

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

MAISONS FREEBORN

V2.011 L-1

Conseillers auprès de l'IMTel : Lea Davidson, David Horobin, Ant Sharman, Jon Harrington, Tim Bancroft, Rick Priestley, Geordie Irvin, Rik Baker, Seb Jacquet

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

Les Freeborn eux-mêmes sont les **Vardari** – le peuple des nombreux Vardos (Maison) de l'espace antaréen. Chaque Maison comprend une vaste flotte qui fait du commerce entre des groupes de mondes. La propriété de ces routes commerciales est en partie héréditaire et constitue la source de la richesse de chaque Vardo. Lorsque les routes sont contestées, les Freeborn rivaux entrent en guerre, comme ce fut le cas entre la ligue marchande d'Oszon et les Libres Marchands de Ky'am. Les querelles entre Vardari sont des affaires de famille et des questions d'honneur profondément ressenties. Les querelles peuvent durer des générations et sont rarement oubliées, même après des centaines d'années.

Les relations entre les maisons sont complexes et sont souvent réglées par des mariages mixtes entre les familles dirigeantes et des arrangements politiques conclus entre un vardo et un autre. Étant donné la nature dispersée des maisons, un capitaine de navire est un personnage important, souvent le chef d'une famille, ou doma, ainsi que le commandant d'un navire. Cependant, il existe une grande variété de structures sociales, de coutumes, de technologies, d'approches commerciales dans toutes les maisons et, fréquemment, même au sein d'une maison entre ses différents doma.

Les Freeborn ne se contentent pas de faire du commerce de marchandises et d'informations, ils font aussi du commerce de services humains, y compris celui des combattants mercenaires. Ces soldats mercenaires sont recrutés, entraînés et équipés par les Freeborn parmi les mondes les plus primitifs du Déterminat et de l'Expansion. Lorsqu'un Vardo part en guerre, ses forces sont composées à la fois de Vardari et de troupes mercenaires.

Les Freeborn ont accès à toutes les armes et armures de l'espace antaréen, mais, dans un souci de coût et de praticité, ils ont tendance à privilégier les pistolets à impulsion et les boucliers réflexes comme équipement de base résistant au combat. Au sein de la famille régnante et de ses proches, tout est permis, de l'armure de phase isorienne recyclée à grands frais aux carabines à compression et à toutes sortes d'objets exotiques. Leurs troupes de garde – les vardanari – sont normalement équipées de carabines à plasma.

L'emblème ou l'insigne le plus associé aux Freeborn n'est pas celui des Freeborn dans leur ensemble mais celui de la maison Oszon. Les Oszoni sont l'une des Maisons les plus puissantes, les plus influentes et les plus répandues de toutes les Maisons Freeborn, il n'est donc pas surprenant qu'à certains endroits, leur insigne soit considéré comme synonyme de Freeborn. En réalité, chaque maison, farouchement indépendante, possède son propre insigne ou emblème.

COMMENT JOUER LES FREEBORN ?

Comme on peut s'y attendre de la part d'une liste de marchands interstellaires, les Freeborn ont une grande variété de troupes, certaines excellentes, d'autres moins. Leurs escouades de commandement ont des options exceptionnelles, tandis que leurs vardanari (gardes) sont équipés de carabines plasma. Si tous deux possèdent une armure *Reflex*, ils disposent également de *Capes Impact* pour les aider au corps-à-corps. De même, le glisseur d'attaque Vautour, les drones de transport et de combat Freeborn sont à la hauteur de toutes les autres factions.

Toutefois, les autres unités d'infanterie sont variées, étant soit des versions allégées de l'Infanterie Algyryne sous la forme des *Domari Freeborn*, soit des *Barbares* enrôlés sur des planètes reculées. Parfois, les barbares doivent être implantés avec des *Greffes Soma* pour supprimer leurs instincts naturels : bien qu'il s'agisse de troupes légères, ils peuvent s'avérer très féroces. Ils peuvent être soutenus par des *Misgéniques* – des humains ou créatures modifiés par les expériences génétiques d'un NuHu.

En parlant de NuHu, les Freeborn sont probablement les plus puissants de l'espace antaréen, car ils expérimentent leur propre fusion de combat. Bien que puissant, il mélange les esprits et les fragments individuels des NuHu impliqués et peut être dangereux pour le survivant si l'un ou l'autre est tué.

Si cela vous semble contradictoire, c'est parce que c'est probablement le cas : en accord avec leur goût, une armée de Freeborn est très variée et requiert subtilité et finesse. Bien qu'ils disposent d'options similaires à celles des autres listes (y compris les bêtes sauvages !), ils sont typiquement une force équipée plus légèrement, nécessitant les bons composants au bon moment.

Ces options permettent un jeu extrêmement intéressant et personnalisé. En conséquence, la tendance naturelle de nombreux joueurs Freeborn est de créer leur propre Maison Freeborn avec son propre historique, les Delhren du Prince Batu en étant une et le Vardos Cadix une autre.



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX FREEBORN

Les règles, la technologie et les équipements qui suivent sont propres aux forces des marchands emblématiques d'Antarès : les Maisons *Freeborn*. Cette liste peut également être utilisée pour représenter une compagnie de mercenaires ou d'armées privées, les *Vardanari* représentant les unités d'élite et les *Domari* (ou *Barbares*) les soldats moins bien entraînés ou plus réticents.

Sont également incluses certaines des unités Mercenaires d'élite.

Une force de Récupérateurs pourrait être représentée par les suggestions précédentes avec un *Commandement Domari* améliorée en Boromites et une seule *Équipe d'Ouvriers Boromites* remplaçant une escouade *Domari*. Une armée de Récupérateurs plus importante et plus Boromite pourrait être représentée par des *Domari* et des alliés d'une armée de *Chantier Boromite* plus petite. Les règles pour les alliances et les mercenaires sont dans le guide *Jouer une Partie*.

Terminologie

Une *Maison Freeborn* est appelée *vardos*, et sa population les *vardosi* (parfois *vardari*). Un *vardos* est dirigé par un *Vard*, terme qui est à peu près une fusion entre le roi/reine, le chef d'entreprise et le président d'une corporation. Au sein d'un *vardos*, il existe un nombre variable de familles appelées *domas*, chaque *domas* exploitant généralement un ou plusieurs vaisseaux de commerce, comme les frégates *Freeborn*, ou en se spécialisant dans une des activités de la *Maison*, comme la production.

En général, les *vardanari* sont l'élite, le garde rapprochée personnelle de toute *Maison Freeborn* et forment le noyau de son armée régulière. En revanche, les *domari* sont des *Freeborn* entraînés, issus de l'équipage d'un vaisseau ou de la population *Freeborn*. Les barbares sont les peuples primitifs engagés par les *Freeborn* sur des mondes qui n'ont plus accès à une technologie avancée, généralement parce que leurs systèmes ont été coupés du Nexus d'Antarès pendant trop longtemps.

RÈGLES SPÉCIALES FREEBORN

Isolation IMTel

Les véhicules *Freeborn* sont délibérément dotés de capacités sophistiquées d'anti-IMTel et de filtrage des fragments, conçues pour garantir leur isolation de l'IMTel et de l'infestation de nanopores hostiles. Combiné aux capacités de production et de logistique des *Freeborn*, cela réduit la sensibilité des véhicules aux munitions spéciales telles que *Parasites*.

Pour refléter cela, les règles suivantes s'appliquent. Tous les véhicules et machines dotés d'une *Isolation IMTel* :

- ne perdent que 1 point de Res lorsqu'ils se trouvent dans la zone d'effet d'une munition spéciale *Parasite*.
- gagnent un bonus de +1 en Co pour tous les tests contre les attaques de type IMTel, tels que celles provenant d'une *Matrice Subversive* ennemie.

ARSENAL FREEBORN

Les *Freeborn* utilisent un large éventail d'armes provenant d'origines diverses. Bien que certaines de ces armes soient disponibles en tant qu'équipées d'armes *Freeborn*, la variété même de ces armes permet aux joueurs d'utiliser des armes provenant d'autres sources, même si aucune arme *Freeborn* « officielle » n'est disponible.

MUNITIONS SPÉCIALES

Les *Freeborn* ont accès aux munitions spéciales suivantes pour toutes les armes pouvant les utiliser (*Frondes-X*, *Lanceurs-X* et *Obusiers-X*).

- Arc
- Parasite
- Pulse
- Net
- Netfronde (*Frondes-X* et *Lanceurs-X* auxiliaires Mercenaires)

ARMURES ET ÉQUIPEMENT

Les *Freeborn* utilisent les équipements les plus avancés qu'ils peuvent concevoir, sans devoir se connecter à un IMTel. Les drones qu'ils fabriquent peuvent ressembler à ceux de la Concorde ou du Sénatex, mais ils n'ont pas toutes les capacités de raisonnement de leurs homonymes et sont souvent écartés comme une faiblesse potentielle dans un fragment *Freeborn*.

Les véhicules *Freeborn* sont assemblés à partir de modèles *Algoryns*, de la Concorde ou du Sénatex. Les véhicules de type Sénatex sont rares, sauf parmi les *Maisons* alliées au Sénatex, car ils dépendent jusqu'à un certain degré de la bio-ingénierie de l'IMTel *Isorienne*.

Greffes Soma

Type : Implants

Il s'agit d'une technologie immonde, bannie dans une grande partie de tout l'espace Antaréen, principalement au sein des factions de l'IMTel, mais aussi parmi les Boromites et *Algoryns*. Les *Greffes Soma* sont des nanofibres qui se développent dans le cerveau en neutralisant certaines connexions de zones spécifiques, privant ainsi tout libre arbitre. Ces greffes sont le plus souvent implantées sur des Barbares par certaines *Maisons* (dépourvues d'éthique) afin de les transformer en une infanterie populaire et bon marché – de la chair à canon en somme.

Les *Greffes Soma* ne sont pas activées au début d'une partie. Lorsqu'une unité équipée de *Greffes Soma* doit effectuer un test basé sur le Co, le joueur qui la contrôle peut indiquer qu'il active les *Greffes Soma* avant de lancer le dé. Une fois activés, ces implants ne peuvent plus être désactivés jusqu'à la fin de la partie et provoquent les effets suivants :

- L'unité réussit tous ses tests de Co (*Ordre*, *Récupération*, etc.), sauf sur un résultat de 10 (*Fiasco*) au jet de dé.
- L'unité peut toujours subir une *Rupture Automatique* selon sa statistique Co d'origine.
- Si un 10 est obtenu lors d'un test de Co et que l'unité n'est pas brisée (comme pour un *Test de Rupture*, par exemple), les *Greffes Soma* subissent un **dysfonctionnement**.

Un dysfonctionnement des *Greffes Soma* provoquent les effets suivants :

- L'unité échoue automatiquement à tous ses tests basés sur l'Initiative.
- Lorsque l'unité reçoit un dé d'ordre, lancez le dé pour déterminer un ordre aléatoirement. Cet ordre aléatoire doit être effectué normalement, mais la manière dont il est exécuté dépend du joueur qui contrôle l'unité.

Exemple : Une unité qui obtient un ordre *Fire (Tir)* au hasard ne sera pas obligée de tirer à proprement parlé, mais elle ne pourra pas se déplacer et sera considérée comme ayant effectué un ordre *Fire (Tir)*.

Capacités Misgéniques

Type : Innées (Manipulations génétiques)

L'une des avancées technologiques les moins savoureuses est celle réalisée par les *Dissidents NuHu* et leurs expériences sur les humains. Ces expériences produisent les *Misgéniques*, dont les meilleurs sont utilisés au combat. En raison de ces expériences – illégales – peu de *Maisons Freeborn* travaillent avec ces *Dissidents NuHu*, ce qui les sépare largement des véritables *vardosi*.

Une unité *Misgéniques* possède toujours une *Capacité Misgénique* gratuite, choisie dans le tableau des *Capacités Misgéniques* par le joueur avant la partie (il n'est pas nécessaire que ce soit la même à chaque partie).

Il est possible d'acheter jusqu'à trois autres *Capacités Misgéniques* du tableau, mais pas de les choisir. Effectuez le(s) jet(s) au début de la partie lorsque l'unité est déployée ou lorsqu'elle reçoit son premier ordre si elle n'est pas déployée au début de la partie. Si le résultat est une capacité que l'unité possède déjà, refaites un jet, sauf si la capacité indique le contraire. Chaque capacité se cumule avec les bonus des autres capacités.

D10 Capacité Misgénique	
1	Violence Extrême : 2 attaques au Corps-à-Corps.
2	Peau Renforcée/Noueuse : Res 6 ; Res 7 si sélectionné une seconde fois.
3	Surpuissance Musculaire : For 7 et +1 en Sauvegarde au Corps-à-Corps ; +2 en Sauvegarde si sélectionné une seconde fois.
4	Réflexes Fulgurants : Init 9
5	Cri Perçant : Attaque à VI 0, Portée Eff. 10"
6	Vomissement Acide : Gagne 1 tir à VI 1 au TBP et +1 en Sauvegarde au Corps-à-Corps
7	Vapeurs Toxiques : Les <i>Misgéniques</i> exsudent un nuage de vapeurs toxiques qui les rendent difficiles à cibler et qui agit comme un émétique. L'adversaire doit relancer ses jets pour toucher au Corps-à-Corps.
8	Interférence au Fragment : Toute unité ennemie à 5" ou moins recevant un dé d'ordre doit effectuer un Test d'Ordre avec une pénalité de -1 même si elle n'a pas de marqueurs <i>Stress</i> .
9	Chef Rusé : Le Chef gagne Coriace 2 et Co 8
10	Choisissez une des capacités du tableau, même si celle-ci a déjà été obtenue par un lancer.

Exemple : une unité avec Vomissement Acide en plus de Surpuissance Musculaire aura Tirs 1xVI 1 au TBP plus une For 7 et Attaques 1xVI 2 au corps-à-corps. Si une troisième capacité est achetée et que l'unité obtient Violence Extrême, les *Misgéniques* auront chacun Attaques 2xVI 2 au corps-à-corps.

Glisseurs

Les *Freeborn* utilisent un glisseur individuel, rapide et très répandu – le *Rapace* – conçu pour transporter une seule personne et son équipement. En lieu et place de la capacité de transport, les *Freeborn* fixent une variété de systèmes d'armes et un Amplificateur HL.

Le *Glisseur d'Attaque Vautour* est un véhicule de transport essentiellement civil équipé de champs de protection supplémentaires et, bien sûr, d'une arme.

OPTIONS D'ARMÉE FREEBORN

Les *Freeborn* peuvent utiliser les Options d'Armée standard suivantes, au coût indiqué :

- Blocage ! – 1pt.
- Bonne Préparation – 1 pt.
- Contrefragment+3 – 1pt pour 2 options.
- Debout ! – 2pts.
- En Formation ! – 2pts.
- Fragment Supérieur – 2pts.
- Tir Précis – 2pts.

SÉLECTEURS PRINCIPAUX FREEBORN

Référez-vous au supplément *Jouer une Partie* pour plus de détails concernant les sélecteurs. Un des deux sélecteurs de Maisons Freeborn doit être choisi parmi : **Force Vardosi** ou **Force Dissidente**

Pour faciliter la sélection, les Barbares, Domari et Vardanari sont regroupés sous leur propre sous-rubrique dans les descriptions des unités. Dans la description des unités de base, le mot «infanterie» inclut également le «commandement d'infanterie» (ainsi, par exemple, le Commandement Domari compte comme une escouade d'infanterie Domari).

UNITÉS PRINCIPALES D'UNE FORCE VARDOSI

Il s'agit du sélecteur du noyau principal des armées déployées depuis les vaisseaux Freeborn ou pouvant être rencontrées dans une flotte.

Une **Force Vardosi** doit compter un nombre d'**Escouades Domari** et/ou **Vardanari AU MOINS** égal au Niveau de Force plus un (NF+1), **PLUS** une unité supplémentaire parmi :

- **Unité d'Infanterie Vardanari,**
- **Arme d'Appui Vardanari,**
- **Unité d'Infanterie Domari,**
- **Équipe Domari de Défense du Vaisseau**

Les limitations habituelles de sélection s'appliquent toujours.

Exemple de Force Vardosi

Une puissante base d'armée pour 50 points (NF1) peut être constituée à partir de les éléments suivants et six dés d'ordre.

- 1 x Domari avec drone-observateur (10pts, principale)
- 1 x Vardanari (10pts, principale)
- 1 x Équipe d'Arme Vardanari + Lanceur-X (10pts, principale)
- 1 x Glisseur d'Attaque Vautour avec Appui Léger Plasma ou Canon Plasma (17pts, réserve)
- 1 x Fragment de Sondes-Traqueurs (3pts, réserve)

UNITÉS PRINCIPALES D'UNE FORCE DISSIDENTE

Il s'agit du sélecteur principal des NuHu ayant dépassé le stade de Renégat pour devenir des NuHu Dissidents manipulateurs accompagnés de Misgéniques et de Barbares.

Un NuHu Dissident est un choix **obligatoire**.

Une force Dissidente doit compter un nombre total d'escouades de **Guerriers Barbares** et/ou de **Rejets Misgéniques** égal au Niveau de Force plus 1 (NF+1) en plus de toute autre limitation de sélection (donc 2 au NF1, 3 au NF2 et ainsi de suite).

NOTES SUR LES FREEBORN

Comme les Freeborn utilisent tout ce qui est disponible, en achetant ou fabriquant eux-mêmes ce qu'ils ne peuvent pas trouver, une force Freeborn peut contenir beaucoup d'éléments différents. Cela la rend amusante à concevoir et à collectionner, mais donne également lieu à une prolifération d'options d'unités, de restrictions et d'interconnexions. Nous l'indiquons ici dans l'espoir que les joueurs pardonneront nos tentatives de faire de cette liste un reflet aussi fidèle que possible des Maisons Freeborn.

PROFIL DES UNITÉS FREEBORN

UNITÉS DE COMMANDEMENT FREEBORN

COMMANDEMENT DE LA FLOTTE

Infanterie de Commandement

Coût : 13

Note : Un Capitaine représente le commandant d'un navire marchand et ses Vardanari, ses excellents fabricateurs et ressources militaires. Cette unité peut être élaborée à partir de différentes figurines et sources. Les figurines d'Amano Harran, Baray Tsulmari, Hansa Nairobi et Taras Kalemon peuvent tous être utilisés pour représenter un Capitaine.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Capitaine avec Armure Reflex, Cape Impact, Trame Impact, Pistolet ou Carabine Plasma, Fronde-X et Netfronde	5	5	6	5	5(6)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros
2 x Vardanari avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)

Options d'Amélioration

- 0-2 Vardanari supplémentaires @2pts chacun
- 0-2 Drones-Défecteurs supplémentaires @2pts chacun
- 0-2 Drones-Armes avec Prc 6 @1pt chacun
- Remplacer toutes les Carabines Plasma par des Carabines à Compression @Gratuit
- Remplacer les Armures Reflex de tous les membres de l'unité par des Armures Refragmentées @1pt pour l'unité

Restrictions d'Armée/Unités

Unique, Choix Limité

• **Vardosi** : 0 – 1

• **Dissidente** : Aucune

NUHU RENÉGAT									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 16	
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x NuHu Renégat avec Nano-Drone Symbiote (Armure Refragmentée), Pistolet Plasma, Sceptre NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Agile, Blessure, Commandement 15", Coriace 2, Escorte, Nucléus, Suspenseurs	
2 x Garde Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Gardes Vardanari supplémentaires @2pts chacun • 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0-1 Médi-Drone supplémentaire @1pt • Améliorer la règle spéciale Blessure du NuHu Renégat en Blessure 2 @1pt • Remplacer toutes les Armures Reflex des Gardes Vardanari par des Armures Refragmentées @1pt pour l'unité • Remplacer toutes les Carabines Plasma des Gardes Vardanari par des Carabines à Compression @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
<ul style="list-style-type: none"> • Vardosi : 0 - NF • Dissidente : Aucun 									

NUHU DISSIDENT									
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 17	
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x NuHu Dissident avec Nano-Drone Symbiote (Armure Refragmentée), Pistolet Plasma, Sceptre NuHu	6	5	6	4	4(7)	10	9	Agile, Blessure, Commandement 15", Coriace 2, Escorte, Héros, Nucléus, Suspenseurs	
2 x Garde Barbare d'Élite avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	6	6	5(6)	7	7	Loyauté	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-3 Gardes Barbaires d'Élite supplémentaires @2pts chacun • 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0-1 Médi-Drone supplémentaire @1pt • Améliorer la règle spéciale Blessure du NuHu Dissident en Blessure 2 @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
<ul style="list-style-type: none"> • Vardosi : Aucun • Dissidente : 1-NF 									

VARDANARI

Il s'agit de la garde d'élite des Freeborn, entraînée à un haut niveau et dotée d'améliorations physiques et d'implants que les nations IMTel ou algorynes n'envisageraient jamais de donner à leurs propres soldats. L'accent est mis sur une infanterie légère mobile capable d'être déployée à bord de vaisseaux plutôt que sur des troupes de combat. Si aucune figurine de drone-amplificateur HL n'est disponible, nous recommandons d'utiliser les anciennes figurines de *BtGoA* de drones-boucliers, drones-synchronisateurs, ou nano-sondes.

COMMANDEMENT VARDANARI								
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 14
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Commandant avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine ou Pistolet Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros
2 x Garde Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> 0-3 Gardes Vardanari supplémentaires @2pts chacun 0-1 Drone-Observateur @1pt 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts Remplacer toutes les Armures Reflex des membres de l'unité par des Armures Refragmentées @1pt pour l'unité entière 								
Restrictions d'Armée/Unités								
<ul style="list-style-type: none"> Vardosi : 0 - ½NF Dissidente : Aucun 								

VARDANARI								
<i>Infanterie</i>								Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Sergent Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	8	8	Coriace
4 x Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	-
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> 0-3 Vardanari supplémentaires @2pts chacun 0-1 Drone-Observateur@1pt 0-1 Drone-Défecteur @2pts Remplacer toutes les Carabines Plasma des Vardanari par des Carabines à Compression @Gratuit Remplacer toutes les Armures Reflex des membres de l'unité par des Armures Refragmentées @2pts pour l'unité entière 								
Restrictions d'Armée/Unités								
<ul style="list-style-type: none"> Vardosi : 0 - NF×2 (minimum : NF+1 unités d'infanterie Vardanari et ou Domari) Dissidente : 0 - ½NF 								

ÉQUIPE D'APPUI VARDANARI								
<i>Équipe d'Arme</i>								Coût : 9
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef Opérateur Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Pistolet Plasma	5	5	6	5	5(7)	7	8	Coriace
1 x Opérateur Vardanari avec avec Armure Reflex, Cape Impact, Pistolet Plasma	5	5	6	5	5(7)	7	8	-
1 x Canon Plasma	5	-	-	11	-	-	-	Arme d'Appui
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> 0-2 Opérateurs Vardanari supplémentaires @2pts chacun 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt 0-1 Drone-Amplificateur HL @1pt Donner des Carabines Plasma au Chef Opérateur Vardanari et aux Opérateurs Vardanari @1pt pour l'unité Remplacer le Canon Plasma par ; <ul style="list-style-type: none"> Canon à Compression, Appui Léger Plasma ou Canon Fractal @Gratuit Lanceur-X et munitions spéciales (<i>Arc, Parasite, Pulse, Net</i>) @1pt Un opérateur Vardanari supplémentaire ET une Bombarde à Compression OU un Désintégrateur Fractal OU une Bombarde Plasma (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @2pts (NF2+ uniquement) Un opérateur Vardanari supplémentaire ET un Obusier-X ou un Mortier Mag et munitions spéciales (<i>Arc, Parasite, Pulse, Net</i>) (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @3pts (NF2+ uniquement) 								
Restrictions d'Armée/Unités								
<ul style="list-style-type: none"> Vardosi : 0 - NF Dissidente : 0 - 1/Vardanari 								
Niveau de Force Minimum : 2+ (Équipes d'Arme Lourde)								

DOMARI

Les commandants Domari, tels que décrits dans l'Escouade de Commandement Domari, sont généralement des officiers de navires marchands ou militaires et peuvent, éventuellement, être issus de l'équipage d'un NuHu Dissident. Les autres Domari sont habituellement des membres de l'équipage du vaisseau – bien que bien entraînés – servant de milice.

Lorsqu'une unité de commandement Domari est améliorée, un Capitaine Boromite représente le commandant d'un vaisseau Récupérateur (ou, peut-être, une entreprise criminelle incorporant des agents maritimes Freeborn). Si tous les membres d'une unité de commandement Domari sont remplacés par des Boromites, une unité de Domari peut être remplacée pour +2 points comme suit :

- Équipe de Sécurité Boromite, ou
- Équipe d'Ouvriers Boromites

Ces deux unités sont présentées dans la Liste d'Armée Boromite.

COMMANDEMENT DOMARI									
<i>Infanterie de Commandement</i>									Coût : 9
Note : Cette escouade peut être constituée à partir de la grappe plastique Domari et avec l'ajout de drones-compagnons – de n'importe quel apparence – d'une <i>Équipe de Sécurité</i> Boromite, ou d'une <i>escouade du Contremaître</i> Boromite									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Officier Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Fronde-X et munitions <i>Netfronde</i>	5	5	5	5	5(6)	7	9	Commandement, Coriace, Escorte	
3 x Garde Domari avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	6	7	–	
0 x Capitaine Boromite avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Masse Compactrice, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	10	Commandement, Coriace 2, Escorte	
0 x Garde Boromite avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	9	–	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Gardes Domari supplémentaires @2pts chacun • 0–1 Drone-Observateur @1pt • 0–1 Drone-Amplificateur HL @1pt • Remplacer les Fusils Mag de tous les Gardes Domari par des Carabines Plasma @1pt pour l'unité • Donner des Capes Impact à tous les membres de l'unité @1pt pour l'unité • Remplacer l'Officier Domari par un Capitaine Boromite @1pt • Remplacer tout ou partie des Gardes Domari par des Gardes Boromites @1pt pour l'unité • Remplacer le Pistolet Mag de l'Officier Domari ou Capitaine Boromite par un Pistolet Plasma, Carabine Plasma ou Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Vardosi : 0 – NF					• Dissidente : 0 – 1				

DOMARI									
<i>Infanterie</i>									Coût : 9
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Quartier-Maître Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	7	8	Coriace	
4 x Matelot Domari avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	–	
1 x Grenadier Domari avec Armure Reflex, Micro-X et munitions <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	5(6)	6	7	–	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Matelots Domari supplémentaires @1pt chacun • Donner à tous les membres de l'unité des Capes/Trames Impact @1pt pour l'unité • 0–1 Drone-Observateur @1pt • Remplacer le Grenadier Domari par un Matelot Domari @Gratuit • Remplacer le Pistolet Mag du Quartier-Maître par un Pistolet Plasma, une Carabine Plasma ou un Répéteur Mag @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Vardosi : Illimité (minimum : NF+1 unités d'infanterie Vardanari et ou Domari)					• Dissidente : 0 – NF				

ÉQUIPE DOMARI DE DÉFENSE DU VAISSEAU								
<i>Équipe d'Arme</i>								Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
0 x Chef Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	7	7	Coriace
2 x Opérateur Domari avec Armure Reflex, Pistolet Mag	5	5	5	5	5(6)	6	7	–
1 x Appui Léger Mag	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 Opérateurs Domari supplémentaires @1pt • 0–1 Chef Opérateur Domari @2pts • 0–1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0–1 Drone-Défecteur @2pts • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag ou Canon Fractal @Gratuit ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET un Canon Mag Lourd (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @2pts (NF2+ uniquement) ◦ Un opérateur Domari supplémentaire ET Appui Lourd Mag (<i>l'unité devient une Équipe d'Arme Lourde</i>) @3pts (NF2+ uniquement) 								
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : 2+ (Équipes d'Arme Lourde)			
<ul style="list-style-type: none"> • Vardosi : 0 – NF×2 (maximum : 0–1 par Commandement Domari ou Domari) 					<ul style="list-style-type: none"> • Dissidente : 0 – NF×2 (maximum : 0–1 par Commandement Domari ou Domari) 			

UNITÉS BARBARES / DISSIDENTES

Les unités dites Barbares (aussi appelées «Primitifs» ou encore «Sauvages» avec tout autant de mépris) sont recrutées sur des mondes où la société technologique des Âges précédents s'est effondrée, généralement en raison de contraintes de ressources ou d'une dépendance antérieure au commerce. Une liste distincte de l'armée Barbare devrait être développée à l'avenir. La figurine de Bovan Tuk ferait un parfait Seigneur de Guerre Barbare.

COMMANDEMENT BARBARE								
<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 10
Note : Les joueurs peuvent utiliser des figurines de Barbares ordinaires pour représenter le Commandement Barbare ou personnaliser les leurs !								
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef de Clan Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Carabine Plasma ou Répéteur Mag, Magfouet, Grenades Plasma	5	5	5	6	5(6)	8	8	Attaque Sauvage, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros
0 x Seigneur Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Carabine Plasma ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	6	6	5(6)	9	9	Attaque Sauvage, Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros
2 x Huscarl Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	5	6	6(7)	7	7	Attaque Sauvage, Loyauté
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Huscarls Barbares supplémentaires @ 2pts chacun • Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité • Remplacer le Chef de Clan d'une seule escouade de Commandement Barbare par un Seigneur Barbare @1pt 								
Restrictions d'Armée/Unités					<ul style="list-style-type: none"> • Vardosi : 0 – 1 • Dissidente : 0 – NF 			

GUERRIERS BARBARES								
<i>Infanterie</i>								Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef Barbare avec Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage, Coriace
5 x Guerrier Barbare avec Fusil Mag, Grenades Plasma	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage
Options d'Amélioration								
<ul style="list-style-type: none"> • 0–4 Guerriers Barbares supplémentaires @2pts chaque • Donner des Armures Reflex (Res +1) à tous les membres de l'unités @1pt pour l'unité • Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité • Donner à un seul Guerrier Barbare un Micro-X (devient Grenadier Barbare) @Gratuit • Remplacer la Carabine Plasma du Chef Barbare par un Pistolet Mag, un Fusil Mag ou un Répéteur Mag @Gratuit 								
Restrictions d'Armée/Unités					<ul style="list-style-type: none"> • Vardosi : 0 – NF×2 • Dissidente : Illimité (minimum : NF+1 unités de Guerriers Barbares et Rejets Misgéniques) 			

MAÎTRE DE MEUTE BARBARE

Bêtes

Coût : 10

Note : Une unité de Maître de Meute peut être conçue à partir de figurines Barbares ou Domari, avec des Angkriz ou toutes autres figurines de bêtes sauvages provenant de très nombreuses gammes de figurines !

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Maître de Meute Barbare avec Armure Reflex, Répéteur Mag, Magfouet	5	5	5	5	5 (6)	7	7	Attaque Sauvage, Coriace
5 x Angkriz sauvage ou équivalent	5	6	–	6	7	6	6	Attaque Sauvage, Attaques : 2xVI 2

Options d'Amélioration

- 0–3 Angkriz sauvages supplémentaires @2pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités

- **Vardosi** : Aucun
- **Dissidente** : 0–NF

CAVALERIE SKARK

Cavalerie

Coût : 12

Note : Les Skarks sont des créatures Mhagrides, mais on prétend que d'autres Maisons en font l'élevage pour leurs propres Barbares.

Pied-à-Terre : Une Cavalerie Skark met pied-à-terre en tant qu'unité de Guerriers Barbares et perd les règles spéciales *Aérien*, *Attaque Éclair* et *Attaque 1xVI 3*.

Aérien : Les figurines *Aériennes* comptent comme étant équipées de *Suspenseurs* car il ne s'agit pas véritablement de créatures volantes.

Place de Transport : Les unités Skarks ne peuvent pas être transportées

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef de Guerre Skark sur avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag, Magfouet	8	7	5	6	6(7)	7	8	Attaque Sauvage, Coriace 2 (Attaques : 1xVI 3, Aérien, Attaque Éclair)
2 x Cavalier Skark avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag, Magfouet	8	7	5	6	6(7)	7	7	Attaque Sauvage (Attaques : 1xVI 3, Aérien, Attaque Éclair)

Options d'Amélioration

- 0–2 Cavaliers Skark supplémentaires @3pts chacun
- Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @1pt pour l'unité entière
- Remplacer le Fusil Mag du Chef de Guerre Skark par un Pistolet Mag, un Répéteur Mag ou une Carabine Plasma @Gratuit
- Remplacer le Fusil Mag de tout ou partie des Cavaliers Skark par un Répéteur Mag @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

- **Vardosi** : 0 – 1
- **Dissidente** : 0–1 par Escouade de Guerriers Barbares

Cavalerie de Bêtes non-Mhagrides

Note : Les montures Skarks peuvent être remplacées par d'autres créatures pour représenter une cavalerie Barbare d'autres planètes que Mhagris. Une unité peut être alors composée de 3 figurines plus une supplémentaire pour +2pts (pour un total de 4 figurines). Les statistiques de Co et les autres améliorations sont identiques à celles de la Cavalerie Skark.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Kryghal ou équivalent	6	6	5	6	7(8)	voir ci-dessus		Attaque Sauvage, Attaques : 1xVI 2

REJETS MISGÉNIQUES

Unité d'Infanterie

Coût : 9

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
6 x Rejet Misgénique avec Greffe Soma	5	5	5	5	5	7	7	Capacités Musgéniques, Greffes Soma

Options d'Amélioration

- 0–6 Misgénétiqes supplémentaires @ 1pt chacun
- L'unité débute la partie avec une capacité misgénique sélectionnée volontairement. Jusqu'à 3 capacités misgéniques supplémentaires sélectionnées aléatoirement peuvent être ajoutées @2pts par capacité déterminée aléatoirement.

Restrictions d'Armée/Unités

- **Vardosi** : Aucun
- **Dissidente** : Illimité
(minimum : NF+1 unités d'infanterie Guerriers Barbares et Rejets Misgéniques)

VÉHICULES/GLISSEURS

ESCADRONS RAPACE

Chaque glisseur Rapace suit les points suivants :

- occupe **3 Places** de Transport (2 pour le glisseur Rapace 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 RAPACE

Unité de Cavalerie / Unité de Cavalerie de Commandement

Coût : 14

Pied-à-Terre : Un Escadron Rapace met pied-à-terre en tant que *Domari* (ou *Commandement Domari* pour un Escadron Rapace de Commandement) avec son effectif actuel, son armement et sa stat Co comme indiqué sur ce profil.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef Rapace avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag sur Glisseur Rapace individuel	9	7	5	5	5(7)	7	8	Coriace (Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs)
0 x Commandant Rapace avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag sur Glisseur Rapace individuel	9	7	5	5	5(7)	7	9	Coriace 2 (Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs)
2 x Pilote Rapace avec Armure Reflex, Cape Impact, Fusil Mag sur Glisseur Rapace individuel	9	7	5	5	5(7)	7	8	(Attaque Éclair, Rapide, Suspenseurs)
1 x Drone-Compacteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Compacteur)

Options d'Amélioration

- 0-2 Pilotes Rapace supplémentaires @3pts
- 0-1 Drone-Observateur @1pt
- Remplacer le Chef **d'un seul** escadron Rapace par un Commandant @2pts (l'unité devient *Cavalerie de Commandement*) – *Vardosi uniquement*
- Remplacer le Fusil Mag du Chef Rapace, du Commandant Rapace ou des Pilotes Rapace par un Répéteur Mag @Gratuit
- Remplacer le Fusil Mag du Chef Rapace ou Commandant Rapace par une Carabine Plasma @Gratuit
- Ajouter **AU CHOIX** :
 - un Appui Léger Plasma compacté @1pt, **OU**
 - un Canon à Compression compacté @1pt, **OU**
 - un Canon Mag compacté @1pt, **OU**
 - un Canon Plasma compacté @1pt
- Remplacer les Répéteurs Mag jumelés **d'un seul** Glisseur Rapace par :
 - Lance Plasma @Gratuit
 - Appui Léger Mag @1pt

Restrictions d'Armée/Unités

- **Vardosi** : 0 – NF×2
- **Dissidente** : 0 – 1

GLISSEUR D'ATTAQUE VAUTOUR

Véhicule

Coût : 17

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Glisseur d'Attaque Vautour avec Canon Plasma	7	6	5	-	11(12)	7	8	DOM2, Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs
1 x Drone-Amplificateur HL	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Amplificateur HL)
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Drone-Défecteur @2pts
- Échanger le Canon Plasma par un Appui Léger Plasma @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

- **Vardosi** : 0 – NF+1
- **Dissidente** : Aucun

DRONE/GLISSEUR DE TRANSPORT									
Véhicule									Coût : 17
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Transport avec Appui Léger Mag	5	5	5	-	11	7	7	DOM2, Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs, Transport : 10	
0 x Transport Blindé avec Appui Léger Mag	5	5	5	-	13	7	8	DOM2, Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs, Transport : 10	
0 x Glisseur de Commandement Obsolète (*) avec Appui Léger Mag, Lanceur-X et munitions spéciales (Arc, Parasite, Pulse, Net)	5	5	5	-	12	8	9	Commandement 15", DOM2, Grand, Héros 15", Isolation IMTel, Suspenseurs, Transport : 4	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
(*) Un Glisseur de Commandement possède des équipements de communication qui augmentent la portée des règles spéciales Commandement (statistique Co) et Héros (statistique Init) à 15".									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • 0-2 Drones-Défecteurs @2pts chacun • Remplacer l'Appui Léger Mag par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Canon Mag @1pt ◦ Appui Lourd Mag @2pts ◦ Appui Léger Plasma @1pt (modèle C3T7 ou Tograh) • Améliorer le Transport en Transport Blindé avec du blindage supplémentaire, des défenses cinétiques et équipage ou intelligence artificielle amélioré @2pts (NF2+ uniquement) • Remplacer le Transport par un Glisseur de Commandement Obsolète @7pts (NF2+ uniquement) 									
Restrictions d'Armée/Unités					NF Minimum : NF2+ (Transport Blindé et Glisseur de Commandement)				
• Vardosi : 0-1 par unité d'infanterie					• Dissidente : 0-1 par NuHu ou escouade Vardanari				

DRONE/GLISSEUR DE COMBAT									
Véhicule									Coût : 21
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Glisseur de Combat modèle Liberator avec Canon Mag, Appui Léger Mag	5	5	5	-	13	7	8	DOM2, Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs	
0 x Drone de Combat C3M4 ou MV5 refragmenté, avec Canon Plasma, Appui Léger Plasma	5	5	5	-	13	7	8	DOM2, Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt • Remplacer le Canon Mag du Glisseur de Combat Liberator par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Appui Léger Mag @Gratuit ◦ Appui Lourd Mag @2pts • Remplacer le Glisseur de Combat Liberator par un Drone de Combat C3M4 ou MV5 refragmenté @2pts • Remplacer le Canon Plasma du Drone de Combat C3M4 ou du MV5 par un Canon à Compression @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF2+				
• Vardosi : 0-NF					• Dissidente : 0-1				

DRONE/GLISSEUR DE COMBAT LOURD									
Véhicule									Coût : 27
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Glisseur de Combat Lourd modèle Bastion avec Canon Mag Lourd, Appui Léger Mag	4	5	5	-	15	7	8	DOM2, Très Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs	
0 x Drone de Combat Lourd C3M250 refragmenté, avec Bombarde Plasma, Appui Léger Plasma	4	5	5	-	15	7	8	DOM2, Très Grand, Isolation IMTel, Suspenseurs	
2 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
2 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer l'Appui Léger Mag du Glisseur de Combat Lourd Bastion par Appui Lourd Mag @2pts • Remplacer le Glisseur de Combat Lourd Bastion par un Drone de Combat Lourd C3M250 refragmenté @1pt • Remplacer le Canon Plasma du Drone de Combat Lourd C3M250 par : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bombarde à Compression @1pt ◦ Obusier-X et munitions spéciales (Arc, Parasite, Pulse, Net) @3pts 									
Restrictions d'Armée/Unités					Niveau de Force Minimum : NF3+				
• Vardosi : 0- ½NF					• Dissidente : Aucun				

SONDES

DRONE CORRUPTEUR

Unité de Drone

Coût : 8

Places de Transport : Un Drone D1/Polyvalent occupe 2 Places dans un Transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone C3D1/Polyvalent avec Matrice Subversive	6	7	6	-	8	7	7	Auto-Réparation, Isolation IMTel, Suspenseurs
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)

* La Matrice Subversive compte comme une arme pour les résultats Dysfonctionnement sur le Tableau des Dégâts.

Options d'Amélioration

- 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts
- 0-1 Drone-Observateur @1pt

Restrictions d'Armée/Unités

- Vardosi : 0 - 1
- Dissidente : Aucun

DRONE D'APPUI REFRAGMENTÉ

Unité de Drone

Coût : 7

Places de Transport : Un Drone d'Appui Léger occupe 2 Places ; un Drone d'Appui Moyen occupe 3 Places.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone d'Appui Léger refragmenté avec Appui Léger Plasma	6	7	6	-	8	7	7	Isolation IMTel, Suspenseurs
0 x Drone d'Appui Moyen refragmenté avec Appui Léger Plasma	6	6	5	-	10	7	7	Isolation IMTel, Suspenseurs
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Drone-Défecteur @2pts
- Remplacer le Drone d'Appui Léger refragmenté par un Drone d'Appui Moyen refragmenté @2pts

Restrictions d'Armée/Unités

- Vardosi : 0 - NF
- Dissidente : Aucun

FRAGMENT DE SONDES-CIBLEURS

Unité de Sondes

Coût : 5

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Cibleur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde

Options d'Amélioration

- 0-NFx2 Sondes-Cibleurs supplémentaires @1pt chacune

Restrictions d'Armée/Unités

- Vardosi : 0 - 1
- Dissidente : 0-1

FRAGMENT DE SONDES-ÉCLAIREURS

Unité de Sondes

Coût : 5

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Éclaireur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde

Options d'Amélioration

- 0-NFx2 Sondes-Éclaireurs supplémentaires @1pt chacune

Restrictions d'Armée/Unités

- Vardosi : 0 - 1
- Dissidente : Aucun

FRAGMENT DE SONDES-TRAQUEURS

Unité de Sondes

Coût : 3

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Traqueur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde

Options d'Amélioration

- 0-NFx2 Sondes-Traqueurs supplémentaires @1pt chacune

Restrictions d'Armée/Unités

- Vardosi : 0 - 1
- Dissidente : Aucun

MERCENAIRES

Ces unités peuvent être utilisées dans n'importe quelle autre armée à condition qu'elles puissent être engagées – voir les règles pour les mercenaires et les restrictions d'engagement dans le Guide *Jouer une Partie*.

CHASSEUR DE PRIMES HÜKK									
<i>Unité de Bêtes</i>							Coût : 13		
Notes : Les Hükks sont les meilleurs Chasseurs de Primes de tout Antarès et ils acceptent parfois des contrats en tant que mercenaires.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Hükck avec Armure Reflex, Pistolet Mag, Mag Gun customisé*, Lectro-fouet	5	6	6	7	7(8)	8	9	Blessure 2, Coriace 2, Neutralisation, Unique	
3 x Angkriz amélioré	5	6	–	7	8	6	6	2 Attaques VI 2, Neutralisation	
0 x Lavamite	5	5	5	6	7	6	5	Attaque Sauvage, 3 Attaques VI 2, Crachat de Lave VI 2,	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Médi-Drone	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Médic - unité Hükck uniquement)	
* Mag Gun customisé. Un Fusil Mag Hükck est généralement équipé d'un système de visée plus performant. Cela donne un bonus de +1 à la Prc du Hükck uniquement lorsqu'il utilise son Fusil Mag. De plus, la concentration et l'habileté d'un Hükck avec son arme sont telles qu'il possède des compétences exceptionnelles pour éliminer sa cible. Si le Fusil Mag customisé touche sa cible sans obtenir de <i>Succès</i> , le Hükck peut considérer une des touches comme un <i>Succès</i> : tournez le dé sur sa face '1'. Comme chaque Fusil Mag est adapté à son utilisateur, ce bonus ne profite jamais à une autre personne, mais dans certaines cultures criminelles, une telle arme représente un trophée très recherché !									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Angkriz améliorés supplémentaires @1pt chacun • 0–1 Drone-Défecteur @2pts • Remplacer tous les Angkriz améliorés par des Lavamites @1pt chacun • Ajouter un lanceur-X auxiliaire au Fusil Mag customisé du Hükck avec les munitions spéciales <i>Net</i>, <i>Surcharge</i>, <i>Prise</i>, <i>Flou</i> et <i>Arc</i> @2pts 									
Restrictions d'Armée/Unités									
Unique									
• Armées Autorisées : 0 – 1									

COMMANDEMENT DE GUERRIERS-PROTECTEURS ASKARS									
<i>Unité d'Infanterie de Commandement</i>							Coût : 13		
<i>Aussi exceptionnels que soient leurs guerriers, les Askars ont parfois du mal à imaginer et à réagir à des situations qu'ils ne peuvent pas prévoir. Bien que leurs guerriers les plus expérimentés aient réussi à surmonter cette réticence dans une certaine mesure, ils sont toujours plus aptes à prendre position plutôt qu'à réagir aux événements sur le champ de bataille.</i>									
Spécial : Un Commandement-Protecteurs Askars doit être sélectionné si 3 Escouades de Guerriers-Protecteurs Askars ou plus sont choisies.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandant-Protecteur Askar avec Armure Reflex, Carabine à Compression, Fronde-X et munitions spéciales <i>Net</i> , Pistolet Mag, Grenades Plasma, Magfouet	6	7	5	6	6(7)	7	9	Commandement, Coriace 3, Escorte	
2 x Guerrier-Protecteur Askar avec Armure Reflex, Carabine à Compression, Pistolet Mag, Grenades Plasma, Magfouet	6	7	5	6	6(7)	5	7	–	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Médi-Drone	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Médic)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–2 Guerriers-Protecteurs supplémentaires @3pts chacun • Remplacer tous les Pistolets Mag par des Pistolets Plasma @1pt pour l'unité 									
Restrictions d'Armée/Unités									
Unique									
• Armées Autorisées : 0 – 1									

ESCOUADE DE GUERRIERS-PROTECTEURS ASKARS									
<i>Unité d'Infanterie</i>							Coût : 14		
Spécial : Un Commandement-Protecteurs Askars doit être sélectionné si 3 Escouades de Guerriers-Protecteurs Askars ou plus sont choisies.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef-Protecteur Askar avec Armure Reflex, Carabine à Compression, Fronde-X et munitions spéciales <i>Net</i> , Pistolet Mag, Grenades Plasma, Magfouet	6	7	5	6	6(7)	5	8	Coriace	
4 x Guerrier-Protecteur Askar avec Armure Reflex, Carabine à Compression, Pistolet Mag, Grenades Plasma, Magfouet	6	7	5	6	6(7)	5	7	–	
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–3 Guerriers-Protecteurs supplémentaires @3pts chacun • Remplacer tous les Pistolets Mag par des Pistolets Plasma @1pt pour l'unité 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Armées Autorisées : 0 – NF×2									

RÉSUMÉ DES SÉLECTEURS DES MAISONS FREEBORN

- Dans une **Force Vardosi**, il doit y avoir au moins **NF+1 escouades d'infanterie Domari/Vardanari**, plus une **unité supplémentaire** parmi les escouades d'infanterie ou équipes d'arme Domari/Vardanari, en plus des restrictions de sélection habituelles (indiquées par ^{Vardosi}).
- Dans une Force Dissidente, il doit y avoir un NuHu Dissident et au moins NF+1 unités de Guerriers Barbares/Rejets Misgéniques, en plus des restrictions de sélection habituelles (indiquées par ^{Barbare}).

Unités/Escouades	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Force Vardosi	Force Dissidente
Commandement de la Flotte	13	O, Unique	1	0-1	Aucun
NuHu Renégat	16	O	1	0-NF	Aucun
NuHu Dissident	17	O	1	Aucun	1-NF ^{Barbare}
Commandement Vardanari	14	N	1	0-½NF ^{Vardosi}	Aucun
Vardanari	10	N	1	0-NF×2 ^{Vardosi}	0-½NF
Équipe d'Arme Vardanari	9	N	1	0-NF ^{Vardosi}	0-1 / Vardanari
Commandement Domari	9	N	1	0-NF ^{Vardosi}	0-1
Domari	9	N	1	Illimité ^{Vardosi}	0-NF
Équipe Domari de Défense du Vaisseau	6	N	1	0-NF×2 ; max. : 0-1 / Domari ou Commandement Domari	
Commandement Barbare	10	N	1	0-1	0-NF ^{Barbare}
Guerriers Barbares	10	N	1	0-NF×2	Illimité ^{Barbare}
Chef de Meute Barbare	10	N	1	Aucun	0-NF
Cavalerie Skark	12	N	1	0-1	0-1 / Guerrier Barbare ^{Barbare}
Rejets Misgéniques	9	N	1	Aucun	Illimité ^{Barbare}
Escadron Rapace	14	N	1	0-NF×2	0-1
Glisseur d'Attaque Vautour	17	N	1	0-NF+1	Aucun
Glisseur/Drone de Transport	17	N	1	0-1 / Escouade d'Infanterie	0-1 / NuHu ou Vardanari
Glisseur/Drone de Combat	21	N	2	0-NF	0-1
Glisseur/Drone Lourd de Combat	27/28	N	3	0-½NF	Aucun
Drone Corrupteur	8	N	1	0-1	Aucun
Drone d'Appui Léger Refragmenté	7	N	1	0-NF	Aucun
Fragment de Sondes-Éclaireurs	5	N, Unique	1	0-1	Aucun
Fragment de Sondes-Cibleurs	5	N, Unique	1	0-1	Aucun
Fragment de Sondes-Traqueurs	3	N, Unique	1	0-1	0-1
Unités Mercenaires		Pts	Lim.	NF Min.	Restrictions
Chasseur de Primes Hökk		13	N, Unique	1	0-1 pour les Armées autorisées
Commandement Guerriers-Protecteurs Askars		13	N, Unique	1	0-1 pour les Armées autorisées ^{CGPA}
Guerriers-Protecteurs Askars		14	N	1	0-NF×2 pour les Armées autorisées ^{CGPA}

^{CGPA} Une escouade de commandement Askar doit être sélectionnée si 3 escouades de Guerriers-Protecteurs ou plus ont été sélectionnées.

OPTIONS D'ARMÉE DES MAISONS FREEBORN

Options d'Armée	Coût	Max.	Résumé
Blocage !	1	NF×2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac
Bonne Préparation	1	NF×2	Ajouter +2 à une seule Relance
Contrefragment +3	2 pour 1	NF×2	Contre un Dé IMTel de l'adversaire avec un bonus de +3
Debout !	2	NF	Test de Récupération réussit sur 1 à 9
En Formation !	2	NF (1/tour)	Retirer 1 marqueur Stress à la fin du tour.
Fragment Supérieur	2	1 (1/tour)	Retirer un Dé d'Ordre ennemi pour un tour.
Tir Précis	2	1	Relancer TOUS les dés de tir de l'unité.

CAPACITÉS MISGÉNIQUES

D10	Capacité Misgénique
1	Violence Extrême : 2 Attaques au Corps-à-Corps.
2	Peau Renforcée/Noueuse : Res 6 ; Res 7 si sélectionné une seconde fois.
3	Surpuissance Musculaire : For 7 et +1 en Sauvegarde au Corps-à-Corps ; +2 en Sauvegarde si sélectionné une seconde fois.
4	Réflexes Fulgurants : Init 9
5	Cri Perçant : Attaque à VI 0, Portée Eff. 10"
6	Vomissement Acide : Gagne 1 Tir à VI 1 au TBP et +1 en Sauvegarde au Corps-à-Corps
7	Vapeurs Toxiques : Les Misgéniques exsudent un nuage de vapeurs toxiques qui les rendent difficiles à cibler et qui agit comme un émétique. L'adversaire doit relancer ses jets pour toucher au Corps-à-Corps.
8	Interférence au Fragment : Toute unité ennemie à 5" ou moins recevant un dé d'ordre doit effectuer un Test d'Ordre avec une pénalité de -1 même si elle n'a pas de marqueurs Stress.
9	Chef Rusé : Le Chef gagne Coriace 2 et Co 8
10	Choisissez une des capacités de ce tableau , même si celle-ci a déjà été obtenue par un lancer.

ARSENAL FREEBORN

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Carabine à Compression		10	30	50	1×VI 3/2/1	–	Souffle
Carabine Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	–	–
Fronde-X	Direct	10	20	–	Spéc.	Spéc.	Encombrant Imprécis ; Spéc. : Grenade OU Netfronde CL ; Spéc. : Grenade
	En Cloche	(5)10	20	–	Spéc.	–	
Fronde-X auxiliaire	Direct	5	10	20	1×VI 1	1×VI 1	Grenade OU Netfronde (+1 Stress)
	Surcharge	5	10	20	1×VI 3	–	Imprécis
	En Cloche	(5)10	20	30	1×VI 1	–	Expl.D3, Grenade OU Spécial (Arc, Flou ou Prise)
Fusil Mag		20	30	60	1×VI 1	–	–
Lance Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 2	–	–
	Lance	20	30	–	1×VI 4	–	Ciblage, Démolition, Imprécis
Magfouet		10	–	–	1×VI 1	2×VI 2	–
Micro-X	Direct	20	30	–	1×VI 1	–	–
	En Cloche	(10)20	30	50	1×VI 0	–	CL, Expl.D4, Souffle
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
Sceptre NuHu		10	20	30	3×VI 3	3×VI 6	Expl., Souffle
Armes d'Appui	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (Appui, Équipage ×2, Res 11, M5)
		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 à Compression		20	40	80	1×VI 8/5/3	–	Dissipation, Souffle
Canon Fractal		20	30	50	1×VI 4+3	–	Démolition VI 5+4, Verrouillage Fractal
Canon Mag		30	50	100	1×VI 5	–	Dégâts Massifs
Canon Plasma		30	40	80	1×VI 7	–	–
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI 1	–	CL ; SOIT : Expl.D5, Souffle OU Munitions Spéciales (Arc, Parasite, Prise, Net)
Répéteurs Mag Jum.	Rafale	20	30	–	4×VI 0	–	TBP, TR
	Concentré	20	30	50	2×VI 2	–	TBP, Non-TR
Armes Lourdes		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (Lourd, Équipage ×3, Res 13)
		Eff.	Long.	Extr.			
Bombarde à Compression		30	80	150	1×VI 10/7/5	–	Dissipation, Grand, M4, Souffle
Bombarde Plasma		50	100	200	1×VI 9	–	Grand, M4
Canon Mag Lourd		50	100	250	1×VI 7	–	Grand, Dégâts Massifs
Appui Lourd Mag		30	50	100	5×VI 3	–	Moyen, M4, TBP, TR
Désintégrateur Fractal		50	100	200	1×VI 5+3	–	Démolition VI 7+4, Verrouillage Fractal, Grand, M3
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2	–	Grand, M3, Pesant, CL ; SOIT : Expl.D8, Souffle, OU Munitions Spéciales (Arc, Parasite, Prise, Net)
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
Bêtes/Monture		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Angkriz amélioré		–	–	–	–	2×VI 2	Neutralisation
Angriz sauvage		–	–	–	–	2×VI 2	Neutralisation
Chien de Roche Lavamite	– TBP uniquement –	–	–	–	1×VI 2	3×VI 2	Crachat de Lave : 1×VI 2
Skark		–	–	–	–	1×VI 3	–

Mun.Spéc.	Résumé des Effets
Arc	Persistant ; rayon de 3" ; les tirs directs à travers un <i>Arc</i> échouent sur 6-10 ; annule les autres munitions.
Net	Immédiat ; 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.
Netfronde	+1 <i>Stress</i> supplémentaire
Parasite	Persistant ; rayon de 3" ; Annule les champs de protection, drones-compagnons, sondes ; -2 en armure pour les drones, véhicules et mastodontes.
Pulse	Persistant ; rayon de 3" ; Les créatures vivantes et les unités avec Antiparasitage 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> .

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES FREEBORN

Agile [(<arme>)]	Utilise la Prc au lieu de la For au C/C ; si <arme> est précisé, alors applicable uniquement pour cette arme.
Antiparasitage	N'est pas affecté par les munitions <i>Parasite</i> .
Arme d'Appui	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	Res+1
Armure Refragmentée	Res +1 contre Tirs < 10" ; Res +2 contre Tirs ≥ 10"
As [n]	[n] = 1 par défaut. Ajoutez +/- [n] au résultat du Tableau des Dégâts après les modificateurs de l'Attaquant.
Assaut	La figurine peut lancer un Assaut même si son type ne le peut normalement pas.
Attaques [n]×VI [x]	[n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]
Attaque Éclair	L'unité peut sortir d'un Assaut en se déplaçant de 1M après le TBP et avant le combat au corps-à-corps.
Attaque Sauvage	Tout <i>Test d'Ordre</i> nécessaire avant de lancer un assaut ou de <i>Réaction</i> pour une <i>Contrecharge</i> sera réussi sur tout résultat autre que 10 (<i>Fiasco</i>).
Auto-réparation	Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussi, l'unité désigne un système dysfonctionnel et effectue un Test de Co : sur une réussite, le système est réparé.
Blessure [n]	[n] = 1, par défaut. Une figurine peut subir [n] touches comme Blessures avant d'être retirée comme perte ; chaque Blessure est représentée par 1 marqueur <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
Cape/Trame Impact	Res +1 au corps-à-corps
Ciblage	L'utilisateur de l'arme peut choisir une cible différente du reste de son unité lorsqu'il utilise ce mode de tir spécifique.
Commandement [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat Co de la figurine pour tous les tests basés sur la Co.
Coriace [n]	[n] = 1, par défaut. Les figurines peuvent relancer [n] sauvegardes de Res ratées.
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, -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 Verrouillage Fractal .
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 Dissipation 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 Dissipation Critique (voir règle spéciale <i>Dissipation Critique</i>).
Encombrant	Les attaques avec un mode/arme Encombrant 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 <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 sont <i>Cloué</i> . Défaussez le <i>Stress</i> 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.
Matrice Subversive	Après Action/Réaction, attaque les véhicules, montures mécaniques, drones d'appui, sondes, équipements et drones-compagnons à 15" : les sondes sont automatiquement détruites ; les autres unités doivent effectuer un Test de Co ; si échec, un dé est retiré du sac (ou d'une unité, s'il n'en reste pas) et mis de côté (dé contesté) ; à la fin du tour, effectuez un test pour chaque dé contesté. Les unités avec <i>Antiparasitage</i> ne sont pas affectées.
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	[Non-Tir Rapide] . Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Nucléus	Effet Parasite à 3" ou moins ; annule les munitions <i>Parasite</i> ennemis à 3" ; immunité contre les attaques subversives.
Option d'Armée/OA()	Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.
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).
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.
Symbiote	Figurine distincte considérée comme faisant partie de son hôte et devant toujours rester à 1" ou moins de celui-ci ; ne peut jamais être pris pour cible.
TBP	[Tir à Bout Portant] . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)
TR	[Tir Rapide] . Si 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).