freeborn* pour plus de détails (cf. *Domari*, p.7).

Structure Sociétale

Presque tous les Boromites appartiennent à un clan, un groupe familial très uni dirigé par une Matriarche. Chaque clan appartient également à une Guilde, un groupe de clans qui opèrent conjointement pour répondre aux contrats plus importants que ceux que peuvent entreprendre un clan. Il existe d'innombrables clans et de nombreuses guildes, mais il y a 22 guildes principales, ou «Guildes Fondatrices», qui forment une sorte de conseil de direction pour tout le peuple Boromite. L'une des Guildes Fondatrices est la *Guilde Perdue*, appelée ainsi parce que ses membres ont disparu lors d'un précédent effondrement et n'ont jamais été retrouvés – en conséquence, le conseil des Guildes Fondatrices ne compte que 21 voix de guilde et une abstention permanente.

L'une des Guildes Fondatrices les plus célèbres est la mystique *Guilde des Déchus*, dans laquelle les Boromites ont génétiquement recoloré leur peau en noir, bleu nuit ou gris très foncé, puis y ont placé des cristaux scintillants afin de représenter une constellation importante. Unique parmi les guildes, les Déchus n'ont pas de clans et leurs membres renoncent à leurs alliances claniques lorsqu'ils se rejoignent.

Nous encourageons les joueurs à créer leurs propres Guildes et Clans.



RÈGLES SPÉCIALES BOROMITES

Adaptation Environnementale

Les Boromites ont été bio-conçus pour faire face aux environnements les plus extrêmes. Le bonus exact est spécifique aux environnements et scénarios particuliers. En général, cependant, lorsqu'ils sont exposés à des radiations ou à des atmosphères hostiles, les Boromites gagnent un bonus de +1 à tous les tests de Res qu'ils sont obligés d'effectuer pour survivre et à tous les tests de Co qu'ils sont obligés de faire directement à cause de l'environnement.

Les Boromites peuvent également survivre dans le vide pendant de courtes périodes sans être pénalisés. Les avantages exacts de cette capacité varient selon le scénario.

Mouvement 4

Les Boromites sont limités par leur carapace naturelle et, bien qu'ils possèdent une bonne motricité, manquent généralement de mobilité. Leur valeur de Mouvement est donc de 4" (M4), ainsi les Boromites se déplacent de 4" sur un ordre *Advance (Avance)*, jusqu'à 8" sur un *Run (Course)* (2M) et peuvent *Sprinter* jusqu'à 12" (3M).

Malgré leur déplacement de 4", le *Sprint* reste très efficace chez les Boromites en raison de leur stat de Co élevée – même ceux qui se trouvent sur des plateformes à suspenseurs peuvent mettre pied-à-terre et effectuer un *Sprint* de 12" pour bénéficier d'une Relance de Res s'ils le souhaitent !

Couvain de Larves

Les plus grosses créatures lavanes, comme les Matronites, peuvent porter un certain nombre de **Couvains de Larves** sur leur corps, indiqué par [n], comme par exemple :

Couvains de Larves 3

Ceux-ci ne peuvent pas être blessés par un tir contre la Matronite, sauf durant le TBP, et sont détruits lorsque celle-ci est retirée de la table. Les *Couvains* n'apparaissent que durant un Assaut, comme figurines distinctes, auquel cas ils sont alors placés près de la créature et prendront part au TBP et au corps-à-corps. Les touches et les pertes parmi les *Couvains* n'infligent pas de *Stress* à la Matronite. Après un Assaut, les *Couvains* survivants retournent sur la Mère-Porteuse et sont retirés de la table, prêts à être utilisés pour le prochain combat.

ARMEMENT BOROMITE

Mortier Mag Boromite

Les Boromites utilisent des Mortiers Mag pour les démolitions à distance et ont optimisé leurs munitions pour qu'elles soient plus efficaces contre les bâtiments. Par conséquent, les munitions seront plus susceptibles de provoquer de sérieux dégâts sur des cibles «non-structurelles».

Le Mortier Mag boromite inflige D8+2 touches d'*Explosion* avec une VI 2 et *Démolition VI 3*. Pour le reste, il est identique aux autres Mortiers Mag.

Masse Compactrice

Les Boromites disposent d'une gamme d'outils d'extraction minière permettant de comprimer les minerais, les débris ou la roche la plus friable tout en la détachant des parois rocheuses grâce à des champs de suspension adaptés. Ces outils sont utilisés pour creuser des tunnels, déblayer des bâtiments en ruine, déplacer du minerai – ainsi que pour déchieter le torse des ennemis. Ces équipements se déclinent en une grande variété de modèles, mais ils fonctionnent tous selon les mêmes principes. Ils sont tous regroupés en un seul profil : la *Masse Compactrice*.

Tous ces équipements ont en commun d'être volumineux et encombrants, mais il s'agit exactement du genre d'outils bruyant, difficiles à manier et parfois mortels pour lesquels les Boromites ont été conçus. Bien que jamais utilisés par les individus les plus qualifiés, ces encombrants outils restent très efficaces même au-delà de quelques mètres de portée.

La technologie de compression s'estompe avec la distance, mais à proximité (surtout au TBP), la combinaison du rayon compresseur avec un champ tracteur-suspenseur est redoutable.

Lectro Lance

Les *Lectro Lances* sont des adaptations des différents lances énergétiques utilisées par la Cavalerie de Roche boromite. La pointe de la lance libère un choc énergétique intense qui peut être ressenti par les lavans et, par conséquent, peut paralyser ou même tuer un être humain.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les Boromites ont accès aux munitions spéciales suivantes équipant toutes les armes pouvant les utiliser.

- Arc
- Prise
- Net

ARMURES ET ÉQUIPEMENT

Les Boromites utilisent des plaques Reflex encastrées dans leur peau, et ne portent aucune autre armure. Ils ont tendance à concevoir leurs propres armes ou à utiliser les outils miniers qu'ils ont à portée de main, mais certains achètent des armes de haute technologie aux Freeborn.

Drone-Foreuse

Type : Drone-Compagnon

Un drone-foreuse est un outil d'extraction minière boromite très répandu, équipé de puissants suspenseurs avec lesquels il peut déplacer de la terre, des gravats ou d'autres matériaux. Les Boromites les utilisent pour percer des passages, consolider des tunnels instables, prélever des carottes dans la roche environnante, creuser des tranchées et aider à soulever des objets.

Une unité avec **un ou plusieurs** drones-foreuses reçoit les avantages suivants :

- Chaque figurine d'une *Unité d'Infanterie* ou d'*Équipe d'Arme* bénéficie d'un bonus de +1 en For qui s'applique à tous les tests contre la Force, y compris le combat au corps-à-corps.
- Un drone-foreuse peut créer un couvert temporaire en effectuant n'importe quelle action ou réaction, du moment qu'il ne se déplace pas lorsqu'il le crée, y compris par une action *Down (À Terre)* à la suite d'un échec à un test d'ordre ou d'une action forcée par un dé déclencheur. Un marqueur (représentant de la terre retournée ou des débris) est placé près de l'unité pour indiquer qu'un couvert a été créé. À condition que l'unité ne se déplace pas, elle gagne l'avantage suivant :
 - Toutes les figurines de l'unité, sauf de taille *Très Grande*, bénéficient d'un bonus de couvert de +2 à leur Res à partir de cet instant, du moment que l'unité ne se déplace pas. Ce bonus de couvert ne se cumule pas avec les autres bonus de couvert, et n'est pas considéré comme un obstacle : le drone-foreuse améliore simplement un bonus de couvert jusqu'à +2 lorsqu'il serait normalement équivalent ou inférieur.
 - Dès que l'unité se déplace, le bonus cesse d'être appliqué – défaissez le marqueur de couvert.

Remorqueur

Type : Véhicule

Les remorqueurs boromites sont d'énormes véhicules à suspenseurs, dotés de divers propulseurs, construits pour permettre l'extraction de minerais aussi bien dans le vide spatial que sur une planète. Ils existent en une grande variété de styles et de tailles et servent souvent de logement temporaire pour une équipe de mineurs boromites.

Le remorqueur présenté dans cette liste est la variante la plus commune, avec une foreuse frag intégrée et orientée vers l'avant, dont l'arc de tir est limité à 45° de part et d'autre de cette ligne droite.

Les joueurs peuvent souhaiter personnaliser ou créer leurs propres remorqueurs et doivent se sentir libres de le faire – il existe de nombreuses variantes de remorqueurs. Il serait également approprié pour un joueur d'ajuster volontairement la capacité de transport de ses remorqueurs pour qu'elle corresponde à sa taille, comme *Transport 6* ou *Transport 8*, par exemple. Nous recommandons de ne pas dépasser la limite de *Transport 10*.

Arme Standard	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Masse Compactrice	10	20	30	1×VI 3/2/1	2×VI 3	Cumulable, Démolition, Imprécis, Souffle
Lectro Lance	–	–	–	–	1×VI 2	–
Arme Lourde	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Arme Lourde, Équip.×3, M3, Res 13)
Mortier Mag boromite	10(30)	40	60	1×VI 2	–	CL, Grand, Pesant ; SOIT : Expl.D8+2, Démolition VI 3, Souffle OU Munitions Spéciales : Arc, Prise, Net

Micromites

Type : Drone-Compagnon / Sonde-Éclaireur

Une micromite est un organisme cybernétique – une créature vivante fusionnée avec d'importantes améliorations technologiques. Les Boromites utilisent ces larves partiellement développées pour créer des micromites vivantes comme des animaux de compagnie ou de minuscules assistants, utiles pour effectuer des tâches simples ou aider les Boromites dans leur travail quotidien.

Pour faciliter le dressage des larves et limiter leur croissance, des parties de leur cerveau et de leur système endocrinien (ou ce qui en tient lieu, en tout cas) sont remplacées, notamment par des capteurs sensibles aux mouvements et un nano-réseau de reconnaissance des formes. Cela rend les micromites extrêmement loyales, obéissantes et particulièrement doués pour trouver les filons ou les faiblesses dans les structures – et localiser les adversaires sur le champ de bataille ! Instinctivement, les micromites restent près de leurs maîtres Boromites, considérant sans doute les panhumains à deux pattes comme faisant partie de leur couvain, mais de tels instincts peuvent être contournés afin permettre à une micromite d'aller voir plus loin.

Sur le champ de bataille, les micromites sont fonctionnellement identiques aux drones-observateurs ou aux sondes-éclairateurs, et peuvent être utilisées à la place de l'un ou l'autre.

Dans une force de Guilde, les sondes-éclairateurs seront plutôt utilisées comme de simples dispositifs mécaniques ; dans une force de Clan ou d'Éleveurs, les micromites peuvent être utilisées à la place de figurines de sondes-éclairateurs. Si un joueur possède des figurines de micromites en trop, ces dernières peuvent être placées sur un même socle afin de remplacer un drone-foreuse.

Si un joueur le souhaite, plusieurs micromites peuvent être placées sur un même socle et utilisées à la place d'un drone-foreuse, les figurines de micromites pouvant être modifiées pour les montrer transportant de la roche, des cailloux ou de la flore.

Plateforme à Suspenseurs

Type : Équipement

Les **plateformes à suspenseurs** sont des supports en forme de disque utilisées pour porter, soulever et transporter des chargements relativement importants. Leurs suspenseurs internes permettent de supporter des charges lourdes, ce qui leur permet de transporter des objets sur un support en suspension dont la taille peut être supérieure au diamètre du disque.

Les *plateformes à suspenseurs* sont également utilisées pour le transport du personnel. Elles permettent à la Matriarche de la Guilde de se déplacer avec élégance – une nécessité pratique étant donné que la plupart des Matriarches se conforment à la tradition physique Boromite par laquelle elles sont considérées comme affirmant leur droit de régner. Les *plateformes à suspenseurs* sont également utilisées par les Dresseurs de Lavamites pour suivre leur meute de Chiens de Roche.

Une figurine d'infanterie qui se déplace sur une *plateforme à suspenseurs* :

- Se déplace de 6" (M6) et gagne la règle *Suspenseurs* ;
- Ne peut pas *Sprinter* ;
- Ajoute +1 à son Agilité (Ag) ;

En plus de son pilote/conducteur, une *plateforme à suspenseurs* offre 3 Places de Transport. Positionnez les figurines supplémentaires afin que leurs socles soient au contact de la *plateforme à suspenseurs* pour indiquer qu'elles sont «transportées».

Il est intéressant de noter que les figurines sur une *plateforme à suspenseurs* ne sont pas obligées de l'utiliser tout le temps. Si elles n'utilisent pas la *plateforme à suspenseurs* et que les autres figurines de l'unité effectuent un *Sprint* à une vitesse supérieure à trois fois leur statistique Mouvement (soit 3M), ils sont toujours limités à 3M et doivent effectuer un test d'épuisement sur leur propre Ag et non celui de la plateforme !

Charge Vorpale

Type : Équipement

Une *Charge Vorpale* est une chambre de confinement de champ d'anti-matière régulièrement déployée par les Boromites dans le cadre de leurs opérations d'extractions minières, et parfois contre leurs ennemis les plus malchanceux ! Elle est représentée par une figurine sur un socle de taille standard et est incluse comme équipement d'une unité d'infanterie. Jusqu'à ce qu'elle soit relâchée, elle peut être ciblée comme n'importe quel autre équipement par l'obtention de *Succès*.

- Une unité peut activer une *Charge Vorpale* lorsqu'elle reçoit un ordre et effectue n'importe quelle action (pas en *Réaction*), même si elle devient *Down (À Terre)* suite à un échec à un test d'ordre ou forcée d'effectuer une action en conséquence d'un *Dé d'Événement*.
- Une fois activée, l'utilisateur désigne la figurine d'infanterie relâchant la *Charge Vorpale*, puis indique une direction et lance 2D6. La *Charge Vorpale* se déplace de la distance obtenue par le jet de dés, dans la direction indiquée et en mesurant depuis la figurine relâchant la *Charge Vorpale* : aucune partie du socle de la *Charge Vorpale* ne peut être déplacée au-delà de la distance indiquée par le jet de dés depuis la figurine qui la relâche.
- Une *Charge Vorpale* activée est une boule d'antimatière en mouvement, mais par commodité, nous utilisons la figurine de *Charge Vorpale* pour la représenter.
- Si le socle de la *Charge Vorpale* touche une autre figurine durant son déplacement, la figurine touchée doit effectuer un test d'Agilité : sur un échec, la figurine est touchée.
 - Les équipements, sondes et drones-compagnons ratent automatiquement leur test d'Ag – le test d'Ag n'est donc pas nécessaire.
 - Une figurine touchée par une *Charge Vorpale* **rate automatiquement** son test de Res subit une Blessure ou effectue un jet sur le *Tableau des Dégâts* – si elle en possède un – et est retirée comme perte en cas d'élimination.
 - Lorsque vous devez effectuer un jet sur le *Tableau des Dégâts*, lancez un D10 pour déterminer le résultat, quel que soit la valeur de Res de la cible.
 - Une unité qui subit une ou plusieurs pertes à cause d'une *Charge Vorpale* ou qui doit effectuer un jet sur le *Tableau des Dégâts* reçoit également un *Stress* comme lorsqu'elle est touchée par un tir.
 - Les murs et structures n'effectuent pas de test d'Ag et rate automatiquement. La *Charge Vorpale* possède *Démolition VI 10* contre n'importe quelle structure qu'elle touche et n'est pas arrêtée par le contact avec une structure et continue d'avancer normalement, frappant potentiellement les figurines qui se trouvent à l'intérieur. Référez-vous à la section *Bâtiments* du Livre de Règles pour plus de détails.
- Une fois relâchée, une *Charge Vorpale* est considérée comme un élément du champ de bataille et la zone de son socle devient un espace infranchissable.
- Une unité ne peut pas effectuer de réaction contre une *Charge Vorpale*.

- Une *Charge Vorpale* ne peut pas être ciblée ou assaillie et ne peut pas être affectée par des munitions spéciales.
- Une *Charge Vorpale* activée bloque la LdV et tous les tirs traversant son socle (de 25mm)
- Les figurines se déplaçant en contact lors d'un assaut doivent agir comme si elles avaient été assaillie par celle-ci – voir ci-dessous.

Une fois une *Charge Vorpale* relâchée, placez un *Dé d'Événement* dans le sac au début de chaque tour où la *Charge Vorpale* reste en jeu. Lorsque le *Dé d'Événement* est tiré, la *Charge Vorpale* se déplace de 2D6" dans une direction aléatoire et les dégâts sont résolus comme expliqué ci-dessus. Si le total des 2D6 est 11" ou 12", déplacez la *Charge Vorpale* de la distance indiquée, provoquant des dégâts si nécessaire, puis se désintègre : une fois les dégâts résolus, défaussez la figurine et son dé d'ordre.

- Si la *Charge Vorpale* se déplace hors de la table, elle ne réapparaît pas et est considérée comme désintégrée.
- Si plusieurs *Charges Vorpales* sont toujours en jeu au début d'un tour, placez un dé coloré différent dans le sac pour chacune d'elles.

Si vous n'avez pas suffisamment de dés d'ordre de différentes couleurs, utilisez simplement une troisième couleur pour tous les Dés d'Événement des *Charges Vorpales* et déterminez au hasard celle qui sera activée lorsqu'un tel dé sera tiré – assurez-vous cependant qu'il n'y ait qu'une seule activation pour chaque *Charge Vorpale* !

Précision à propos des Charges Vorpales

Une charge vorpale est automatiquement détruite et retirée du jeu si elle est touchée par une autre charge vorpale (elle n'a pas d'Ag). De plus, une charge qui entre en contact avec une charge inactive compte comme si elle avait touché l'autre charge (voir ci-dessus), et est donc également retirée.

OPTIONS D'ARMÉE

Les Boromites possèdent également des Options d'Armée suivantes qui leur sont propres :

- Blocage ! – 2pts.
- Contrefragment+0 – 2 pour 1pt.
- Debout ! – 1pt.
- En Formation ! – 2pts.
- Bonne Préparation – 1pt.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX BOROMITES

Reportez-vous au supplément *Jouer une Partie* pour plus de détails sur l'utilisation des sélecteurs. Un des trois sélecteurs boromites doit être choisi parmi : une force de **Chantier de Clan**, généralement rencontrée sur une exploitation minière ou protégeant une de leurs revendications ; une force de **Sécurité de la Guilde**, qui est ce qui ressemble le plus à une armée boromite qu'à une équipe de mineurs ; ou une force de **Éleveurs Lavans**, qui représente les unités d'un clan s'occupant de l'élevage et le dressage des créatures lavanes.

Unités Principales d'un Chantier de Clan (Clan)

Il s'agit de la quintessence d'un Clan de Boromites dérangés durant leur travail et forcés de se défendre.

Une force de **Chantier de Clan** doit compter **AU MOINS** un nombre d'unité d'**Équipes d'Ouvriers** égal au Niveau de Force (NF), **PLUS** deux unités supplémentaires sélectionnées parmi :

- **Équipes d'Ouvriers,**
- **Équipes de Chantier,**
- **Équipes d'Ingénieurs**

Unités Principales de Sécurité de la Guilde (Guilde)

C'est la réponse typique d'une Guilde obligée de se défendre ou d'entreprendre une action militaire pour défendre une de leur revendication.

Une force de Sécurité de la Guilde doit compter **AU MOINS** un nombre d'unité de **Sécurité de la Guilde** égal au Niveau de Force, **PLUS** deux unités supplémentaires sélectionnées parmi :

- **Commandement Boromite OU Matriarche/Guildesse.**
- **Équipes de Sécurité,**
- **Équipes d'Arme de la Guilde,**

Unités Principales d'Éleveurs Lavans (Éleveurs)

Ce sélecteur représente une force alignée par les puristes Boromites et les centres de dressage lavans, comme le très réputé Élevage du Clan Jhemlin.

Une force d'Éleveurs doit compter **AU MOINS** un **Dresseur de Lavamites**, **PLUS** un nombre d'unités équivalent au Niveau de Force, sélectionnées parmi :

- **Dresseur de Lavamites,**
- **Cavalerie de Roche du Contremaître,**
- **Cavalerie de Roche,**
- **Matronite**

Modifications importantes

Depuis la version 2.11J, le coût basique d'une unité de Dresseur de Lavamite est désormais de **9pts** avec l'option d'amélioration des Molosses de Roches plafonnée à 2 points pour l'unité entière. L'unité a également reçu la possibilité de faire monter le Dresseur ou Maître-Dresseur sur une locomote à la place de sa plateforme à suspenseurs, tout en conservant sa classe d'Infanterie (Bêtes).

PROFIL DES UNITÉS BOROMITES

COMMANDEMENT BOROMITE									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 10	
Spécial : Vous pouvez sélectionner une unité de Père des Roches OU de Matriarche/Guildesse, jamais les deux en même temps.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Contremaître avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Masse Compactrice, Grenades à Implosion	4	5	6	6	6(7)	6	10	Commandement, Coriace 2, Escorte	
0 x Père des Roches avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Masse Compactrice, Grenade à Implosion	4	5	6	6	6(7)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 3, Escorte, Héros, Unique,	
2 x Vétéran avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Grenades à Implosion	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Vétéran supplémentaires @2pts chacun • 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • 0-1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer le Contremaître par un Père des Roches @2pts • Remplacer la Masse Extractrice du Contremaître ou du Père de Roche par un Lectro Fouet @Gratuit • Remplacer toutes les Grenades à Implosion de l'unité par des Charges Fractale @1pt pour l'unité entière • Remplacer l'unité par le Père des Roches Tas Geren'do @5pts (voir profil ci-dessous) 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
• Clan : 0 – NF		• Guilde : 0 – NF			• Éleveurs : 0 – NF				

UNITÉ DE PERSONNAGE : LE PÈRE DES ROCHES TAS GEREN'DO									
<i>Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement Boromite)</i>								Coût : 15	
Note : Tas Geren'do peut être sélectionné en remplacement d'une unité de Commandement Boromite et comptera comme un Père des Roches pour tout ce qui concerne les sélections d'unité.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Père des Roches Tas Geren'do avec Armure Reflex, Masse Compactrice, Lectro Fouet, Grenade à Implosion, sur Plateforme à Suspenseurs avec module-amplificateur HL intégré et module-foreuse	6	6	6	6	8(10)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Pas de Sprint, Unique	
2 x Ouvrier Vétéran avec Armure Reflex, Masse Compactrice, Grenades à Implosion	4	5	6	6	6(7)	6	9	-	
Module-amplificateur HL intégré et module-foreuse : Aucune figurine n'est requise pour les représenter (même si vous le pouvez), mais chaque module peut-être ciblé comme s'il s'agissait de drones-compagnons (voir <i>Guide des Armes et Équipements</i>).									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Vétéran supplémentaires @2pts chacun • 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • 0-1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer toutes les Grenades à Implosion de l'unité par des Charges Fractale @1pt pour l'unité entière 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
• Clan : 0 – NF		• Guilde : 0 – NF			• Éleveurs : 0 – NF				

Matriarche/Guildesse									
Infanterie de Commandement									Coût : 5
Spécial : Vous pouvez sélectionner une unité de Père des Roches OU de Matriarche/Guildesse, jamais les deux en même temps. Le Drone-Amplificateur HL peut devenir un module de la plateforme suspensive, pouvant être pris pour cible comme tout drone-compagnon.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Matriarche avec Armure Reflex, sur Plateforme Suspensive	6	6	(5)	6	6(8)	6	9	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Pas de Sprint	
0 x Guildesse avec Armure Reflex, Pistolet Plasma	4	5	5	6	6(8)	8	10	Commandement, Coriace, Escorte, Héros	
0 x Guildesse Arran Gestalin avec Armure Reflex, Pistolet Plasma personnalisé	4	5	5	6	6(8)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Unique	
2 x Drone-Arme avec Carabine Plasma	-	-	(5)	-	-	-	-	-	
1 x Drone/Module Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Augmente la Res de la Matriarche et de la Guildesse uniquement),	
Pistolet Plasma Personnalisé : Arran Gestalin possède une arme personnalisée et incrustée de bijoux, qui ne fonctionne qu'avec son propre ADN. Ce pistolet lui confère un bonus de +1 en Prc au tir et au corps-à-corps.									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • AU CHOIX : ◦ 0-1 Guildesse @4pts OU <ul style="list-style-type: none"> ◦ Guildesse Arran Gestalin @6pts • 0-1 Drone-Foreuse @1pt (<i>coût volontairement différent pour la Matriarche</i>) • 0-1 Drone-Observateur @1pt (<i>généralement sous la forme d'une micromite</i>) • 0-2 Drones-Armes supplémentaires @1pt chacun • 0-4 Couvains de Larves @1pt chacun 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : 0 - 1			• Guilde : 0 - 1			• Éleveurs : 0 - 1			

Unités de Chantier du Clan									
Équipe d'Ouvriers									
Infanterie									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Superviseur avec Compacteur de Masse, Pistolet Mag, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6	6	9	Coriace, Kit de Démolition	
4 x Ouvrier avec Compacteur de Masse, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6	6	9	Kit de Démolition	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Ouvriers supplémentaires @2pts chacun • Donner à tous les membres de l'unité des Armures Reflex @1pt pour l'unité • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • AU CHOIX : ◦ 0-2 Couvains de Larves @1pt chacun OU <ul style="list-style-type: none"> ◦ 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • 0-2 Charges Vorpales @1pt en tout • 0-1 Micromite @1pt • Remplacer toutes les Grenades à Implosion par des Charges Fractales @1pt pour l'unité 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : NF+			• Guilde : 0 - ½NF			• Éleveurs : 0 - NFx2			

Équipe de Chantier									
Équipe d'Arme									Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
2 x Opérateur avec Pistolet Mag	4	5	5	6	6	6	9	-	
1 x Foreuse Frag	5	-	-	11	-	-	-	Arme d'Appui, Verrouillage Fractal, Démolition VI 5+4	
1 x Micromite	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Opérateur supplémentaire @2pts • Donner à tous les membres de l'unité des Armures Reflex @1pt pour l'unité • 0-2 Micromites @1pt en tout • 0-2 Drones-Foreuses @2pts chacun • AU CHOIX : ◦ 0-2 Couvains de Larves @1pt chacun OU <ul style="list-style-type: none"> ◦ 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • Remplacer la Foreuse Frag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ une Foreuse Frag Lourde et un Opérateur supplémentaire (Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) ◦ un Mortier Mag avec <i>Charge Sismique</i> et un Opérateur supplémentaire (Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
Niveau de Force minimum : 2+ (Foreur Frag Lourd et Mortier Mag uniquement)									
• Clan : 0 - NF+1			• Guilde : 0 - ½NF			• Éleveurs : 0 - NF			

EQUIPE D'INGÉNIEURS

Infanterie									Coût : 7
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
0 x Chef Ingénieur avec Armure Reflex, Pistolet Plasma, Masse Compactrice, Charges Fractales	4	5	5	6	6(7)	6	9	Coriace 2, Matériel de Démolition	
2 x Ingénieur avec Armure Reflex, Pistolet Plasma, Masse Compactrice, Charges Fractales	5	5	5	6	6(7)	6	9	Matériel de Démolition	
1 x Auto-Atelier	-	-	-	-	(5)	-	-	Équipement, Auto-Atelier	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Chef Ingénieur @3pts • 0-2 Ingénieurs supplémentaires @2pts • 0-4 Charges Vorpales @1pt pour 2 Charges, 2pts pour 4 Charges • 0-2 Drones-Foreuses @2pts chacun • 0-1 Micromite @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : 0 – NF			• Guilde : 0 – ½NF			• Éleveurs : Aucun			

REMORQUEUR BOROMITE

Véhicule									Coût : 19
Note : La Foreuse Frag intégrée du Remorqueur Boromite possède un arc de tir limité à 90° vers l'avant et en ligne droite.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Transporteur Boromite avec Foreuse Frag intégrée, Appui Léger Mag	5	5	5	-	13	6	9	Très Grand, Auto-Réparation, DOM2, Suspenseurs, Transport 10	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Drone-Observateur @1pt • 0-1 Drone-Défecteur @2pts • Remplacer l'Appui Léger Mag par un Canon Mag @Gratuit • Remplacer la Foreuse Frag intégrée par un second ALM externe ou un Canon Mag @3pts (Force de Guilde uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : 0 – 1/Équipe d'Ouvriers			• Guilde : 0 – NF			• Éleveurs : 0 – 1/Équipe d'Ouvriers			

FRAGMENT DE SONDES-ÉCLAIREURS

Sondes									Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
4 x Sonde-Éclaireur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde	
Options d'Amélioration									
• 0-NF Sondes-Éclaireurs supplémentaires @1pt chacune									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : 0 – 1			• Guilde : 0 – 1			• Éleveurs : 0 – 1			

UNITÉS DE SÉCURITÉ DE LA GUILDE

EQUIPE DE SÉCURITÉ

Infanterie									Coût : 11
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef d'Équipe avec Armure Reflex, Pistolet ou Fusil Mag, Masse Compactrice, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	9	Coriace	
4 x Agents de Sécurité avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades à Implosion	5	5	5	5	6(7)	8	9		
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Agents de Sécurité supplémentaires @2pts chacun • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • 0-1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer la Masse Compactrice du Chef d'Équipe par un Lectro Fouet @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Clan : 0 – ½NF			• Guilde : NF+			• Éleveurs : Aucun			

ÉQUIPE D'ARME DE LA GUILDE

Équipe d'Arme									Coût : 7
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Opérateur avec Armure Reflex, Pistolet Mag	4	5	5	6	6(7)	6	9	Coriace	
1 x Opérateur avec Armure Reflex, Pistolet Mag	4	5	5	6	6(7)	6	9	–	
1 x Appui Léger Mag (ALM)	5	–	–	11	–	–	–	Arme d'Appui, TBP, TR	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Opérateur supplémentaire @2pts • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag @Gratuit ◦ Lanceur-X et munitions spéciales (Arc, Prise, Net) @2pts ◦ Canon Mag Lourde et un opérateur supplémentaire (Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) ◦ Appui Mag Lourde et un opérateur supplémentaire (Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
Niveau de Force minimum : 2+ (Canon Mag Lourde, Appui Lourde Mag uniquement) <ul style="list-style-type: none"> • Clan : 0 – 1 • Guilde : 0 – NF • Éleveurs : Aucun 									

ÉQUIPE DE SPÉCIALISTES DE LA GUILDE

Équipe d'Arme									Coût : 8
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Opérateur avec Armure Reflex, Pistolet Mag	4	5	5	6	6(7)	6	9	Coriace	
1 x Opérateur avec Armure Reflex, Pistolet Mag	4	5	5	6	6(7)	6	9	–	
1 x Canon Plasma Boromite	5	–	–	11	–	–	–	Arme d'Appui, Dissipation	
0 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Opérateur supplémentaire @2pts • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • Remplacer le Canon Plasma par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Appui Léger Plasma @1pt ◦ Obusier-X et munitions spéciales (Arc, Prise et Net) et un opérateur supplémentaire (Équipe d'Arme Lourde) @3pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
Niveau de Force minimum : 2+ (Obusier-X uniquement) <ul style="list-style-type: none"> • Clan : Aucun • Guilde : 0 – ½NF • Éleveurs : Aucun 									

UNITÉS LAVANES

DRESSEUR DE LAVAMITES

Bêtes									Coût : 9
Note : Une unité de Dresseur de Lavamites acquiert la capacité Attaque Sauvage de ses Chiens ou Molosses de Roche.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Dresseur de Lavamites avec Armure Reflex, Pistolet Plasma, Lectro Fouet, sur Plateforme à Suspenseurs	6	6	6	6	6(7)	6	9	(Attaque Sauvage), Coriace 2, Pas de Sprint (plateforme)	
0 x Dresseur de Lavamites avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Fouet, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Attaque Sauvage, Coriace 2	
0 x Maître Dresseur avec Armure Reflex, Pistolet Plasma, Lectro Fouet, sur Plateforme à Suspenseurs	6	6	6	6	6(7)	7	10	(Attaque Sauvage), Blessure, Coriace 3, Pas de Sprint (plateforme)	
0 x Maître Dresseur avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Fouet, sur Locomite	7	6	6	8	7(8)	7	10	Attaque Sauvage, Blessure, Coriace 3	
3 x Chien de Roche Lavamite	5	5	5	6	7	6	5	Attaque Sauvage	
0 x Molosse de Roche Lavamite	6	6	5	7	8	6	5	Attaque Sauvage, Frénésie	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-2 Chiens de Roche Lavamites @2pts chacun • 0-1 Drone-Foreuse @2pts • Remplacer TOUS les Chiens de Roche Lavamites par des Molosses de Roche Lavamites @2pts pour l'unité entière • Remplacer le Dresseur de Lavamites par un Maître Dresseur @2pts (Éleveurs uniquement) • Remplacer la Plateforme à Suspenseurs du Dresseur de Lavamites ou le Maître Dresseur par une Locomite @2pts (Force d'Éleveurs uniquement ; l'unité reste une unité de Bêtes) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> • Clan : 0 – NF • Guilde : 0 – NF • Éleveurs : 1+ 									

Note Spéciale : La Cavalerie de Roche en Assaut

Lorsqu'un Cavalier de Roche lance un assaut, le **cavalier** et sa **monture locomite** participent tous deux à l'assaut, comme c'est le cas pour toutes les montures bestiales. La stat combinée de Prc indiquée est utilisée pour les deux au TBP, et la For de la monture est utilisée pour les deux au corps-à-corps.

Pour les unités de Cavalerie de Roche, cela signifie que les cavaliers tirent avec leurs carabines plasma au tir à bout portant (TBP) avec 1×VI 2 ou 2×VI 0 en *Tirs*. Les locomites utilisent également leur **Crachat de Lave** (1×VI 2 en *Tirs*). Cela donne un total de 2×VI 2 en *Tirs* à Prc 5 au TBP (ou 2×VI 0 et 1×VI 2) par figurine. Comme ils possèdent la règle spéciale *Attaque Éclair*, les **Cavaliers de Roche** peuvent aussi se déplacer hors du corps-à-corps après le TBP (mais peu le font).

En combat au corps-à-corps, un cavalier et sa locomite attaquent tous deux en utilisant la For de la locomite, ce qui donne 3×VI 2 en *Attaques* avec une For 8, également par figurine.

Typiquement, lors d'une charge ou d'une contrecharge, un Cavalier de Roche bénéficie d'un bonus de +1 au corps-à-corps, et obtiendra une réussite sur un jet de 1 à 9 par Attaque. Autant dire qu'il existe peu d'unités capables de supporter la charge lancée d'une Cavalerie de Roche !

ESCADRON DE CAVALERIE DE ROCHE DU CONTREMAÎTRE*Unité de Cavalerie de Commandement***Coût : 16**

Pied-à-Terre : Un Escadron de Cavalerie de Roche du Contremaître met pied-à-terre en tant que *Commandement Boromite* avec un *Contremaître* – les *Locomites* laissées sans surveillance s'enfuient à toutes pattes ! Les figurines qui mettent pied-à-terre ne bénéficient plus des règles spéciales apportées par leurs montures (indiquées entre parenthèses et en italique sur chaque profil).

Places de Transport : Les Locomites **ne peuvent pas** être transportées dans un véhicule de transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Contremaître de Cavalerie de Roche avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Lance, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	7	10	Commandement, Coriace 2, Escorte, (<i>Attaque Éclair, Attaque Sauvage</i>)
0 x Guildesse Arran Gestalin avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Pistolet Plasma personnalisé, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Unique, (<i>Attaque Éclair, Attaque Sauvage</i>)
2 x Cavalier de Roche avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Lance, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	(<i>Attaque Éclair, Attaque Sauvage</i>)

Pistolet Plasma Personnalisé : Arran Gestalin possède une arme personnalisé et incrusté de bijoux, qui ne fonctionne qu'avec son propre ADN. Ce pistolet lui confère un bonus de +1 en Prc au tir et au corps-à-corps.

Options d'Amélioration

- 0–1 Cavalier de Roche supplémentaire @4pts
- Remplacer le Contremaître de la Cavalerie de Roche par la **Guildesse Arran Gestalin** @2pts (Clan ou Guilde uniquement)

Options d'Amélioration si Arran Gestalin est sélectionnée

- 0–1 Drone-Observateur @1pt
- 0–1 Drone-Amplificateur HL @1pt
- 0–2 Drones-Armes @1pt chacun

Restrictions d'Armée/Unités**Choix Limité**

- **Clan** : 0 – 1
- **Guilde** : 0 – 1
- **Éleveurs** : 0–NF

ESCADRON DE CAVALERIE DE ROCHE*Unité de Cavalerie***Coût : 14**

Pied-à-Terre : Un Escadron de Cavalerie de Roche met pied-à-terre en tant qu'Équipe de Sécurité – les *Locomites* sans surveillance s'enfuient ! Les figurines qui mettent pied-à-terre ne bénéficient plus des règles spéciales apportées par leurs montures (indiquées entre parenthèses sur chaque profil).

Places de Transport : Les Locomites ne peuvent pas être transportées dans un véhicule de transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef de Cavalerie de Roche avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Lance, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	Commandement, Coriace, (<i>Attaque Éclair, Attaque Sauvage</i>)
2 x Cavalier de Roche avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Lectro Lance, sur Locomite	7	6	5	8	7(8)	6	9	(<i>Attaque Éclair, Attaque Sauvage</i>)

Options d'Amélioration

- 0–2 Cavaliers de Roche supplémentaires @4pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités

- **Clan** : 0 – NF
- **Guilde** : 0 – ½NF
- **Éleveurs** : Illimité

MÈRE-PORTEUSE MATRONITE*Mastodonte***Coût : 31**

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Mère-Porteuse Matronite avec équipage boromite, Appui Léger Mag (x3), Canon Mag Lourd	4	4	5	10	15	6	9	Attaques 2×VI 6, Couvains de Larves 3, Crachat de Lave : 1×VI 6, Dégâts Massifs, DOM2, Mastodonte, Très Grand
3 x Couvain de Larves (Passagers)	–	5	5	6	7	6	5	Attaques 3×VI 1 ; Crachat de Lave : 1×VI 1

Options d'Amélioration

- 0–2 Micromites @1pt en tout
- Remplacer le Canon Mag Lourd par un Appui Lourd Mag ou un Appui Léger Mag @Gratuit
- 0–2 Drones Défecteur @2pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités**Niveau de Force Minimum : 2+**

- **Clan** : 0 – 1
- **Guilde** : Aucun
- **Éleveurs** : 0 – ½NF

RÉSUMÉ DES GUILDES ET CLANS BOROMITES

RÉSUMÉ DES SÉLECTEURS DES GUILDES ET CLANS BOROMITES

- Une force de **Chantier de Clan** doit comprendre au moins **NF** x **Équipes d'Ouvriers** plus deux unités supplémentaires sélectionnées parmi les unités suivantes : **Équipes d'Ouvriers** ; **Équipe d'Ingénieurs** ; **Équipes de Chantier**
- Une force de **Sécurité de la Guilde** doit comprendre au moins **NF** x **Équipes de Sécurité** plus deux unités supplémentaires sélectionnées parmi les unités suivantes : **Commandement Boromite** ou **Matriarche/Guildesse** ; **Équipes de Sécurité** ; **Équipes d'Arme de la Guilde**, et.
- Une force d'**Éleveurs Lavan** doit comprendre au moins **1** x **Dresseur de Lavamites** plus un nombre d'unités égal au **NF** choisi parmi les unités suivantes : **Dresseur de Lavamites** ; **Cavalerie de Roche du Contremaître** ; **Cavalerie de Roche** ; **Mère-Porteuse Matronite**.

Les Unités Principales sont indiquées par le mot-clé ^{Princ}

Note : *Arran Gestalin* est un Personnage **Unique** et **ne peut donc pas** se trouver à la fois dans une unité de **Matriarche/Guildesse** et dans une **Cavalerie de Roche du Contremaître**, la technologie antaréenne ne permettant pas encore le don d'ubiquité !

Unités/Escouades	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Force de Clan	Force de Guilde	Force d'Éleveurs
Commandement Boromite	10	O	1	0–NF	0–NF ^{Princ}	0–NF
Matriarche/Guildesse	5	O	1	0–1	0–1 ^{Princ}	0–1
Équipe d'Ouvriers	10	N	1	NF+ ^{Princ}	0– ½NF	0–NF×2
Équipe de Sécurité	11	N	1	0– ½NF	NF+ ^{Princ}	Aucun
Équipe de Chantier	6	N	1	0–NF+1 ^{Princ}	0– ½NF	0–NF
Équipe d'Arme de la Guilde	7	N	1	0–1	0–NF ^{Princ}	Aucun
Équipe de Spécialistes de la Guilde	8	N	1	Aucun	0– ½NF	Aucun
Remorqueur Boromite	19	N	2	0–1/Équipe d'Ouvriers	0–NF	0–1/Équipe d'Ouvriers
Fragment de Sondes-Éclaireurs	5	N	1	0–1	0–1	0–1
Ingénieurs	7	N	1	0–NF ^{Princ}	0– ½NF	Aucun
Dresseur de Lavamites	9	N	1	0–NF	0–NF	1+ ^{Princ}
Cavalerie de Roche du Contremaître	16	O	1	0–1	0–1	0–NF ^{Princ}
Cavalerie de Roche	14	N	1	0–NF	0– ½NF	0+ ^{Princ}
Mère-Porteuse Matronite	31	N	2	0–1	Aucun	0– ½NF ^{Princ}

OPTIONS D'ARMÉE DES GUILDES ET CLANS BOROMITES

Options d'Armée	Coût	Max.	Résumé
Blocage !	2	NF×2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac.
Bonne Préparation	1	NF×2	Ajouter +2 à une seule Relance.
Contrefragment +0	2 pour 1	NF×2	Contre un Dé IMTel de l'adversaire sans bonus.
Debout !	1	NF	<i>Test de Récupération</i> réussit sur 1 à 9.
En Formation !	2	NF (1/tour)	Retirer 1 marqueur <i>Stress</i> à la fin du tour.

RÉSUMÉ DES CRÉATURES LAVANES

Lavan	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Couvain de Larves	4	5	5	6	7	6	5	Attaques 3×VI 1, Bête, Crachat de Lave : 1×VI 1
Chien de Roche Lavamite	5	5	5	6	7	6	5	Attaques 3×VI 2, Attaque Sauvage, Bête, Crachat de Lave : 1×VI 2
Molosse de Roche Lavamite	6	6	5	7	8	6	5	Attaques 3×VI 3, Attaque Sauvage, Bête, Crachat de Lave : 1×VI 3, Frénésie
Locomite et son cavalier	7	6	5	8	7(8)	6	5(9)	Attaques 2×VI 2 + cavalier, Attaque Sauvage, Cavalerie, Crachat de Lave : 1×VI 2
Mère-Porteuse Matronite avec équipage boromite	4	4	5	10	15	6	9	Attaques 2×VI 6, Couvains de Larves 3, Crachat de Lave : 1×VI 6, Dégâts Massifs, DOM2, Mastondonte, Très Grand
Micromite <i>Drone-Observateur</i>	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)
<i>Sonde-Éclaireur</i>	10	–	–	–	5	–	–	Sonde-Éclaireur

Notes supplémentaires et Règles Spéciales (voir Livre de Règles pour l'ensemble des Règles Spéciales)

Crachat de Lave : Les espèces lavanes crachent de la lave comme des armes de tir lors du TBP d'un assaut.

Équipage de Matronite : Celui-ci ne combat pas au corps-à-corps car leur attention est portée sur le contrôle de la Matronite.

Places de Transport : Les Locomites et Matronites ne peuvent pas être transportées par autre chose qu'une navette spatiale. Les autres créatures lavanes occupent **1 Place** dans un transport chacune.

ARSENAL BOROMITE

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
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	–	–
Masse Compactrice		10	20	30	1×VI 3/2/1	2×VI 3	Imprécis, Démolition, Souffle, VI Cumulable
Lectro Lance		C/C Uniquement			–	1×VI 2	–
Lectro Fouet		C/C Uniquement			–	3×VI 1	–
Pistolet Mag		10	20	30	1×VI 1	1×VI 1	–
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI 2	1×VI 2	–
Armes d'Appui		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (<i>Appui, Équipage x2, Res 11, M5</i>)
		Eff.	Long.	Extr.			
Appui Léger Mag		30	50	100	3×VI 2	–	TBP, TR
Appui Léger Plasma		30	40	80	3×VI 3	–	TBP, TR, Drain de Puissance
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	–	Dégâts Massifs
Canon Plasma Boromite		30	40	80	1×VI 7	–	Dissipation
Foreuse Frag		20	30	50	1×VI 4+3	–	Verrouillage Fractal, Démolition VI 5+4
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI 1	–	CL ; SOIT : Expl.D5, Souffle OU Munitions Spéciales (<i>Arc, Pulse, Net</i>)
Armes Lourdes		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (<i>Lourd, Équipage x3, M3, Res 13</i>)
		Eff.	Long.	Extr.			
Appui Lourd Mag		30	50	100	5×VI 3	–	M4, Moyen, TBP, TR
Canon Mag Lourd		50	100	250	1×VI 7	–	Dégâts Massifs, Grand
Foreuse Frag Lourde		50	100	200	1×VI 5+3	–	Démolition VI 7+4, Verrouillage Fractal, Grand
Mortier Mag Boromite		(10)30	40	60	1×VI 2	–	CL, Grand, Pesant ; SOIT : Démolition VI 3, Expl.D8+2, Souffle OU Munitions Spéciales (<i>Arc, Prise, Net</i>)
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2	–	CL, Grand, Pesant ; SOIT : Expl.D8, Souffle OU Munitions Spéciales (<i>Arc, Prise, Net</i>)
Grenades		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
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

Munitions Spéciales	Résumé des Effets
Arc	Persistant ; rayon de 3" ; Tirs directs à travers un Arc ratent sur un 6-10 ; annule les autres munitions.
Prise	Persistant ; rayon de 3" ; Les unités à l'intérieur ou se déplaçant dans la zone d'effet <i>Prise</i> doivent effectuer un test d'Ag et sur un échec, s'immobiliser.
Net	Immédiat ; Gabarit d'Explosion ; rayon de 3" ; Augmente le <i>Stress</i> jusqu'à 1D3+1 (Armes d'Appui) ou 1D5+1 (Armes Lourdes) répartis équitablement entre les unités touchées – le <i>Stress</i> est divisé par deux sur les cibles qui forcent les relances de touches.

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES BOROMITES	
Attaques [n]×VI [x]	[n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]
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 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 réussit 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 1 à 5 sur un D10.
Auto-Réparation	Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussit, l'unité peut désigner un système endommagé et effectuer 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 de <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
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 [n]	La figurine transporte jusqu'à [n] <i>Couvains de Larves</i> sur son corps qui n'apparaissent qu'en Assaut et disparaissent dès que l'Assaut est résolu. Le nombre de Couvains transporté est indiqué sur le profil de l'unité.
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 [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> , 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 tous sujets à la <i>Dissipation Critique</i> (voir règle spéciale <i>Dissipation Critique</i>).
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)
Frénésie	Un score de 10 (<i>Fiasco</i>) en attaque au C/C touche automatiquement une autre bête de la même 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.
Non-TR	Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Pesant	Subit 1 <i>Stress</i> supplémentaire sur un échec aux Tests d'Agilité
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).
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	[Tir à Bout Portant] . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)
TR	[Tir Rapide] . 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.
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).