

LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

SÉNATEX ISORIEN

V2.0.11 S-1

Noyaux IMTel complémentaires du Fragment Sénatex : David Horobin, Seb Jacquet, Jan Rudolph, Jon Harrington, Tim Bancroft, Rick Priestley, Scott Godfrey, Geordie Irvin, Rik Baker

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

Dans les âges reculés, le monde d'Isori était à l'avant-garde de la civilisation humaine, renommé dans tout l'espace antaréen pour ses découvertes dans la recherche dimensionnelle, ses vastes flottes et sa prospérité inégalée. Selon la légende isorienne, la planète fut parmi les premières colonies de la Terre, la première à être entièrement terraformée et la première à établir ses propres colonies indépendamment de la Terre elle-même. Aujourd'hui, les mondes du Fragment Isorien sont les deuxièmes en nombre après ceux de la Concorde. Les deux civilisations ont émergé des cendres du Sixième Âge. Les deux sont des sociétés avec une intelligence artificielle intégrée dirigées par une élite NuHu supérieure. Pourtant, les deux cultures sont irrémédiablement opposées en raison d'une étrange bizarrerie du destin qui a créé une incompatibilité fondamentale dans leurs IMTel respectives basés sur la technologie.



Avec l'effondrement temporaire du réseau des portes antaréennes à la fin du Sixième Âge, le monde d'Isori a connu une longue période d'isolement. Au cours des siècles suivants, les Isoriens ont exploré l'espace local à l'aide de vaisseaux spatiaux de pointe approchant la vitesse de la lumière. Ils ont découvert puis mené une guerre inter-stellaire contre une race extraterrestre appelée les Tsan Kiri. Les Isoriens finirent par triompher, mais au cours de cette longue guerre, l'IMTel isorien absorba une partie de la technologie organique développée sur le silicium de cette race extraterrestre. Lorsque les Isoriens rétablirent le contact avec le reste de l'espace antaréen, leur IMTel était devenue si distincte que les deux formes – ou fragments, comme on appelle les itérations individuelles de l'IMTel – ne se reconnaissaient plus. Elles étaient devenues incompatibles.

Les plus importants dirigeants NuHu du Fragment forment ce qu'on appelle le Sénatex Isorien, et ses fonctionnaires NuHu sont les Sénatexis. Les Isoriens partagent une grande partie de la technologie de la Concorde, mais certaines de leurs armes dérivées des Tsan Kiri leur sont uniques. Comme les unités de combat de la Concorde, les troupes Phase isoriennes sont armées d'armes plasma, mais au lieu de boucliers hyperlumineux, elles utilisent une armure de déphasage qui déforme l'espace. Leur capacité à fusionner les équipements technologiques et biologiques donne aux troupes isoriennes une apparence distincte et immédiatement reconnaissable.

COMMENT JOUER LES ISORIENS ?

Les Isoriens disposent d'armes aussi puissantes que celles de la Concorde, et peuvent donc se tenir en retrait et tirer, mais leur style de jeu est très différent en raison de deux facteurs principaux. Le premier est l'**Armure Phase**, qui permet aux escouades de se mettre *Down (À Terre)* en *Réaction* à un tir ennemi, même si elles ont agi ou réagi plus tôt durant le tour. Cela rend l'infanterie et les autres escouades légères plus difficiles à toucher et tend à orienter les Isoriens vers des tactiques de subterfuge et de précision.

L'autre facteur est la présence des **Tsan Ra**, des extraterrestres avec huit membres désormais absorbés par le fragment isorien. Les Tsan Ra sont robustes et forts, capables de porter des armes plus lourdes et d'agir à la fois comme troupes d'appui rapide et comme troupes d'assaut.

NOMS DES ESCOUADES ISORIENNES

Les Isoriens se réfèrent à leurs escouades dans leur propre langue, influencée par celle des Tsan. La communication Tsan a beaucoup plus de nuances et de complexité que le langage panhumain, par le biais de phéromones contextuelles ou le positionnement de leurs membres – ce qui rend les traductions de ou vers leur langue quelque peu confuses et peu précises. Le cœur de leur langage peut être vu dans les noms des unités, dont un résumé est donné ici, bien que les composantes du langage soient nécessairement limitées avec l'assistance d'IMTel nécessaire pour une meilleure traduction.

Pour simplifier, nous faisons référence aux unités par leur nom/description en Isorien et en Français.

Isorien-Tsan	Français approximatif
Nar / Nra / N'ra	PanHumain (extension 'ra' fait référence à la re-création des espèces humaines)
Vanra	PanHumain amélioré
Ra	Renaissance (Tsan Ra = Tsan renaissance/humanisé)
Vesh	Chaleur intense / Feu brûlant
Var / Ra	Commandement / Supérieur
Mahr / Mahra / Mahran	Impact/Impactant (Mahran = impact surprenant : voir 'an ci-dessous)
Dash	Appui/Soutien
Hasa	Chuchotement, Calme, Subterfuge
Han / 'an	Cavalerie ou monté / Soudain ou surprenant
Tak	Rapide
Takhanra	Cavalerie Rapide PanHumaine

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU SÉNATEX ISORIEN

Les forces militaires du Sénatex Isorien sont constituées d'un mélange de panhumains et de Tsan Ra (voir *Antares 2 : L'Univers*). Le Sénatex est la civilisation panhumaine la plus avancée d'Antarès, aussi le bien-être et les routines d'optimisation de l'IMTel gravitent-ils naturellement vers la technologie Isorienne. Les règles, technologies et équipements suivants sont spécifiques au Sénatex.

RÈGLES SPÉCIALES DU SÉNATEX

Contrôleur (Contrôleur de Fragment)

Type : Équipement

Plutôt que de choisir des chefs expérimentés pour diriger une escouade, l'IMTel Isorienne considère les vétérans comme de chanceux survivants de précédents conflits plutôt que comme des personnes exceptionnellement compétentes. De ce fait, l'IMTel Isorienne s'assure d'une plus grande surviabilité de chacune de ses escouades et équipes en y intégrant un contrôleur de fragment.

Un contrôleur de fragment reçoit des flux sensoriels et d'état détaillés de chacun des membres de l'escouade dans son interface médicale et IMTel. Grâce à ces données, un contrôleur peut analyser et réagir rapidement aux menaces individuelles, en donnant la priorité à l'intervention médicale du fragment et en confirmant ou en optimisant l'attention médicale accordée à chaque individu grâce à leur armure phase particulièrement sophistiquée. Les contrôleurs sont si efficaces qu'ils sont connus pour faire réagir l'armure phase d'un individu avant même une attaque afin de totalement l'éviter !

Un contrôleur permet de relancer un test de **Res** raté d'un des membres de l'unité à chaque fois qu'elle se fait tirer dessus, se bat au corps-à-corps ou subit des dégâts. Cela inclut le contrôleur lui-même ou les pilotes de motos à impulsion.

La relance du *Contrôleur* s'ajoute à celle de *Coriace* mais pas aux relances des médi-drones et médi-sondes. Ainsi, une figurine avec *Coriace* et *Contrôleur* qui rate deux jets de Res peut choisir d'en relancer un avec *Coriace* et un autre grâce à *Contrôleur*.

ARMES

Les statistiques des armes sont indiquées en dernière page.

Compresseur Torus Tsan

Le **Compresseur Torus** a été conçu selon les normes physiques et physiologiques inhabituelles des Tsan Ra. Il suit les mêmes principes technologiques des matériaux hypercomprimés mais oscille durant les phases de compression et de décompression. Il est sensible aux densités atmosphériques de la même manière que les autres armes à compression, mais bénéficie des mêmes avantages lorsqu'il s'agit de se frayer un chemin à travers un couvert.

Fusil Phase

Le **Fusil Phase** est la fusion ultime des technologies de déphasage Tsan et de chronophasie Isorienne. Le Fusil Phase est une arme relativement grande avec une portée accrue et la capacité de plier le temps, permettant à son opérateur-sniper symbiotique de tirer plusieurs fois au même moment. Dans les mains de ces snipers génétiquement modifiés, l'arme est fatale.

Pour représenter sa très grande précision, le tir unique du Fusil Phase possède la règle spéciale **Souffle** qui annule les bonus de couvert.

Projecteur de Déphasage

Le **Projecteur de Déphasage** est une arme d'ingénierie spécialement conçue pour le terrain et qui utilise la technologie de déphasage Isorienne. Cet équipement déphase temporairement les structures physiques afin de permettre aux soldats Isoriens de les traverser. Il n'a pas pu être reproduit en dehors de la nanosphère Isorienne.

ARMURES ET ÉQUIPEMENT

Le Sénatex utilise les équipements les plus sophistiqués mis à sa disposition, dont la plupart exploite les déclinaisons d'inspiration Tsan Kiri, tels que la technologie phasique.

Armure de Déphasage (Phase)

Type : Porté, Intégral, Hermétique

L'**Armure de Déphasage Isorienne** (communément appelée *Armure Phase*) combine un champ hyperluminescent avec la technologie de phase Isorienne. La position du porteur est désynchronisée dans l'espace réel, l'isolant de tout danger, mais doit impérativement se resynchroniser ensuite afin qu'il puisse interagir avec son environnement. Dans la pratique, le champ de phase est en flux constant, et pour être le plus efficace possible, le porteur doit étendre le temps de désynchronisation, réduisant ainsi la durée totale d'activité.

Cette technologie est unique aux Isoriens. Les règles suivantes s'appliquent aux troupes équipées d'Armure Phase :

- À une portée de 10" ou moins, l'armure ajoute un bonus de +1 à la Résistance (Res) de la cible, y compris lors du tir à bout portant durant un assaut et les combats au corps-à-corps.
- À une portée supérieur à 10", l'armure ajoute un bonus de +2 à la Res de la cible
- Une unité équipée d'Armures Phase peut effectuer une Réaction *Plonger au Sol* même si elle a déjà reçu un dé d'ordre – *cad.* que l'unité peut *Plonger au Sol* lorsqu'elle subit un tir, qu'elle ait déjà effectué une action ou non. Cela reste au choix du joueur de la même manière que pour une réaction *Plonger au Sol*. Si l'unité avait déjà reçu un dé d'ordre, celui-ci est tourné sur sa face *Down (À Terre)*. Si

Armes Standard	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
	Eff.	Long.	Extr.			
Compresseur Torus	10	20	30	2×VI 3/1/0	2×VI 3	Souffle, TR (<i>au Tir uniquement</i>)
Fusil Phase	<i>Tir Unique</i>	20	30	100	1×VI 2	– Souffle, Symbiote
	<i>Phase</i>	20	30	50	D6×VI 2	– TR, ordre <i>Fire (Tir)</i> uniquement
Projecteur de Déphasage	(10)30	40	80	1×VI 8/5/3	–	TR, Synchronisation de Phase, Démolition, Arme d'Appui, Res 11, M5, Équipage 2

Ordre Fire (Tir) Uniquement. Le mode *Phase* ne peut être utilisé qu'avec un ordre *Fire (Tir)* et effectue D6 tirs, chacun devant être résolu normalement et classé comme *Tir Rapide (TR)*. Seul le mode *Tir Unique* possède la règle spéciale *Souffle*.

Synchronisation de Phase : Lorsqu'un Projecteur touche un bâtiment, un objet ou un obstacle, non seulement la cible subit des dégâts mais une seule unité alliée à 10" de la cible équipée d'armure Phase peut immédiatement effectuer une action *Advance (Avance)* ou *Run (Course)* pour se déplacer à travers la position touchée par le *Projecteur de Déphasage* comme s'il s'agissait d'une porte ouverte (il peut être utile de l'indiquer avec un marqueur) : tirez un dé d'ordre du sac, effectuez un test d'ordre si nécessaire, puis déplacer l'unité synchronisée. Si des figurines dans l'unité synchronisée terminent leur déplacement à travers un élément solide, celles-ci sont détruites à la fin de leur action et l'unité reçoit un marqueur *Stress* pour chacune des figurines ainsi éliminées – ce qui peut entraîner un *Test de Rupture* !

L'unité n'avait pas encore reçu de dé d'ordre (ou s'il s'agit d'une unité DOM avec des dés restants à tirer), prenez un dé d'ordre du sac et donnez à l'unité un ordre *Down (À Terre)*.

L'unité ne «plonge» pas à proprement parlé au sol, mais la Réaction «*Plonger au Sol*» permet de représenter la désynchronisation dans l'espace réel des armures Phase en donnant un dé d'ordre *Down (À Terre)* – ou en tournant le dé d'ordre actuel sur sa face *Down (À Terre)*.

Certaines unités telles que les Motos à Impulsion Takhan ou les NuHu sont équipées d'*Amplificateurs Hyperluminiques* qui offrent un bonus supplémentaire de +1 à leur valeur de Résistance.

Donc, à une portée de 10" ou moins, ils bénéficieront d'un bonus total de +2 à leur Res. Cela est généralement ajouté entre parenthèses à la statistique Res de la figurine, comme 5(8) au lieu de 5(7) sans amplificateur.

Boucliers de Déphasage

Type : Module d'Équipement de Véhicule

Alors que l'infanterie et les petites machines peuvent être équipées d'une *Armure Phase*, le champ de déphasage applique la technologie de déphasage aux plus grandes machines tels que les drones de combat. Le bouclier permet à un véhicule de désynchroniser sa position dans l'espace réel, en l'isolant de tout danger mais rendant la machine elle-même temporairement inactive.

Un bouclier de déphasage possède les règles suivantes :

- Si utilisé, le bouclier doit être activé **avant** que l'attaquant effectue un jet sur la Table des Dégâts.
- L'unité doit avoir un dé d'ordre dans le sac (en main) ou un dé d'ordre déjà alloué qui n'est pas un ordre *Down (À Terre)*.
- Tourner le dé actuel, ou s'il n'y a pas de dé en main le dernier dé d'ordre donné, sur sa face *Down (À Terre)*.
- Le résultat final obtenu sur le Tableau des Dégâts est augmenté de +2. Un résultat de 2 sera augmenté à 4 ; un résultat de 5 augmenté à 7. Cette augmentation ne se «cumule» pas avec d'autres modificateurs, tel que la règle spéciale As.
- L'effet n'est actif que pendant la durée de ce tir.

Si un transport Tograh (DOM2) a déjà utilisé ses deux dés d'ordre, le premier pour effectuer un ordre *Run (Course)* et le second pour effectuer un ordre *Advance (Avance)*, le Tograh pourra toutefois réagir contre une touche en utilisant son *Bouclier de Déphasage*. Le dé d'ordre actuel (càd. le plus récent) – celui indiquant l'ordre *Advance (Avance)* – sera alors retourné sur sa face *Down (À Terre)* et ajoutera un bonus de +2 au résultat final du *Tableau des Dégâts*. Si le transport est à nouveau ciblé et touché par un tir, il devra alors retourner son second dé d'ordre – celui indiquant *Run (Course)* – sur sa face *Down (À Terre)*, mais ne pourra plus utiliser son *Bouclier de Déphasage* lors de ce tour car il n'aura plus de dé d'ordre à disposition.

Places de Transport des Tsan Ra

La taille des Tsan Ra étant assez conséquente par rapport à un panhumain ordinaire, ceux-ci occupent **2 Places** dans un véhicule de transport (voir règle spéciale *Places [n]*, p.43 du livret *Règles du Jeu*).

MUNITIONS SPÉCIALES

Le Sénatex a accès aux munitions spéciales suivantes équipant toutes les armes pouvant les utiliser (*frondes-X*, *lanceurs-X* et *obusiers-X*).

- Arc
- Flou
- Parasite
- Prise
- Pulse
- Net
- Netfronde (*frondes-X uniquement*)

OPTIONS D'ARMÉE

Le Sénatex peut utiliser les Options d'Armée Standard suivantes, au coût indiqué :

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

SÉLECTEURS DU SÉNATEX

Référez-vous au supplément *Jouer une Partie* pour plus de détails concernant les sélecteurs.

Il n'y a qu'un seul sélecteur – bien que polyvalent – pour les forces du Sénatex Isorien, d'autres n'étant utilisés que dans des circonstances exceptionnelles. La principale doctrine structurelle des armées de l'IMTel Isorienne repose sur sa vitesse et sa flexibilité – d'où l'absence d'armure lourde et une plus grande polyvalence entre les panhumains, les Tsan Ra et les motos à impulsion Takhan Dash.

Au total, une Force Phase doit compter **AU MOINS** deux unités d'infanterie **PLUS** le Niveau de Force (c-à-d. NF+2) parmi les types suivants :

- **Nar Var (Commandement PanHumain) ;**
- **Tsan Var (Commandement Tsan) ;**
- **Nar Vesh (Phase PanHumaine) ;**
- **Tsan Vesh (Phase Tsan) ;**
- **Tsan Mahra (Assaut Tsan).**

Le choix des escouades peut être fait parmi n'importe lesquelles de ces trois unités. Toutes les restrictions concernant les unités doivent toutefois être respectées.

Par exemple, au NF2, quatre (NF2+2) de ces escouades sont requises. Il peut s'agir de deux escouades Phase PanHumaines et deux escouades Phase Tsan, ou deux escouades Tsan Vesh et deux escouades d'Assaut Tsan, ou bien une de chaque unité Tsan et deux escouades Phase PanHumaines.

PROFIL DES UNITÉS DU SÉNATEX

SÉNATEXIS NUHU

Infanterie de Commandement NuHu

Coût : 18

Spécial : Les NuHu Isoriens possèdent un équivalent aux Amplificateurs HL sur leur armure hyperluminique grâce à leur nano-drone symbiote.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Sénatexis NuHu avec Nanodrone Symbiote, Pistolet Plasma, Sceptre NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	9	Agile, Blessure, Commandement 15°, Contrôleur, Coriace, Drone-Sacrificiel, Escorte, Nucléus, Option d'Armée (<i>Amplificateur IMTel</i>), Suspenseurs
0 x Sénatexis NuHu Vétéran avec Nanodrone Symbiote, Pistolet Plasma, Sceptre NuHu	6	5	6	4	4(7)	9	10	Agile, Blessure 2, Commandement, Contrôleur, Coriace, Drone-Sacrificiel, Escorte, Nucléus, Option d'Armée (<i>Amplificateur IMTel</i>), Suspenseurs, Unique
2 x Garde Nar Vesh (Phase PanHumain) avec Armure Phase, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(7)	7	8	–
0 x Garde Tsan Vesh (Phase Tsan Ra) avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	–
2 x Drone-Arme avec Carabine Plasma	–	–	(6)	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Arme)
1 x Drone-Défecteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Défecteur)
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)

Option d'Armée (Amplificateur IMTel) : Si un ou plusieurs NuHu sont présents dans votre armée, vous bénéficiez de l'Option d'Armée *Amplificateur IMTel* gratuite (la limitation à un seul exemplaire s'applique toujours, quel que soit le nombre de NuHu dans une armée).

Options d'Amélioration

- 0 – 1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts
- 0 – 1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt
- 0 – 1 Nar Vesh supplémentaire @2pts
- Remplacer tout ou partie des Gardes Nar Vesh en Garde Tsan Vesh @1pt chacun
- Remplacer un Sénatexis NuHu en Sénatexis NuHu Vétéran @3pts (un seul par armée)

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – ½NF

DRONE-COMMANDEUR ISORIEN

Drone de Commandement

Coût : 15

Places de Transport : Un Drone-Commandeur Isorien ou Drone-Commandeur d'Isor occupent 3 Places dans un Transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone-Commandeur Isorien avec Manipulateurs, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Carabines Plasma jumelées, Grenades Plasma	6	7	6	5	11	8	9	As, Assaut, Auto-réparation, Boucliers de Déphasage, Commandement, Escorte, Places x3, Suspenseurs
0 x Drone-Commandeur Xan Tu avec Manipulateurs Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Carabines Plasma jumelées, Grenades Plasma	6	7	6	5	11	8	10	As 2, Assaut, Auto-réparation, Boucliers de Déphasage, Commandement, Escorte, Places x3, Suspenseurs, Unique
2 x Drone-Arme avec Carabine Plasma	–	–	(6)	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Arme)
1 x Drone-Défecteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Défecteur)
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- 0–1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts
- Remplacer un Drone de Commandement par le Drone-Commandeur Xan Tu @2pts (un seul par armée)

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – 1

ESCOUADE NAR VAR (COMMANDEMENT PANHUMAIN)									
<i>Infanterie de Commandement (PanHumaine)</i>									Coût : 10
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandeur du Sénatex avec Armure Phase, Carabine Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i>	5	5	6	5	5(7)	8	9	Commandement, Contrôleur, Escorte	
0 x Commandeur d'Isor avec Armure Phase, Carabine ou Pistolet Plasma	5	5	6	5	5(7)	9	10	Blessure, Commandement, Contrôleur, Coriace, Escorte, Héros, Unique,	
2 x Garde Nar Vesh (PanHumain) avec Armure Phase, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-2 Gardes Nar Vesh @2pts chacun 0-1 Drones-Défecteur @2pts Remplacer un Commandeur du Sénatex par un Commandeur d'Isor @2pts (un seul par armée) 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 0 - ½NF 									

ESCOUADE NAR VESH (PHASE PANHUMAINE)									
<i>Infanterie (PanHumaine)</i>									Coût : 11
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Contrôleur Nar Vesh avec Armure Phase, Carabine Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	Contrôleur	
3 x Soldat Nar Vesh avec Armure Phase, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 x Lancier Nar Veshmahr avec Armure Phase, Lance Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
0 x Tireur d'Élite Nar Veshva avec Armure Phase, Fusil Plasma, Grenades Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-3 Soldats de Phase Nar Vesh @2pts chacun Remplacer le Lancier Veshmahr par un Tireur d'Élite Veshva @Gratuit 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 1+NF+ (parmi les unités Nar Vesh, Tsan Vesh et Tsan Mahra) 									

Précision à propos des Fusils Plasma (Règles Spéciales Ciblage et Exploit)

Le **Fusil Plasma** dispose des règles spéciales **Ciblage** et **Exploit**. Alors que **Ciblage** permet au tireur d'élite de tirer sur une cible différente de celle du reste de l'escouade, **Exploit** permet d'attribuer toute touche du Fusil plasma à un drone-compagnon ennemi, qu'un **Succès** ait été obtenu ou non. La touche elle-même n'est pas un **Succès** (à moins qu'un 1 ne soit obtenu, bien sûr !), et peut donc être relancée normalement. Si elle n'est pas attribuée à un drone-compagnon, la touche du fusil plasma est attribuée selon les règles normales d'attribution des touches.

VANRA HASA (SNIPER PHASE)									
<i>Infanterie (PanHumaine)</i>									Coût : 8
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Vanra Hasa (Sniper Phase) avec Armure Phase, Fusil Phase Symbiotique, Pistolet Plasma	5	6	7	5	5(7)	8	8	Contrôleur, Sniper	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
1 x Drone-Camo	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Camo)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt 0-1 Drone-Défecteur @2pts 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 0 - ½NF 									

ESCOUADE TSAN VAR (COMMANDEMENT TSAN RA)									
<i>Infanterie de Commandement (Tsan Ra)</i>									Coût : 12
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Commandeur-64 Tsan Ra avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	9	Commandement, Contrôleur, Coriace, Escorte	
0 x Commandeur-256 Tsan Ra avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	8	9	Commandement, Contrôleur, Coriace 2, Escorte, Héros, Unique	
2 x Garde Tsan Vesh (Tsan Ra) avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-2 Gardes Tsan Vesh @3pts chacun Remplacer un Commandeur-64 par un Commandeur-256 @2pts (un seul par armée) 									
Restrictions d'Armée/Unités								Choix Limité	
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 0 – ½NF 									

ESCOUADE TSAN VESH (PHASE TSAN RA)									
<i>Infanterie (Tsan Ra)</i>									Coût : 13
Note : Les escouades de Tsan Ra fonctionnent sur un système octal – <i>c-à-d.</i> par multiple de 8 – adoptée par les Tsan. Tactiquement, les unités de quatre Tsan Ra se sont avérées être significativement plus efficaces que trois, d'où ces tailles d'escouade malgré les figurines disponibles dans les boîtes. Les joueurs ne disposant pas du nombre de figurines nécessaires peuvent réduire d'un le nombre de Tsan Vesh et le coût total à 10pts.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Contrôleur Tsan Vesh avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i> , Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	Contrôleur	
3 x Soldat Tsan Vesh avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Grenades Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Observateur, Drone-Compagnon	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-1 Soldat Tsan Vesh @3pts 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 1+NF+ (parmi les unités Nar Vesh, Tsan Vesh et Tsan Mahra) 									

ESCOUADE TSAN MAHRA (ASSAUT TSAN RA)									
<i>Infanterie (Tsan Ra)</i>									Coût : 13
Note : Les joueurs ne disposant pas des figurines nécessaires peuvent réduire d'un le nombre de Tsan Mahra et le coût total à 10pts.									
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
1 x Contrôleur Tsan Mahra avec Armure Phase, Compresseur Torus, Fronde-X et <i>Netfronde</i>	6	5	5	7	6(8)	6	8	Contrôleur	
3 x Soldat Tsan Mahra avec Armure Phase, Compresseur Torus	6	5	5	7	6(8)	6	8	-	
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Observateur, Drone-Compagnon	
Options d'Amélioration									
<ul style="list-style-type: none"> 0-1 Soldat Tsan Mahra @3pts 									
Restrictions d'Armée/Unités									
<ul style="list-style-type: none"> Phase : 1+NF+ (parmi les unités Nar Vesh, Tsan Vesh et Tsan Mahra) 									

ESCADRONS TAKHAN DASH

Chaque Moto à Impulsion Takhan Dash suit les points suivants :

- occupe **3 Places** de Transport (2 pour la moto à impulsion Takhan et 1 pour le pilote) ;
- est équipée d'un module **Amplificateur HL** ;
- est équipée de **carabines plasma jumelées** ;
- possède les Règles Spéciales **Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs** (entre parenthèses et en italique sur les profils pour indiquer qu'une unité perd ces règles spéciales dès qu'elle met à pied-à-terre).

ESCADRON TAKHAN VARDASH (MOTOS À IMPULSION DE COMMANDEMENT)

Cavalerie de Commandement

Coût : 15

Pied-à-Terre : Un Escadron de Commandement Takhan Dash met pied-à-terre en tant qu'*Unité d'Infanterie de Commandement (Nar Var)* ou *Équipe d'Arme (Nar Dash)* de sous-type Commandement, selon son équipement/armement, et perd les règles spéciales *Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs*.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Commandant Takhan Dash avec Armure Phase, Carabine Plasma, sur Moto à Impulsion Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	9	Commandement, Contrôleur, Coriace, Escorte, (<i>Rapide, Attaque Éclair, Suspenseurs</i>)
2 x Pilote Takhan Dash avec Armure Phase, Carabine Plasma, sur Moto à Impulsion Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	(<i>Rapide, Attaque Éclair, Suspenseurs</i>)
1 x Drone-Compacteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Compacteur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Pilote Takhan Dash supplémentaire @3pts
- Remplacer tout ou partie des Carabines Plasma des membres de l'escadron par des Pistolets Plasma @Gratuit
- Ajouter un Drone-Observateur avec Canon Plasma compacté ou Projecteur de Déphasage compacté @1pt
- Remplacer tout ou partie des Carabines Plasma jumelées des Motos à Impulsion par des Lances Plasma @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

Choix Limité

- Phase : 0 – ½NF

ESCADRON TAKHAN DASH (MOTOS À IMPULSION)

Cavalerie

Coût : 13

Pied-à-Terre : Un Escadron Takhan Dash met pied-à-terre en tant qu'*Unité d'Infanterie (Nar Vesh)* ou *Équipe d'Arme (Nar Dash)*, selon son équipement/armement, et perd les règles spéciales *Attaque Éclair, Rapide et Suspenseurs*.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Contrôleur Takhan Dash avec Armure Phase, Carabine Plasma, sur Moto à Impulsion Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	Contrôleur (<i>Rapide, Attaque Éclair, Suspenseurs</i>)
2 x Pilote Takhan Dash avec Armure Phase, Carabine Plasma, sur Moto à Impulsion Takhan	10	5	5	5	5(8)	7	8	(<i>Rapide, Attaque Éclair, Suspenseurs</i>)
1 x Drone-Compacteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Compacteur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Pilote Takhan Dash supplémentaire @3pts
- Remplacer tout ou partie des Carabines Plasma des membres de l'escadron par des Pistolets Plasma @Gratuit
- Ajouter un Drone-Observateur et Canon Plasma compacté ou Projecteur de Déphasage compacté @1pt
- Remplacer tout ou partie des Carabines Plasma Jumelées des Motos à Impulsion par des Lances Plasma @Gratuit

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – NF×2

ÉQUIPE NAR DASH (ARME D'APPUI PANHUMAINE)

Équipe d'Arme

Coût : 8

Note : Les Tsan Ra sont considérés comme bien plus utiles comme infanterie qu'en opérateurs d'arme d'appui. Si les joueurs le souhaitent – après un déploiement sur zone particulièrement meurtrière – l'équipage panhumain entier d'une équipe d'arme Nar Dash ou Nar Madash peut être amélioré en Tsan Vesh avec des pistolets plasma pour +1pt chacun, mais s'ils le font, aucune infanterie panhumaine ne peut alors être prise en dehors de Snipers Phase.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
2 x Opérateur Nar Dash avec Armure Phase, Pistolet Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	–
0 x Opérateur Tsan Dash avec Armure Phase, Pistolet Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	–
1 x Canon Plasma	5	–	–	–	11	–	–	Arme d'Appui
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Drone-Défecteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Défecteur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Opérateur supplémentaire @2pts
- 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt
- Remplacer Canon Plasma par :
 - Projecteur de Déphasage @Gratuit
 - Lanceur-X avec munitions spéciales (*Arc, Flou, Prise, Net, Parasite, Pulse*) @2pts
- Remplacer tous les opérateurs Nar Dash par des opérateurs Tsan Dash @1pt (auquel cas, aucune *Infanterie PanHumaine* ne peut être sélectionnée dans l'armée en dehors de *Snipers Phase*)

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – NF

ÉQUIPE MADASH (ARME LOURDE PANHUMAINE)

Équipe d'Arme

Coût : 10

Note : Les Tsan Ra sont considérés comme bien plus utiles comme infanterie qu'en opérateurs d'arme d'appui. Si les joueurs le souhaitent – après un déploiement sur zone particulièrement meurtrière – l'équipage panhumain entier d'une équipe d'arme Nar Dash ou Nar Madash peut être amélioré en Tsan Dash avec des pistolets plasma pour +1pt chacun, mais s'ils le font, aucune infanterie panhumaine ne peut alors être prise en dehors de Snipers Phase.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
3 x Opérateur Nar Dash avec Armure Phase, Pistolet Plasma	5	5	5	5	5(7)	7	8	–
0 x Opérateur Tsan Dash avec Armure Phase, Pistolet Plasma	6	5	5	7	6(8)	6	8	–
1 x Bombarde Plasma	4	–	–	–	13	–	–	Arme d'Appui
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Drone-Défecteur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Défecteur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Opérateur supplémentaire @2pts
- 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt
- 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts
- Remplacer la Bombarde Plasma par un Obusier-X avec munitions spéciales (*Arc, Flou, Prise, Net, Parasite, Pulse*) @2pts
- Remplacer tous les opérateurs Nar Dash par des opérateurs Tsan Dash @1pt (dans ce cas, aucune *Infanterie PanHumaine* ne peut être sélectionnée dans l'armée en dehors de *Snipers Phase*)

Restrictions d'Armée/Unités

Niveau de Force Minimum : 2+

- Phase : 0 – NF

DRONE D'APPUI LÉGER NHAMAK*Drone***Coût : 8****Places de Transport** : Un Drone d'Appui Nhamak occupe **2 Places** de Transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone d'Appui Nhamak avec Appui Léger Plasma	6	7	6	-	8	8	8	Auto-Réparation, Boucliers de Déphasage, Suspenseurs,

Options d'Amélioration

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

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – NF

DRONE D'APPUI MOYEN ANDHAK*Drone***Coût : 11****Places de Transport** : Un Drone d'Appui Moyen Andhak occupe **3 Places** de Transport.

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone d'Appui Moyen Andhak avec Canon Plasma	6	7	6	-	10	8	8	Auto-Réparation, Boucliers de Déphasage, Suspenseurs,
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)

Options d'Amélioration

- Remplacer Canon Plasma par :
 - Appui Léger Plasma @Gratuit
 - Canon Fractal @Gratuit
 - Projecteur de Déphasage @Gratuit
 - Canon à Compression (Andhak Vavesh) @1pt
- 0-1 Drone-Observateur supplémentaire @1pt

Restrictions d'Armée/Unités

- Phase : 0 – NF×2

DRONE DE TRANSPORT MV2 TOGRAH*Unité de Véhicule***Coût : 21**

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone de Transport MV2 Tograh avec Appui Léger Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Auto-Réparation, Boucliers de Déphasage, DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport 8
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)

Options d'Amélioration

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

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

- Phase : 0 – 1 par unité d'infanterie

DRONE DE COMBAT MV5 MAHRAN VESH*Unité de Véhicule***Coût : 24**

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Drone de Combat MV5 Mahran Vesh avec Canon Plasma et Appui Léger Plasma	5	5	6	-	13	8	8	Auto-Réparation, Boucliers de Déphasage, DOM2, Grand, Suspenseurs
1 x Drone-Observateur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Observateur)
1 x Drone-Défecteur	-	-	-	-	-	-	-	Drone-Compagnon (Défecteur)

Options d'Amélioration

- 0-1 Drone-Observateur supplémentaire@1pt
- 0-1 Drone-Défecteur supplémentaire @2pts
- Remplacer Canon Plasma par :
 - Canon Fractal (variante MV5-02 du Génie) @Gratuit
 - Canon à Compression (variante MV5-04 Marhan Vavesh) @1pt

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

- Phase : 0 – 1+NF

SONDES

FRAGMENT DE SONDES-ÉCLAIREURS

<i>Unité de Sondes</i>								Coût : 4
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Éclaireur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Éclaireurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Phase : 0 – 1								

FRAGMENT DE SONDES-CIBLEURS

<i>Unité de Sondes</i>								Coût : 5
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
4 x Sonde-Cibleur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Cibleurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Phase : 0 – 1								

FRAGMENT DE SONDES-TRAQUEURS

<i>Unité de Sondes</i>								Coût : 6
Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
3 x Sonde-Traqueur	10	-	-	-	5	-	-	Sonde
Options d'Amélioration								
• 0-NF Sondes-Traqueurs supplémentaires @1pt chacune								
Restrictions d'Armée/Unités								Unique
• Phase : 0 – 1								

RÉSUMÉ DU SÉNATEX ISORIEN

RÉSUMÉ DU SÉLECTEUR DU SÉNATEX ISORIEN

- Une **Force Phase** doit comprendre au moins **NF+2** escouades d'infanterie parmi : **Nar Var** (Commandement PanHumain), **Tsan Var** (Commandement Tsan), **Nar Vesh** (Phase PanHumaine), **Tsan Vesh** (Phase Tsan), ou **Tsan Mahra** (Assaut Tsan). Les restrictions habituelles s'appliquent. Ces unités sont indiquées par le mot-clé ^{PRINC}

Unités/Escouades	Coût Base	Choix Limité	NF Min.	Force de Combat
Sénatexis NuHu	18	N	1	0- ½NF
Drone de Commandement Isorien	15	O	1	0-1
Nar Var (Commandement PanHumain)	10	O	1	0-½NF ^{PRINC.}
Nar Vesh (Phase PanHumain)	11	N	1	1+NF au minimum parmi les Unités Principales ^{PRINC.}
Vanra Hasa (Sniper Phase)	8	N	1	0- ½NF
Tsan Var (Commandement Tsan)	12	O	1	0-½NF ^{PRINC.}
Tsan Vesh (Phase Tsan Ra)	13	N	1	1+NF au minimum parmi les Unités Principales ^{PRINC.}
Tsan Mahra (Tsan Ra d'Assaut)	13	N	1	1+NF au minimum parmi les Unités Principales ^{PRINC.}
Commandement Takhan Dash (Moto à Impulsion)	15	O	1	0-½NF
Takhan Dash (Moto à Impulsion)	13	N	1	0-NF×2
Drone d'Appui Léger Nhamak	8	N	1	0-NF
Drone d'Appui Moyen Andhak	11	N	1	0-NF×2
Équipe d'Arme d'Appui Nar Dash	8	N	1	0-NF
Équipe d'Arme Lourde Nar Madash	10	N	1	0-NF
Drone de Transport MV2 Tograh	21	N	2	0-1 / Unité d'Infanterie
Drone de Combat MV5 Mahran Vesh	24	N	2	0-1+NF
Fragment de Sondes-Traqueurs	6	N, Unique	1	0-1
Fragment de Sondes-Éclaireurs	4	N, Unique	1	0-1
Fragment de Sondes-Cibleurs	5	N, Unique	1	0-1

OPTIONS D'ARMÉE DU SÉNATEX ISORIEN

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

ARSENAL DU SÉNATEX ISORIEN

Armes Standard	Mode	----- Portée -----			Tirs	Att.	Spécial
		Eff.	Long.	Extr.			
Carabine Plasma	<i>Rafale</i>	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	<i>Concentré</i>	20	30	50	1×VI 2	–	–
Compresseur Torus		10	20	30	2×VI 3/2/1	2×VI 3	Souffle
Duocarab Plasma	<i>Rafale</i>	20	30	–	2×VI 1	–	TR, (<i>Tsan Ra uniquement</i>)
	<i>Concentré</i>	20	30	50	1×VI 3	–	(<i>Tsan Ra uniquement</i>)
Fusil Plasma		20	30	80	1×VI 2	–	Ciblage, Exploit
Fusil Phase	<i>Tir Unique</i>	20	30	100	1×VI 2	–	Souffle, Symbiote
	<i>Phase</i>	20	30	50	D6×VI 2	–	TR, ordre <i>Fire (Tir)</i> uniquement
Fronde-X	<i>Direct</i>	10	20	–	<i>Spéc.</i>	<i>Spéc.</i>	Encombrant, Imprécis ; <i>Spéc.</i> : type Grenade OU <i>Netfronde</i> CL, <i>Spéc.</i> : type Grenade
	<i>En Cloche</i>	(5)10	20	–	<i>Spéc.</i>	–	
Lance Plasma	<i>Rafale</i>	20	30	–	2×VI 0	–	TR
	<i>Concentré</i>	20	30	50	1×VI 2	–	–
	<i>Lance</i>	20	30	–	1×VI 4	–	Imprécis, Démolition, Ciblage
Manipulateurs		C/C Uniquement			–	2×VI 1	–
Pistolet Plasma		10	20	30	1×VI 2	1×VI 2	–
Sceptre NuHu		10	20	30	3×VI 3	3×VI 6	Explosion, Souffle
Armes d'Appui		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (<i>Appui, Équipage x2, Res 11, M5</i>)
Appui Léger Plasma		30	40	80	3×VI 3	–	TBP, TR, Drain de Puissance
Canon à Compression		20	40	80	1×VI 8/5/3	–	Dissipation, Souffle
Canon Fractal		20	30	50	1×VI 4+3	–	Verrouillage Fractal, Démolition VI 5+4
Canon Plasma		30	40	80	1×VI 7	–	–
Carabines plasma Jumelées							
	<i>Rafale</i>	20	30	–	4×VI 0	–	TBP, TR, Drain de Puissance
	<i>Concentré</i>	20	30	50	2×VI 2	–	TBP, Non-TR
Lanceur-X		(10)30	60	120	1×VI1	–	CL ; SOIT : Expl.D5, Souffle OU Munitions Spéciales (<i>Arc, Flou, Prise, Net, Parasite, Pulse</i>)
Projecteur de Déphasage		20	30	50	2×VI 3	–	TR, Synchronisation de Phase, Démolition
Armes Lourdes		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial (<i>Lourd, Équipage x3, Res 13</i>)
Bombarde à Compression		30	80	150	1×VI 10/7/5	–	Dissipation, Grand, M4, Souffle
Bombarde Plasma		50	100	200	1×VI 9	–	Grand, M4
Désintégrateur Fractal		50	100	200	1×VI 5+3	–	Démolition VI 7+4, Verrouillage Fractal, Grand, M3
Obusier-X		(20)50	100	250	1×VI 2		Grand, M3, Pesant, CL ; SOIT : Expl.D8, Souffle OU Munitions Spéciales (<i>Arc, Flou, Prise, Net, Parasite, Pulse</i>)
Grenades		Eff.	Long.	Extr.	Tirs	Att.	Spécial
Grenades Plasma		5	–	–	1×VI 1	1×VI 1	Cumulable

Mun. Spéc.	Résumé des Effets
Arc	Persistant ; rayon de 3" ; les tirs directs à travers un <i>Arc</i> échouent sur 6-10 ; annule les autres munitions.
Flou	Persistant ; rayon de 3" ; Les unités dans la zone d'effet <i>Flou</i> subissent une pénalité de -1D3 en Prc.
Net	Immédiat ; Explosion ; rayon de 3" ; Augmente le <i>Stress</i> jusqu'à 1D3+1 (Armes d'Appui) ou 1D5+1 (Armes Lourdes) répartis équitablement parmi les unités touchées – le <i>Stress</i> est divisé par deux sur les cibles qui forcent les relances de touches.
Netfronde	Immédiat ; +1 <i>Stress</i> supplémentaire
Parasite	Persistant ; rayon de 3" ; Annule les champs de protection, drones-compagnons, sondes ; -2 en armure pour les drones, véhicules et mastodontes.
Prise	Persistant ; rayon de 3" ; Les unités à l'intérieur ou se déplaçant dans la zone d'effet <i>Prise</i> doivent effectuer un test d'Ag et sur un échec, s'immobiliser.
Pulse	Persistant ; rayon de 3" ; Les créatures vivantes et les unités avec <i>Antiparasitage</i> dans la zone d'effet <i>Pulse</i> ne peuvent que recevoir ou réagir avec des ordres <i>Run (Course)</i> ou <i>Down (À Terre)</i> .

RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES DU SÉNATEX	
Agile (<arme>)]	Utilise la Prc au lieu de la For au C/C ; si <arme> est précisé, alors applicable uniquement pour cette arme.
Antiparasitage	Non affecté par les munitions <i>Parasite</i> .
Arme d'Appui	Arme. Requiert 2 opérateurs ; Non-TBP ; Res 11, M5 ; Moyen, sauf si indiqué autrement.
Arme Lourde	Arme. Requiert 3 opérateurs ; tir uniquement avec un ordre <i>Fire (Tir)</i> avec aucun bonus ; Non-TBP, Res 13, M4, <i>Grand</i> , sauf si indiqué autrement.
Armure Phase	Res +1 contre Tirs < 10" ; Res +2 contre Tirs ≥ 10" ; peut réagir automatiquement avec <i>Plonger au Sol</i> .
As [n]	[n] = 1 par défaut. Ajoutez +/- [n] au résultat du Tableau des Dégâts après les modificateurs de l'Attaquant.
Assaut	La figurine peut lancer un Assaut même si son type ne le peut normalement pas.
Attaque Éclair	L'unité peut sortir d'un Assaut en se déplaçant de 1M après le TBP et avant le combat au corps-à-corps.
Auto-réparation	Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussi, l'unité désigne un système dysfonctionnel et effectue un Test de Co : sur une réussite, le système est réparé.
Blessure [n]	[n] = 1, par défaut. Une figurine peut subir [n] touches comme Blessures avant d'être retirée comme perte ; chaque Blessure est représentée par 1 marqueur <i>Stress</i> qui ne peut pas être défaussé sur l'unité de la figurine.
Bouclier de Déphasage	S'active avant que l'attaquant n'effectue son jet sur le <i>Tableau des Dégâts</i> : les dés «en-main» ou qui ne sont pas <i>Down (À Terre)</i> sont tournés sur leur face <i>Down (À Terre)</i> ; Le résultat sur le <i>Tableau des Dégâts</i> est augmenté de +2 (non cumulable avec la règle spéciale <i>As</i>) ; agit uniquement contre le tir en cours.
Ciblage	L'utilisateur de l'arme peut choisir une cible différente du reste de son unité lorsqu'il utilise ce mode de tir spécifique.
Commandement [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat Co de la figurine pour tous les tests basés sur la Co.
Contrôleur	L'unité avec le <i>Contrôleur</i> bénéficie d'une relance de Res.
Coriace [n]	[n] = 1, par défaut. Les figurines peuvent relancer [n] sauvegardes de Res ratées.
Cumulable	Toutes les attaques sur une seule figurine ou cible d'une arme avec la règle spéciale <i>Cumulable</i> sont combinées en une seule attaque et les VI de toutes les attaques sont cumulées en une seule VI.
Dangereux	Un résultat de 10 (<i>Fiasco</i>) au Corps-à-Corps touche automatiquement un autre membre de sa propre unité.
Démolition VI [x] +[y]	L'arme ignore le <i>Seuil de Dégâts</i> d'une structure ; si indiqué : inflige [x] dégâts contre les structures, améliorés par +[y], ou par les dégâts indiqués dans la colonne 'Tirs' de l'arme si celle-ci utilise son Verrouillage Fractal (voir règle spéciale <i>Verrouillage Fractal</i>).
Dissipation	Sur un 10 (<i>Fiasco</i>) au Test de Prc : retourner le dé d'ordre actuel de l'unité sur sa face <i>Down (À Terre)</i> ; si déjà <i>Down (À Terre)</i> , retourner/tirer un DOM sur <i>Down (À Terre)</i> .
Dissipation Critique	Identique à Dissipation mais la figurine reçoit également un <i>Stress</i> pour chaque 10 (<i>Fiasco</i>) obtenu à son test de Prc.
DOM [n]	L'unité a [n] dés d'Ordre
Drain de Puissance	Si plusieurs modes/armes tirent en même temps, alors ils sont tous sujets à la Dissipation Critique (voir règle spéciale <i>Dissipation Critique</i>).
Drone-Sacrificiel	Après avoir alloué toutes les touches, et avant tout cumul de VI (voir <i>VI Cumulable</i>), peut défausser un drone-compagnon de l'unité au lieu de subir une touche.
Encombrant	Les attaques avec un mode/arme Encombrant subissent un malus de -1 en For lors des tests de corps-à-corps.
Escorte [n"]	[n"] = 5" par défaut. Peut permettre à une unité alliée à [n"] ou moins d'agir immédiatement après l'unité de cette figurine. Prenez les deux dés d'ordre ; effectuez un test de Co si une des unités a du <i>Stress</i> en utilisant le 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.
Exploit	Permet d'attribuer la touche obtenue à un drone-compagnon ennemi, qu'il s'agisse d'un <i>Succès</i> ou non. La touche n'est pas un <i>Succès</i> (sauf si un 1 a été obtenu), et peut être relancée normalement. Si elle n'est pas attribuée à un drone-compagnon, la touche de fusil plasma est attribuée selon les règles normales d'attribution des touches.
Explosion / Expl. [Dn]	Lancer le dé indiqué pour déterminer le nombre de touches obtenues après une attaque réussie (au tir ou en assaut)
Grand/Très Grand	Bonus de +1 à la Prc de l'adversaire (les figurines peuvent tracer une LdV par-dessus les unités plus petites).
Héros [n"]	[n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat d'Init de la figurine pour tous les tests basés sur l'Init.
Imprécis	L'arme subit une pénalité de -1 aux tests de Prc pour les tirs avec ce mode spécifique.
Non-TR	[Non-Tir Rapide] . Arme ou mode à tirs multiples qui n'est pas considéré comme TR.
Nucléus	Effet Parasite à 3" ou moins ; annule les munitions <i>Parasite</i> ennemies à 3" ; immunité contre les attaques subversives.
Option d'Armée/OA()	Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.
Pesant	Subit 1 <i>Stress</i> supplémentaire sur un échec aux Tests d'Agilité.
Places [n]	Occupe [n] places dans un transport.
Petit	Malus de -1 à la Prc de l'adversaire (notez que toutes les figurines peuvent tracer une LdV par-dessus les unités plus petites et à travers toutes les sondes).
Rapide	Peut conserver un ordre <i>Run (Course)</i> et se déplacer avant de tirer les dés d'ordre au prochain tour ; les touches obtenues par l'adversaire doivent être relancées.
Souffle	La cible touchée par un effet de <i>Souffle</i> ne bénéficie d'aucun bonus de Res du couvert.
Suspenseurs	Aucune pénalité lorsque l'unité traverse un terrain relativement dégagé mais toutefois difficile, tels que : les terrains marécageux, les marais, les crevasses, les eaux profondes, les cours d'eau, etc.
Symbiote	Figurine distincte considérée comme faisant partie de son hôte et devant toujours rester à 1" ou moins de celui-ci ; ne peut jamais être pris pour cible.
Synchronisation de Phase	Un bâtiment ciblé subit des dégâts et une unité alliée avec armures <i>Phase</i> à 10" ou moins du bâtiment peut effectuer immédiatement une action <i>Advance (Avance)</i> ou <i>Run (Course)</i> pour se déplacer à travers le point d'impact, comme une porte ouverte : prenez le dé d'ordre du sac, effectuez un test d'ordre si nécessaire, puis déplacez l'unité synchronisée.
TBP	[Tir à Bout Portant] . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)
TR	[Tir Rapide] . Si plusieurs tirs, l'arme reçoit une pénalité à sa Prc (voir <i>Nombre de Tirs</i> , p.20 du livret Règles du Jeu).
Transport [n]	Peut transporter [n] figurines de taille moyenne.
Unique	Une seule figurine ou unité spécifique peut être présente dans une armée.
Verrouillage Fractal	Après avoir touché une cible, une arme avec <i>Verrouillage Fractal</i> touchera automatiquement cette même cible à chaque tour suivant en recevant un ordre <i>Fire (Tir)</i> , tant que la cible ne s'est pas déplacée. La VI augmente à chaque touche de la valeur indiquée par les dégâts de l'arme (ex. VI 5+4 donnera une VI 5 au premier tir, puis 9 au tir suivant avec un ordre <i>Fire (Tir)</i> , et ainsi de suite).