

# LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

## INFESTATION VIRAI

V2.0.11 J-1

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

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

On croyait l'Infestation éradiquée de la portée du Nexus. Mais après que les ondes de l'espace-temps perturbé se soient propagées depuis la catastrophe de Xilos, il semble que des portes aient été ouvertes sur le passé – et que l'Infestation des Drones soient revenus pour hanter la galaxie.

Les Virai sont une forme de vie artificielle dotée d'une intelligence mécanique complexe. Ils ne s'appellent pas les Virai : c'est le reste de l'univers qui les appelle ainsi – une IA Virale. Même leur emblème (à droite) est le symbole d'avertissement utilisé par les races antaréennes pour signaler les Virai – la vue stylisée de bas en haut d'un drone guerrier Virai.

Il existe trois classes de Virai : les Architecteurs, les Guerriers et les Constructeurs.

Les **Architecteurs** sont des drones de commandement et de sous-commandement créés par le créateur de chaque ruche Virai, une «Instance Primaire». L'Instance Primaire commande la ruche et contient normalement la mémoire de tous les architecteurs qui l'ont engendrée. Les sous-commandants immédiats sont les «Instances Secondaires», des architecteurs de haut niveau qui remplissent des rôles de sécurité, de renseignement, de gestion et de commandement. Les architecteurs avec les tâches plus banales, comme la conception, la récupération ou le contrôle de la maintenance sont des «Instances Tertiaires» et celles-ci sont souvent accompagnées de nombreux drones constructeurs.

Bien que les termes «ruche» ou «essaim» soient parfois utilisés pour désigner un groupe de Virai établi, n'importe lequel des architecteurs d'Instance Secondaire peut créer un nouvel essaim et, en fait, beaucoup sont envoyés pour le faire. Ils sont équipés des souvenirs de leur Instance Primaire, conservés dans une chambre forte sécurisée de stockage de données, prêts à être implantés dans la nouvelle Instance Primaire (une NuPrim).

Les **Drones-Guerriers** sont forts, bien armés et lourdement blindés. Ils sont destinés à avoir un double rôle, lourd et défensif. Ils sont parfois spécialisés dans des drones purement militaires dotés d'une heuristique de combat, d'une armure et de servomoteurs plus puissants, mais au prix d'une certaine agilité.

Les **Constructeurs** Virai sont des travailleurs avec plusieurs membres, des éclaireurs, des mineurs ou des ingénieurs, en fonction de la tâche pour laquelle ils ont été créés. Bien que faiblement blindés et équipés par rapport aux guerriers, leurs outils et leurs appendices manipulateurs peuvent être mortels en combat rapproché. Certains constructeurs-récupérateurs portent des équipements équivalents aux Masses Compactrices et aux outils miniers fractals utilisés ailleurs dans l'espace antaréen.

Les Virai construisent également des drones plus militaristes sous la forme de drones d'appui, armés d'une lourde panoplie de brûleurs à fusion et de petites sondes PAAC spécialisées (Partage des Algorithmes d'Acquisition de Cible). Les sondes PAAC transmettent des données de ciblage au reste de la ruche pour augmenter les chances qu'une attaque fasse mouche.



### COMMENT JOUER LES VIRAI ?

Pour un adversaire, une force Virai peut sembler dangereuse en raison du nombre potentiel d'essaims et du nombre d'unités DOM2. Cependant, cette force apparente est une illusion car les troupes de combat ordinaires et les drones Virai ont un Commandement (Co) maximum de 7 et leurs constructeurs ont un Co de 6. De plus, l'Initiative (Init) des guerriers ordinaires et des drones constructeurs est abyssale. Cela signifie qu'une telle force aura du mal à réagir aux actions de ses adversaires et que, faute de relances apportées par la règle spéciale *Coriace*, elle sera plus vulnérable aux dégâts. Si elles sont isolées, les troupes principales seront plus faciles à localiser ou à endommager que, par exemple, une unité de la Concorde ou Isorienne équivalente.

Par conséquent, les Virai sont très dépendants de leurs Architecteurs pour le commandement, le contrôle, la résilience et les réactions. Les *Nuées Réparatrices* des Architecteurs permettent d'obtenir des relances de Res et leur meilleure stat de Co et la règle spéciale *Commandement* les aident à renforcer la faible valeur de Co des drones de moindre importance. Les Instances Secondaires ont également une Initiative raisonnable et la règle spéciale *Escorte*, ce qui leur permet de compenser partiellement le manque de capacité de leurs drones serveurs.

Sans ces éléments de commandement, les drones Virai peuvent être des durs à cuire, mais pourtant fragiles, et les adversaires ciblent souvent les Architecteurs pour réduire leur efficacité. Heureusement, les Architecteurs sont assez résistants et disposent de la règle spéciale indispensable de **Reprogrammation** qui permet soit de «surcadencer» (*Overclock*) les unités proches et de leur donner un second dé d'ordre, soit de les «réinitialiser» (*Reset*) afin de défausser du *Stress*.

Il est conseillé à l'adversaire d'isoler les unités Virai individuelles pour les rendre vulnérables, ou de se concentrer initialement sur les Architecteurs ou les Drones d'Appui. Sans surprise, pour réussir, un joueur Virai devra s'assurer que ces unités soient bien protégées. Cependant, un adversaire qui ne parvient pas à s'occuper rapidement des Architecteurs peut être submergé par les essaims de constructeurs – qui peuvent être mortels à courte distance – ou par les Drones d'Assaut et d'Appui. La clé du succès pour un joueur Virai est un équilibre judicieux des unités – Architecteurs, Guerriers et essaims de Constructeurs – et l'emploi opportun des «marquages» de cible avec les sondes PAAC.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX VIRAI

Les règles, technologies et équipements suivants sont communs ou uniques aux forces des drones intelligents de l'Infestation Virai.

### STRUCTURE D'UNE RUCHE

Chaque drone Virai est un membre – ou composant – d'une Ruche Virai, un assemblage de Virai dirigé par une Instance Primaire, un type de drone de commandement appelé Architecteur. Il ne peut y avoir qu'un seul Virai à la tête d'une ruche, et tous les Virai subordonnés reçoivent des ordres de cette Instance Primaire, bien qu'une ruche puisse parfois décider de se séparer d'une autre Instance Primaire (une NuPrim) pour se contrôler un continent ou un système stellaire, ou s'y propager.

Les Architectes d'Instance Primaire sont assistés par des Architectes d'Instance Secondaire, dont chacun supervise un aspect spécifique de l'existence de la Ruche, comme l'exploitation minière, la sécurité, la récupération, le carburant ou la fabrication. Au-dessous de ceux-ci se trouvent les Superviseurs d'Instance Tertiaire qui s'occupent d'une section, d'une machine ou d'un puits minier spécifique. Au-dessous d'eux se trouvent les drones ouvriers et guerriers qui effectuent le travail au jour le jour.

Il n'existe qu'un nombre fixe de types de drones Virai, comme le montre le tableau ci-dessous. Les Virai disponibles chez Skytrex sont la représentation par défaut des Virai, des créatures métalliques ressemblant à des insectes. Si la structure des ruches Virai ne varie jamais, elles peuvent prendre presque n'importe quelle forme en fonction de leur environnement et des matériaux disponibles : les joueurs doivent se sentir libres de personnaliser les leurs.

### RÈGLES SPÉCIALES VIRAI

#### Architecteur

Les **Architecteurs** sont les esprits de la Ruche, construits pour contrôler les autres Virai. Chaque force Virai doit avoir au moins un Architecteur (une figurine avec cette règle spéciale). Un Architecteur bénéficie aussi automatiquement les règles spéciales : *Option d'armée (Invocation de la Ruche)*, *Reprogrammation*, *Nuée Réparatrice* et *Auto-Réparation*.

#### Reprogrammation

**Reprogrammation** est utilisée par un Architecteur pour rétablir la fonctionnalité d'autres unités Virai ou pour apporter un sursaut temporaire à une unité à proximité. Un Architecteur Virai avec *Reprogrammation* gagne un dé d'ordre supplémentaire – le *Dé de Reprogrammation* – pour influencer les Virai sous son commandement.

L'Architecteur peut également **transformer** son propre dé d'ordre en *Dé de Reprogrammation* en renonçant à une des ses propres actions.

Après qu'un dé ait été tiré, attribué à l'Architecteur et disponible pour être utilisé, celui-ci peut être déclaré comme étant un *Dé de Reprogrammation*. L'ordre dans lequel les dés sont utilisés n'a pas d'importance tant que l'un d'entre eux, au moins, est déclaré comme étant un *Dé de Reprogrammation*. Tout dé tiré après le déclenchement d'un événement doit suivre les contraintes de l'événement si cela est possible – en attribuant éventuellement le dé et les instructions de l'événement à une autre unité. Si cela est impossible, le déclenchement de l'événement est ignoré et le *Dé de Reprogrammation* peut être utilisé normalement.

Une fois la *Reprogrammation* déclarée, l'Architecteur destinataire doit effectuer un Test de Co, modifié par le *Stress* qui pourrait l'affecter (une *Reprogrammation* n'est pas automatique et le test n'est pas un Test d'Ordre) :

- Sur un **échec**, le *Dé de Reprogrammation* est mis de côté pour une utilisation au prochain tour.
- Sur une **réussite**, le *Dé de Reprogrammation* est placé près de l'Architecteur, sur sa face *Rally (Ralliement)*. L'Architecteur *reprogramme* à présent une ou plusieurs unités Virai ou de Récolteurs alliées à portée de Commandement (généralement de 10"). L'Architecteur n'effectue aucune action normalement associée à un *Rally (Ralliement)*, comme défausser du *Stress* ou effectuer un effet du scénario – l'ordre *Rally (Ralliement)* est uniquement utilisé pour indiquer que l'action de **Reprogrammation** a été effectuée. L'Architecteur *Reprogramme* ensuite une ou plusieurs unités Virai qui ont une figurine à **5" ou moins** de l'Architecteur. Une action de *Reprogrammation* prend une de ces deux formes : **Surcadence (Overclock)** ou **Réinitialisation (Reset)**.

### Profils Statistiques Virai

| Commandement Virai                       | Mv | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial  |
|--|----|----|-----|-----|-----|------|----|--|
| Architecteur d'Instance Primaire         | 6  | 5  | 6   | 7   | 12  | 8    | 10 | Architecteur *, Blessure 2, Commandement 10", Coriace 3, Escorte 5", Héros, Place 3, Téléchargement, Unique    |
| Architecteur NuPrim                      | 6  | 5  | 6   | 7   | 11  | 7    | 9  | Architecteur *, Blessure, Commandement 10", Coriace 2, Escorte 5", Héros, Place 3, Téléchargement              |
| Architecteur d'Instance Secondaire       | 6  | 7  | 5   | 7   | 10  | 7    | 9  | Architecteur *, Commandement, Escorte, Héros, Place 2  |
| Superviseur d'Instance Tertiaire         | 5  | 6  | 5   | 5   | 9   | 4    | 8  | Architecteur *, Commandement, Place 2  |
| Infanterie Virai                         | Mv | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial (tous Place 1)   |
| Garde / Défenseur de la Ruche            | 6  | 5  | 5   | 7   | 7   | 5    | 7  | –  |
| Guerrier d'Attaque                       | 6  | 5  | 5   | 8   | 8   | 5    | 7  | Attaque Sauvage  |
| Constructeur                             | 5  | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | –  |
| Véhicule Virai                           | Mv | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial (tous Véhicules : Grand, Suspenseurs)  |
| Architecteur d'Instance Primaire Antique | 6  | 5  | 6   | 5   | 13  | 8    | 10 | Architecteur *, As 2, Assaut, Commandement 15", DOM 2, Escorte 10", Héros, Passagers 6, Téléchargement, Unique |
| Drone de Transport Léger Virai           | 6  | 6  | 5   | –   | 12  | 5    | 7  | DOM2, Suspenseurs, Transport 10  |
| Drone d'Appui Virai                      | Mv | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial  |
| Drone d'Appui                            | 6  | 6  | 5   | (5) | 11  | 5    | 7  | Drone, Place 3, Suspenseurs  |

\* La règle spéciale *Architecteur* comprend les règles spéciales suivantes : *Option d'Armée (Appel de la Ruche)*, *Reprogrammation*, *Nuée Réparatrice*, *Auto-Réparation*

**Surcadencage (Overclock)\***

L'Architecteur donne une seconde activation à une unité à portée durant ce tour.

- L'unité affectée doit avoir déjà reçu un dé d'ordre.
- Le dé d'ordre de l'unité *surcadencée* est remis dans le sac. Si l'unité *surcadencée* est actuellement *Down (À Terre)*, elle doit réussir un *Test de Récupération* pour que les dés soient remis dans le sac, et si elle échoue, le *Surcadencage* échoue.
- Aucune unité ne peut être *surcadencée* plus d'une fois par tour.

**Réinitialisation (Reset)\***

Un Architecte renonce à sa propre action pour effectuer l'ordre *Rally (Ralliement)* sur une ou plusieurs autres unités à proximité.

- Désignez les unités qui vont être *réinitialisées* et lancez 1D6, comme pour un ordre *Rally (Ralliement)*.
- Répartissez le total du D6 aussi équitablement que possible entre les unités *réinitialisées* et retirez le *Stress* comme pour un ordre *Rally (Ralliement)*.
- Si la répartition donne un total de *Stress* récupéré supérieur à celui dont dispose actuellement une unité, alors l'excédent peut être alloué à une autre unité.

**Exemple :** Deux unités à 10" d'un Architecteur possèdent du *Stress*, une avec un *Stress* et l'autre avec quatre. L'Architecteur effectue une *Réinitialisation* et obtient un '4' sur 1D6. Cela résulte d'une redistribution de 2 et 2, mais comme une de ces unités n'a qu'un seul *Stress*, l'excédent peut être appliqué à l'autre unité. En conséquence, un *Stress* est défaussé de l'unité avec un seul *Stress*, et trois sont défaussés de l'unité avec quatre (il ne lui en reste alors plus qu'un).

**Passagers**

Une Primaire Antique peut transporter jusqu'à 6 Gardes sur sa coque. Ceux-ci ne peuvent pas être blessés par les tirs contre l'Instance Primaire et sont détruits lorsqu'il est retiré de la table. Les Gardes sont des figurines distinctes durant un Assaut et doivent être placés sur la table dès que le TBP commence.

Les guerriers prennent part au TBP et au Corps-à-Corps et sont détruits comme n'importe quelle autre figurine, bien que leur perte n'inflige pas de *Stress* à la Primaire Antique. Après un Assaut, les Gardes survivants se réfugient dans l'Instance Primaire et sont retirés de la table (peut-être pour être utilisés plus tard).

**Téléchargement (Download)**

Si une Instance Primaire avec **Téléchargement (Download)** est retirée en tant que perte, alors elle peut instantanément transférer sa mémoire vers n'importe quelle autre figurine d'Instance Secondaire sur la table. L'Instance Secondaire devient une Instance Primaire et hérite des stats d'Init et de Co de l'Instance Primaire ainsi que de sa capacité spéciale *Téléchargement (Download)*. Le reste des stats de la figurine ainsi téléchargée (comme la portée étendue de *Commandement*) et l'armement restent les mêmes jusqu'à ce que l'Instance Primaire puisse s'éloigner du champ de bataille pour se remettre à niveau.

**\* Note de Traduction :**

Les termes «**Surcadencage**» et «**Réinitialisation**» sont indiquées avec leurs termes originaux («*Overclock*» et «*Reset*») car l'habitude de jeu entraîne généralement les joueurs à utiliser les termes anglophones utilisés plus couramment dans le langage informatique typique à l'armée Virai. Rien n'empêche donc un joueur de signaler qu'une de ces unités est «*overclockée*» ou qu'il applique un «*Reset*» sur plusieurs unités.

Même chose pour le terme «**Téléchargement**» («*Download*»), lorsqu'un joueur peut signaler qu'il «*download*» l'esprit de son Instance Primaire vers une Instance Secondaire, par exemple.

Pour la compréhension des règles, il a été choisi de franciser tous les termes pour éviter toute mauvaise interprétation, mais sachez simplement que vous pouvez utiliser le terme anglophone si le cœur vous en dit !

**ARMEMENT VIRAI****Brûleur à Fusion**

C'est l'arme-outil la plus courante et la plus polyvalente portée par les drones guerriers Virai. Aussi pragmatique que toutes les armes et outils Virai, il est normalement utilisé comme un puissant outil de découpe et d'extraction par les guerriers accompagnant les escouades récolteuses. Le brûleur projette un champ dans lequel une réaction de fusion est provoquée.

Alors qu'un découpeur de fusion est souvent intégré à des appendices, les circuits de contrôle et de mise au point supplémentaires du brûleur à fusion en font une arme plus lourde, qui est donc très visible sur les drones guerriers.

**Découpeur à Fusion**

Il s'agit de l'outil manuel basique, alimenté par les générateurs internes d'un drone Virai. Il est utilisé par les Architecteurs et certains constructeurs, car il s'agit principalement d'un outil de découpe polyvalent pouvant être ajustée pour une utilisation en combat. Comme beaucoup d'armes à fusion Virai, il est beaucoup plus efficace de près, avant que son pouvoir destructeur ne se disperse trop.

**Extracteurs/Outils Miniers**

Les Virai disposent d'une gamme d'outils miniers pour extraire le minerai et les minéraux. Il y a longtemps, ils ont incorporé une technologie de compression sommaire dans leurs conceptions et les Constructeurs spécialisés dans l'exploitation minière transportent à présent un certain nombre de bras outillés spécialisés dans l'exploitation minière. Ces appareils compriment et tractent les débris comme le font les masses compactrices Boromites, bien qu'avec moins d'efficacité, et peuvent s'avérer particulièrement mortels durant un combat !

**Multi-Brûleurs**

Il s'agit de l'armement principal transporté par les drones d'appui Virai et semble être un peu plus qu'une simple combinaison de plusieurs brûleurs à fusion. Un multi-brûleurs possède deux modes de fonctionnement : un mode **diffus** dans lequel chaque brûleur tir séparément, et un mode **focalisé** où tous les brûleurs sont combinés en une salve unique avec une portée légèrement accrue.

**Trancheuses**

Les drones guerriers Virai sont équipés de trancheuses, outils polyvalents combinant un étai énergétique avec des lames perforantes et tranchantes, utilisés à la fois pour la démolition et l'extraction minière. Sur le champ de bataille, elles sont utilisées aussi bien en combat au corps-à-corps que pour transpercer des murs et des obstacles, arracher des portes ou même détruire des bâtiments.

Le véritable danger des trancheuses réside dans la coopération qui fait partie intégrante du programme Virai. Lors de la démolition d'un bâtiment, par exemple, lorsqu'un Virai frappe, un autre portera immédiatement son coup exactement au même endroit pour causer un maximum de dommages structurel. Sur le champ de bataille, cela signifie qu'un coup porté par une trancheuse est susceptible d'être immédiatement suivi d'un autre, contre le même point ainsi affaibli.

## ARMURES ET ÉQUIPEMENT

Comme les Boromites, les Virai auront tendance à utiliser les outils dont ils sont équipés, mais récupéreront des armes de type militaire lorsque celles-ci leur sont disponibles.

### Carapace Blindée Virai

**Type :** Intégré

L'armure Virai est généralement conçue à partir d'un alliage complexe de céramiques, en nids d'abeilles entrelacés, optimisés à partir des matériaux à leur disposition. Elle est parfois recouverte d'un blindage magnétique basique similaire à celui de la technologie Ghar. Sinon, ils se contentent d'utiliser des boucliers *Reflex* et cinétiques intégrés qui accompagnent tout équipement qu'ils récupèrent, bien qu'il semble qu'ils soient incapables (pour l'instant) de faire de la rétro-ingénierie sur la technologie des boucliers.

### Nuée Réparatrice

**Type :** Module Intégré ; Classé comme arme pour les résultats Dysfonction sur le Tableau de Dégâts.

Les Architectes Virai diffusent une nuée de micro-drones très intelligents pouvant effectuer des réparations sur tout Virai à proximité. D'une certaine manière, cela ressemble à un essaim de drones-compagnons et de médi-drones, bien que les *Nuées Réparatrices* ne soient pas représentées par leurs propres figurines de drones distincts et soient donc classés dans la catégorie des équipements divers.

Les Nuées Réparatrices :

- ont une zone d'effet de 5" depuis l'Architecte et ne peuvent uniquement affecter les figurines (et non les unités) dont le centre du socle se situe dans cette zone d'effet ;
- affectent tous les Virai : véhicule, drone d'appui, infanterie, équipe d'arme de n'importe quel camp (allié ou ennemi), y compris la propre unité de l'Architecte et l'Architecte lui-même. Les figurines ainsi affectées bénéficient des règles suivantes :
- Une figurine dans une unité d'infanterie ou d'équipe d'arme peut relancer un Test de Res échoué.
- Les drones d'appui et les véhicules bénéficient des règles spéciales *Auto-Réparation* et *As 1* s'ils ne possèdent pas déjà la règle spéciale *As*.

## Sondes PAAC

**Type :** Sonde

Les petits drones Virai sont parfois équipés de capteurs améliorés et d'algorithmes de ciblage supplémentaires afin de pouvoir agir comme les sondes de ciblage utilisées par les factions antaréennes plus avancées. À l'aide de ces **Capteurs de Ciblage**, les sondes PAAC Virai peuvent recueillir une multitude de données qui alimentent le **Partage Algorithmique d'Acquisition de Cibles (PAAC)** de l'essaim. Un tel succès peut toutefois être de courte durée, car les conditions du champ de bataille évolue rapidement.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les sondes PAAC :

- Les figurines d'un fragment de sondes PAAC sont des sondes (voir *Livre de Règles* pour plus de détails sur les sondes).
- **Marquage :** Lorsqu'une sonde PAAC reçoit un ordre, celle-ci peut tenter de «marquer» une unité ennemie visible durant son déplacement de Course. Pour le faire, elle doit tirer sur une unité ennemie à 15" ou moins, comme si elle avait reçu un ordre *Advance (Avance)* avec une Prc de 6, en appliquant les pénalités de Prc habituelles et relançant le test si l'unité ciblée force les relances de tir. Les sondes n'ont pas besoin de tirer sur la même cible mais devront le faire pour appliquer plusieurs marquages PAAC.
- **Simultané.** Toutes les figurines dans le fragment tirent simultanément et ne peuvent bénéficier que des marquages appliqués précédemment avant leur action.
- **Pas de Stress.** Une touche de sonde PAAC ne provoque aucun *Stress*, ni aucun dégât.
- **Marquage PAAC.** Pour chaque lancer «pour toucher» réussit, ajouter un marqueur – un marqueur PAAC – sur l'unité ciblée. Cela reflète les données de ciblage de plus en plus précises transmises à toute la ruche.
  - Les marquages PAAC restent en place même si la sonde qui les applique est détruite – les détails d'acquisition des cibles ont déjà été transmis à la ruche !
  - Tous les marquages PAAC d'une unité sont défaussés dès que toutes les figurines de l'unité ciblée se déplacent d'au moins une distance de cohésion d'unité (1") du point précédemment occupé, que ce soit à la suite d'un ordre, d'une réaction ou d'un regroupement. Une unité peut s'éloigner puis revenir sur la position qu'elle occupait au cours de la même action si elle dispose d'un déplacement suffisant pour le faire : les données de la cible ont tout de même été perdues.
  - **Bonus PAAC :** Les unités Virai tirant sur une cible *marquée* bénéficient d'un bonus de +1 à leur Prc pour chaque marquage PAAC contre la cible jusqu'à un maximum de +3, quel que soit le nombre de marquage PAAC sur la cible.

*Les marquages PAAC peuvent être accumulés au cours de tours successifs. Une sonde peut marquer une unité pendant un tour, puis la marquer à nouveau au tour suivant. À ce moment-là, la sonde reçoit le bonus de Prc pour tous les marquages existants sur l'unité (+1, +2 ou +3) et applique également son propre marquage.*

| Armes Spécifiques Virai  | ---- Portée ----   |       |       | Tirs       | Att.       | Spécial  |                     |
|--|--------------------|-------|-------|------------|------------|--|---------------------|
|  | Eff.               | Long. | Extr. |            |            |  |                     |
| Découpeur à Fusion   | 10                 | 20    | 30    | 1×VI 2/1/0 | 1×VI 2     | Démolition                                     |                     |
| Brûleur à Fusion   | 10                 | 20    | 50    | 1×VI 3/2/1 | –          | Démolition                                     |                     |
| Extracteur   | 10                 | 20    | 30    | 2×VI 2/1/0 | 2×VI 2     | Cumulable, Démolition, Imprécis (Tir), Souffle |                     |
| Trancheuses  | – C/C Uniquement – |       |       | –          | 2×VI 2     | Cumulable, Démolition                          |                     |
| <b>Cumulable.</b> Les touches portées par des <i>Trancheuses</i> ou des <i>Extracteurs</i> peuvent être cumulées à celles portées par des <i>Trancheuses</i> , des <i>Grenades</i> et des <i>Manipulateurs</i> (voir la règle spéciale <i>Cumulable</i> dans le <i>Guide des Armes et des Équipements</i> ). |                    |       |       |            |            |  |                     |
| Armes d'Appui  | Mode               | Eff.  | Long. | Extr.      | Tirs       | Att. Spécial                                   |                     |
| Multi-Brûleurs   | <i>Diffus</i>      | 10    | 20    | 50         | 3×VI 3/2/1 | –  | Démolition, TBP, TR |
|  | <i>Focalisé</i>    | 20    | 30    | 60         | 1×VI 5/4/3 | –  | Démolition          |

## RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX VIRAI

### Immunité Environnementale

Les carapaces Virai sont conçues pour faire face à des environnements difficiles. Le bonus exact est spécifique aux environnements et scénarios particuliers. En général, cependant, lorsqu'ils sont exposés à des radiations ou à des environnements particulièrement difficiles, les Virai gagnent un bonus de +3 sur tous les tests de Res qu'ils sont obligés de faire pour survivre et sur tous les tests de Co qu'ils sont obligés de faire directement à cause de l'environnement.

Les Virai prospèrent dans le vide et ignorent les problèmes de vide et d'atmosphère, à moins que les effets de corrosion n'affectent les véhicules ou les drones d'appui. Dans de tels cas, dans les scénarios correspondants, ils devraient gagner un bonus de +2 dans tous les tests de résistance à l'atmosphère.

### Résistance aux Parasites, Pulse et Corrupteurs.

Les unités de Récolteurs sont affectées par les munitions *Parasite* comme n'importe quelle unité protégée par un champ. Les unités Virai ne sont que partiellement affectées par des munitions *Parasite*, subissant une pénalité de -1 à leur Res. Les sondes PAAC sont affectées comme toute autre sonde dans la zone d'effet des munitions *Parasite*.

Étant des machines, aucune unité de Récolteurs ou de Virai n'est affectée par une munition *Pulse* ou par tout effet ciblant des créatures ou des êtres vivants.

Certains Virai peuvent être affectés par des *Matrices Subversives* (Corrupteurs). Bien qu'il s'agisse de machines intelligentes, ce sont les types et modèles d'unités qui déterminent la sensibilité aux *Corrupteurs*, comme pour toute autre armée.

**Exemple :** une escouade de Constructeurs ne peut pas être affectée par une Matrice Subversive car il s'agit d'une unité d'Infanterie et n'a pas de drone-compagnon. Une escouade de Récolteurs peut être ciblée par un corrupteur car, bien qu'étant de l'Infanterie, elle comprend également un élément d'équipement sous la forme d'un auto-atelier. Un Drone d'Appui Virai est un drone d'appui et peut donc également être pris pour cible. Les sondes PAAC peuvent être détruites par un Matrice Subversive comme n'importe quelle autre sonde.

### OPTIONS D'ARMÉE

Une force Virai peut utiliser les Options d'Armée standard suivantes au coût indiqué :

- Blocage ! - 2pts.
- Contrefragment+3 – 2 pour 1pt.
- Debout ! - 1pt.
- Bonne Préparation – 1 pt (la première option est gratuite et automatiquement incluse dans la liste).

### Appel de la Ruche

**Coût:** 1pt chacun, un Gratuit pour chaque Architecteur

**Nombre maximal :** Niveau de Force × 2

Les Architecteurs dépendent autant de leurs drones pour leur survie que leurs drones dépendent d'eux pour leur commandement. Si une unité Virai non-Architecteur échoue à un *Test d'Entrée* (voir *Jouer une Partie*), cette option d'armée peut être utilisée pour relancer immédiatement le *Test d'Entrée*. Le nouveau résultat du *Test d'Entrée* est conservé et ne peut pas faire l'objet d'une autre *Appel de la Ruche* (en d'autres termes, vous ne pouvez pas relancer un jet de dé).

**Une seule utilisation,** puis l'Option est défaussée. Ne peut plus être utilisé si l'armée perd tous ses Architecteurs ou si aucun Architecteur n'est pas présent sur la table.

## SÉLECTEUR VIRAI

Reportez-vous au supplément «Jouer une Partie» pour plus de détails sur les sélecteurs principaux.

Il n'y a qu'un seul sélecteur principale pour les Virai, le sélecteur **Ruche**.

Pour refléter leur nature hiérarchique (et franchement parce qu'ils se jouent mieux ainsi), il doit y avoir **AU MOINS** un **Architecteur** par Niveau de Force (et donc 1 au NF1, 2 au NF2, etc.) et **AU MOINS** NF+1 **Escouades de Constructeurs** (et donc 2 au NF1, 3 au NF2, etc.).

**Une force Virai bénéficie automatiquement d'une Option d'Armée Bonne Préparation gratuite.**

Pour le reste, une fois que les unités principales pour chaque sélecteur ont été choisies, toutes les autres restrictions liées aux sélecteurs doivent être respectées.

### Adaptation Virai

Les Virai excellent dans la reconstruction et la reconfiguration des unités et ressources en fonction de leurs besoins immédiats. Dans un scénario, si une unité est incompatible avec l'environnement général, comme par exemple un véhicule à l'intérieur des couloirs d'un vaisseau spatial ou d'une mine, elle peut être remplacée par une autre unité, à condition que les autres restrictions relatives aux unités soient respectées.

### Types d'Escouade

Pour faciliter la sélection des unités et déterminer si une Reprogrammation peut être effectuée, les escouades ont reçu un sous-type «*Architecteur*», «*Virai*» ou «*Récupéré*», tel que «*Infanterie Virai*» ; une Reprogrammation ne peut s'appliquer qu'aux unités Virai non-sondes et non-DOM. Pour le moment, la seule unité explicitement *Récupérée* est un remorqueur récupéré (nous sommes conscients que, étant DOM, il ne peut pas être *Reprogrammé*, mais nous le précisons pour être cohérents). Les unités Virai qui utilisent des armes récupérées restent Virai, sauf indication contraire.

Les escouades de Constructeurs reçoivent le sous-type «*Constructeur*» (comme dans «*Infanterie Constructeur Virai*»). Avec le sous-type «*Architecteur*», cela permet de clarifier les unités qui doivent être prises (NF+1 Constructeurs, NF+ Architecteurs).

### Mises à Jour 2.11J

*La mise à jour 2.11J contient des modifications et des rationalisations issues des tests effectués après la sortie du jeu et des tests en cours, et qui a jeté une nouvelle lumière sur l'utilisation des Virai. Leur immunité contre les munitions parasites et les matrices subversives a été supprimée, tout comme l'amélioration de la Prc et la Loyauté des gardes – les drones ne sont que des drones !*

*Une Init standard de 4 et un Co de 6 ont été appliqués à tous les Virai de non-commandement, car les Virai s'avéraient trop capables par eux-mêmes. Nuée Réparatrice a été simplifiée et étendue mais fixée à 5" en ligne avec les autres capacités médicales et n'affecte pas les sondes.*

*Reprogrammation a été réduite à 5", hors rayon de commandement, car les Instances Primaires s'avéraient trop influents sur la table et a été modifié pour mieux refléter la Reprogrammation (y compris les Architecteurs en "repos"). Nous avons également ajouté un transporteur lourd Virai car les impressions 3D disponibles peuvent être imprimées à 70% ou 80% pour un transporteur léger, ou 90%-100% pour un transporteur lourd (merci à Nicholas Wagner).*

## PROFIL DES UNITÉS VIRAI

### ARCHITECTEURS

- La règle spéciale **Architecteur** comprend les règles spéciales suivantes :  
*Option d'Armée (Appel de la Ruche), Reprogrammation, Nuée Réparatrice et Auto-Réparation*
- Une seule **Instance Primaire** de n'importe quel type peut être sélectionnée dans une même armée.
- Au moins un **Architecteur** doit être sélectionné par NF.
- Il ne peut y avoir plus d'Architecteurs que d'escouades Constructeurs (*c-à-d. Architecteurs sont 0-1/Escouade de Constructeurs*).

| ARCHITECTEUR D'INSTANCE PRIMAIRE   |   |    |     |     |     |      |    |   |                  |
|--|---|----|-----|-----|-----|------|----|---|------------------|
| <i>Infanterie de Commandement / Architecteur</i>   |   |    |     |     |     |      |    |   | <b>Coût : 17</b> |
| <b>Note</b> : Une Instance NuPrim est une Instance Primaire récemment construite qui tente d'établir un nouvelle Ruche.  |   |    |     |     |     |      |    |   |                  |
| Effectif   | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial   |                  |
| 1 x Architecteur NuPrim avec Manipulateurs, Découpeurs à Fusion (x2)   | 6 | 5  | 6   | 7   | 11  | 7    | 9  | Architecteur, Blessure, Commandement 10", Coriace, Escorte 5", Héros, Place 3                     |                  |
| 0 x Architecteur d'Instance Primaire Vétéran avec Manipulateurs, Découpeurs à Fusion (x2)  | 6 | 5  | 6   | 7   | 12  | 8    | 10 | Architecteur, Blessure 2, Commandement 10", Coriace 2, Escorte, 5" Héros, Téléchargement, Place 3 |                  |
| 2 x Garde Virai avec Brûleur à Fusion, Trancheuses   | 6 | 5  | 5   | 7   | 7   | 4    | 6  | -   |                  |
| <b>Options d'Amélioration</b>  |   |    |     |     |     |      |    |   |                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Gardes Virai supplémentaires @2pts chacun</li> <li>• Remplacer le NuPrim par un Architecteur d'Instance Primaire Vétéran @2pts</li> </ul> |   |    |     |     |     |      |    |   |                  |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>   |   |    |     |     |     |      |    |   | <b>Unique</b>    |
| • Ruche : 0 - 1  |   |    |     |     |     |      |    |   |                  |

| INSTANCE PRIMAIRE ANTIQUE   |   |    |     |     |     |      |    |  |  |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|--|--|
| <i>Véhicule de Commandement / Architecteur</i>  |   |    |     |     |     |      |    |  | <b>Coût : 30</b>                               |
| <b>Note</b> : Comme il n'existe pas encore de figurine d'Instance Primaire Antique et les joueurs sont encouragés à créer leur propre figurine. |   |    |     |     |     |      |    |  |  |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial  |  |
| 1 x Architecteur d'Instance Primaire Antique avec Multi-Brûleurs, Manipulateurs, Extracteurs, Canon Mag récupéré                                | 6 | 5  | 6   | 5   | 13  | 8    | 10 | Architecteur, As 2, Assaut, Commandement 15", DOM2, Escorte, Héros, Passagers 4, Suspenseurs, Téléchargement |  |
| 2 x Passager : Garde Virai avec Brûleur à Fusion, Trancheuses   | - | 5  | 5   | 7   | 7   | 4    | 6  | -  |  |
| <b>Options d'Amélioration</b>   |   |    |     |     |     |      |    |  |  |
| • 0-2 Passagers supplémentaires : Gardes Virai @2pts chacun   |   |    |     |     |     |      |    |  |  |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>  |   |    |     |     |     |      |    |  | <b>Niveau de Force minimum : NF3+ ; Unique</b> |
| • Ruche : 0 - 1   |   |    |     |     |     |      |    |  |  |

| ARCHITECTEUR D'INSTANCE SECONDAIRE  |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|--|--------------------|
| <i>Infanterie de Commandement / Architecteur</i>                              |   |    |     |     |     |      |    |  | <b>Coût : 13</b>   |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial  |                    |
| 1 x Architecteur d'Instance Secondaire avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion | 6 | 7  | 5   | 7   | 10  | 7    | 9  | Architecteur, Commandement, Coriace, Escorte, Héros, Place 2 |                    |
| 2 x Garde Virai avec Brûleur à Fusion, Trancheuses                            | 6 | 5  | 5   | 7   | 7   | 4    | 6  | -  |                    |
| <b>Options d'Amélioration</b>   |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
| • 0-2 Gardes Virai supplémentaires @2pts chacun                               |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>  |   |    |     |     |     |      |    |  | • Ruche : 0 - NF×2 |

| SUPERVISEUR D'INSTANCE TERTIAIRE  |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|--|--------------------|
| <i>Infanterie de Commandement / Architecteur</i>  |   |    |     |     |     |      |    |  | <b>Coût : 9</b>    |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial                                      |                    |
| 1 x Superviseur Tertiaire avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion  | 5 | 6  | 5   | 5   | 9   | 4    | 8  | Architecteur, Commandement, Coriace, Place 2 |                    |
| 0 x Constructeur-Ouvrier avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion   | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | -  |                    |
| 0 x Constructeur-Extracteur avec Manipulateurs, Extracteurs, Charges Fractales  | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | -  |                    |
| <b>Options d'Amélioration</b>   |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-4 Constructeurs-Ouvriers @ 1pt chacun</li> <li>• Remplacer tous les Constructeurs-Ouvriers en Constructeurs-Extracteurs @1pt pour toute l'unité</li> </ul> |   |    |     |     |     |      |    |  |                    |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>  |   |    |     |     |     |      |    |  | • Ruche : 0 - NF×2 |

## ESCOUADES DE CONSTRUCTEURS

Les escouades de Constructeurs-Ouvriers, Extracteurs et Récolteurs sont toutes des **Escouades de Constructeurs** en ce qui concerne les restrictions d'unité/force. Au moins NF+1 Escouades de Constructeurs doivent être sélectionnées.

| ESCOUADE DE CONSTRUCTEURS-OUVRIERS                              |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|---------|----------|
| <i>Infanterie Constructeur</i>                                  |   |    |     |     |     |      |    |         | Coût : 9 |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial |          |
| 6 x Constructeur-Ouvrier avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | -       |          |
| <b>Options d'Amélioration</b>                                   |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| • 0-4 Constructeurs-Ouvriers supplémentaires @ 2pts chacun      |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>                              |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| • <b>Ruche</b> : 1+NF+ (parmi tous les types de Constructeurs)  |   |    |     |     |     |      |    |         |          |

| ESCOUADE DE CONSTRUCTEURS-EXTRACTEURS   |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|---------|----------|
| <i>Infanterie Constructeur</i>  |   |    |     |     |     |      |    |         | Coût : 9 |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial |          |
| 5 x Constructeur-Extracteur avec Manipulateurs, Extracteur, Charges Fractales | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | -       |          |
| <b>Options d'Amélioration</b>   |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| • 0-3 Constructeurs-Extracteurs supplémentaires @ 2pts chacun                 |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>  |   |    |     |     |     |      |    |         |          |
| • <b>Ruche</b> : 1+NF+ (parmi tous les types de Constructeurs)                |   |    |     |     |     |      |    |         |          |

| ESCOUADE DE RÉCOLTEURS   |   |    |     |     |     |      |    |                          |          |
|--|---|----|-----|-----|-----|------|----|--------------------------|----------|
| <i>Infanterie Constructeur</i>   |   |    |     |     |     |      |    |                          | Coût : 9 |
| Effectif   | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial                  |          |
| 4 x Constructeur-Récolteur avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion, Charges Fractales | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | Matériel de Démolition   |          |
| 1 x Auto-Atelier   | - | -  | -   | -   | 5   | -    | -  | Auto-Atelier, Équipement |          |
| <b>Options d'Amélioration</b>  |   |    |     |     |     |      |    |                          |          |
| • 0-2 Constructeurs-Récolteurs supplémentaires @ 2pts chacun                         |   |    |     |     |     |      |    |                          |          |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>   |   |    |     |     |     |      |    | <b>Choix Limité</b>      |          |
| • <b>Ruche</b> : 1+NF+ (parmi tous les types de Constructeurs)                       |   |    |     |     |     |      |    |                          |          |

**Exemple** : Une Instance Tertiaire et trois Escouades de Constructeurs-Ouvriers peuvent être sélectionnées pour 36pts. Une des Escouades de Constructeurs pourra devenir une Escouade de Récolteurs (toujours pour un total de 36pts). Comme l'armée compte quatre escouades de Constructeurs, la sélection d'une Escouade de Récolteurs est autorisée car elle respecte la restriction de Choix Limité (1 pour 4 unités).

## AUTRES DRONES VIRAI

*Drone Virai* est un terme générique qui se réfère aux membres les moins sophistiqués d'une ruche d'une Infestation Virai et il peut s'agir d'unités d'infanterie, de véhicules, d'équipes d'arme, de drones d'appui ou de sondes.

| ESCOUADE DE DÉFENSEURS DE LA RUCHE  |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|-----------------|-----------|
| <i>Infanterie</i>   |   |    |     |     |     |      |    |                 | Coût : 10 |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial         |           |
| 5 x Guerrier Défenseur de la Ruche avec Brûleur à Fusion, Trancheuses                                       | 6 | 5  | 5   | 7   | 7   | 4    | 6  | -               |           |
| 0 x Guerrier d'Assaut avec Brûleur à Fusion, Trancheuses  | 6 | 5  | 5   | 8   | 8   | 4    | 6  | Attaque Sauvage |           |
| <b>Options d'Amélioration</b>   |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |
| • 0-3 Guerriers Défenseurs de la Ruche supplémentaires @2pts chacun   |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |
| • Remplacer tous les Guerriers Défenseurs de la Ruche par des Guerriers d'Assaut @2pts pour l'unité entière |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |
| <b>Restrictions d'Armée/Unités</b>  |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |
| • <b>Ruche</b> : 0 – 1 par Escouade de Constructeurs  |   |    |     |     |     |      |    |                 |           |

| ÉQUIPE D'EXTRACTION   |   |    |     |     |   |      |    |   |                 |
|---|---|----|-----|-----|---|------|----|---|-----------------|
| <i>Équipe d'Arme</i>  |   |    |     |     |   |      |    |   | <b>Coût : 8</b> |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res   | Init | Co | Spécial   |                 |
| 3 x Opérateur Virai avec Manipulateurs, Découpeur à Fusion  | 5 | 6  | 5   | 5   | 6   | 4    | 6  | -   |                 |
| 1 x Foreuse Frag  | 5 | -  | -   | -   | 11  | -    | -  | Arme d'Appui, Démolition VI 5+4, Verrouillage Fractal |                 |
| Options d'Amélioration  |   |    |     |     |   |      |    |   |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-2 Opérateurs Virai @ 1pt chacun</li> <li>• Remplacer la Foreuse Frag par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Canon Mag récupéré @Gratuit</li> <li>◦ Appui Léger Mag récupéré @1pt</li> <li>◦ Foreuse Frag Lourde/Désintégrateur Fractal @1pt (<i>Arme Lourde ; NF2+ uniquement</i>)</li> <li>◦ Canon Mag Lourd récupéré @1pt (<i>Arme Lourde ; NF2+ uniquement</i>)</li> <li>◦ Appui Lourd Mag récupéré @2pts (<i>Arme Lourde ; NF2+ uniquement</i>)</li> </ul> </li> </ul> |   |    |     |     |   |      |    |   |                 |
| Restrictions d'Armée/Unités   |   |    |     |     | Niveau de Force minimum : NF2+ ( <i>Arme Lourde</i> ) |      |    |   |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ruche</b> : 0-NF×2 ; maximum 0-1/Escouade de Constructeurs</li> </ul>   |   |    |     |     |   |      |    |   |                 |

| DRONE D'APPUI   |   |    |     |     |     |      |    |   |                 |
|---|---|----|-----|-----|-----|------|----|---|-----------------|
| <i>Drone d'Appui</i>  |   |    |     |     |     |      |    |   | <b>Coût : 8</b> |
| Effectif  | M | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial   |                 |
| 1 x Drone d'Appui Virai avec Découpeur à Fusion, Multi-Brûleurs   | 6 | 6  | 5   | (5) | 11  | 4    | 6  | 1 Attaque (Découpeur à Fusion), Drone, Place 3, Suspenseurs |                 |
| Options d'Amélioration  |   |    |     |     |     |      |    |   |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplacer le Multi-Brûleurs par un Appui Léger Mag récupéré ou un Canon Mag récupéré @Gratuit</li> </ul> |   |    |     |     |     |      |    |   |                 |
| Restrictions d'Armée/Unités   |   |    |     |     |     |      |    |   |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ruche</b> : 0-NF×2 ; maximum 0-1/Escouade de Défenseur de la Ruche</li> </ul>                         |   |    |     |     |     |      |    |   |                 |

| TRANSPORT VIRAI  |   |    |     |     |  |      |    |  |                  |
|--|---|----|-----|-----|--|------|----|--|------------------|
| <i>Véhicule ou Véhicule récupéré</i>   |   |    |     |     |  |      |    |  | <b>Coût : 14</b> |
| <p><b>Spécial</b> : La Foreuse Frag intégrée sur le Transporteur possède un arc de tir <b>fixe</b> de 45° de part et d'autre de l'axe avant (soit un angle complet de 90°).<br/>Comme il n'existe pas encore de figurine pour représenter un Transport Léger, les joueurs sont donc libres d'utiliser le transport de leur choix, ou de créer leur propre transport !</p>  |   |    |     |     |  |      |    |  |                  |
| Effectif   | M | Ag | Prc | For | Res  | Init | Co | Spécial  |                  |
| 1 x Drone de Transport Léger Virai avec Multi-Brûleurs   | 6 | 6  | 5   | -   | 12   | 4    | 6  | DOM2, Grand, Suspenseurs, Transport 6                        |                  |
| 0 x Remorqueur Boromite récupéré avec Foreuse Frag intégrée (arc de tir avant à 90°), Appui Léger Mag récupéré   | 5 | 5  | 5   | -   | 13   | 4    | 6  | Auto-Réparation, DOM2, Transport 10, Très Grand, Suspenseurs |                  |
| 0 x Drone de Transport Lourd Virai avec 2 Multi-Brûleurs   | 6 | 6  | 5   | -   | 13   | 4    | 6  | DOM 2, Transport 10, Très Grand, Suspenseurs                 |                  |
| Options d'Amélioration   |   |    |     |     |  |      |    |  |                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplacer le Drone de Transport Léger par un Drone de Transport Lourd @2pts (<i>NF2+ uniquement</i>)</li> <li>• Remplacer le Drone de Transport Léger par un Remorqueur récupéré (véhicule récupéré) @3pts (<i>NF2+ uniquement</i>)</li> <li>• Remplacer l'Appui Léger Mag du Remorqueur récupéré par un Canon Mag récupéré @Gratuit</li> <li>• Remplacer la Foreuse Frag intégrée par un second Appui Léger Mag récupéré externe ou un Canon Mag récupéré externe @2pts</li> </ul> |   |    |     |     |  |      |    |  |                  |
| Restrictions d'Armée/Unités  |   |    |     |     | Niveau de Force minimum : NF2+ ( <i>Remorqueur/Transport Lourd</i> ) |      |    |  |                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ruche</b> : 0-1 par Escouade de Constructeurs</li> </ul>   |   |    |     |     |  |      |    |  |                  |

| FRAGMENT DE SONDAS PAAC   |    |    |     |     |     |      |    |                      |                 |
|---|----|----|-----|-----|-----|------|----|----------------------|-----------------|
| <i>Unité de Sondes</i>  |    |    |     |     |     |      |    |                      | <b>Coût : 5</b> |
| Effectif  | M  | Ag | Prc | For | Res | Init | Co | Spécial              |                 |
| 4 x Sonde PAAC avec Capteurs de Ciblage   | 10 | -  | (6) | -   | 5   | -    | -  | Marquage PAAC, Sonde |                 |
| Options d'Amélioration  |    |    |     |     |     |      |    |                      |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-NF Sondes PAAC supplémentaires @1pt chacune</li> </ul> |    |    |     |     |     |      |    |                      |                 |
| Restrictions d'Armée/Unités   |    |    |     |     |     |      |    |                      |                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ruche</b> : 0-1</li> </ul>                            |    |    |     |     |     |      |    |                      |                 |

## RÉSUMÉ DE L'INFESTATION VIRAI

## RÉSUMÉ DU SÉLECTEUR DE L'INFESTATION VIRAI

- Au moins **NF** × **Architecteurs** et au moins **NF+1** **Escouades de Constructeurs** doivent être sélectionnés

|   |                            | Coût Base | Choix Limité | NF Min. | Ruche   |
|---|----------------------------|-----------|--------------|---------|---|
| <b>Architecteurs (NF+)</b>                    |                            |           |              |         |   |
| Architecteur d'Instance Primaire              | <i>NuPrim</i>              | 17        | N, Unique    | 1       | ...   |
|   | <i>Vétéran</i>             | 19        | N, Unique    | 1       | Une seule Instance Primaire peut être sélectionnée            |
|   | <i>Antique</i>             | 30        | N, Unique    | 3       | ...   |
| Architecteur d'Instance Secondaire            |                            | 13        | N            | 1       | 0–NF×2 <sup>SA</sup>  |
| Superviseur d'Instance Tertiaire              |                            | 9         | N            | 1       | 0–NF×2 <sup>SA</sup>  |
| <b>Constructeurs (NF+1)</b>                   |                            |           |              |         |   |
|   |                            | Coût Base | Choix Limité | NF Min. | Ruche   |
| Constructeurs-Ouvriers (6 drones)             |                            | 9         | N            | 1       | NF+1 et plus (parmi les Escouades de Constructeurs)           |
| Constructeurs-Extracteurs (5 drones)          |                            | 9         | N            | 1       | NF+1 et plus (parmi les Escouades de Constructeurs)           |
| Constructeurs-Récolteurs (4 drones + atelier) |                            | 9         | O            | 1       | NF+1 et plus (parmi les Escouades de Constructeurs)           |
| <b>Autres Drones</b>                          |                            |           |              |         |   |
|   |                            | Coût Base | Choix Limité | NF Min. | Ruche   |
| Défenseurs de la Ruche                        |                            | 11        | N            | 1       | 0–1 par Escouade de Constructeurs                             |
| Drone d'Appui                                 |                            | 8         | N            | 1       | 0–NF×2 ; Max. 0–1 par Escouade de Défenseurs                  |
| Équipe d'Extraction                           |                            | 8         | N            | 1       | 0–NF×2 ; Max. 0–1 par Escouade de Constructeurs               |
| Transport Virai                               | <i>Drone Léger</i>         | 14        | N            | 1       | 0–1 par Escouade de Constructeurs (parmi tous les transports) |
|   | <i>Drone Lourd</i>         | 16        | N            | 2       | 0–1 par Escouade de Constructeurs (parmi tous les transports) |
|   | <i>Remorqueur Récupéré</i> | 17        | N            | 2       | 0–1 par Escouade de Constructeurs (parmi tous les transports) |
| Fragment de Sondes PAAC                       |                            | 5         | N, Unique    | 0–1     |   |

<sup>SA</sup> Il ne doit pas y avoir plus d'Architecteurs Secondaires et Superviseurs Tertiaires que d'escouades de Constructeurs.

## OPTIONS D'ARMÉE DE L'INFESTATION VIRAI

| Options d'Armée   | Coût                             | Max. | Résumé  |
|-------------------|----------------------------------|------|---|
| Appel de la Ruche | 1                                | NF×2 | Relance un <i>Test d'Entrée</i> pour une unité non-Architecteur ; 1 gratuit pour chaque Architecteur. |
| Blocage !         | 2                                | NF×2 | Remettre le Dé d'Ordre pioché dans le sac.  |
| Bonne Préparation | 1<br>(1 <sup>ère</sup> gratuite) | NF×2 | Ajouter +2 à une seule Relance.   |
| Contrefragment +3 | 2 pour 1                         | NF×2 | Contre un Dé IMTel de l'adversaire avec un bonus de +3.   |
| Debout !          | 1                                | NF   | <i>Test de Récupération</i> réussit sur 1 à 9.  |

## ARSENAL VIRAI

|                              |                 | ---- Portée ----   |       |       |            |        |  |
|------------------------------|-----------------|--------------------|-------|-------|------------|--------|--|
| Armes Standard               |                 | Eff.               | Long. | Extr. | Tirs       | Att.   | Spécial  |
| Brûleur à Fusion             |                 | 10                 | 20    | 50    | 1×VI 3/2/1 | –      | Démolition   |
| Découpeur à Fusion           |                 | 10                 | 20    | 30    | 1×VI 2/1/0 | 1×VI 2 | Démolition   |
| Extracteurs / Outils Miniers |                 | 10                 | 20    | 30    | 2×VI 2/1/0 | 2×VI 2 | Cumulable, Démolition, Imprécis (Tir), Souffle             |
| Manipulateurs                |                 | – C/C Uniquement – |       |       | –          | 2×VI 1 | Cumulable  |
| Trancheuses                  |                 | – C/C Uniquement – |       |       | –          | 2×VI 2 | Cumulable, Démolition                                      |
| Armes d'Appui                | Mode            | Eff.               | Long. | Extr. | Tirs       | Att.   | Spécial (tous Arme d'Appui, Équipage 2)                    |
| Multi-Brûleurs               | <i>Diffus</i>   | 10                 | 20    | 50    | 3×VI 3/2/1 | –      | Démolition, TBP, TR  |
|                              | <i>Focalisé</i> |                    |       |       | 1×VI 5/4/3 | –      | Démolition   |
| Foreuse Frag                 |                 |                    |       |       | 1×VI 4+3   | –      | Démolition VI 5+4, Verrouillage Fractal                    |
| Canon Mag récupéré           |                 |                    |       |       | 1×VI 5     | –      | Dégâts Massifs   |
| Appui Léger Mag récupéré     |                 |                    |       |       | 3×VI 2     | –      | TBP, TR  |
| Armes Lourdes                |                 | Eff.               | Long. | Extr. | Tirs       | Att.   | Spécial (tous Arme Lourde, Équipage 3)                     |
| Appui Lourd Mag récupéré     |                 | 30                 | 40    | 80    | 5×VI 3     | –      | M4, Moyen, TBP, TR   |
| Canon Mag Lourd récupéré     |                 | 30                 | 60    | 120   | 1×VI 7     | –      | Dégâts Massifs, Grand, M3                                  |
| Foreuse Frag Lourde          |                 | 50                 | 100   | 200   | 1×VI 5+3   | –      | Démolition VI 7+4, Verrouillage Fractal, Grand, Pesant, M3 |
| Grenades                     |                 | Eff.               | Long. | Extr. | Tirs       | Att.   | Spécial  |
| Charges Fractales            |                 | 5                  | –     | –     | 1×VI 3     | 1×VI 3 | Cumulable, Dangereux, Démolition                           |
| Autre                        |                 | Eff.               | Long. | Extr. | Tirs       | Att.   | Spécial  |
| Capteurs de Ciblage          |                 | 15                 | –     | –     | Spécial    | –      | Marquage PAAC (Prc 6)                                      |

## RÉSUMÉ DES RÈGLES SPÉCIALES VIRAI

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Antiparasitage           | Non affecté par les munitions <i>Parasite</i> . Tous les Virai possèdent <i>Antiparasitage</i> et ne sont pas affecté par les <i>Pulse</i> .   |
| Architecteur             | La figurine est un Architecteur en ce qui concerne la sélection, le commandement et le contrôle ; bénéficie également des règles spéciales <i>Nuée Réparatrice</i> , <i>Option d'Armée (Appel de la Ruche)</i> et <i>Reprogrammation</i> .   |
| Arme d'Appui             | Arme. Requièr 2 opérateurs ; Non-TBP ; Res 11, M5 ; Moyen, sauf si indiqué autrement.  |
| Arme Lourde              | Arme. Requièr 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.  |
| As [n]                   | [n] = 1, par défaut. Ajoute +/- [n] au résultat du Tableau des Dégâts après les modificateurs appliqués par l'Attaquant.   |
| Assaut                   | La figurine peut lancer un Assaut même si elle est d'un type qui ne peut normalement pas le faire.   |
| Attaques [n]×VI [x]      | [n] = 1 par défaut. La figurine a [n] attaques au corps-à-corps avec une VI de [x]   |
| Attaque Sauvage          | Tout <i>Test d'Ordre</i> nécessaire avant de lancer un assaut ou de <i>Réaction</i> pour une <i>Contrecharge</i> sera réussi sur tout résultat autre que 10 ( <i>Fiasco</i> ).   |
| Auto-Atelier             | Lorsque l'unité est activée, une unité de véhicule, drone, équipe d'arme ou cavalerie mécanique alliée à 5" ou moins défausse un <i>Stress</i> sur un score de 1 à 5 sur un D10.   |
| Auto-Réparation          | Sur un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> réussi, l'unité peut désigner un de ses systèmes inopérants et effectuer un <i>Test de Co</i> : sur une réussite, le système est réparé.  |
| Blessure                 | [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.   |
| Commandement [n"]        | [n"] = 10" par défaut. Les unités alliées à [n"] ou moins peuvent utiliser la stat Co de la figurine pour tous les tests basés sur la Co.  |
| Coriace [n]              | [n] = 1, par défaut. Les figurines peuvent relancer [n] sauvegardes de Res ratées.   |
| Cumulable                | Toutes les attaques sur une seule figurine ou cible d'une arme avec la règle spéciale <i>Cumulable</i> sont combinées en une seule attaque et les VI de toutes les attaques sont cumulées en une seule VI.   |
| Dangereux                | Un résultat de 10 ( <i>Fiasco</i> ) au Corps-à-Corps touche automatiquement un autre membre de sa propre unité.  |
| Dégâts Massifs           | Sur une touche, -1 au lancer sur le Tableau des Dégâts (un 2 devient un 1) avant les altérations du défenseur.   |
| Démolition VI [x] +[y]   | L'arme ignore le <i>Seuil de Dégâts</i> d'une structure ; si indiqué : inflige [n] dégâts contre les structures, améliorés par +[y], ou par les dégâts indiqués dans la colonne 'Tirs' de l'arme si celle-ci utilise son <b>Verrouillage Fractal</b> (voir règle spéciale <i>Verrouillage Fractal</i> ).   |
| DOM [n]                  | L'unité a [n] dés d'Ordre  |
| Escorte [n"]             | [n"] = 5" par défaut. Peut permettre à une unité alliée à [n"] ou moins d'agir immédiatement après l'unité de cette figurine. Prenez les deux dés d'ordre ; effectuez un test de Co si une des unités a du <i>Stress</i> en utilisant le nombre de <i>Stress</i> le plus élevé ; sur une réussite, les deux unités agissent. L'unité qui donne l'ordre agit en premier, puis l'unité en <i>Escorte</i> ; sur un échec, les deux unités deviennent <i>Down (À Terre)</i> . Le <i>Stress</i> est retiré comme pour les <i>Tests d'Ordre</i> habituels.   |
| Expl.D[n]                | 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.  |
| Loyauté                  | Une figurine avec <i>Commandement</i> ou <i>Escorte</i> de la même unité peut réattribuer une sauvegarde de touche ou d'Ag avant l'allocation d'un <i>Succès</i> .   |
| Nuée Réparatrice         | Affecte Virai ou Récolteurs : unités de véhicules, drones d'appui, sondes individuelles, infanterie et d'équipes d'arme dans un rayon de 5" de chaque camp (à l'exception des Architecteurs). L'infanterie et les équipes d'arme ainsi affectées peuvent relancer un test de Res raté ; les drones d'appui et les véhicules gagnent <i>Auto-réparation</i> et <i>As 1</i> .  |
| Option d'Armée(<option>) | Reçoit gratuitement l'option d'armée indiquée et permet l'achat de plusieurs exemplaires de cette même option.   |
| Passagers [n]            | Peut transporter [n] passagers (Guerriers Virai) sur sa coque externe qui ne prendront part qu'aux Assauts.  |
| Pesant                   | Subit 1 <i>Stress</i> supplémentaire sur un échec aux Tests d'Agilité  |
| Petit (Sondes PAAC)      | 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).  |
| Place [n]                | Occupe [n] places dans un transport.   |
| Reprogrammation          | Un dé d'ordre supplémentaire par architecteur ; doit être déclaré lors de son attribution. À la réception, effectuez un <i>Test de Co</i> : en cas de réussite, l'unité de commandement peut effectuer une <b>Réinitialisation</b> ou un <b>Surcadencage</b> sur des unités à 5" ou moins (sauf unités DOM, récupérées et sondes). Les unités <b>Surcadencées récupèrent</b> leur dé d'ordre du sac pour pouvoir le réutiliser durant ce même tour ; avec une <b>Réinitialisation</b> , désignez les unités à réinitialiser, puis lancez 1D6 et retirez autant de <i>Stress</i> entre les unités à portée, comme pour un ordre <i>Rally (Ralliement)</i> . |
| 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.   |
| Transport [n]            | Peut transporter [n] figurines de taille moyenne.  |
| TBP                      | <b>[Tir à Bout Portant]</b> . L'arme Lourde ou d'Appui peut tirer au Tir à Bout Portant (TBP)  |
| TR                       | <b>[Tir Rapide]</b> . Si plusieurs tirs, l'arme reçoit une pénalité à sa Prc (voir <i>Nombre de Tirs</i> , p.20 du livret Règles du Jeu).  |
| Verrouillage Fractal     | Après avoir touché une cible, une arme avec <i>Verrouillage Fractal</i> touchera automatiquement une même cible à chaque tour suivant en recevant un ordre <i>Fire (Tir)</i> , tant que la cible ne s'est pas déplacée. La VI augmente à chaque touche de la valeur indiquée par les dégâts de l'arme (ex. VI 5+4 donnera une VI 5 au premier tir, puis 9 au tir suivant avec un ordre <i>Fire (Tir)</i> , et ainsi de suite).   |
| Unique                   | Une seule figurine ou unité spécifique peut être sélectionnée dans une armée.  |