

SUPPLÉMENT – ANTARES 2

PERSONNAGES FREEBORN

V2.0.11 C-1

Auteurs : Tim Bancroft, Rick Priestley

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

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX FREEBORN

La liste d'armée Freeborn d'Antares 2 offre un large choix d'unités. Cela est dû en grande partie au fait qu'elle comprend plusieurs listes différentes en une seule : les Vardosi – ou véritables Freeborn, les Barbares et les Renégats NuHu, ainsi que quelques unités mercenaires.

Plutôt que d'étendre encore plus cette liste d'armée avec une multitude de personnages Freeborn, nous avons inclus leurs profils et options ici. Nous espérons que vous trouverez cela plus pratique !

Les profils des unités sont en grande partie les mêmes que dans la liste d'armée Freeborn, les personnages spéciaux ont simplement été ajoutés, avec leurs options. Bien sûr, il n'y a rien de mal à utiliser de personnage spécial comme figurine de commandement dans chaque unité !

HANSA NAIROBA ET BOVAN TUK

Hansa Nairoba, Capitaine Mercenaire.

Hansa Nairoba des Freeborn est un commandant mercenaire et aventurier de renom – le meilleur de tout l'espace du Déterminat de l'avis de nombreux agents du Renseignement de la Concorde. Hansa lui-même serait certainement d'accord avec eux : trafiquant d'armes, chef révolutionnaire, commandant militaire, négociant en ésotérisme et en secrets, sa réputation vaut à elle seule un bataillon de troupes d'assaut. On le trouve souvent à la solde de la Maison Oszon.

Toujours prêt à se battre, Hansa est équipé d'une carabine à compression légère – une arme mortelle mais notoirement exigeante – ainsi qu'un imposant pistolet plasma pour les combats rapprochés. L'expérience et l'entraînement d'Hansa lui permettent d'être extrêmement précis avec ces deux armes à feu. Les packs cylindriques attachés à son armure de combat transportent des grenades plasma et les panneaux blindés de sa combinaison sont équipés de générateurs de boucliers hyperluminiques particulièrement efficaces.

Bovan Tuk, Chef de Guerre Mhagris.

Bovan Tuk est un mercenaire Mhagris, connu comme le compagnon d'arme d'Hansa Nairoba, et recherché par plusieurs Maisons pour rupture de contrat, contrebande, et flirts avec quelques princesses royales. Bovan – qui se fait généralement appeler Bo ou Boey – est équipé des armes les plus sophistiquées que l'argent puisse acheter, mais il porte également de nombreux attributs de son peuple barbare, comme il sied au chef d'une fière race de guerriers.

Les Mhagris de Bovan sont une tribu primitive qui vit sur un monde sauvage – un monde depuis longtemps retourné à la sauvagerie et ses habitants à la barbarie. Il y a beaucoup de mondes de ce type dans l'espace antaréen. À moins qu'ils n'aient une importance stratégique ou qu'ils ne possèdent des ressources rares et précieuses, ceux-ci sont largement ignorés par les sociétés plus avancées. C'est sur ces mondes que les Freeborn recrutent et forment souvent des mercenaires, l'une des principales marchandises dont les Varda font le commerce dans l'espace antaréen. Les Mhagris sont utilisés par la puissante Maison Oszon, et compte tenu de ce fait, il n'est guère surprenant que Bovan Tuk soit redoutable au corps à corps.

HANSA NAIROBA ET/OU BOVAN TUK

Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement Barbare)

Coût : 14

Note : On peut utiliser Hansa ou Bovan ou les deux personnages, mais s'ils sont tous deux sélectionnés, ils doivent faire partie de la même unité.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Seigneur de Guerre Mhagris Bovan Tuk avec Armure Reflex, Trame Impact, Pistolet Mag surdimensionné , Grenades Plasma	6	6	6	7	6(7)	9	8	Attaque Sauvage, Blessure 3, Commandement, Coriace, Escorte, Héros, Mercenaire, Unique
0 x Hansa Nairoba avec Armure Refragmentée, Carabine à Compression, Pistolet Plasma, Trame Impact, Grenades Plasma	5	6	6	6	5(7)	9	9	Attaque Sauvage, Blessure 2, Commandement, Coriace 3, Escorte, Héros, Mercenaire, Œil de Lynx , Option d'Armée (Debout ! x2), Unique
2 x Huscarl Barbare avec Armure Reflex, Cape/Trame Impact, Fusil ou Répéteur Mag, Grenades Plasma	5	5	5	6	5(6)	7	7	Loyauté, Attaque Sauvage

Pistolet Mag Surdimensionné : Le Pistolet Mag Surdimensionné de Bovan Tuk est considéré comme un Micro-X avec munitions *Surcharge*, mais sans mode CL, et pouvant être utilisé au corps-à-corps (Attaques : 1xSV3, Imprécis).

Œil de Lynx : Quand il le faut, Hansa peut s'avérer mortel avec ses armes à distance. Sur un ordre *Fire (Tir)*, Hansa bénéficiera alors d'un bonus de Prc de +2 au lieu de +1.

Options d'Amélioration

- 0-2 Huscarls Barbares supplémentaires @2pts chacun
- Donner des Greffes Soma à tous les membres de l'unité @2pts pour l'unité
- **AU CHOIX :** Remplacer Bovan Tuk par Hansa Nairoba @2pts **OU** Ajouter Hansa Nairoba à l'unité @8pts

Restrictions d'Armée/Unités

Unique, Mercenaire

• Armées Autorisées : 0 – 1

Les aventures d'Hansa et Bo

Même l'IMTel de la Concorde ne dispose pas suffisamment d'informations sur toutes les affaires d'Hansa Nairoba, ses relations avec les mondes puissants et influents du Déterminat, ses nombreuses aventures ou activités subversives dans l'espace antaréen. Même ses origines restent quelque peu mystérieuses.

Au cours de sa carrière, Hansa a travaillé pour le compte des Isoriens et de la Concorde, pour plusieurs Maisons Freeborn, pour d'innombrables mondes au sein du Déterminat, et – si l'on en croit les rumeurs – pour les Vorls et des extraterrestres dont l'existence même reste inconnue de tout l'espace antaréen. Pendant la majeure partie de cette période, il a été accompagné de Bován Tuk, un ancien chef Mhagris qu'Hansa a rencontré alors qu'il effectuait une mission sensible pour le Vard Bero – ou du moins qu'il prétendait le faire, alors qu'il s'agissait en fait d'infiltrer les défenses du Vard pour voler un objet particulièrement précieux pour le compte d'un autre client. Cet incident ne s'est pas déroulé comme prévu par toutes les personnes concernées, ce qui a valu à Hansa la gratitude éternelle – bien que quelque peu déplacée – du Vard et une alliée inattendu parmi les nombreuses épouses du Vard. Mais ceci, comme on dit, est une autre histoire.

Bien qu'Hansa et Bován se soient rencontrés en tant qu'ennemis, Hansa a pu libérer le chef Mhagrid des greffes de soma que lui avait implantées Karad Vek, le NuHu dissident des Oszoni. Après cela, les deux hommes devinrent des «frères de sang» selon la cérémonie obligatoire des Mhagrids, à la grande surprise d'Hansa.

L'une des raisons pour lesquelles les origines d'Hansa restent obscures est qu'Hansa lui-même affirme n'avoir aucun souvenir de son origine, de son enfance ou d'une grande partie de sa vie. Il se pourrait qu'Hansa soit un clone régénéré sans le savoir, ou qu'il ait délibérément choisi d'effacer des parties de sa propre mémoire à un moment donné dans le passé. Il est même possible que quelqu'un d'autre lui ait fait ça pour ses propres raisons, bonnes ou mauvaises, et même le NuHu ne fut pas en mesure de glaner ces détails dans l'esprit d'Hansa – ce qui donne un certain crédit à cette affirmation.

Hansa prétend cependant être de naissance Freeborn, bien qu'il n'y ait pas de véritable base de preuve. Certains Oszoni, principalement des rivaux et des ennemis du Vard Bero, s'empressent de prétendre qu'il fait partie du Varda Ky'amak tant abhorré, en partie pour le discréditer aux yeux du Vard. Une telle origine n'est certainement pas moins probable qu'une autre et de telles possibilités ne font que jeter davantage de soupçons sur les motivations d'Hansa.

Les origines de Bován Tuk sont peut-être moins controversées, mais depuis qu'il a rejoint Hansa, sa réputation a presque atteint celle de son partenaire. Physiquement énorme et d'une musculature impressionnante, son apparence seule est connue pour provoquer chez les hommes une terreur incontrôlable et les princesses de plusieurs maisons Freeborn conservent une affection inexplicable pour lui – au grand dam de leurs parents et prétendants.

Bien que Bo se soit pratiquement remis du retrait de ses greffes de soma, il arrive parfois que des événements déclenchent une connexion neuronale résiduelle, le plongeant dans une fureur incontrôlable ou dans un désespoir inconsolable. Rien n'est plus susceptible de provoquer de tels événements que la colère de Bo – ce qui a tendance à se produire lorsque les gens lui tirent dessus !

S'il y a une chose sur laquelle Hansa et Bován sont tous deux d'accord, c'est la technologie envahissante de l'IM-Tel. Ils ont tous deux une méfiance féroce à l'égard de cette technologie intrusive, mais pour des raisons totalement différentes. Dans le cas de Bován, il conserve toutes les superstitions de sa race barbare, et après avoir souffert aux mains du Mandarin NuHu dissident Karad Vek, il préfère faire confiance à une technologie démodée qui ne répond pas. Hansa est assez malin pour savoir que la neuroconnectivité

nanométrique de l'IMTel rend impossible de garder quoi que ce soit entièrement secret – et cela ne peut pas être bon, n'est-ce pas ? Ils peuvent donner l'impression d'être des technophobes, mais la vérité est qu'ils sont tous deux des ingénieurs compétents qui comprennent mieux que la plupart des gens comment fonctionne la technologie de l'univers antaréen.

C'est peut-être pour cela qu'ils ne sont pas si enthousiastes après tout.

CAPITAINE OSZONI AMANO HARRAN

Amano Harran est apparu pour la première fois dans le supplément de campagne narrative *La Bataille de Xilos* en tant que capitaine d'une compagnie de Freeborn Oszoni.

Amano Harran est le neveu du Vard Bero Harran de la Maison Freeborn Oszons. Il occupe une place prépondérante parmi les capitaines mercenaires des Oszoni dont la relation avec leur Vard peut être décrite comme quelque peu ambivalente. Il est vrai qu'un bon nombre de chefs Oszoni ont de bonnes raisons de craindre et même de haïr leur souverain. Dans de nombreux cas, l'antipathie du Vard est tout à fait justifiée, étant donné que la Maison a engendré certains des voleurs et pirates les plus sauvages de l'espace antaréen. Dans le cas d'Amano, cependant, sa froideur à l'égard de son oncle n'est guère surprenante compte tenu du passé alambiqué et sanglant de sa famille.

Le père d'Amano, Tiros, était le plus jeune des nombreux frères et sœurs de Bero, le dernier d'une fratrie dont on disait que les veines coulaient plus de trahison que de simple sang. Pourri et gâté à l'excès par ses parents, le jeune Tiros est devenu une sorte de fauteur de troubles, avec un goût pour les substances stupéfiantes et dangereuses parmi d'autres plaisirs encore plus périlleux. Fréquentant les fumeries souterraines les plus sordides et côtoyant les pires éléments criminels de la Maison, il se retrouve bientôt recruté par les ennemis de son frère Bero. Attiré par la promesse qu'il deviendrait Vard à la place de son frère, Tiros a été entraîné dans une sinistre conspiration contre Bero.

Les conspirateurs ont été trahis au moment où ils étaient sur le point de frapper : Tiros fut capturé puis exécuté avec les autres principaux instigateurs du complot, ou du moins ceux d'entre eux qui ont été découverts par les agents de Bero. La mère d'Amano fut exilée et disparut bientôt totalement. Ses sympathisants soupçonnaient qu'elle avait été secrètement éliminée par les assassins du Vard.

Le petit Amano était à peine un bébé au moment où son père fut exécuté et sa mère poussée à l'exil. L'enfant fut ensuite élevé dans la maison du Vard sans aucune connaissance de sa filiation ou des événements choquants qui ont entouré sa situation. En tant que membre proche de la famille Harran, un membre de la famille du Vard tel qu'Amano ne pouvait pas être autorisé à s'éloigner des yeux du gouvernement. Amano ne devait apprendre la trahison de son père et le destin de ses parents que des années plus tard, alors que beaucoup parmi les jeunes rangs d'Oszoni avaient commencé à voir le fringant et populaire Amano comme un successeur potentiel de son oncle.

Comme les fils d'autres familles aristocratiques, Amano était désireux de se faire un nom au-delà des limites du Vardos. Avec sa troupe de combattants Freeborn triés sur le volet, il est devenu l'un des chefs mercenaires les plus spectaculaires et les plus connus de tout le Déterminat. Les Oszoni fêtaient avec enthousiasme lorsqu'ils entendaient parler des raids audacieux et des actes courageux d'Amano. Amano s'est naturellement donné beaucoup de mal pour s'en assurer !

De retour chez eux, les partisans d'Amano répandaient des histoires sur sa générosité et ses succès, dépensant sans compter les richesses que le jeune capitaine mercenaire s'assurait de mettre entre les mains de ses plus proches alliés. Pour l'Oszoni ordinaire, il fut rapidement salué comme un héros ! Beau, courageux, généreux et presque universellement populaire, ses actes sont rapidement devenus des légendes et ses aventures des ragots dans tout le Vardos.

Tout cela ne pouvait qu'agacer son oncle, le Vard Bero. Comme cela avait été prévu auparavant ! Pourtant, la popularité d'Amano était telle, et ses nombreux partisans si assidus, que même le Vard fut obligé de faire l'éloge de son neveu, même s'il le faisait en serrant les dents. En privé, le Vard se déchaînait contre l'impertinence de son neveu. Il demanda à ses forces de sécurité d'espionner les partisans d'Amano et d'infiltrer leur organisation. Ces efforts connurent un succès mitigé. Et en secret, le Vard décida de se débarrasser de son gênant neveu dès qu'il en aurait l'occasion, une tâche qu'il confierait à son plus sinistre conseiller, l'impitoyable NuHu dissident Karad Vek.

Les Nébuliens

Amano Harran s'est certainement fait un nom parmi les mondes du Déterminat, et son vaisseau – le Nébula – est devenu presque aussi célèbre que son capitaine. Utilisant certaines des technologies les plus avancées de l'espace antaréen, on suppose souvent que le Nébula était équipé de moteurs spatiaux d'origine extraterrestre, encore inconnus des civilisations humaines de l'espace antaréen. C'est peut-être le cas, car les voyages d'Amano l'ont certainement conduit sur des mondes au-delà des limites ordinaires de l'espace humain.

La simple réalité est que le Nébula était enveloppé d'un revêtement furtif et d'une enveloppe énergétique auto-réparatrice, à base de nanoparticules : une association qui fut sans doute volée sur les chantiers navals de la DS alorgyne d'Ess Ma Rahq. Cette association s'avéra imperméable à l'espionnage le plus sophistiqué du Vard Bero, si bien que ses secrets – quels qu'ils soient – restent-ils secrets. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un grand

CAPITAINE AMANO HARRAN

Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement de la Flotte)

Coût : 16

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Capitaine Ozsoni Amano Harran, avec Armure Reflex, Cape Impact, Pistolet Plasma de Duel, Fronde-X et Abordage, Grenades Plasma	5	6	6	5	5(6)	10	9	Blessure, Commandement 15", Coriace 2, Escorte, Héros 15", Option d'Armée (Debout !), Mercenaire, Unique
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)
0 x Drone-Arme avec Carabine Plasma	–	–	(6)	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Arme)

Pistolet Plasma de Duel Zantu : Identique à un Pistolet à Plasma, mais sur un ordre Fire (Tir), Amano Harran bénéficiera alors d'un bonus de Prc de +2 au lieu de +1.

Options d'Amélioration

- 0-2 Vardanari supplémentaires @2pts chacun
- 0-2 Drones-Défecteurs supplémentaires @1pt chacun
- 0-2 Drones-Armes @1pt chacun
- 0-1 Drone-Camo @1pt
- Remplacer toutes les Carabines Plasma par des Carabines à Compression @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

Unique, Choix Limité

• Vardosi : 0 – 1

• Dissidente : Aucune

vaisseau, une frégate mesurant moins de 100 yan, le Nébula abrite la bande de mercenaires d'Amano, composée d'une centaine de soldats. Ses cales peuvent transporter une cargaison importante ou faciliter le transport de passagers, ce qui en fait une force de combat autonome d'une puissance inhabituelle.

Les mercenaires d'Amano sont connus sous le nom de *Compagnie des Freeborn d'Amano*, mais sont souvent appelés les Nébuliens, en raison du nom de leur vaisseau.

La bataille entre Amano et le Vard Bero fit rage dans la culture de l'assassinat, des puissants intérêts Oszoni, et de la manipulation du sentiment populaire. En public, le Vard faisait l'éloge de son neveu qui, à son tour, présentait toujours un semblant de fidélité et de loyauté envers son oncle. Derrière ces superficielles démonstrations d'unité familiale, chacun menait secrètement une campagne pour le pouvoir et la survie aussi âpre que n'importe quelle guerre ouverte.

Les assassins d'Oszoni échouèrent deux fois à tuer Amano, et bien que rien ne puisse être prouvé, le jeune capitaine ne doute pas que les agents de son oncle soient derrière ces tentatives. Dans le même temps, le Vard craint que son neveu, dont il est séparé, ne soit en train de se constituer une base de soutien populaire et les moyens d'équiper une armée de rébellion avec laquelle il pourrait prendre le pouvoir. Les deux hommes jouent un jeu subtil et mortel pour l'avenir de la Maison Oszon.

La Catastrophe de Xilos

Amano fut l'élément déclencheur de la *Catastrophe de Xilos*, en faisant sauter par inadvertance les verrous temporels lorsqu'il prit une clé de stase des Bâtisseurs à Arran Gestalin dans les cavernes sous Xilos. Il est désormais relativement indésirable à travers tout le Déterminat et on dit que plusieurs chasseurs de primes Hükks sont à ses trousses.

Ce qui s'est passé dans les cavernes des Bâtisseurs sur Xilos, c'est que la Guilde Boromite d'Arran Gestalin avait utilisé une relique des Bâtisseurs – une clé de stase – pour accéder au centre de contrôle. Alors qu'elle se tenait sur l'estrade de contrôle, elle fut entourée d'une lumière, apparemment en réponse à la présence de la clé de stase et les machines se sont animées autour d'elle.

Grâce à un camo-champ et un supprimeur de son, Amano Haran fut capable de se faufiler parmi les Boromites. Ses vardanari tenaient les gardes d'Arran en joue lorsqu'il arracha la clé de stase de la main de la Guildesse. Sans hésiter, il la plongea dans la cavité de la machinerie extraterrestre, déclenchant ainsi un processus irréversible.

L'histoire continue comme suit * :

Les champs de stase s'ouvrirent et alors que le champ temporel se normalisait progressivement, ce qui fut révélé n'était rien de moins que l'élément de construction central d'une nouvelle porte antaréenne : un vortex dimensionnel au cœur de Xilos. Lorsque le vortex se débarrassa de ses liens de stase, la nouvelle porte se mit à vibrer de vie, envoyant des ondulations d'énergie spatiale à travers la caverne rocheuse alors qu'elle devenait incontrôlable. Le vortex tourbillonnant s'agrandit comme s'il testait sa force et à mesure qu'il grandissait, il absorbait les machines de construction en verre qui l'entouraient. Bientôt, cela provoqua une brèche dans les murs de la caverne elle-même, se nourrissant de tout ce qu'il touchait et devenant de plus en plus puissant. Il était évident que s'il continuait à se développer rapidement, le vortex engloutirait les Boromites, les Freeborn et la planète entière !

À l'insu des explorateurs de Xilos, la fracture des voûtes temporelles séquentielles des Bâtisseurs ne passa pas inaperçue. La soudaine distorsion spatio-temporelle envoya des ondes de choc d'instabilité dimensionnelle à travers le Nexus antaréen. Certaines passerelles semblaient s'élever et tomber dans la photosphère d'Antarès, menaçant de disparaître complètement. D'autres s'agitaient sauvagement comme si elles étaient secouées par une puissance invisible, rendant impossible toute tentative de les utiliser.

Les Isoriens, les maîtres reconnus de l'ingénierie dimensionnelle dans tout l'espace humain, étaient attentifs à ces dangers en raison de leurs expériences passées avec les technologies de manipulation dimensionnelle qui pourraient déclencher un effondrement : la dernière fois que de telles forces avaient été libérées, cela avait conduit directement à la Catastrophe du Trisapient, suivie de trois mille ans de ténèbres et d'isolement. Soucieux d'éviter une catastrophe similaire, ils activèrent leur vaisseau chronophasique expérimental pour qu'il apparaisse sur Xilos au moment exact du déclenchement de la catastrophe.

La Campagne de Xilos (Beyond the Gates of Antares v.1)

Ce faisant, il est probable que les Isoriens aient déclenché un nouvel effondrement, bien qu'ils affirment catégoriquement que ce sont les actions d'Amano Haran qui l'ont provoqué. Quelle qu'en soit la cause, Xilos est désormais coupée de l'univers par un vortex spatio-temporel et un sceau multidimensionnel impénétrable qui l'entoure et qui protège peut-être la création d'une nouvelle porte vers un Nexus différent ou même un nouveau Nexus. Quelle qu'en soit la cause, les portes sont instables, changent de profondeur ou même s'effondrent complètement tout autour du Nexus.

Le seul point positif est que la scientifique NuHu de la Concorde Yu Hamnu est piégée dans le grand sceau. Elle a commencé à communiquer avec le monde extérieur, mais seulement avec des mots ou les coordonnées de la prochaine porte en train de s'effondrer.

À bien des égards, elle reste le dernier espoir des habitants du Nexus...

... ou du moins, c'est ce qu'il semblerait.

** Découvrez l'intégralité de l'histoire de la Campagne de Xilos dans le livret dédié sur le Nexus (traduit en français)*

AMIRAL CORSAIRE TARAS KALEMON

Le Capitaine, désormais Amiral, Kalemon est l'un des aventuriers les plus opportunistes d'Antarès. Né dans une famille Freeborn très mineure – un vardos à un seul doma – il a depuis longtemps rejeté ses origines et s'est autoproclamé «récupérateur». Il a connu des hauts et des bas, mais dans l'ensemble, il a gagné plus qu'il n'a perdu et il dirige aujourd'hui une frégate Freeborn (l'*Étoile d'Émari*) avec un équipage expérimenté et d'excellents ingénieurs, mineurs et récupérateurs Boromites. Au cours de sa longue vie – on dit qu'il a été réincorporé deux fois – il a récolté de nombreuses informations très précises et non répertoriées sur la région supérieure du Déterminat et sur la frontière floue de l'Interface Septentrional entre les deux grands fragments de l'IMTel.

En tant que capitaine, Taras Kalemon, bénéficiait régulièrement de lettres de marque du Sénatex ou d'opérations de sauvetage, de récupération ou de réparation d'épaves de contrats financés et lucratifs de grandes Maisons Freeborn. Pour autant, il n'a jamais agité comme un pirate, se bornant apparemment à rester toujours du «bon» côté de la loi, mais son commerce le plus lucratif est celui d'épaves de la Concorde, indépendante ou Freeborn vers les systèmes isoriens les plus pauvres le long du Nord du Déterminat et de l'Interface Septentrional. Lorsque les épaves sont rares, lui et son équipage extraient et traitent des minerais exotiques dans les systèmes les moins peuplés et les échangent ensuite avec les mondes frontaliers de l'IMTel.

Taras joue la carte de l'insouciance et de la négligence, et peut sembler manquer de moralité, mais en réalité, il est toujours à la recherche de connaissances et de contacts. S'il n'est pas très intelligent, il est rusé et ambitieux et a presque un sixième sens lorsqu'il s'agit d'opportunités. Il s'est construit une solide réputation auprès de plusieurs clans boromites comme étant une bonne source de pistes pour le minerai et les contrats, et presque la moitié de son équipage est composé de Boromites – en effet, la plupart de ses équipes de récupérateurs et d'ingénieurs sont Boromites plutôt que de morphes plus ordinaires.

Avec l'arrivée de l'Infestation Virai, les choses ont changé. Au cours de leurs efforts pour retracer le parcours de destruction provoquée par les Virai, les Isoriens ont interrogé le capitaine

Kalemon. Lorsque les agents isoriens lui ont montré la liste des systèmes, Taras se contenta de ricaner en disant que c'était des systèmes qu'il ne visiterait jamais. Lorsqu'on lui demanda pourquoi, il expliqua qu'ils avaient tous été «épuisés» de son point de vue – que ses mineurs considéraient que le travail était trop important pour obtenir des bénéfices (un commentaire rare chez les Boromites). De plus, dans chacun de ces systèmes, il y avait rarement des «épaves» à récupérer car le trafic dans le système était inexistant.

Taras faisait preuve de perspicacité en demandant continuellement aux agents du renseignement pourquoi ils s'intéressaient à des systèmes aussi pauvres en ressources. Lorsqu'ils sont partis, ils pensaient avoir éludé ses questions. Mais s'ils s'étaient seulement intéressés à l'observer, ils auraient vu un signe très réfléchi sur les traits de Taras...

Avec l'arrivée de l'OPT-563, Kalemon vit une formidable opportunité pour lui et ses récupérateurs et les corsaires qui ont lutté après Xilos et les bouleversements au sein des IMTels. Il fit appel à toutes les faveurs qui lui étaient dues pour rassembler une petite flotte afin de capturer l'ancien vaisseau et le transformer en un foyer stable pour toutes les personnes concernées. Son espoir était de fonder une grande maison Freeborn, le vardos kalemoni, avec lui-même comme Vard !

Hélas, ses plans n'aboutirent pas, de nombreux navires corsaires et récupérateurs ayant été détruits par les flottes de la Concorde et du Sénatex dans le but d'éradiquer les Virai. D'autres vaisseaux furent infestés par les Virai et durent être abandonnés. D'autres corsaires furent détruits par les défenses ghars sur l'OPT-563 lors de leur abordage. Dans l'ensemble, la mission fut un échec cuisant, la flotte corsaire fut virtuellement détruite, et Taras a fui le système de justesse avec sa garde rapprochée, sa vie et son vaisseau intact. Sa réputation est désormais entachée et rares sont les corsaires et les récupérateurs qui prononcent son nom sans le maudire.

Taras et l'équipage de l'*Étoile d'Émari* essaient maintenant de survivre comme ils peuvent dans le Nord du Déterminat. Même son propre équipage a perdu confiance en son commandement et le potentiel de mutinerie est élevé : il ne peut compter que sur ses seuls et loyaux gardes du corps.

AMIRAL TARAS KALEMON

Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement de la Flotte)

Coût : 14

Note : Taras Kalemon peut remplacer un Capitaine d'une escouade de Commandement de la Flotte dans un sélecteur Vardosi pour +1pt.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Amiral Corsaire Taras Kalemon , avec Armure Reflex, Trame Impact, Pistolet ou Carabine Plasma	5	5	6	5	5(6)	10	8	Blessure, Commandement, Coriace 2, Corsaires Boromites, Escorte, Filer en Douce , Héros, Unique
2 x Garde Freeborn avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté
0 x Garde Boromite avec Armure Reflex, Trame Impact, Carabine Plasma, Lectro-Fouet	4	5	6	6	6(7)	6	9	Loyauté
2 x Drone-Arme avec Carabine Plasma	–	–	(6)	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Arme)
1 x Médi-Drone	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Médic)

Filer en Douce : Lors d'un *Test de Réaction* pour *Se Mettre à Couvert*, l'unité de Taras réussit toujours sur un résultat de 1 à 9, quel que soit le *Stress* qu'il possède. De plus, l'unité de Taras peut tenter une *Réaction Se Mettre à Couvert* lorsqu'elle est ciblée par un ordre *Fire (Tir)* à n'importe quelle distance.

Récupérateurs Boromites : Jusqu'à deux escouades Domari dans la force de Taras peuvent être remplacées par des équipes d'Ouvriers Boromites (voir liste Boromite) pour +1 pt (chaque escouade passant alors à 10pts au lieu de 9pts). Ces unités comptent toujours comme de l'Infanterie Domari en ce qui concerne les limitations de sélection principale.

Options d'Amélioration

- 0-2 Gardes Freeborn supplémentaires @2pts chacun
- 0-1 Drone-Observateur @1pt
- 0-2 Drones-Défecteurs @2pts chacun
- 0-1 Drone-Amplificateur HL @1pt chacun
- Remplacer tous les Gardes Freeborn par des Gardes Boromites @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

PRINCE BATU DELHREN

Le prince Batu est le jeune rejeton du clan Tzulmar de la maison Delhren. Après avoir gâché sa jeunesse en s'adonnant à des activités frivoles et indulgentes jugées nécessaires pour un prince de sang, le souverain de la Maison Delhren et chef du clan Tzulmar, le Vard Ordaicehn, décida de faire bon usage de ce jeune gaspilleur. C'est ainsi que, sans aucune expérience pratique et avec les encouragements nécessaires de son garde du corps, Batu fut envoyé en mission d'exploration sur le monde récemment découvert de Delhren VI, également connu sous le nom de Shamasai (voir *La revendication de Shamasai*).

Depuis lors, la vie du prince Batu changea au-delà de son entendement. En fait, elle changea même au-delà de l'entendement des médecins et des techniciens de la maison Delhren. L'expédition vers Delhren VI fut exposée à une forme mutante de bio-agent, une spore de sensibilité gestaltiste, capable d'absorber la matière vivante et de se synthétiser avec d'autres nano-intelligences. De nombreux membres de l'expédition ont été tués, mais le prince Batu fut sauvé grâce à son fragment personnel de niveau aristocratique. Le nuage de nanites du fragment fusionna avec le bio-agent contenu dans le corps de Batu pour former une sorte de synthèse : une bionospore. Il en résulte un équilibre incertain et dangereux, avec des pouvoirs impressionnants, mais à peine contrôlables.

Batu a vécu un certain nombre d'aventures après avoir essayé de garder la tête froide. Il a été kidnappé par un agent secret isorien et retenu captif par un Sénatexis, avant que son fragment Shamasai ne prenne le contrôle du nanocompagnon du NuHu et ne le convertisse à l'usage de Batu (ou du fragment Shamasai). Il fut également appelé par la Concorde pour s'occuper d'une nanospore expérimentale Isorienne, une peste, qui était devenue incontrôlable.

Au moment des événements du Fragment de Chryseïs, Batu s'était exilé avec son garde du corps, le commandant Baray Tzulmari, et un contingent de guerriers barbares mercenaires, de la planète Tamala.

Son singulier fragment personnel – une synthèse unique de nanotechnologie Freeborn et d'une bio-spore mutante – est devenu encore plus puissant en absorbant les autres nano-intelligences rencontrées par Batu au cours de ses aventures.

Ce que cela signifie exactement pour Batu est incertain : il est possible que la synthèse finisse par se briser et le vaincre, auquel cas Batu pourrait se retrouver la marionnette d'un fragment étrange et hostile. Ce n'est qu'en s'exilant qu'il pourra assurer la sécurité de son peuple – et peut-être aussi la sienne. Il essaya même d'ignorer l'appel de la NuHu Jai Galeyoux lorsqu'elle tenta de le recruter pour l'expédition sur Chryseïs, mais lorsque le Vard des Delhren ordonna à Batu d'entreprendre une autre mission, il ne put refuser. Après tout, face à un fragment renégat d'une puissance inconnue, qui de mieux que Batu Delhren pour enquêter – un homme déjà considéré par beaucoup comme un dangereux fragment renégat à part entière !

Batu commanda une flotte de plusieurs Maisons sur Chryseïs à bord de son vaisseau, le *Poussière de Shamasai des Delhren*, commandé par Baray Tzulmari, la dernière de ses gardes du corps de Shamasai. Malheureusement, leurs plans furent contrecarrés par une série chaotique de batailles entre la Concorde, le Sénatex, l'Empire Ghar, les rebelles ghar et les Algoryns, et le fragment Chryseïs s'échappa – bien que personne ne sache aujourd'hui où il se trouve.

Batu et Baray ont eu un bref contact avec l'OPT-563, mais Batu est maintenant en exil volontaire quelque part dans le Nord du Déterminat ou l'Interface Septentrionale. Ses affaires au pays sont maintenant entre les mains de son majordome de confiance, le Boromite Dirag.

Ce n'est que lorsque vous avez un pouvoir incontrôlé que vous réalisez à quel point c'est une épée à double tranchant. Le Fragment Chryseïs comprend-il encore à quel point il est devenu incontrôlable ?

Le Prince Batu Delhren

Le nano-drone symbiotique de Batu Delhren tire son énergie de ses ressources personnelles, mais peut aussi puiser dans l'environnement, convertissant directement la matière en énergie. Dans les cas extrêmes où de grandes quantités d'énergie sont nécessaires rapidement, le drone extrait la matière de tout ce qui se trouve à proximité, y compris la masse corporelle de Batu. Heureusement pour Batu, de telles occasions sont rares, mais la perte constante de tissus l'affaiblit physiquement et peut même mettre sa vie en danger si le fragment composé du Prince Batu et d'un nano-drone se sent menacé.

Les statistiques de Force et de Résistance réduites de Batu reflètent cette étrange relation semi-parasitaire. Cependant, ces inconvénients sont plus que compensés par la présence de son nano-drone personnel, une bio-machine qui forme un seul fragment avec Batu lui-même, de la même manière qu'un NuHu est lié à son nano-symbiote. Le drone génère en permanence une nanosphère sur laquelle il peut transporter Batu, si celui-ci le souhaite.

La principale différence est que ce n'est pas Batu qui attaque généralement mais son nano-symbiote, le Fragment Shamasai : dans les deux cas, c'est comme si une seule figurine attaquait ou tirait.

Le Prince des Delhren est accompagné de sa garde du corps, le Commandant Baray Tzulmari, qui est un soldat et une cheffe très compétente, avec des statistiques supérieures à celles de Batu lui-même. Cela signifie que les deux fonctionnent comme une équipe très efficace.

Dirag, Capitaine et Entrepreneur Boromite

Dirag était – et l'est sans doute encore – le majordome du prince Batu Delhren sur Delhren III, gérant les intérêts commerciaux de Batu, la *Spyker Corporation*, lorsque la vie de Freeborn l'a appelé ailleurs. Maintenant que Batu est en exil, Dirag a été laissé aux commandes, bien qu'il gère toujours les affaires – légitimes et infâmes – avec une perspicacité qui apporte des bénéfices à Batu et à sa société, si ce n'est au Vardos Delhren.

Dirag a acquis une réputation d'impitoyable envers ceux qui le contrarient ou contrarient Batu ; en effet, ses mots grondants du type «*M. Batu n'aimerait pas ça*» ont tendance à inspirer la peur à ceux qui pensent même à le miner, lui ou son entreprise.

La loyauté de Dirag envers un panhumain fait souvent l'objet de commentaires et de moqueries de la part des autres Boromites, mais Dirag se montre rarement à la hauteur de ces insultes. D'autres mettent en avant son passé et le fait qu'un Boromite ne serait aussi loyal envers un non-Boromite que s'il avait une dette importante à régler. Une telle logique conduit rapidement quiconque enquête sur son passé à un petit clan boromite, les Yghern, qui fut pratiquement anéanti il y a de nombreuses années après avoir été trahi par la Maison Isoptix. Les membres du clan échoués et mourants ont été secourus par un bienfaiteur inconnu qui leur a donné un abri et les soins médicaux importants dont ils avaient besoin. Bien que Batu n'ait jamais admis son rôle dans leur sauvetage, on dit que Dirag a un tatouage d'Yghern sur l'aisselle, ce qui suggère que sa loyauté est un paiement pour la dette personnelle que lui et son clan ont envers Batu. Que cette histoire soit vraie ou non, elle constitue une grande fable, souvent répétée par ceux qui suivent le sillage de Dirag.

Lorsqu'il sort, Dirag ne fait pas n'importe quoi. On ne le voit jamais sans arme de poing et, lorsqu'il est «en première ligne», pour ainsi dire, il porte toujours une carabine plasma et emmène tous les drones-compagnons – boromites et mécaniques – qu'il peut trouver.

Retrouvez toutes les aventures du prince Batu dans l'*Anthologie de Tim Bancroft, en français, sur le Nexus Antares*.

PRINCE BATU DELHREN									
<i>Infanterie de Commandement (en remplacement d'un NuHu Renégat ou Dissident)</i>								Coût : 16	
Note : Le Commandant Baray peut être utilisé comme Capitaine dans un escouade de Commandement de la Flotte distincte, en plus de l'escouade de Batu Delhren.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Prince Batu Delhren avec Nano-Drone Symbiote (Drone Shamasai : Armure Refragmentée), Pistolet de Duel Zantu, Drone Shamasai (Sceptre NuHu)	6	5	6	4	4(7)	9	8	Agile, Blessure, Commandement 15", Coriace 2, Escorte, Nucléus, Suspenseurs, Unique	
2 x Vardanari avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	Loyauté	
0 x Commandant Baray Tsulmari des Delhren avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma, Fronde-X avec Abordage, Grenades Plasma	5	5	6	6	5(6)	8	9	Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Unique	
0 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-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Médi-Drone	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Médic)	
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)	
Pistolet Plasma de Duel Zantu : Identique à un Pistolet à Plasma, mais sur un ordre <i>Fire (Tir)</i> , Batu Delhren bénéficiera alors d'un bonus de Prc de +2 au lieu de +1.									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts • 0-1 Drone-Observateur supplémentaire@1pt • 0-1 Médi-Drone supplémentaire@1pt • 0-3 Vardanari supplémentaires @2pts chacun • Remplacer tous les Vardanari par des Gardes Barbares d'Élite @Gratuit • Améliorer la règle spéciale Blessure de Batu en Blessure 2 @2pts • 0-1 Commandement Baray @5pts • Remplacer les Armures <i>Reflex</i> du Commandant Barry et des Vardanari par des Armures <i>Refragmentées</i> @1pt pour l'unité 									
Restrictions d'Armée/Unités								Unique	
• Vardosi : 0 – 1				• Dissidente : 0 – 1					

DIRAG, CAPITAINE ET ENTREPRENEUR DELHREN									
<i>Infanterie de Commandement (en remplacement d'un Commandement Domari)</i>								Coût : 12	
Note : Si Dirag est sélectionné, une unité de Domari peut être améliorée pour un coût de +1pt (10pts au total) en Équipe de Sécurité Boromites ou en Équipe d'Ouvriers Boromites ; les deux unités sont listées dans la Liste d'Armée Boromite. Cette unité compte toujours comme de l'Infanterie Domari en ce qui concerne les critères de sélection principal.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Dirag, Majordome de Batu Delhren avec Armure Reflex, Cape Impact, Carabine Plasma,	4	5	6	6	6(7)	8	10	Blessure, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros	
3 x Garde Domari avec Armure Reflex, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(6)	7	8	-	
0 x Garde Boromite avec Armure Reflex, Fusil Mag, Grenades à Implosion	4	5	5	6	6(7)	6	9	-	
Pistolet Plasma de Duel Zantu : Identique à un Pistolet à Plasma, mais sur un ordre <i>Fire (Tir)</i> , Batu Delhren bénéficiera alors d'un bonus de Prc de +2 au lieu de +1.									
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0-1 Drone-Observateur@1pt • 0-1 Drone-Amplificateur HL @1pt • 0-1 Drone-Défecteur @2pts chacun • 0-1 Médi-Drone @2pts • 0-2 Gardes Domari supplémentaires @2pts chacun • Donner à tous les Gardes Domari des Carabines Plasma @1pt pour l'unité • Donner à tous les membres de l'escouade des Capes Impact @1pt pour l'unité • Remplacer tout ou partie des Gardes Domari par des Gardes Boromites @1pt pour l'unité 									
Restrictions d'Armée/Unités								Unique	
• Vardosi : 0 – 1				• Dissidente : 0 – 1					

MERCENAIRE TOGG KIN'RU

Les Cranogns de Quatre-Sept-Nord Deux n'avaient pas donné de nom à leur planète ou leur système, dont la désignation n'était que le code commun des Freeborn pour désigner l'emplacement de la porte antaréenne. Les Cranogns étaient des barbares typiques, des humains dont les ancêtres possédaient tous les avantages technologiques de leur époque, et dont la civilisation s'était effondrée à la suite d'une guerre terrible et destructrice. Mais même les barbares ont leur utilité, et les Cranogns étaient habitués aux visites des expéditions de recrutement des Freeborn.

Les guerriers Cranogns étaient féroces et résistants, et pouvaient être entraînés et échangés avec les mondes voisins comme combattants mercenaires. Un jour, des Freeborn de la Maison Kavora sont arrivés et les guerriers Cranogn s'étaient parés de leurs plus belles coiffes et avaient aiguisé leurs longs couteaux, afin d'impressionner leurs visiteurs venus des étoiles. Lorsque les Freeborn firent l'inventaire de ces recrues potentielles, ils furent étonnés de découvrir parmi eux un humain qui ne ressemblait à aucun de ceux qu'ils avaient déjà vus. Très grand comparé aux autres Cranogns bien plus trapus, le corps du guerrier était massivement proportionné, avec un développement musculaire étrange et des membres longs et imposants. Le guerrier ne ressemblait à aucun morphe humain connu – en fait, il avait à peine l'air humain, et les Freeborn étaient intrigués de savoir d'où il venait.

Les chamans Cranogns expliquèrent que ce guerrier – dont le nom était Togg – avait été découvert alors qu'il était un jeune enfant parmi les débris d'un vaisseau spatial. Tous les autres occupants du vaisseau avaient péri dans le crash, mais l'enfant avait survécu. L'enfant avait été adopté par un guerrier appelé Ru et sa femme, car ils n'avaient pas d'enfants à eux. Togg Kin'Ru – c'est-à-dire le «fils de Ru» – était devenu un excellent chasseur et un guerrier fort et intrépide. Il revendiquait désormais sa place dans les étoiles, à la fois comme guerrier et comme chasseur de Cranogn, et de plein droit comme un enfant des étoiles dont la place était dans les cieux.

Les Kavori ont vite compris que Togg Kin'Ru était un guerrier aux capacités exceptionnelles. Grâce aux circonstances de sa naissance et à son éducation primitive, ses horizons mentaux étaient ceux d'un barbare. Toutefois, son esprit était développé bien au-delà de celui typique de la plupart des morphes humains. Quelques tests simples révélèrent que Togg était comme bien un morphe de souche humaine, mais que son génome avait été manipulé avec de l'ADN synthétique d'une manière rarement rencontrée au cours du Septième Âge. L'espèce de Togg avait été modifiée à un moment donné dans un passé lointain, mais dans quel but et par qui, cela reste un mystère – bien que beaucoup se demandent s'il n'avait pas été conçu pour contrer les Ghar.

Togg Kin'Ru a appris tous les arts de la guerre que les Freeborn ont pu lui offrir et il s'est rapidement forgé une réputation de chef aux capacités exceptionnelles. Sa force de mercenaires a été déployée avec succès dans l'Expansion pour défendre une poignée de mondes indépendants qui avaient été attaqués par une dissidence de l'interface isorienne appelée Fragment Olantas, centrée sur la planète du même nom. Après des années de service, il a décidé de revendiquer sa liberté et a commencé sa longue quête pour retrouver son monde d'origine et peut-être apprendre ce qui était arrivé à son propre peuple, s'il avait péri ou si, quelque part, un monde entier de son espèce attendait d'être découvert.

Bien qu'il ait beaucoup voyagé à travers l'Expansion, qu'il ait gagné de nombreux amis et tué d'innombrables ennemis, il n'a toujours pas découvert d'indice sur le destin ou l'emplacement de sa propre race.

Togg Kin'ru

Togg Kin'Ru est un morphe humain unique dont les origines restent un mystère. Sauvé de l'épave d'un vaisseau spatial par des sauvages alors qu'il était enfant, il n'a aucun souvenir de son monde ou de son peuple. Élevé par des guerriers barbares, puis recruté par les Freeborn comme mercenaire, il combine le courage et la détermination d'un barbare avec un développement physique massif et une intelligence étonnante.

Aujourd'hui, ce survivant solitaire erre dans l'Expansion, cherchant dans l'espace antaréen la planète mère qu'il n'a jamais connue.

L'apparence de Togg Kin'Ru combine des éléments de son passé, de la tribu sauvage des Cranogn qui l'a élevé avec l'armure et les armes sophistiquées des Freeborn qu'il a appris à maîtriser. Son duocarab plasma est une adaptation de l'arme Tsan du même nom. Il est protégé par une armure remaniée suspendue à des plaques et des nœuds porteurs, et son corps est naturellement résistant avec des capacités de guérison améliorées. Il porte un couteau de guerrier Cranogn amélioré, symbole du guerrier parmi son peuple d'adoption, mais son tranchant a été reforcé par les meilleures techniques de fabrication que Togg a pu trouver : il est désormais plus précieux pour lui que n'importe quelle arme ordinaire.

TOGG KIN'RU

Infanterie de Commandement

Coût : 16

Note : Togg Kin'Ru peut remplacer un Capitaine d'une escouade de Commandement de la Flotte Freeborn pour +3pts ; ou un Officier Domari dans une escouade de Commandement Domari pour +5pts (voir liste d'armée Freeborn).

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Togg Kin'Ru , avec Armure Refragmentée, Cape Impact, Duocarab Plasma, Charges Fractales, Couteau de Chasse Cranogn	6	6	6	7	6(8)	9	9	Attaques : 3×VI 1, Blessure 2, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Mercenaire, Unique

Couteau de Chasse Cragogn : Les capacités martiales de Togg avec ce couteau lui permet d'effectuer 3 Attaques avec une VI 1 (ne s'applique pas à d'autres armes de corps-à-corps).

	Mode	Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Duocarab Plasma	Rafale	20	30	–	2×VI 1	–	TR
	Concentré	20	30	50	1×VI 3	–	–