

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

NOUVEL EMPIRE GHAR

V2.0.11 K-1

Conseillers spéciaux auprès du Commandeur Suprême : Rik 'RKBK' Baker, Ondrej Slezacek, Tim 'ShLTK-01 12-41-9' Bancroft Seb Jacquet, Jon 'HNTN' Harrington, David Horobin, Zac Belado, Rick 'FRTK-01 12-40-13' Priestley et beaucoup d'autres personnes qui ont commenté de nombreuses forces Ghars.

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

Les Ghars ne vivent que pour la guerre et la conquête, dépensant toute leur énergie dans les combats. Cette race sauvage descend de soldats esclaves génétiquement adaptés et programmés pour un seul objectif : la destruction de l'humanité – bien que la date et la raison de leur création restent un mystère et que leurs créateurs aient disparu du Nexus antaréen depuis longtemps.

Les Ghars règnent sur un empire considérable qui borde le Prospérat Algoryn, avec qui ils sont en guerre depuis plusieurs siècles. Ni la Concorde PanHumaine ni le Sénatex Isorien ne se sont beaucoup intéressés aux Ghars, peut-être parce que la culture Ghar est relativement primitive et que leurs mondes résistent à la technologie basée sur les nanosphères, mais plus probablement parce que, jusqu'à récemment, le Prospérat faisait office de tampon entre les nations IMTel et les ravages des Ghars.

Jusqu'à récemment, les Ghars étaient impliqués dans une guerre civile qui a sapé une grande partie de leur concentration et de leur énergie. Cette guerre était due à la mauvaise évolution de l'un de leurs dirigeants, Karg 12-40-9, qui a détourné une grande partie des ressources des Ghars pour ses propres caprices, mais la guerre est arrivée à présent à terme grâce au chef de la faction rebelle, Fartok 12-40-13, qui a tué Karg et est devenu le nouveau Commandeur Suprême en puissance. Fartok a gracié tous ses rebelles ainsi que les groupes d'exilés Ghars qui ont fui les déprédations de Karg – bien que certains groupes soient encore éloignés et peu susceptibles de revenir.

Les Ghars eux-mêmes sont des créatures repoussantes au torse voûté, aux entrailles gonflées, aux bras malingres et aux jambes arquées, mais on les voit rarement en dehors de leurs énormes armures blindées. Bien que volumineux et dépourvus de l'esthétique propre ou organique que les nations IMTel pourraient considérer comme attrayante, l'apparence de l'armure de combat reflète sa force brutale et sa formidable résistance aux dommages : ils sont craints dans tout le Déterminat.

Les rumeurs selon lesquelles il existe une maison Freeborn qui traite avec les Ghars sont constamment rejetées, les autres maisons soulignant que les Ghars tueraient les panhumains à vue.

En exil, l'armée rebelle de Fartok a dû se contenter de ce qu'elle pouvait capturer, réparer ou fabriquer avec les modestes ressources dont elle disposait. Cela a donné une force avec une grande variété de troupes et d'équipements, du moins en comparaison avec les armées relativement homogènes de l'Empire Ghar. Lors de son retour au pouvoir, les troupes rebelles de Fartok, dont le noyau était le Groupe de Combat 9, sont maintenant réintégrées à l'Empire en ajoutant un mélange de capacités et de machines hybrides.

COMMENT JOUER LES GHARS ?

Les Ghars sont l'une des armées les plus compliquées qui soient, simplement à cause du nombre d'exceptions aux règles qu'ils apportent : Les *Réacteurs Plasma* (qui peuvent exploser sur un *Succès* et anéantir une escouade), les *Parias* (vulnérables), le *Dé de Distorsion* (qui *cloue* les unités), les armes disruptives (qui provoquent un *Stress* supplémentaire) et les escadrons en Armure de Combat ; presque tout est différent.

En jeu, les armures Ghars sont assez résistantes, mais pas invincibles. Leurs canons Cribleurs peuvent déployer une grande puissance de feu à courte distance, mais c'est leur variété de bombes et d'armes disruptives que d'autres considèrent comme la menace la plus mortelle. Celles-ci sont capables de provoquer beaucoup de *Stress* sur les unités et d'endommager les équipements (drones et sondes) mais ont une faible portée.

Les Ghars sont souvent en infériorité numérique aux Dés d'Ordre et les unités blindées sont coûteuses en points. Les armures peuvent également subir du *Stress* ou être détruites par des bons ou précis tirs à longue portée. Par conséquent, un joueur Ghar doit typiquement foncer rapidement dans le tas.

Visuellement, les Ghars ont l'air brutaux et volumineux, voire intimidants. En général, ils gagnent largement ou perdent terriblement, et ne conviennent donc pas aux joueurs qui aiment le contrôle ou qui ont une attitude timide ou défensive sur la table. Cependant, c'est l'une des armées les plus amusantes à jouer !



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX GHARS

Les règles, technologies et équipements suivants sont propres aux forces du Nouvel Empire Ghar après la défaite de Karg sur Duret IV et le rétablissement de la domination Ghar par Fartok. Fartok a remplacé les médecins de l'Empereur précédemment nommés par Karg, a pardonné les loyaux Ghars exilés par Karg, et a incorporé ses anciens et fidèles soldats ainsi que les Bannis du Groupe de Combat 9 (GC9) au sein des régiments des Troupes Ghars. Ses capacités d'organisation ont conduit à une nouvelle résurgence des politiques expansionnistes – ou dévastatrices – des Ghars, à la grande consternation des Algoryns et des autres empires panhumains du Déterminat.

L'Empereur, bien que toujours souffrant, se sent beaucoup mieux maintenant, si vous vous posiez la question. Fartok accèdera à la primauté au cas où celui-ci disparaîtrait.

Compte tenu de leur technologie polluante, il n'est guère surprenant que les Ghars possèdent des capacités très spécifiques en ce qui concerne leurs armes et équipements. Leur structure sociétale génétiquement contraignante et leur recours à la disgrâce donnent également lieu à des problèmes d'organisation et à des Règles Spéciales uniques.

Vétérans du Groupe de Combat 9

Fartok est occupé à essayer de reconstruire l'infrastructure de l'Empire après les défaillances introduites par Karg. Peu de vétérans de son fidèle Groupe de Combat 9 ont encore reçu leurs Armures de Combat, ils conservent les armes capturées qu'ils utilisaient en tant que Rebelles et portent encore des générateurs Reflex. Leur loyauté se traduit également par leur empressement à se battre.

Exilés Graciés

Fartok a également gracié tous les anciens exilés. Les escouades d'**Exilés Graciés** constituent l'élite des anciens exilés – tels que les *Moutons de Shaltok* – bien que Fartok les réintègre progressivement dans leurs rôles d'origine. Bien que peu nombreux, les Armures de Combat de ces exilés sont dotées d'une griffe plasma plutôt que d'une griffe de combat.

DÉ DE DISTORSION GHAR

Si des Ghars sont impliqués dans la bataille, un dé d'événement doit être ajouté dans le sac au début de chaque tour de jeu avec tous les dés d'ordre des deux camps. Il s'agit du **Dé de Distorsion** et celui-ci représente la nature polluante de l'armement et des générateurs Ghars dans la zone avoisinante. N'importe quel dé d'ordre fera l'affaire, du moment que celui-ci a une couleur différente aux dés d'ordre de tous les camps participant à la bataille.

- Lorsqu'un *Dé de Distorsion* est tiré, tirez un autre dé immédiatement. Si un autre *Dé d'Événement* ou *Spécial* est alors tiré, le *Dé de Distorsion* n'a aucun effet.
- Dès qu'un dé d'ordre normal est tiré, allouez le *Dé de Distorsion* avec le dé d'ordre appartenant au camp qui vient d'être tiré – la *Distorsion* affecte tous les camps. L'unité doit se mettre *Down (À Terre)* : toutes les règles qui s'appliquent aux unités *Down (À Terre)* et aux ordres déjà reçus s'appliquent normalement à l'unité ainsi affecté, comme si le joueur avait délibérément donné un ordre *Down (À Terre)* à son unité.
- Le *Dé de Distorsion* peut être ignoré si l'armée dont le dé d'ordre a été tiré ne possède alors que des unités ne pouvant pas recevoir d'ordre *Down (À Terre)*, telles que les unités sondes, dans un transport, ou hors de la table, ou à qui il ne reste qu'un dé spécial (*Reprogrammation* Virai, par exemple).
- Le dé d'ordre tiré peut être désigné comme un *Dé IMTel* et sera alors mis de côté comme tactique d'évitement, auquel cas rien ne se passe (voir *Dé IMTel* pour la Concorde ou le Sénatex).
- Le dé d'ordre tiré peut être *Bloqué!* normalement.

Précisions

Un scénario narratif peut spécifier un certain nombre de *Dés de Distorsion* ou inclure certaines conditions concernant le moment ou la situation où un *Dé de Distorsion* est ajouté dans le sac. Autrement :

- Si le *Dé de Distorsion* est tiré en dernier du sac lors d'un tour, il affectera le premier dé tiré au tour suivant.
- Si des *Dés de Distorsion* sont tirés consécutivement, comme à la fin d'un tour et au début du suivant, alors le *Dé de Distorsion* initial est ignoré et la distorsion affectera le dé d'ordre suivant comme elle le ferait normalement.
- Lorsque deux armées Ghars s'affrontent, utilisez un seul *Dé de Distorsion* si les forces sont de niveau NF2 ou inférieur, mais pour des forces plus importantes, les joueurs peuvent convenir d'ajouter un deuxième *Dé de Distorsion*.

RÈGLES SPÉCIALES GHARS

Agile, Agile(Magfouet), Agile(Grenades Plasma) sont utilisés pour indiquer que les soldats Ghars peuvent utiliser leur Ag durant la phase de corps-à-corps d'un assaut lorsqu'ils utilisent les armes correspondantes.

Autonome

Lorsqu'elle est transportée par un Ghar en Armure de Combat, une Arme d'Appui ou Lourde avec la règle spéciale *Autonome* compte comme ayant un équipement complet. Aucune pénalité n'est appliquée pour la perte d'une figurine d'opérateurs.

Disrupteur

Les principales armes de terreur Ghars sont les bombes disruptrices qui provoquent une explosion de «gravité quantique» et sont lancées depuis leur canon disrupteur, leur bombardier disrupteur et leur bombardier disrupteur lourd. Toutes les armes disruptrices suivent les règles suivantes :

- Les unités touchées par une ou plusieurs armes disruptrices lors d'un même tir reçoivent **2 Stress** au lieu d'un seul. Ce *Stress* est donné indépendamment de la figurine à laquelle la touche est attribuée, de la réussite des tests de Res, que la cible soit lourdement blindée ou non, ou du nombre de touches de disrupteur. Les tirs suivants peuvent ajouter du *Stress* supplémentaire. Les unités Ghars et les unités avec *Antiparasitage* ignorent cet effet et reçoivent du *Stress* de la façon habituelle.
- **Une seule touche** d'explosion d'un disrupteur peut être allouée par le tireur contre un **drone-compagnon** comme si un *Succès* avait été obtenu, et cela, en plus de toute touche provenant d'un *Succès*.
- Les sondes non-Ghars touchées par une arme disruptrice ne réussissent leur test de Res que sur un résultat de 1.
- Les touches de disrupteur suivent les règles spéciales **Démolition VI 3** et **Souffle**.

Erratique x / Erractique x (<fonction>)

Le 'x' indique le score à obtenir pour déterminer si un équipement fonctionne ou non. Lorsqu'une arme, un équipement ou un véhicule avec la règle spéciale *Erratique* va être utilisé, le joueur doit lancer un D10 et obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur indiquée. Si le résultat du D10 est supérieur à la valeur indiquée, l'arme, l'équipement ou le véhicule ne fonctionne pas.

La règle spéciale *Erratique* peut aussi avoir une fonction indiquée entre parenthèses indiquant les circonstances dans lesquelles la règle spéciale *Erratique* est appliquée.

Les équipements *Erratiques* doivent effectuer un test à chaque fois que la fonction indiquée est tentée, et cela avant son utilisation.

Exemple : Un Flotteur avec «Erratique 7 (Repérage)» doit obtenir un 7 ou moins lorsqu'il est utilisé pour repérer, mais pas dans les autres situations, comme un déplacement.

Exemple : Les Amplificateurs Plasma d'une unité (voir ci-dessous) sont testés lorsque le joueur qui les contrôle tire le Dé Amplificateur du sac et l'assigne à des Armures de Combat qui avaient déjà reçu un dé d'ordre – c'est-à-dire lorsque les Amplificateurs sont sur le point d'être mis en marche.

- Un équipement *Erratique* qui échoue à son test est inactif pour la durée du jet de dé (par exemple, un tour pour les amplificateurs plasma, une action ou une réaction de tir pour les Flotteurs) et sa fonctionnalité peut être vérifiée lors d'un tour, d'une action ou d'une réaction ultérieure.
- Un équipement *Erratique* qui échoue à son test sur un résultat de 10 est détruit : une figurine de sonde indépendante, un équipement ou un drone-compagnon est retiré du jeu après s'être écrasé au sol ; les améliorations internes ou les équipements ne peuvent plus être utilisés jusqu'à ce qu'ils soient réparés (voir *Agrippeur*).

Des marqueurs «crâmes» sont utilisés pour les amplificateurs plasma afin de représenter les équipements défectueux tels que les armes et les amplificateurs de plasma.

Munitions Supplémentaires

Les Exilés Graciés et Pilotes à Pied bénéficient de meilleurs équipements que leurs surnois petits camarades et sont bien plus influents pour obtenir un ravitaillement en munitions pour leurs Fusils Trimballeurs.

L'infanterie Ghar armée de Fusils Trimballeurs avec la règle spéciale *Munitions Supplémentaires* n'est pas sujet à la règle spéciale *Munitions Limitées*.

Haut Commandeur

Les Ghars ont été conçus pour répondre aux généraux suprêmes : leurs Hauts Commandeurs. Tout Ghar se trouvant dans un rayon de 20" d'une figurine avec la règle spéciale *Haut Commandeur* peut utiliser le Co et l'Init du Haut Commandeur grâce aux règles spéciales *Commandement* et *Héros*.

Il ne peut y avoir qu'un seul Haut Commandeur dans une armée, quel que soit son type (en Armure de Combat ou sur Marcheur).

Munitions Limitées x

Cette règle spéciale est attribuée aux armes ou systèmes d'armes. Le «x» indique le score à obtenir pour réussir. Si aucun *Ravitailleur* n'est présent à 5" ou moins d'une telle arme, celle-ci risque de se retrouver à court de munitions à chacun de ses tirs, comme suit :

- Après un tir, l'unité effectue un test de *Munitions Limitées* avec un D10 et compare le résultat avec la valeur indiquée : sur une réussite, l'arme continue de fonctionner normalement ; sur un échec l'arme se retrouve à court de munitions et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'elle soit ravitaillée en munitions.
- Les Bombardiers Disrupteurs et les Bombardiers Disrupteurs Lourds ont la règle spéciale *Munitions Limitées* 9 (et donc échouent à leur test uniquement sur un 10)
- Les Fusils Trimballeurs des Parias ont la règle spéciale *Munitions Limitées* 8.

Voir les règles de ravitaillement des *Ravitailleurs de Bombes*.

Paria

La règle spéciale *Paria* reflète le statut misérable des criminels Ghars devenus Parias, comme suit :

- Les Chefs avec la règle spéciale *Paria* ne peuvent appliquer leurs règles spéciales *Escorte*, *Héros* ou *Commandement* qu'avec des unités possédant aussi la règle spéciale *Paria*.
- Les Parias ne peuvent pas utiliser le *Commandement* (Co) ou l'*Initiative* (Init) d'un non-*Paria*, à l'exception des Hauts Commandeurs.

Rebelles Enragés

La loyauté de Fartok envers ses vétérans du Groupe de Combat 9 est légendaire. Si Fartok est choisi comme Haut Commandeur, il peut «améliorer» un escadron d'Infanterie Blindée en **Escouade de Vétérans du Groupe de Combat 9** (voir p.9) sans coût supplémentaire. L'escadron ainsi amélioré compte comme une Infanterie Blindée en ce qui concerne les limitations du sélecteur de force mais, dans les faits, donne à Fartok une escouade supplémentaire de Vétérans du GC9 à la place d'un escadron d'armures de combat : le terme «améliorer» est utilisé pour éviter toute confusion que pourrait entraîner le terme «remplacer».

Tripodes

Les armes d'appui de l'infanterie Ghar sont montées sur des *Tripodes* dirigés par un pilote.

- Un *Tripode* possède les statistiques : M5, Ag 6 et Res 11.
- Si l'arme est détruite, le *Tripode* l'est aussi ! Le pilote doit alors effectuer immédiatement un test de Res contre une VI 0 puis, si le test est réussi, mettre *pied-à-terre* immédiatement comme une infanterie (remplacez le *Tripode* par une figurine d'opérateur).
- Un pilote de *Tripode* combat au corps-à-corps avec l'arme qu'il possède.

Il faut savoir que le terme «*Marcheur*» est un terme générique utilisé dans Antares 2 pour désigner les véhicules ou les montures qui ont des pattes et qui marchent. Un *Tripode* est un type de *Marcheur*, tout comme les *Galopeurs* et, bien sûr, les *Marcheurs* !

ARMEMENT GHAR

Les *Marcheurs* et *Trotteurs* Ghars ont généralement des postes de pilotage découverts conçus pour permettre aux pilotes Ghars de défendre rapidement leur véhicule. En conséquence, les véhicules Ghars reçoivent la règle spéciale *Attaques/VI 1* – représentant la For des pilotes.

Toutefois, la règle spéciale «*Attaques/VI*» ne permet pas aux véhicules de lancer d'assaut.

Arracheurs, Cribleurs et Trimballeurs

Les troupes d'assaut sont équipées d'une arme rudimentaire de type électro-grappin – le *Canon Arracheur* – qui envoie une vrille de décharge brutale sur la cible en guise de grappin et qui génère une série de fortes impulsions électromagnétiques en touchant. Cette arme sert à mettre hors d'état de nuire les unités ennemies avant de les attaquer au corps-à-corps avec des charges disruptrices et des griffes plasma.

Les Parias Ghars sont équipés de *Fusils Trimballeurs*, des fusils primitifs dont les munitions utilisent des propergols chimiques rudimentaires. Les chargeurs de munitions sont presque toujours en quantité limitée – principalement parce que la priorité est donnée au carburant et aux bombes disruptrices, ainsi qu'aux munitions pour les *Galopeurs*.

Les canons *Cribleurs* sont les armes polyvalentes les plus utilisées par les Armures de Combat, les *Galopeurs* et les véhicules Ghars. En plus d'une importante rafale de tirs, ils sont capables de tirer un projectile plus puissant ou même une bombe disruptive.

Armes Récupérées

Tous les détails sur les *Armes Récupérées* se trouvent dans le *Guide des Armes et Équipements*.

Si elle n'est pas installée sur un Marcheur ou un Trotteur, une arme mag récupérée sera installée sur un Tripode d'appui. Les tentatives de coupler plusieurs répéteurs mag ensemble et d'augmenter la puissance des rails se sont avérées infructueuses : considérez les figurines avec des répéteurs mag jumelés comme des Tripodes avec des Appuis Légers Mag récupérés.

Durant une **campagne**, toutes les armes récupérées des Ghars peuvent être considérées comme *Erratique 5*, avec un test à effectuer après chaque bataille : sur un échec, une arme sera remplacée pour les prochaines batailles par un Fusil Trimballeur pour l'infanterie, et un Canon Disrupteur pour les armes d'appui.

Griffes

Les Armures de Combat Ghars sont équipées d'énormes griffes énergétiques pouvant s'avérer dévastatrices en combat au corps-à-corps ; ce sont les puissantes Griffes de Combat et Plasma. Fartok a également expérimenté avec les troupes du Groupe de Combat 9 une version adaptée des énormes Agrippeurs de ferrailleurs utilisés pour réparer les véhicules et les Armures de Combat Ghars – l'avantage étant que la force provient de l'Agrippeur et non du Ghar qui le manipule !

ARMURES ET ÉQUIPEMENTS

Armures de Combat Ghars

Type : Porté, intégral, hermétique

Les Armures de Combat Ghars sont tristement célèbres. Elles sont constituées d'un blindage composite d'une résistance unique sur lequel est projeté un champ magnétique rudimentaire. La taille des armures est adaptée à leurs occupants Ghars et ne peuvent être contrôlées que par des Ghars munis de connecteurs spinaux.

Les Armures de Combat Ghars ont une Res de 12, qui n'est pas considéré comme un bonus d'armure, M4, Ag 3, occupent 3 Places de transport (pilote compris), des Amplificateurs Plasma et bénéficient d'*Antiparasitage*. Elles sont équipées d'équipements divers en fonction du rôle principal donné à chaque Armure de Combat de l'escadron.

Le terme d'Unité Blindée est utilisé comme classification générique pour les besoins de sélection. Les escadrons Cribleur, d'Assaut et Bombardier sont tous des unités blindées même avoir été améliorées.

Amplificateur Plasma

Type : Module d'Armure de Combat

Au début de chaque tour, le joueur Ghar peut indiquer quels escadrons d'infanterie blindée activeront leurs *Amplificateurs Plasma*. Le joueur ajoute alors un dé supplémentaire dans le sac pour chaque unité qui est ainsi (espérons-le) «amplifiée».

- Le premier dé d'ordre tiré d'une unité amplifiée est placé et utilisé normalement. Le **second** dé alloué à l'unité sera le **Dé Amplificateur** (ou **Dé Amp**)
- Les *Amplificateurs* ont la règle spéciale *Erratique 5*. Lorsque le **Dé Amp** est alloué, effectuez un *Test Erratique* : Sur une **réussite**, l'escadron devient une unité DOM2 pour la durée de ce tour et utilisera ce *Dé Amp* comme dé d'ordre normal ; sur un **échec**, le *Dé Amp* est inopérant ; sur un **10 (Fiasco)**, l'*Amplificateur* se détraque et **ne pourra plus** être utilisé jusqu'à la fin de la partie.
- Si un *Amplificateur* est activé, un *Test de Récupération* devra être effectué à la fin du tour pour récupérer au moins un dé d'ordre de l'unité.
- Les dés sont empilés de la manière habituelle pour les unités DOM, mais le premier dé récupéré sera forcément le *Dé Amp* et sera mis de côté pour une nouvelle utilisation pour un tour ultérieur.

Armes Spécifiques Ghars

Armes Standard	Mode	---- Portée ----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Agrippeur Rebelle		– C/C Uniquement –			–	1xVI 2	Cumulable (<i>Infanterie</i> : For améliorée à 5)
Agrippeur de Remorqueur		– C/C Uniquement –			–	1xVI 5	(<i>Cavalerie</i> : For améliorée à 8)
Canon Arracheur		(5)10	20	30	1xVI 2	–	Cloué *
Canon Cribleur	Rafale	10	20	30	2xVI 2	–	TR
	Concentré	20	30	40	1xVI 4	–	–
	Faible Disrupteur	10	20	30	1xVI 1	–	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D4
Carabine Plasma récupérée		20	30	40	1xVI 2	–	–
Fusil Trimballeur		10	20	30	2xVI 0	–	Munitions Limitées 8, TR
Fusil Mag récupéré		20	30	40	1xVI 1	–	–
Griffe de Combat		– C/C Uniquement –			–	3xVI 1	–
Griffe Plasma		– C/C Uniquement –			–	1xVI 5	Démolition
Lance Plasma récupérée		20	30	–	1xVI 4	–	Démolition, Imprécis
Magfouet		10	–	–	1xVI 1	2xVI 1	–
Micro-X récupéré	En Cloche	(10)20	30	40	1xVI 0	–	CL, Expl.D4, Souffle
Ravitailleur de Bombes		5	–	–	1xVI 1	1xVI 1	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D5, For 5
* Cloué : Une unité touchée par un Canon Arracheur devient Clouée si elle est capable de l'être après la résolution des tirs, quelque soit le nombre de pertes. Si la cible a un dé en main, tirez-le du sac et placez-le à côté de l'unité sur sa face Down (À Terre) ; sinon, tournez le dé actuel de l'unité sur sa face Down (À Terre).							
Armes d'Appui		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Appui, Équipage x2, Res 11, M5)
Bombardier Disrupteur		(10)40	60	120	1xVI 2	–	Autonome, CL, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D6, Munitions Limitées 9
Canon Disrupteur/Marcheur		20	30	40	1xVI 1	–	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D5
Armes Lourdes		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (Lourd, Équipage x3, M3, Res 13)
Bombardier Disrupteur Lourd		(20)40	60	120	1xVI 2	–	Autonome, CL, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D10, Munitions Limitées 9
Grenades		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Charges Disruptives		– TBP Uniquement –			1xVI 2	–	Cumulable, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D3

- Si l'unité est forcée de conserver ses deux dés – généralement parce que les deux dés sont *Down (À Terre)* et qu'ils n'ont pas été récupérés – les deux dés sont laissés à côté de l'unité et un *Test de Récupération* devra être effectué pour récupérer le *Dé Amp* à la fin du prochain tour. L'*Amplificateur* se recharge, il fonctionne à peine.
- Si le *Dé Amp* est alloué immédiatement après un *Dé de Distorsion*, l'unité est *Clouée* sans devoir effectuer de test pour l'*Amplificateur*.
- Si une figurine est touchée par un *Succès* au tir ou au corps-à-corps, et que celle-ci rate son test de Res, elle est non seulement détruite, mais l'amplificateur est également touché, provoquant une explosion dévastatrice. Toutes les autres figurines (d'équipement ou non) de tous les camps dont le centre du socle se trouve à 5" ou moins de la figurine qui explose doit effectuer un test de Res comme si elle avait été touchée par une explosion de VI 0. Les unités subissent du *Stress* en perdant des figurines comme durant un combat au corps-à-corps (soit 1 *Stress* par figurine ainsi éliminée ; l'élimination des figurines d'équipement ne provoque pas de *Stress*). Les sondes et drones-compagnons de n'importe quel camp qui sont touchés par l'explosion sont automatiquement détruits, sans avoir à effectuer de test de Res.

Armure Cinétique

Type : Porté, Intégral, Masque

Il s'agit des armures bricolées et assemblées par les *Exilés Graciés* – en particulier les *Moutons de Shaltok* – et les *Pilotes à Pied*.

Une *Armure Cinétique* donne un bonus d'armure de +1 Res, jusqu'à une Res maximale de 5. Ceci n'est pas annulé par une munition *Parasite* ou similaire. Les pénalités de basse pression peuvent également être ignorées pour la durée d'une partie, car les exilés de retour au pays avaient besoin de masques dans leurs vaisseaux et les pilotes avaient besoin de quelque chose au cas où ils devaient sauter dans des environnements dangereux.

Drone-Bombe

Type : Drone-Compagnon

Les **drones-bombes** sont des *drones-compagnons* et sont soumis à toutes les règles des *drones-compagnons*. De plus, les *drones-bombes* :

- Ne sont utilisés qu'au TBP ;
- Sont la pire technologie hybride Ghar et possède la règle spéciale *Erratique 7*, testée lorsqu'ils sont utilisés
- Sont des *Armes Disruptrices*, qui infligent D3 touches d'explosion VI 2 et un *Stress* supplémentaire grâce à la règle *Disrupteur* – aucun test de Prc ou de For n'est effectué pour provoquer une touche, les défenses ou bonus contre les attaques Prc ou For sont inefficaces, bien que les sauvegardes de Res sont effectuées normalement ; Les drones-bombes sont retirés une fois utilisés, après s'être autodétruits !

Flotteurs

Type : Sonde

Les **Flotteurs** Ghar sont traités comme n'importe quelle autre sonde, avec une statistique de Mouvement de 10 (et Course à 20"), à l'exception des points suivants :

- S'il y a un ou plusieurs *Flotteurs* à 5" ou moins d'une unité ennemie, tout Ghar la prenant pour cible avec des armes à tir direct peut ajouter un bonus de +1 à sa Prc grâce aux données de ciblage du flotteur. Les *Flotteurs* sont inefficaces pour guider les tirs CL.
- Les *Flotteurs* possèdent la règle spéciale *Erratique 7 (Observateur)*. Effectuez un test pour chaque *Flotteur* à portée d'une cible jusqu'à ce qu'une seule réussisse ou toutes échouent. Sur une réussite, le tireur gagne un bonus de +1 en

Prc. Un *Flotteur* qui échoue à son test *Erratique* sur un 10 (*Fiasco*) n'est plus fonctionnel et est retiré de la table (voir *Erratique* ci-dessus).

- Les *Flotteurs* sont si primitifs qu'ils possèdent la règle spéciale *Antiparasitage*.

Tectoriste avec Tectoscope

Type : Sonde

Les **Tectoristes** agissent comme des sondes, avec une statistique de Mouvement (M) de 10 (et Course à 20") et possèdent les règles spéciales *Petit* (-1 en Prc pour les toucher) et *Coriace*. Bien que les *Tectoristes* soient considérés comme des êtres étranges, même selon les normes Ghar, ils possèdent un sens aigu de la préservation.

- Si un *Tectoriste* se trouve à 15" ou moins d'une unité ennemie, alors toute unité Ghar effectuant un tir contre ce même ennemi pourra relancer un tir raté.

Ravitailleur de Bombes

Type : Équipement Intégré

Un Ravitailleur de Bombes suit les règles suivantes :

- Lorsqu'une unité Ghar alliée reçoit un dé d'ordre à 5" ou moins d'un Ravitailleur de Bombes, ses munitions sont automatiquement réapprovisionnées.
- Si un Ravitailleur de Bombes termine son tour à 5" ou moins d'une unité Ghar alliée, les munitions de cette unité sont automatiquement réapprovisionnées.
- Les bras d'un Ravitailleur de Bombes peuvent être utilisés au corps-à-corps, et lancer des Bombes Disruptives à courte portée avec une For de 5.

Agrippeur

Type : Équipement Intégré

Une figurine équipée d'un **Agrippeur** peut aider toutes les unités Ghar en Armure de Combat, les *Galopeurs* (y compris les *Galopeurs-Ferrailleurs*), et tous les véhicules Ghar. Elle ne peut pas venir en aide aux autres types d'unités, y compris les équipes d'arme ou les *Flotteurs*. Les unités ainsi aidées reçoivent les bonus suivants lorsqu'elles se trouvent à 5" ou moins d'un ou plusieurs *Agrippeurs* :

- Une unité peut relancer un échec à un test d'Agilité (Ag).
- Optionnellement, peut bénéficier d'un bonus As +1 aux résultats sur le Tableau des Dégâts : les unités sans la règle spéciale As deviennent As 1 ; les unités avec As 1 deviennent As 2, etc.
- Une unité *Down (À Terre)* à la fin du tour peut relancer un *Test de Récupération* raté.
- Peut tenter des réparations comme si elle possédait la règle spéciale Auto-Réparation pour les dégâts impactant le déplacement, le blindage ou l'armement.
- gagne un bonus de +2 à sa valeur *Erratique*. Un équipement avec une valeur *Erratique* modifiée de 10 ou plus ne sera plus détruit sur un jet de 10 (*Fiasco*), mais deviendra néanmoins inactif pour le reste du tour (ainsi va la technologie Ghar, après tout !)

Un *Agrippeur* peut être utilisé en combat au corps-à-corps avec une For et une VI améliorées. S'il est monté sur une machine, un *Agrippeur* donne une For 8, VI 5 ; la version plus légère utilisée par les troupes Ghar donne une For 5, VI 2.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES AUX GHARS

Immunité Environnementale

Les Ghars ont été conçus pour faire face aux environnements difficiles, le bonus exact étant spécifique à chaque environnement ou scénario. Toutefois, lorsqu'ils sont exposés à des radiations ou à des atmosphères hostiles, les Ghars obtiennent généralement un bonus de +2 à tous leurs *Tests de Résistance* qu'ils sont amenés à effectuer et de +1 à tous les tests de Co qu'ils sont obligés d'effectuer directement à cause de l'environnement.

Ceci ne s'applique pas au vide : les Ghars ont quand même besoin de respirer !

OPTIONS D'ARMÉE

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

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

Les Ghars ont également accès aux options d'armées suivantes, exclusivement réservées aux forces Ghars.

Interférence GQ (Gravité Quantique)

Coût : 1pt

Maximum : Niveau de Force

Bien qu'ils aient peu de moyens d'interférer avec les capacités de commandement d'un ennemi, les Ghars peuvent parfois rediriger leurs champs de gravité quantique (GQ) pour incommoder leurs adversaires.

Au début d'un tour, avant que les dés ne soient tirés ou que les déplacements d'avant-tour ne soient effectués, le joueur Ghar peut tenter de **clouer** une unité ennemie qu'il doit désigner.

Il prend un dé de l'adversaire dans le sac et l'attribue à l'unité désignée. Le joueur adverse donne un ordre à l'unité comme s'il avait tiré le dé du sac mais celle-ci, qu'elle possède ou non de *Stress*, doit effectuer un test d'ordre avec une pénalité supplémentaire de -2 au Co.

Résultats du *Test d'Ordre* par *Interférence GQ* :

- En cas de réussite, l'unité exécute normalement son action (quel que soit l'ordre donné) ;
- En cas d'échec, l'unité est **clouée** : tournez le dé d'ordre de l'unité sur sa face *Down (À Terre)*.

Si une unité a déjà tous ses dés alloués dû à des ordres conservés, elle doit tout de même réussir un test d'ordre mais en cas de réussite, l'ordre *Ambush (Embuscade)* de l'unité se poursuit normalement ou effectue son déplacement d'avant-tour (comme pour les unités *Rapides*, par exemple).

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

Si l'Interférence GQ est utilisée alors que le Dé de Distorsion était le dernier dé tiré du sac à la fin du tour précédent, alors ce Dé de Distorsion n'a aucun effet.

Résistance à la Distorsion

Coût : 1pt chaque

Maximum : Niveau de Force × 2

Les Ghars sont habitués aux effets de leur propre technologie contaminante et à ses effets de distorsion spatiale. Lorsque le dé d'ordre d'un joueur Ghar est tiré du sac immédiatement après un *Dé de Distorsion* (même s'il s'agit de la fin d'un tour), le joueur Ghar peut dépenser cette option pour remettre son propre dé dans le sac et effectuer un nouveau tirage.

Cette option ne peut pas être utilisée si les *Options d'Armée* *Blocage*, *Résistance à la Distorsion* ou tout autre mécanisme

affectant le tirage du dé ont déjà été utilisés sur le dé d'ordre contre la *Distorsion*.

Une seule utilisation, puis l'Option est défaussée.

SÉLECTEUR PRINCIPAL DE L'EMPIRE GHAR

Reportez-vous au supplément *Jouer une Partie* pour plus de détails sur l'utilisation des sélections principales.

Le terme «Blindé» est utilisé comme classification générique en ce qui concerne les sélections de l'armée : Les escadrons *Cribleur*, *d'Assaut* et *Bombardier* sont tous des unités d'**Infanterie Blindée**, même lorsqu'ils sont améliorés en unités de Commandement. Ils possèdent leur propre section dans les profils des unités.

Une formation de l'**Empire** doit compter au moins autant d'unités d'**Infanterie Blindée** que le **Niveau de Force +1** (NF+1, avec un total de 2 unités d'Infanterie Blindée au NF1, 3 unités d'Infanterie Blindée au NF2, et ainsi de suite).

Toutes les autres restrictions de sélection d'unités continuent de s'appliquer.

PROFILS DES UNITÉS GHARS

UNITÉS D'INFANTRIE BLINDÉE

ESCADRON CRIBLEUR

Infanterie Blindée / Infanterie Blindée de Commandement

Coût : 13

Spécial : Il ne peut y avoir qu'un seul *Haut Commandeur* dans une armée.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
3 x Guerrier Cribleur avec Armure de Combat, Canon Cribleur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	7	8	Erratique 5(Amp)
0 x Commandant d'Armée avec Armure de Combat, Canon Cribleur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	8	9	Blessure, Commandement, Coriace 2, Erratique 5 (Amp), Escorte
0 x Haut Commandeur avec Armure de Combat, Canon Cribleur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	8	9	Blessure, Haut Commandeur, Coriace 2, Erratique 5 (Amp), Escorte
0 x Haut Commandeur Fartok 12-40-13 avec Armure de Combat, Canon Cribleur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	9	10	Blessure, Haut Commandeur, Coriace 3, Erratique 5 (Amp), Escorte, Rebelles Enragés , Unique

* **Rebelles Enragés** : S'il est choisi comme Haut Commandeur, Fartok peut «améliorer» (sans coût supplémentaire) un des escadrons d'Infanterie Blindée (Cribleur, Assaut ou Bombardier) de son armée en Escouade de Vétérans du Groupe de Combat 9 (voir profil en page 9). L'unité ainsi améliorée est toujours considérée comme un choix d'Infanterie Blindée en ce qui concerne les restrictions de sélection d'armée.

Options d'Amélioration

- 0–2 Guerriers Cribleurs supplémentaires @4pts chacun
- Remplacer un Guerrier Cribleur d'un seul escadron Cribleur par, **AU CHOIX** :
 - un Commandant d'Armée @4pts (l'unité devient une *Infanterie Blindée de Commandement*) ; **OU**
 - un Haut Commandeur @5pts (l'unité devient une *Infanterie Blindée de Commandement*) ; **OU**
 - le **Haut Commandeur Fartok 12-40-13** @6pts (l'unité devient une *Infanterie Blindée de Commandement*)
- Remplacer la Griffes de Combat du Commandant d'Armée ou du Haut Commandeur par une Griffes Plasma @Gratuit
- Donner Griffes Plasma à tous les membres de l'escadron pour en faire un escadron d'*Exilés Rapatriés* @1pt pour l'escadron

Restrictions d'Armée/Unités

- **Empire** : 0–NF×2 ; il doit y avoir au total au moins autant d'unités d'*Infanterie Blindée* que le NF+1

ESCADRON D'ASSAUT

Infanterie Blindée

Coût : 15

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
3 x Guerrier d'Assaut en Armure de Combat avec Canon Arracheur, Charges Disruptrices, Griffes Plasma	4	3	5	10	12	7	8	Attaque Sauvage, Erratique 5 (Amp)

Options d'Amélioration

- 0–2 Guerriers d'Assaut supplémentaires @5pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités

- **Empire** : 0–NF×2 ; il doit y avoir au total au moins autant d'unités d'*Infanterie Blindée* que le NF+1

ESCADRON BOMBARDIER

Infanterie Blindée

Coût : 10

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Guerrier Cribleur en Armure de Combat avec Canon Cribleur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	7	8	Attaque Sauvage, Erratique 5 (Amp)
1x Bombardier en Armure de Combat avec Bombardier Disrupteur, Griffes de Combat	4	3	5	10	12	7	8	

Options d'Amélioration

- 0–2 Guerriers Cribleurs supplémentaires @4pts chacun

Restrictions d'Armée/Unités

- **Empire** : 0–NF×2 ; il doit y avoir au total au moins autant d'unités d'*Infanterie Blindée* que le NF+1

AUTRES UNITÉS D'INFANTERIE / ÉQUIPES D'ARME

COMMANDEMENT PARIA

<i>Infanterie de Commandement</i>								Coût : 7
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Maître Paria avec Fusil Trimballleur, Magfouet	5	6	5	3	4	7	8	Agile (Magfouet), Commandement, Coriace, Escorte, Héros, Paria
2 x Asservisseur Paria avec Fusil Trimballleur, Magfouet	5	6	5	3	4	6	7	Agile(Magfouet), Paria
Options d'Amélioration								
• 0–2 Asservisseurs Parias supplémentaires @2pts chacun								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0– ½ NF×2								

ESCOUADE PARIA

<i>Infanterie</i>								Coût : 8
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef Paria avec Fusil Trimballleur, Magfouet, Grenades Plasma	5	6	5	3	4	6	7	Agile (Magfouet), Coriace, Paria
6 x Paria avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria
Options d'Amélioration								
• 0–4 Parias supplémentaires @1pt chacun								
• Ajouter une Équipe d'Arme Paria à l'unité @3pts - l'unité devient une unité d'Infanterie et Équipe d'Arme (voir <i>unités mixtes</i>)								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : Illimité								

ESCOUADE D'EXILÉS GRACIÉS / PILOTES À PIED

<i>Infanterie</i>								Coût : 9
Note : Ce profil représente les pilotes à pied ainsi que les unités d'Exilés graciés par Fartok qui n'ont pas encore été assignées à des tripodes. Les pilotes de tripodes qui mettent pied-à-terre le font en tant que Pilotes à Pied .								
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef avec Armure Cinétique, Fusil Trimballleur, Grenades Plasma,	5	6	5	3	4(5)	7	8	Agile, Coriace, Munitions Supplémentaires
6 x Soldat avec Armure Cinétique, Fusil Trimballleur, Grenades Plasma,	5	6	5	3	4(5)	7	7	Agile, Munitions Supplémentaires
Options d'Amélioration								
• 0–4 Soldats supplémentaires @1pt chacun								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0–2								

COMMANDEMENT DES VÉTÉRANS DU GROUPE DE COMBAT 9 (GC9)

<i>Infanterie</i>								Coût : 9
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Commandant des Vétérans du GC9 avec Armure Reflex, Fusil Mag récupéré, Magfouet	5	6	5	3	4(5)	7	8	Agile (Magfouet), Coriace 2, Commandement, Escorte, Héros
2 x Gardes Vétérans du GC9 avec Armure Reflex, Fusil Mag récupéré, Magfouet	5	6	5	3	4(5)	7	7	Agile (Magfouet), Coriace
Options d'Amélioration								
• 0–2 Gardes Vétérans du GC9 supplémentaire @2pts chacun								
• Remplacer le Fusil Mag du Commandant des Vétérans du GC9 par une Carabine Plasma @1pt								
• Ajouter 0–2 Drones-Bombes @1pt pour l'ensemble								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0–½NF								

ESCOUADE DE VÉTÉRANS DU GROUPE DE COMBAT 9									
Infanterie									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Vétéran du GC9 avec Armure Reflex, Carabine Plasma récupérée, Magfouet, Grenades Plasma	5	6	5	3	4(5)	7	8	Agile (Magfouet), Coriace	
3 x Vétéran du GC9 avec Armure Reflex, Fusil Mag récupéré, Grenades Plasma	5	6	5	3	4(5)	7	7	–	
1 x Grenadier du GC9 avec Armure Reflex, Micro-X récupéré, Grenades Plasma	5	6	5	3	4(5)	7	8	–	
1 x Lancier du GC9 avec Armure Reflex, Lance Plasma récupérée, Grenades Plasma	5	6	5	3	4(5)	7	7	–	
0 x Prophète ou Conseiller (ex. NRRK-27)	5	6	–	3	4	6	9	Agile, Blessure, Coriace	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–4 Vétéran du GC9 supplémentaires @2pts chacun • Ajouter 0–2 Drones-Bombes @1pt pour l'ensemble • Remplacer tout ou partie des armes récupérées des membres de l'escouade par des fusils mag récupérés @Gratuit • 0–1 Prophète ou Conseiller @1pt (le nombre maximum d'unités pouvant recevoir cette amélioration est limité au NF) • Ajouter une Équipe d'Arme à l'unité @4pts - l'unité devient une unité d'Infanterie et Équipe d'Arme (voir unités mixtes) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Empire : 0–NF×2									

EQUIPE D'ARME PARIAS									
Équipe d'Arme									Coût : 5 (unité individuelle) ; 3 (si rattachée à une escouade)
<i>Il s'agit de la dénomination basique des équipes d'armes pouvant être rattachées à une équipe de Parias, ou améliorées comme Vétéran du GC9 et rattachées à une équipe de Vétéran, ou pouvant être autonomes en tant que Parias ou Vétéran du GC9.</i>									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Opérateur Paria avec Magfouet, Grenades Plasma	5	6	5	3	4	6	7	Agile (Magfouet), Coriace, Paria	
2 x Opérateur Paria avec Grenades Plasma	5	6	5	3	4	6	6	Paria (dont un qui pilote le Tripode)	
1 x Tripode avec Canon Disrupteur	5	6	5	–	11	–	–	–	
0 x Opérateur Vétéran du GC9 avec Armure Reflex, Grenades Plasma	5	6	5	3	4(5)	6	7	–	
Options d'Amélioration pour les équipes d'arme parias non rattachée à une escouade									
• 0–2 Opérateurs Parias supplémentaires @1pt									
Options d'Amélioration obligatoires si rattachée à une escouade de Vétéran du GC9 ou améliorée comme Vétéran du GC9									
<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer le Chef Opérateur et les Opérateurs par des Opérateurs Vétéran du GC9 (Équipe d'Arme Vétéran du GC9) @Gratuit • Remplacer le Canon Disrupteur du Tripode par SOIT un Appui Léger Mag récupéré OU un Canon Mag récupéré @1pt 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Empire : 0–NF pour les Équipes d'Arme individuelles non rattachées à une autre unité.									

EQUIPE DE FERRAILLEURS DU GROUPE DE COMBAT 9									
Infanterie									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Chef Ferrailleur du GC9 avec Armure Reflex, Agrippeur Rebelle, Fusil Mag récupéré	5	6	5	5	4(5)	7	7	Coriace, Paria	
3 x Ferrailleur du GC9 avec Armure Reflex, Agrippeur Rebelle, Fusil Mag récupéré	5	6	5	3	4(5)	6	7	Paria	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> • 0–4 Ferrailleurs Rebelles supplémentaires @2pts chacun • Ajouter jusqu'à 0–4 Drones-Bombes @1pt pour deux drones-bombes 									
Restrictions d'Armée/Unités									
• Empire : 0–½NF									

CAVALERIE / VÉHICULES

ESCADRON DE GALOPEURS D'ATTAQUE

<i>Cavalerie</i>								Coût : 10
Spécial : Un Galopeur abandonné est détruit et l'équipage en descend comme une unité de <i>Pilotes à Pied</i> .								
Places de Transport : Un Galopeur occupe 4 Places dans un Transport, équipage compris (3 pour le Galopeur + 1 pour le Pilote).								
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Chef Galopeur avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma sur Galopeur avec Canon Cribleur	6	5	5	3	9	7	8	Antiparasitage, Coriace 2, Cavalerie, Pesant
2 x Pilote avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma sur Galopeur avec Canon Cribleur	6	5	5	3	9	7	7	Antiparasitage, Cavalerie, Pesant
Options d'Amélioration								
• 0-1 Pilote de Galopeur @3pts								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0-NF+1								

GALOPEUR-RAVITAILLEUR

<i>Cavalerie</i>								Coût : 6
Places de Transport : Un Galopeur occupe 4 Places dans un Transport, équipage compris (3 pour le Galopeur + 1 pour le Pilote).								
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Pilote avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma sur Galopeur-Ravitailleur avec Canon Cribleur, Ravitailleur de Bombes	6	5	5	3	9	7	7	Antiparasitage, Cavalerie, Coriace 2, Pesant, Ravitailleur de Bombes
Options d'Amélioration								
• Aucune								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0-NF								

GALOPEUR-FERRAILLEUR

<i>Cavalerie</i>								Coût : 5
Places de Transport : Un Galopeur occupe 4 Places dans un Transport, équipage compris (3 pour le Galopeur + 1 pour le Pilote).								
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Pilote avec Fusil Trimballleur, Grenades Plasma sur Galopeur-Ferrailleur avec Agrippeur	6	5	-	8	10	7	7	Antiparasitage, Cavalerie, Coriace 2, Pesant, Ferrailleuse
Options d'Amélioration								
• Aucune								
Restrictions d'Armée/Unités								
• Empire : 0- ½NF								

TROTTEURS / MARCHEURS LOURDS									
Véhicule									Coût : 14+
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Trotteur du GC9 avec Appui Léger Mag récupéré	6	5	5	3	11	7	8	Antiparasitage, Attaques 2xVI 1, DOM2, Grand, Pesant	
0 x Marcheur Cribleur avec 2 Canons Cribleurs	5	3	5	3	13	7	8	Antiparasitage, Attaques 3xVI 1, DOM2, Grand, Pesant	
0 x Marcheur d'Attaque du GC9 avec 2 Appuis Légers Mag récupérés	5	3	5	3	13	7	8	Antiparasitage, Attaques 4xVI 1, DOM2, Grand, Pesant	
0 x Marcheur Bombardier avec 2 Canons Cribleurs, Bombardier Disrupteur Lourd	5	3	5	3	13	7	8	Antiparasitage, Attaques 2xVI 1, DOM2, Grand, Pesant	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> Remplacer le Trotteur du GC9 par un Marcheur Cribleur @2pts (total de 16pts) Remplacer le Trotteur du GC9 par un Marcheur d'Attaque du GC9 @2pts (total de 19pts) Remplacer le Trotteur du GC9 par un Marcheur Bombardier @6pts (total de 20pts) Remplacer tout Appui Léger Mag récupéré par un Canon Mag récupéré @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités					NF Minimum : NF1+ (Trotteur) ; NF2+ (tous les Marcheurs)				
• Empire : 0–NF+1									

MARCHEURS DE COMMANDEMENT									
Véhicule									Coût : 19
Spécial : Il ne peut y avoir qu'un seul Haut Commandeur par armée Bien que l'équipage puisse se défendre, les Marcheurs Ghars ne peuvent pas attaquer au corps-à-corps.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Marcheur de Commandement avec 2 Canons Cribleurs	5	3	5	3	13	8	9	Antiparasitage, Attaques 3xVI 1, Commandement, DOM2, Escorte, Grand, Pesant	
0 x Marcheur du Commandant d'Armée avec 2 Canons Cribleurs	5	3	5	3	13	8	9	As , Antiparasitage, Attaques 3xVI 1, Commandement, DOM2, Escorte, Grand, Pesant	
0 x Marcheur du Haut Commandeur avec 2 Canons Cribleurs	5	3	5	3	13	9	10	As 2, Antiparasitage, Attaques 3xVI 1, Haut Commandeur, DOM2, Escorte, Grand, Pesant	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> Remplacer le Marcheur de Commandement par un Marcheur du Commandant d'Armée @1pt (total de 20pts) Remplacer le Marcheur de Commandement par un Marcheur du Haut Commandeur @5pts (total de 24pts) 									
Restrictions d'Armée/Unités					NF Minimum : NF2+				
• Empire : 0–1									

SONDES

FRAGMENT DE TECTORISTES									
Sondes									Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
4 x Tectoriste avec Tectoscope	10	–	–	–	4	–	–	Coriace, Sonde, Tectoscope	
Options d'Amélioration									
• 0-2 Tectoristes supplémentaires par NF @1pt chacun									
Restrictions d'Armée/Unités					Unique				
• Empire : 0–1									

FRAGMENT DE FLOTTEURS

FRAGMENT DE FLOTTEURS									
Sondes									Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
6 x Flotteur	10	–	–	–	5	–	–	Erratique 7 (Observateur), Sonde	
Options d'Amélioration									
• 0-2 Flotteurs supplémentaires par NF @1pt chacun									
Restrictions d'Armée/Unités					Unique				
• Empire : 0–1									

RÉSUMÉ DU NOUVEL EMPIRE GHAR

RÉSUMÉ DU SÉLECTEUR DU NOUVEL EMPIRE GHAR

- Un seul **Haut Commandeur** peut être sélectionné par armée, qu'il soit en Armure de Combat ou sur un Marcheur de Commandement.
- Une force de l'Empire Ghar doit compter au moins autant d'**Unités d'Infanterie Blindée** que le Niveau de Force plus une unité (NF+1) – indiquées dans le tableau ci-dessous par le mot-clé ^{Princ}. Toutes les autres limitations de sélection doivent être respectées.

Infanterie Blindée (NF+1)	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Force du Nouvel Empire Ghar
Escadron Cribleur	13	N	1	0–NF×2 ^{Princ}
Escadron d'Assaut	15	N	1	0–NF×2 ^{Princ}
Escadron Bombardier	10	N	1	0–NF ^{Princ}

Autres unités d'Infanterie / Équipes d'Arme

Commandement Paria	7	N	1	0–½NF
Commandement Vétéran du GC9	9	N	1	0–½NF
Parias	8	N	1	Illimité
Exilés Graciés	9	N	1	0–2
Vétéran du Groupe de Combat 9	10	N	1	0–NF×2
Équipe d'Arme Paria	5	N	1	0–NF ^{Ind}
Équipe de Ferrailleur du GC9	10	N	1	0–½NF

^{Ind} Il s'agit du nombre d'équipes d'arme individuelles autorisées : une équipe peut être rattachée à chaque escouade de Parias (@3pts) ou de Vétérans du GC9 (@4pts).

Cavalerie/Véhicule

Trotteurs Ghar et Marcheurs Lourds	–	–	–	0–NF+1 *
<i>Trotteur du Groupe de Combat 9</i>	14	N	1	...
<i>Marcheur Cribleur Lourd</i>	16	N	2	...
<i>Marcheur d'Attaque du GC9</i>	19	N	2	...
<i>Marcheur de Bombardement</i>	20	N	2	...
Marcheur de Commandement Ghar	–	N	2	0–1 *
<i>Marcheur de Commandement</i>	19	N	2	...
<i>Marcheur du Commandant d'Armée</i>	20	N	2	...
<i>Marcheur du Haut Commandeur</i>	24	N, Unique	2	...
Escadron de Galopeurs d'Attaque	10	N	1	0–NF+1
Galopeur-Ravitailleur	6	N	1	0–NF
Galopeur-Ferrailleur	5	N	1	0–½NF

* La valeur maximale indique le nombre total d'unités pouvant être sélectionnées parmi les profils d'un même type.

Sondes

Fragment de Tectoristes	5	N, Unique	1	0–1
Fragment de Sondes-Flotteurs	5	N, Unique	1	0–1

OPTIONS D'ARMÉE DU NOUVEL EMPIRE GHAR

Options d'Armée	Coût	Max.	Résumé
Bonne Préparation	1	NF×2	Ajouter +2 à une seule Relance
Blocage !	2	NF×2	Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac
Contrefragment +1	2 pour 1	NF×2	Contre un Dé IMTel de l'adversaire avec un bonus de +1
Debout !	1	NF	<i>Test de Récupération</i> réussit sur 1 à 9.
En Formation !	1	NF (1/tour)	Retirer 1 marqueur <i>Stress</i> à la fin du tour.
Interférence GQ	1	NF	Au début du tour, force une unité ennemie à effectuer un Test d'Ordre avec -2 en Co.
Résistance à la Distorsion	1 (1 ^{er} gratuit)	NF×2	Remplace son propre dé d'ordre tiré immédiatement après un Dé de Distorsion.

ARSENAL GHAR

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Agrippeur Rebelle		- C/C Uniquement -			-	1×VI 2	Cumulable (<i>Infanterie : For améliorée à 5</i>)
Agrippeur de Ferrailleur		- C/C Uniquement -			-	1×VI 5	(<i>Cavalerie : For améliorée à 8</i>)
Canon Arracheur		(5)10	20	30	1×VI 2	-	Cloué *
Canon Cribleur	<i>Rafale</i>	10	20	30	2×VI 2	-	TR
	<i>Concentré</i>	20	30	40	1×VI 4	-	-
	<i>Disrupteur</i>	10	20	30	1×VI 1	-	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D4
Carabine Plasma récupérée		20	30	40	1×VI 2	-	-
Fusil Trimballeur		10	20	30	2×VI 0	-	Munitions Limitées 8, TR
Fusil Mag récupéré		20	30	40	1×VI 1	-	-
Griffe de Combat		- C/C Uniquement -			-	3×VI 1	-
Griffe Plasma		- C/C Uniquement -			-	1×VI 5	Démolition
Lance Plasma récupérée		20	30	-	1×VI 4	-	Démolition, Imprécis
Magfouet		10	-	-	1×VI 1	2×VI 1	-
Micro-X récupéré	<i>En Cloche</i>	(10)20	30	40	1×VI 0	-	CL, Expl.D4, Souffle
Ravitailleur de Bombes		5	-	-	1×VI 1	1×VI 1	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D5, For 5
<p>* Cloué : Une unité touchée par un Canon Arracheur devient <i>Clouée</i> si elle est capable de l'être après la résolution des tirs, quelque soit le nombre de pertes. Si la cible a un dé en main, tirez-le du sac et placez-le à côté de l'unité sur sa face <i>Down (À Terre)</i> ; sinon, tournez le dé actuel de l'unité sur sa face <i>Down (À Terre)</i>.</p> <p>* Munitions Supplémentaires : Les Ghars avec des <i>Munitions Supplémentaires</i> ne subissent pas la pénalité des <i>Munitions Limitées</i> pour leur Fusils Trimballeurs.</p>							
Armes d'Appui		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (<i>Appui, Équipage x2, Res 11, M5</i>)
		Eff.	Long.	Extr.			
Bombardier Disrupteur		(10)40	60	120	1×VI 2	-	Autonome, CL, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D6, Munitions Limitées 9 (<i>sur Armure de Combat</i>)
Canon Disrupteur/Marcheur		20	30	40	1×VI 1	-	Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D5
Canon Mag capturé		20	30	60	1×VI 5	-	Dégâts Massifs (<i>sur véhicule/marcheur</i>)
Appui Léger Mag capturé		20	30	60	3×VI 2	-	TBP, TR (<i>sur véhicule/marcheur</i>)
Armes Lourdes		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial (<i>Lourd, Équipage x3, M3, Res 13</i>)
		Eff.	Long.	Extr.			
Bombardier Disrupteur Lourd		(20)40	60	120	1×VI 2	-	Autonome, CL, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D10, Munitions Limitées 9
Grenades		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Charges Disruptives		- TBP Uniquement -			1×VI 2	-	Cumulable, Disrupteur [+Démolition VI 3, Souffle], Expl.D3
Grenades Plasma		5	-	-	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable
Autres		----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Drones-Bombes		- TBP Uniquement -			1×VI 2	-	Cumulable, Disrupteur (+Démolition VI 3, Souffle), Expl.D3, Erratique 7

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES GHARS

Agile (<arme>)	Utilise la Prc au lieu de la For au C/C ; si <arme> est précisé, alors applicable uniquement pour cette arme.
Agrippeur	Affecte Armures de Combat, Galopieurs, Ferrailleurs et véhicules à 5". Les unités affectées peuvent : relancer un Test d'Ag raté ; Gagner As+1 ; si <i>Down (À Terre)</i> en Fin du Tour : peut relancer un <i>Test de Récupération</i> ; peut <i>Auto-Réparer</i> : <i>Réduction de M</i> , <i>Brèche du Blindage/Bouclier</i> ou <i>Arme Neutralisée</i> ; bonus de +2 à la valeur Erratique de ses équipements – ceux avec Erratique 10+ ne peuvent pas être détruit mais peuvent toutefois échouer à leur test.
Amplificateur Plasma	Erratique 5 ; si test réussit, donne un dé d'ordre supplémentaire ; voir règles des <i>Amplificateur Plasma</i>
Antiparasitage	Non affecté par les munitions Parasite.
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 de Combat	Voir règles complètes dans cette liste d'armée.
Armure Cinétique	Res +1 jusqu'à une Res maximale de 5 ; ignore les Parasite ; ignore les pénalités dues aux basses pressions.
As [n]	[n] = 1, par défaut. Ajoute +/- [n] au résultat du Tableau des Dégâts après les modificateurs appliqués par l'Attaquant.
Attaques [n]×VI [x]	[n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]
Assaut	La figurine peut lancer un Assaut même si elle est d'un type qui ne peut normalement pas le faire.
Attaque Sauvage	Tout <i>Test d'Ordre</i> nécessaire avant de lancer un assaut ou de <i>Réaction</i> pour une <i>Contrecharge</i> sera réussit sur tout résultat autre que 10 (<i>Fiasco</i>).
Auto-Réparation	Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussi, l'unité peut désigner un de ses systèmes inopérants et effectuer un Test de Co : sur une réussite, le système est réparé.
Autonome	L'arme d'appui montée sur une armure de combat n'a pas besoin d'équipage pour fonctionner normalement.
Blessure [n]	[n] = 1, par défaut. Une figurine peut subir [n] touches comme Blessures avant d'être retirée comme perte ; chaque Blessure est représentée par 1 marqueur <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
Ciblage	Le porteur de l'arme peut sélectionner une cible différente du reste de son unité lorsqu'il utilise ce mode 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.
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 [n] +[y]	L'arme ignore le <i>Seuil de Dégâts</i> d'une structure ; si indiqué : inflige [n] dégâts contre les structures, améliorés par +[y], ou par les dégâts indiqués dans la colonne ' <i>Tirs</i> ' de l'arme si celle-ci utilise son <i>Verrouillage Fractal</i> (voir règle spéciale <i>Verrouillage Fractal</i>).
Disrupteur	Une touche provoque 2 <i>Stress</i> , quelque soit la valeur de Res de la cible ; n'affecte pas les Ghars ; <i>Démolition VI 3</i> ; <i>Souffle</i> ; peut allouer une touche sur un drone-compagnon.
DOM [n]	L'unité a [n] dés d'Ordre
Erratique [n] (<fonction>)	Les équipements doivent effectuer un test contre [n] pour fonctionner ou, si une <fonction> est précisée, d'effectuer cette fonction spécifique. Sur un 10 (<i>Fiasco</i>), l'équipement est endommagé/en panne : la sonde individuelle, l'équipement ou le drone-compagnon est retiré du jeu.
Escorte [n"]	[n"] = 5" par défaut. Peut permettre à une unité alliée à [n"] ou moins d'agir immédiatement après l'unité de cette figurine. Prenez les deux dés d'ordre ; effectuez un test de Co si une des unités a du <i>Stress</i> en utilisant le nombre de <i>Stress</i> le plus élevé ; sur une réussite, les deux unités agissent. L'unité qui donne l'ordre agit en premier, puis l'unité en <i>Escorte</i> ; sur un échec, les deux unités deviennent <i>Down (À Terre)</i> . Le <i>Stress</i> est retiré comme pour les <i>Tests d'Ordre</i> habituels.
Explosion / Expl. [Dn]	Lancer le dé indiqué pour déterminer le nombre de touches obtenues après une attaque réussie (au tir ou en assaut)
Flotteur	Erratique 7 ; si à 5" ou moins d'une cible et fonctionne, les tireurs peuvent ajouter +1 à leur Prc ; un 10 (<i>fiasco</i>) signifie que le Flotteur est détruit.
Grand/Très Grand	Bonus de +1 à la Prc de l'adversaire (les figurines peuvent tracer une LdV par-dessus les unités plus petites).
Haut Commandeur	Limité à 1 seul par Armée. Donne Commandement 20" et Héros 20".
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.
Marcheur	Arme sur pattes, avec pilote ; M5, Ag6 ; Res 11 ; si l'arme est détruite, le marcheur l'est également et le pilote doit effectuer une sauvegarde de Res avec une VI 0 : sur une réussite, le pilote met pied-à-terre comme une infanterie avec l'équipement qui lui a été alloué.
Munitions Limitées [n]	Une arme sans <i>Ravitailleur de Bombes</i> à 5" ou moins doit effectuer un test contre [n] après son tir : sur un échec, l'arme ne peut plus tirer tant qu'elle n'a pas été ravitaillée.
Munitions Supplémentaires	Les figurines ne sont pas sujettes aux <i>Munitions Limitées</i> lorsqu'elles le devraient normalement.
Non-TR	Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Option d'Armée (<option>)	Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.
Paria	Les figurines de commandement n'appliquent <i>Escore</i> , <i>Héros</i> et <i>Commandement</i> qu'aux autres <i>Parias</i> ; peut uniquement utiliser l'Init ou le Co d'une figurine avec la règle spéciale <i>Paria</i> ou <i>Haut Commandeur</i>
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).
Ravitailleur de Bombes	Les unités alliées Ghars recevant un ordre à 5" ou moins sont ravitaillées en munitions ; un <i>Ravitailleur</i> terminant son tour à 5" ou moins d'un Ghar allié le ravitaillera en munitions ; les bras ravitailleurs peuvent être utilisés au corps-à-corps (voir stats).
Souffle	La cible touchée par un effet de <i>Souffle</i> ne bénéficie d'aucun bonus de Res du couvert.
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).
Tectoscope	Les tirs des alliés contre des cibles à 15" d'un <i>Tectoscope</i> peuvent relancer un échec.
Transport [n]	Peut transporter [n] figurines de taille moyenne.
Unique	Une seule figurine ou unité spécifique peut être sélectionnée dans une armée.