



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

ENVIRONNEMENTS DANGEREUX

V2.011 A-1

Supplément pour Beyond the Gates of Antares

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements spéciaux à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principaux testeurs, organisateurs des tests et contributeurs supplémentaires : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loik Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Relecture et contrôle de cohérence : David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Figurines originales peintes par : Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozebski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Conception des Figurines : Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

Adaptation v2, traduction et mise en page française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

Note : Ce livret est une adaptation des règles d'Environnements Dangereux publiés à l'origine dans le livret de campagne The Chryseis Shard (Le Fragment Chryséïs) publié par Warlord Games en 2017. Certains points de règles ont été modifiés pour pouvoir être utilisés avec Antares 2.

Relecture et remerciements pour l'édition française : Laurent Bur, Didier Derchain, Bruno Michel

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, le logo Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées par Warlord Games Ltd. Tous droits réservés.

Notes Structurelles d'Antares 2

Pour faciliter le téléchargement et l'impression des règles, nous avons réparti les règles, le contexte et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles pour le choix des armées, le déploiement et la mise en place du jeu ainsi que les scénarios – les sélecteurs et les règles spécifiques à une faction se trouvent dans les listes d'armée spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : L'Univers* ; les descriptions et les statistiques des armes et des équipements les plus utilisés dans l'univers d'Antares dans *Antares 2 : Jouer une Partie* ; et les règles de base du jeu dans *Antares 2 : Règles du Jeu*, qui contient le moins possible de matériel spécifique à Antares. Tous ces documents peuvent être téléchargés sur antaresnexus.com.

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! Contrairement aux *Règles de Base*, ce supplément ne concerne que l'équipement Antaréen et ne contient donc aucun indicateur spécifique à Antares.

Il est permis d'imprimer et de photocopier ces règles pour un usage personnel uniquement.

Ce document ne doit pas être distribué ou revendu sous quelque forme que ce soit.

ENVIRONNEMENTS DANGEREUX

Les mondes de certains systèmes comme celui de Chryseis sont tous dangereux à leur manière, et ce supplément envisage chacun un aspect différent des dangers auxquels sont confrontés nos combattants. Cette section a pour but d'introduire des règles pour dix types différents d'environnements dangereux dans n'importe quelle partie de *Beyond the Gates of Antares*. Tout scénario peut inclure des règles choisies parmi les suivantes, ou adaptées selon les préférences des joueurs, et nous laissons aux joueurs le soin d'organiser ces choses avant le début de leur partie.

Selon l'environnement choisi, cela peut modifier considérablement la nature du défi pour l'un ou l'autre ou les deux joueurs. Avant le début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'application éventuelle de règles relatives aux environnements dangereux, sur les détails spécifiques où elles peuvent varier comme décrit, et sur les interprétations nécessaires en fonction du terrain ou du scénario joué.

D'une manière générale, les règles spéciales qui affectent des domaines entiers d'une partie sont susceptibles de soulever quelques questions de temps à autre. Au fur et à mesure qu'un système de jeu évolue et que de nouveaux équipements, races et autres détails sont ajoutés, il devient presque inévitable que ceux-ci soulèvent des questions d'interprétation. Plutôt que d'écrire des tonnes de règles accessoires couvrant toutes les éventualités, ce qui est de toute façon pratiquement impossible, nous laissons aux joueurs le soin d'examiner ces questions par eux-mêmes. En cas de doute, il est toujours préférable de lancer un dé pour décider de l'interprétation en cours de jeu, et de poursuivre la partie. Les joueurs particulièrement nerveux peuvent se consoler en se disant que toutes ces règles sont, bien entendu, entièrement facultatives.

RÈGLES DES ENVIRONNEMENTS DANGEREUX

Les règles pour les **environnements dangereux** sont les suivantes. Les règles peuvent être combinées entre elles, mais nous ne suggérons pas d'en utiliser une ou deux avant que les joueurs n'aient une certaine expérience de la gestion des règles individuelles. Les joueurs peuvent choisir une règle ou, s'ils le préfèrent, en générer une au hasard en lançant un D10.

D10	Résultat	page
1	Tremblement de Terre	4
2	Éruption	4
3	Tourbillon de Feu	5
4	Gouffre Béant	5
5	Tornade	6
6	Distorsion Temporelle	6
7	Typhon	7
8	Enfer Radioactif	7
9	Cauchemar Toxique	8
10	Atmosphère Ténue	8

ISO-DRONES

Les **iso-drones** sont conçus pour protéger les unités et celles à proximité des environnements dangereux tels que les atmosphères toxiques, les températures ou pressions extrêmes, etc.

Certains des différents effets environnementaux décrits dans ce livret peuvent être évités ou atténués par les iso-drones (voir *Iso-Drones*, p.9).

DÉ DÉCLENCHEUR

Certains des scénarios utiliseront des **Dés Déclencheur** pour activer des événements en cours de partie, ou pour activer

des unités indépendantes. Nous utilisons également des dés déclencheur pour activer certains des effets environnementaux dangereux décrits plus loin. Un dé déclencheur peut être n'importe quel dé d'ordre de couleur distincte. Dans ce cas, le dé déclencheur n'a même pas besoin d'être un dé d'ordre, vous pouvez utiliser n'importe quel dé distinct que vous avez déjà, tant qu'il ressemble à n'importe quel autre dé dans le sac à dés.

FRÉQUENCE DE DÉCLENCHEMENT

La façon la plus courante d'utiliser un dé déclencheur est de prendre un seul dé distinct et de l'ajouter au sac de dés au début de chaque tour. Chaque tour, l'effet sera déclenché une fois, lorsque le dé sera tiré. C'est une méthode très efficace et la façon de faire préférée dans la plupart des cas.

Si les joueurs le souhaitent, la fréquence des déclenchements peut être modifiée, et voici quelques suggestions sur la manière de procéder :

- Déterminez aléatoirement si vous ajoutez ou non un ou plusieurs dés déclencheurs dans le sac au début de chaque tour, comme par exemple, en lançant un D6 : sur un 1, 2 ou 3, n'ajoutez pas de dé déclencheur ; sur 4, 5 ou 6, ajoutez un dé déclencheur.
- Effectuez un test au début de chaque tour. Si le test est réussi, ajoutez le ou les dés déclencheurs. Par exemple, sur un résultat de 5 ou 6 avec un D6, ajoutez le ou les dés au début de chaque tour à partir de ce moment.
- Déterminez aléatoirement le nombre de dés déclencheurs ajoutés au début de chaque tour, comme par exemple, de zéro à deux en lançant D3-1.
- Accumulez aléatoirement le nombre de dés déclencheur à ajouter dans le sac. Commencez avec un seul dé puis ajoutez-en un autre selon le résultat de votre test, et ainsi de suite, jusqu'au maximum que vous souhaitez fixer. Par exemple, lancez un D6 au début de chaque tour et sur un 5 ou 6, ajoutez un dé déclencheur supplémentaire.
- Ajoutez le ou les dés déclencheurs uniquement lorsqu'une condition préalable a été remplie. Par exemple, ajoutez des dés déclencheurs à chaque tour une fois que le «*réacteur à plasma a été détruit*», représentant les retombées qui en résultent.
- Ajouter aléatoirement des dés déclencheurs une fois qu'une condition préalable a été remplie. Dans ce cas, il suffit de commencer à tester pour voir si vous ajoutez ou non un dé déclencheur une fois que la condition préalable est atteinte.
- Ajoutez un dé déclencheur à un moment prédéterminé ou aléatoire, et appliquez le résultat une seule fois pendant ce tour. L'effet se produit une fois dans la partie. Retirez le dé par la suite.

Et ainsi de suite ! Comme vous pouvez le constater, nous n'avons fait qu'effleurer la surface des possibilités d'utilisation de l'idée du dé déclencheur. Il ne fait aucun doute que vous en trouverez beaucoup d'autres, c'est pourquoi nous ne nous attarderons pas sur ce sujet.

FRÉQUENCE DE DÉCLENCHEMENT

Les scénarios impliquant les Ghars comprendront également un **Dé de Distorsion**. Ce dé est lui-même une sorte de dé déclencheur. Rappelez-vous que la règle standard avec le dé de distorsion est que s'il est impossible d'utiliser le prochain dé tiré pour donner un ordre *Down (À Terre)* à une unité, l'effet du dé de distorsion est ignoré pour ce tirage. Donc, si vous tirez le dé de distorsion suivi d'un dé déclencheur, l'effet du dé de distorsion est ignoré pour ce tour et on applique le type d'événements environnemental du dé déclencheur.

TREMBLEMENT DE TERRE

La surface de la planète est secouée par des tremblements de terre périodiques qui menacent de faire tomber des bâtiments et de projeter des troupes au sol.

Les tremblements de terre sont activés par un dé déclencheur : le **dé de tremblement de terre**. Lorsque le dé de tremblement de terre est tiré, chaque unité sur le plateau de jeu qui n'a pas encore effectué son action pour ce tour prend son dé d'ordre du sac à dé et est **clouée**. Toutes ces unités doivent être clouées, sauf si une unité est incapable de recevoir un ordre *Down (À Terre)*, auquel cas, voir ci-dessous. S'il s'agit d'une unité DOM avec plusieurs dés restants, alors tous ces dés doivent être *Down (À Terre)*.

Les unités sur la table de jeu qui sont clouées suite à un tremblement de terre ne peuvent pas faire d'action supplémentaire ou appliquer de règle supplémentaire que l'unité pourrait autrement faire suite à une action. Par exemple, une unité d'ingénieurs boromites ne peut pas lâcher une charge vorpale. Tout ce que fait l'unité est de se mettre *Down (À Terre)*.

Toutes les unités qui ont des dés d'ordre dans le sac mais qui ne sont pas déjà sur la table, ne peuvent pas entrer sur la table pendant ce tour, et leurs dés d'ordre sont retirés du sac et mis de côté. C'est la même chose que pour les unités qui échouent à un test d'ordre pour entrer sur la table.

Toutes les unités qui sont sur la table et qui ont déjà effectué toutes leurs actions pendant ce tour subissent un *Stress* en supposant qu'il s'agisse d'un type d'unité qui peut recevoir du *Stress*.

Toutes les unités qui sont sur la table, qui n'ont pas encore reçu d'ordre et qui sont incapables de se mettre *Down (À Terre)* ne font rien. Pour la forme, on leur donne un ordre qu'elles peuvent par ailleurs exécuter, mais elles ne sont pas autorisées à se déplacer, à tirer, à utiliser leur équipement ou à appliquer une règle supplémentaire. Elles ne font rien. Elles subissent également un *Stress* comme décrit pour les unités qui ont déjà effectué leur action, en supposant qu'elles soient d'un type qui peut recevoir du *Stress*.

Exemple : Une unité d'infanterie qui a déjà effectué un ordre *Advance (Avance)* conserve son ordre, mais subit un *Stress* ; une unité d'infanterie qui n'a pas encore reçu son ordre prend un dé d'ordre du sac et devient *Down (À Terre)* ; une unité de sondes qui n'a pas encore fait d'action ne peut recevoir qu'un ordre *Run (Course)*, elle reçoit donc un ordre *Run (Course)* mais ne peut rien faire.

Le tremblement de terre **mettra fin au tour** car toutes les unités qui n'ont pas encore fait d'action seront clouées ou feront l'action qui leur est permise mais ne feront rien.

Les iso-drones et les unités protégées par des iso-drones ne bénéficient d'aucun avantage contre un tremblement de terre, ils sont projetés et secoués par le tremblement de terre comme tout le monde !

RÉPLIQUE !

Alternativement, effectuez le premier tremblement de terre comme décrit ci-dessus ; ensuite, au lieu d'utiliser tous les dés restants dans le sac pour clouer des unités lorsque le dé de tremblement de terre est tiré, tirez trois dés aléatoirement du sac et utilisez ces dés pour clouer les unités sur la table.

*Toutes les unités qui ont déjà reçu des ordres subissent un *Stress* comme indiqué précédemment. Les unités qui ne sont pas encore entrées sur la table ne sont pas affectées.*

S'il reste des dés dans le sac après cela, terminez le tour normalement. S'il reste moins de trois dés dans le sac lorsque le dé de tremblement de terre est tiré, utilisez ceux qui restent et terminez le tour. Si un Dé de Distorsion est tiré, il n'a aucun effet et les dés restants sont joués comme décrit ci-dessus.

ERUPTION

Le magma est poussé à travers la croûte peu profonde de la planète, produisant des geysers de roche en fusion et des bassins de magma.

Pour représenter ces éruptions, vous devrez créer des **fosses de magma** ou des **cheminées volcaniques** appropriés. Il peut s'agir de simples cercles de 5" de diamètre, mais vous pouvez aussi les créer pour représenter des coulées de lave.

Les éruptions sont activées par un dé déclencheur : le **dé d'éruption**. Lorsque le dé d'éruption est tiré, prenez une fosse de magma. Les joueurs déterminent aléatoirement pour décider lequel d'entre eux place la fosse pour commencer. Placez le gabarit de la fosse n'importe où sur la table. Le joueur qui a placé la fosse lance un D10 et la déplace de la distance indiquée dans la direction indiquée par la pointe du dé. L'autre joueur fait ensuite de même. Cela signifie que la fosse sera déplacée deux fois avant d'être placée (on ne sait jamais où ces éruptions vont jaillir !).

Si une partie de la fosse se retrouve hors de la table à cause du placement aléatoire, déplacez-la dans le sens inverse depuis le point du bord de table par lequel elle aurait dû sortir.

Lorsqu'une éruption éclate, toutes les figurines sous le gabarit sont déplacés de la distance minimale nécessaire pour s'écarter du chemin. Peu importe que les unités aient déjà effectué leur action ce tour-ci ou non, il suffit de déplacer les figurines hors du magma si une partie d'entre eux tombe sous le gabarit.

Une unité forcée de s'écarter du chemin d'une éruption reçoit D3 *Stress* si elle est d'un type qui peut subir du *Stress*.

S'il est impossible de déplacer une figurine hors du gabarit du magma en éruption pour une raison quelconque, par exemple si c'est un véhicule immobilisé, alors la figurine est détruite.

Une fois la fosse de magma placée sur la table, elle compte comme du **terrain découvert** et comme **zone de terrain difficile**. Une figurine ne peut pas terminer son déplacement dans une fosse et si elle est obligée de le faire, elle est détruite. Chaque figurine traversant une fosse au cours de son déplacement subit une seule touche de VI 5. Toute unité touchée reçoit 1 *Stress* que des pertes soient infligées ou non, même les unités lourdement blindées subissent un *Stress* dans ce cas.

Si une unité est protégée par un iso-drone, elle doit toujours s'écarter de la trajectoire d'une éruption en même temps que le drone lui-même, mais elle ne subit aucune pénalité pour avoir été touchée. De plus, un iso-drone ou une unité protégée par un iso-drone peut se déplacer sur une fosse sans pénalité ni risque.

Les joueurs peuvent convenir d'appliquer d'autres exceptions pour des figurines ou des types de figurines spécifiques s'ils le souhaitent. Par exemple, vous pouvez convenir que les unités et véhicules à suspenseurs ne sont pas affectés par les fosses magmatiques parce qu'ils flottent au-dessus de la lave.

Ce point est laissé à l'appréciation des joueurs avant la partie. Si votre scénario comprend des bâtiments ou d'autres éléments de terrain solides, ceux-ci sont engloutis par l'éruption et détruits si le centre de l'éruption touche l'élément.

Sinon, les étages inférieurs de bâtiments subissent 3D10 points de dégâts si une partie du gabarit touche l'élément de décor, et subira la même chose à la fin de chaque tour suivant. Les bâtiments plus hauts sont détruits lorsque l'étage inférieur est consommé par la fosse magmatique. En fonction du décor que vous avez, vous souhaiterez peut-être atténuer un peu ces règles ou faire des exceptions, auquel cas les joueurs peuvent toujours se mettre d'accord avant la partie.

FLUX DE LAVE !

Au lieu de placer un gabarit de fosse, essayez de placer le premier gabarit au hasard dans un rayon de D10" du centre de la table. Ensuite, déterminez aléatoirement quel joueur placera le prochain gabarit, et ce joueur peut le placer n'importe où de manière à ce qu'il touche une fosse magmatique existante. Le magma coule, créant un lac de roche en fusion qui s'étend à chaque tour.

TOURBILLON DE FEU

Un tourbillon de feu est une éruption gazeuse qui se transforme en feu lorsqu'elle jaillit du sol, créant une colonne de flammes géante qui s'étend dans la haute atmosphère de la planète.

Pour les représenter, vous devrez fabriquer un certain nombre de gabarits ronds de 3" de diamètre. Ceux-ci peuvent être modelés pour représenter un tourbillon de feu si vous le souhaitez, par exemple en utilisant de la fibre de polyester teintée ou peinte dans des couleurs appropriées.

Les tourbillons de feu sont activés par un dé déclencheur : le **dé de tourbillon de feu**. Lorsque le dé de tourbillon de feu est tiré, prenez une figurine de tourbillon de feu. Les joueurs déterminent aléatoirement lequel d'entre eux place le gabarit pour commencer. Placez le gabarit n'importe où sur la table. Le joueur qui a placé le gabarit lance un D10 et le déplace de la distance indiquée dans une direction indiquée par la pointe du dé. L'autre joueur fait ensuite de même, de sorte que le gabarit de la colonne de flammes se déplacera deux fois pour que l'endroit où il émerge soit aléatoire.

Si une partie du gabarit du tourbillon se retrouve hors de la table à cause du placement aléatoire, déplacez-la dans le sens inverse depuis le point du bord de table par lequel elle aurait dû sortir.

Toutes les unités se trouvant sur la position d'un tourbillon de feu doivent effectuer un **test d'Agilité**. Peu importe que les unités aient déjà effectué une action ce tour-ci ou non, effectuez un test d'Agilité. Les figurines comme les sondes qui n'ont pas de stat d'Ag sont considérées comme ayant une Ag de 10.

- **Si le test est réussi sur un 1 (Succès)**, toutes les figurines dans la zone du gabarit sont immédiatement déplacées de la distance minimale requise pour éviter d'être touchées. Cela n'affecte en rien le statut d'ordre de l'unité.
- **Si le test est réussi sur un autre résultat**, les figurines situées dans la zone du gabarit sont également déplacées immédiatement comme ci-dessus, mais l'unité reçoit D3 Stress, en supposant qu'il s'agisse d'un type d'unité qui peut subir du Stress.
- **Si le test est raté**, l'unité subit D5 touches de VI 3 et reçoit un total de D3+1 Stress, qu'elle subisse ou non des dommages. Ces touches sont traitées comme si l'unité avait été touchée par un tir sans bénéficier des bonus de couvert. Même les cibles lourdement blindées reçoivent du Stress dans ce cas. Ensuite, déplacez toutes les figurines hors du tourbillon.
- **Si le test est raté sur un 10 (Fiasco)**, l'unité subit D5 touches de VI 3 et D3+2 Stress, de la même que le résultat précédent.

S'il est impossible pour une figurine de se déplacer hors du tourbillon pour une raison quelconque, par exemple s'il s'agit d'un véhicule immobilisé, alors l'unité dont elle fait partie est traitée comme ayant raté son test sur un 10 mais les figurines sont tout de même déplacées – elles sont projetées hors de la trajectoire du tourbillon lorsqu'il éclate.

Si une unité est protégée par un **iso-drone**, elle doit quand même s'écarter de la trajectoire d'un tourbillon en même temps que le drone lui-même, mais elle n'a pas besoin d'effectuer de test d'Ag et ne subit aucun dégât (elle est traitée comme si elle avait réussi le test d'Ag sur un 1). Même un iso-drone immobilisé est traité de cette façon, car il ne subit aucun dommage lorsqu'il est projeté loin du tourbillon de feu.

Les tourbillons de feu sont **infranchissables** une fois qu'ils ont éclaté et ils **bloquent entièrement la LdV**, y compris depuis et vers les hauteurs. Les joueurs consomment tous les terrains qu'ils touchent. Si votre table comprend des bâtiments ou d'autres éléments de terrain solides, ceux-ci sont détruits par l'éruption de flammes, engloutis par le tourbillon et détruits si une partie du gabarit touche l'élément. En cas de doute sur le fait que le terrain doit être affecté ou non, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la manière d'appliquer la règle avant la partie.

CRATÈRES DE FEU

Une autre solution consiste à placer un tourbillon de feu comme précédemment, mais en lançant également un D6 pour chaque socle de tourbillon déjà présent sur la table. Sur un 1-3, le tourbillon de feu continue de brûler, sur un 4-6, il s'éteint en laissant un trou massif dans le sol.

*Ce trou massif est une fosse qui descend jusqu'au noyau magnétique de la planète, loin en dessous. Il compte comme un **terrain découvert** mais est **infranchissable** pour toutes les unités sauf les unités à suspenseurs, qui peuvent flotter au-dessus. Un gabarit peint en noir suffira pour indiquer ce portail infernal vers le monde souterrain.*

GOUFFRE BÉANT

La table est secouée par des tremblements et d'énormes gouffres fendent la terre. Les troupes plongent vers leur mort et les véhicules dégringolent vers leur destruction !

Pour représenter ces gouffres, fabriquez des gabarits d'environ 5" de long et jusqu'à 2" de large. Ils peuvent être déchiquetés et avoir la forme que vous souhaitez.

Les gouffres sont activés par un dé déclencheur : le **dé de gouffre**.

Lorsque le dé de gouffre est tiré, prenez un gabarit de gouffre. Les joueurs déterminent aléatoirement lequel d'entre eux place le gabarit pour commencer. Placez le gabarit n'importe où sur la table. Le joueur qui a placé le gabarit lance un D10 et le déplace de la distance indiquée dans la direction indiquée par la pointe du dé. L'autre joueur fait ensuite de même et oriente le gouffre comme il le souhaite. Ainsi, le gabarit de gouffre sera déplacé deux fois afin de déterminer aléatoirement où il émerge et le joueur qui l'a déplacé en dernier décide de son orientation.

Si une partie du gabarit de gouffre se retrouve hors de la table à cause du placement aléatoire, déplacez-le dans le sens inverse depuis le point du bord de table par lequel il aurait dû sortir.

Lorsqu'un gouffre s'ouvre, toutes les figurines situées sous le gabarit sont déplacées de la distance minimale nécessaire pour s'écarter du chemin.

Peu importe que les unités aient déjà effectué leur action ce tour-ci ou non, il suffit de déplacer les figurines hors du gouffre si une partie d'entre elles se trouve sous le gabarit.

Une unité forcée de s'éloigner d'un gouffre subit D3 Stress si elle est d'un type qui peut recevoir du Stress. Une unité dont la formation est divisée par un gouffre doit tenter de rétablir sa formation lors de son prochain déplacement, mais elle n'est pas obligée de le faire avant de se déplacer.

S'il est impossible de déplacer une figurine hors du gabarit du gouffre pour une raison quelconque, comme un véhicule immobilisé par exemple, alors celle-ci est détruite.

Un gouffre est un trou dans le sol qui descend dans les entrailles de la planète et qui compte comme un terrain **découvert**. Il est considéré comme un **obstacle** pour les déplacements et peut être franchi de la même manière que les autres obstacles. Bien qu'il soit un obstacle pour les déplacements, un gouffre n'offre aucun couvert aux troupes qui se trouvent derrière lui. Même s'il n'offre pas de couvert, une unité en position défensive derrière un gouffre peut le traverser sans restriction ni pénalité de la même manière que, par exemple, un mur.

Lorsqu'un test d'Ag est nécessaire pour traverser un gouffre, une unité qui échoue sur un 10 reçoit D3 Stress au lieu d'un seul. Sinon, les règles standard s'appliquent, et les unités qui n'ont pas à faire de test pour franchir un obstacle n'auront pas non plus à en faire pour traverser un gouffre.

Si un gouffre s'ouvre sous un autre terrain, il engloutira la zone englobée par le gabarit. S'il s'ouvre sous un bâtiment, ce bloc de construction est immédiatement détruit avec les unités qui s'y trouvent.

ÉVÉNEMENTS SISMIQUES

Une autre façon d'utiliser les gouffres est de créer une série de tailles différentes et de les placer de façon aléatoire. Les gouffres étant des éléments de terrain, il peut être judicieux de placer un certain nombre de dés de gouffre dans le sac au premier tour – par exemple, trois dés – puis de réduire ce nombre d'une unité à chaque tour jusqu'à zéro. Donc, au premier tour trois dés, au deuxième tour deux dés, et au troisième tour un dé, par exemple. En utilisant cette méthode, le terrain est considérablement modifié au cours des premiers tours et les joueurs devront adapter leur jeu en conséquence.

TORNADE

L'atmosphère turbulente de la planète est une masse de vent tourbillonnante qui arrache et déchire le monde et tout ce qu'il contient !

Pour représenter une tornade, vous devrez fabriquer un gabarit de 5" de diamètre. Le gabarit devra être muni d'une marque ou d'un indicateur à un endroit de sa circonférence pour indiquer la direction vers laquelle se dirige la tornade.

La tornade est activée par un dé déclencheur : le **dé de tornade**. La première fois que le dé de tornade est tiré, déterminez un point aléatoire le long d'un bord de table aléatoire. Utilisez la méthode que vous préférez. Une bonne méthode consiste à lancer un D10 au milieu de la table et à utiliser la pointe du dé comme indicateur – c'est la direction d'où vient la tornade.

Une fois que vous avez établi la position d'entrée le long du bord de la table, déplacez le gabarit de tornade de D10" vers le centre de la table depuis ce point. Orientez le gabarit de manière à ce que l'indicateur de direction sur le gabarit pointe dans la direction dans laquelle la tornade se déplace.

La tornade affecte tout ce sur quoi elle se déplace, c'est-à-dire tout ce qui se trouve sur son chemin, comme décrit ci-dessous. Une fois la tornade sur la table, elle se déplace à chaque tour comme suit lorsque le dé de tornade est tiré. Lancez un D10. Sur un score de 1-5, elle se déplace de 10" dans la direction dans laquelle elle est déjà dirigée. Sur un score de 6-10, elle se déplace de 10" dans la nouvelle direction indiquée par le dé. Ces jets sont aléatoires, donc le joueur qui lance les dés n'a pas d'importance, mais nous suggérons que les joueurs décident au premier tour et alternent par la suite.

Si une tornade sort de la table, recommencez avec une autre tornade au prochain tour. Amenez la nouvelle tornade à partir d'un bord aléatoire et déplacez-la vers le centre de la table de la même manière que vous avez fait pour la première.

Une tornade quitte la table si le centre du gabarit traverse un bord. Si le gabarit tornade coupe un bord, il suffit d'équilibrer le gabarit ou de le remplacer par un marqueur, selon ce qui convient.

Tous les terrains et les unités sont affectés par la tornade si elle se déplace sur eux. Ces éléments/unités se trouvent sur sa trajectoire. Une unité est considérée comme ayant été déplacée si le centre du socle d'une figurine a été touché par le gabarit, ou n'importe quelle partie du corps pour les figurines/maquettes qui sont dépourvues de socle.

Toute unité se trouvant sur la trajectoire de la tornade peut effectuer une réaction *Plonger au Sol* si elle le souhaite et qu'elle en est capable. Elle peut le faire en effectuant la réaction contre le dé déclencheur plutôt que contre une action ennemie.

C'est au joueur d'en décider. Les unités se trouvant sur la trajectoire d'une tornade ne sont pas obligées de *Plonger au Sol* et beaucoup d'entre elles ne pourront pas le faire.

Chaque unité se trouvant sur la trajectoire d'une tornade subit D5 touches de *Souffle* de VI 5 (annule les couverts). Ensuite, l'unité reçoit D3 *Stress*, qu'elle ait subi des pertes ou non, en supposant qu'il s'agisse d'une unité pouvant recevoir du *Stress*.

Même les cibles lourdement blindées subissent ce *Stress*. Une unité *Down (À Terre)* divise par deux le nombre de touches subies, arrondi à l'inférieur, et divise par deux le *Stress* subis, également arrondi à l'inférieur.

Si l'une des figurines d'une unité se trouve sous un gabarit lorsque l'unité reçoit un ordre, alors l'unité doit se mettre *Down (À Terre)* supposant que l'unité puisse le faire. Si l'unité est d'un type qui ne peut pas se mettre *Down (À Terre)*, elle peut recevoir un ordre normal et l'effet de la tornade est ignoré.

Notez que si une tornade atterrit sur une unité au cours d'un tour et se déplace ensuite sur la même unité au tour suivant, l'unité située sous le gabarit sera affectée deux fois : une fois lorsque la tornade la touche et une fois lorsque la tornade se déplace sur elle au tour suivant.

Tout bloc de bâtiment se trouvant sur la trajectoire d'une tornade subit D5 x 10 points de dégâts. Si une tornade atterrit sur un bâtiment un tour et s'en éloigne au tour suivant, ce dommage sera subi deux fois car il se trouve deux fois sous la trajectoire de la tornade, de la même manière que décrit pour une unité.

Toute végétation se trouvant sur la trajectoire de la tornade est détruite. Par exemple, toute zone de bois, de broussailles ou de terrain comparable est retirée de la trajectoire de la tornade. Cela peut réduire la taille des éléments de terrain ou les détruire complètement. Le cas échéant, les joueurs doivent se mettre d'accord avant la partie sur les types de terrain à utiliser.

Le gabarit de tornade bloque entièrement la LdV et est infranchissable pour toutes les figurines. Traitez simplement le gabarit comme une colonne solide imperméable s'élevant de la table de jeu.

Les iso-drones et les unités dont les figurines sont protégées par des iso-drones sont une exception. Ils ne sont pas affectés par une tornade qui passe au-dessus d'eux, n'ont pas à se coucher s'ils font une action alors qu'ils sont sous le gabarit, ne subissent pas de dégâts ou de *Stress*, et pourront se déplacer à travers le gabarit de la tornade tant que les modèles restent protégés. Cependant, même les figurines protégées par un iso-drone ne peuvent pas «voir» à travers une tornade, et les figurines qui se trouvent à l'intérieur ne peuvent pas voir du tout, bien que par conséquent elles ne puissent pas être vues non plus.

DISTORSION TEMPORELLE

Les tours seront plus rapides que d'habitude dans une partie avec Distorsion Temporelle, donc ignorez la limite habituelle du nombre de tour. Les joueurs doivent soit se mettre d'accord sur une limite de tour entre eux, soit continuer à jouer jusqu'à ce qu'un camp atteigne son *Point de Rupture*, puis effectuer le test habituel pour déterminer si un tour supplémentaire est joué. Vous devrez adopter la méthode qui convient le mieux au scénario que vous jouez.

Déterminez vos forces de la manière habituelle, mais au lieu de mettre un dé dans le sac pour chaque unité, ou deux pour les unités DOM, ajoutez simplement la moitié du nombre de dés en arrondissant au supérieur. Jouez le scénario comme vous le feriez normalement, en utilisant les dés qui sont tirés pour activer les unités de la manière habituelle. À la fin du tour, reprenez normalement les dés d'ordre et commencez un nouveau tour. Cela signifie que certaines de vos unités seront activées pendant le tour et d'autres non, et vous devrez choisir quelles unités activer et lesquelles laisser pour un autre tour.

Au fur et à mesure que des unités sont perdues, retirez les dés d'ordre de la table de jeu ou du sac de la manière habituelle. Cela réduira encore plus la proportion de dés restants et accélèrera la fin de chaque tour.

Toutes les unités qui ont des dés d'ordre bonus grâce à leur équipement ou à des règles spéciales, par exemple les amplificateurs plasma ghar, sont ajoutés normalement, mais attention, ils doivent être joués sur les unités appropriées. Vous ne pouvez pas ajouter un dé d'amplificateur plasma et l'utiliser ensuite pour donner des ordres à une unité de parias. Normalement, ce n'est pas un problème, mais comme vous n'avez qu'un nombre limité de dés d'ordre, il est important de se rappeler où ces bonus s'appliquent. Par exemple, dans le cas d'unités ghar activant leurs amplificateurs de plasma, vous pouvez placer un marqueur près des unités utilisant des amplificateurs pendant

ce tour pour indiquer clairement qu'elles le font. Peu importe que les dés d'ordre soient utilisés pour effectuer les actions normales de l'unité ou non, mais l'unité doit recevoir un dé d'ordre pendant le tour pour tenir compte des amplificateurs activés.

Réduire les dés de cette manière est un excellent moyen de jouer une partie rapide et amusante à deux joueurs ou plus par camp.

Les joueurs devront décider de la meilleure façon d'utiliser leurs dés, des unités à favoriser par une action et de celles qui seront laissées pour compte. Ce jeu peut tout aussi bien être utilisé dans une partie en tête-à-tête, et fonctionne mieux dans des parties plus importantes où la réduction du nombre de dés n'est pas un trop grand encombrement.

Si les joueurs sont d'accord, le nombre de dés utilisés ne doit pas nécessairement être la moitié. Il peut s'agir d'un tiers ou d'un quart, ou d'une autre valeur, ou vous pouvez générer une valeur au hasard à chaque tour. Toutefois, la moitié est un bon compromis qui s'applique à la plupart des armées et des Niveaux de Force (NF). Les iso-drones n'offrent aucune protection contre les effets du temps. Ils n'isolent pas contre le temps lui-même. La rumeur veut que le Sénatex soit en train de développer des chrono-drones qui pourraient être capables de le faire ; mais aucune donnée n'est accessible pour le confirmer.

FIN DE TOUR

Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent jouer la variante «Fin du Tour» qui met fin au tour de façon aléatoire lorsqu'un dé déclencheur est tiré. Ajoutez un dé déclencheur dans le sac au début de chaque tour : il s'agit du dé de fin de tour. Lorsque ce dé est tiré, le tour se termine immédiatement. Les dés d'ordre qui ont été joués sont remis dans le sac de la manière habituelle. Commencez un nouveau tour.

Cette méthode peut facilement favoriser un camp par rapport à l'autre et c'est pourquoi nous la présentons comme une option mutuellement acceptable. Elle fonctionne mieux lorsque les joueurs sont prêts à s'amuser et à encaisser les aléas que le destin et la fortune leur envoient.

TYPHON

La surface de la planète est balayée par des vents brûlants et déchirants qui projettent les troupes au sol et projettent le matériel sur le champ de bataille. L'air est étouffé par la poussière tourbillonnante si le monde est sec, par les nuages tourbillonnants s'il est humide, réduisant la visibilité et obstruant les systèmes des machines les plus sophistiquées.

Lancez un D6 au début de chaque tour et comptabilisez le total courant pour représenter le renforcement du vent. Lorsque les vents du typhon deviennent de plus en plus dangereux, ils affectent les unités de la manière suivante :

Typhon de Force 5 :

- Le déplacement des sondes est réduit à un maximum de 10".

Typhon de Force 10

- Tous les modificateurs de portées (Prc) sont doublés (-2 à portée longue et -4 à portée extrême).
- Le modificateurs de tirs CL est doublé (-2 au lieu de -1)
- Tous les tirs CL «hors cible» double leur distance de déviation.
- La règle spéciale Rapide ne s'applique plus – la valeur de mouvement standard est réduite à 5" (M=5") pour les unités rapides.
- La règle spéciale Sprint Rapide ne donne plus un bonus de déplacement de 4M – les unités à sprint rapide qui peuvent normalement effectuer un déplacement de 4M seront limitées à un déplacement maximal de 3M.

Typhon de Force 15

- Aucune unité ne peut sprinter.
- Toutes les sondes sont détruites.
- Toutes les figurines avec suspenseurs sont réduites à leur valeur de déplacement la plus faible (note : cela n'affecte pas les drones-compagnons qui se déplacent simplement avec leur unité).

Typhon de Force 20

- Tous les drones-compagnons d'une unité sont détruits si l'unité à laquelle ils sont rattachés se déplace.
- Toutes les unités sont réduites à leur valeur de déplacement la plus faible.
- Aucune unité ne peut effectuer de tir en cloche (CL).

Le mouvement des iso-drones et des unités protégées par ces derniers n'est pas affecté par les typhons. Toutefois, les iso-drones n'annulent pas les pénalités des modificateurs de portée ou d'autres règles pour les unités protégées car les troupes doivent toujours tirer avec un typhon déchainé dans les parages.

AU CŒUR DE LA TEMPÊTE

Si les joueurs le souhaitent, plutôt que de jouer une partie jusqu'à la limite de temps habituelle, jouez jusqu'à ce que le Typhon atteigne un niveau convenu, par exemple 20.

Une fois que le Typhon a atteint cette force, toute forme de combat est rendue presque impossible et l'affrontement se termine. Cela fonctionnera mieux dans certains scénarios que d'autres, nous laissons donc aux joueurs le soin de décider.

ENFER RADIOACTIF

Les niveaux de rayonnement sont si élevés qu'il est impossible pour une nanosphère de fonctionner et que les communications par micro-ondes ou par radio sont rendues inefficaces. Les systèmes atmosphériques dépendant des nanopores ne peuvent pas fonctionner. Les troupes sont réduites à utiliser des signaux manuels ou des moyens visuels ou verbaux pour coordonner leurs actions. Les machines peuvent être compromises. C'est un enfer radioactif là dehors !

En termes de jeu, un **enfer radioactif** rend inefficaces de nombreux aspects technologiques antaréens, changeant la nature du jeu dans une certaine mesure, reléguant certains aspects au second plan et en mettant d'autres au premier plan. Plutôt que d'ajouter des règles, il a pour effet d'en supprimer certaines, ce qui simplifie le jeu à certains égards – comme l'impossibilité d'utiliser des munitions spéciales, par exemple.

- Les règles Commandement, Escorte et Héros sont suspendues et n'ont aucun effet. Les radiations intenses ne permettent pas aux différentes unités d'utiliser leurs réseaux de combat et leur matériel de communication habituels.
- Les sondes sont rendues totalement inefficaces. Toutes les unités de sondes incluses dans la force sont automatiquement détruites et sont retirées en tant que pertes avant la partie.
- Les drones-éclairateurs ne peuvent pas se connecter à d'autres drones-éclairateurs.
- Les Matrices Subversives ne fonctionnent pas. Cela ne détruit pas l'unité mais signifie que tous les drones équipés de subvertisseurs ne pourront pas utiliser leurs subvertisseurs.
- Toutes les munitions spéciales sont rendues inefficaces. Les radiations décomposent les nanopores ou interfèrent avec les générateurs de munitions.

Les iso-drones n'ont qu'une portée d'effet limitée et ne font donc pas de différence avec les règles d'un enfer radioactif telles que décrites ci-dessus.

Notez que les drones-compagnons ne sont pas affectés par un enfer radioactif, sauf dans les cas décrits pour les types qui dépendent d'une nanosphère de connexion d'unité à unité pour fonctionner. Ainsi, les nano-drones, les drones-amplificateurs HL et autres drones fonctionnent normalement, par exemple.

Les joueurs sont invités à convenir d'autres exceptions et vulnérabilités avant le début de la partie, qu'elles soient dues aux troupes ou aux bâtiments, dômes de protection et autres caractéristiques similaires.

POINTS CHAUDS

Si les joueurs sont d'accord, vous pouvez jouer un enfer radioactif avec des points chauds en plus – ou à la place – des règles d'enfer radioactif seules. Les **points chauds** sont des points radioactifs sur le plateau de jeu qui affectent toutes les unités à proximité. Placez ces points chauds après la mise en place du terrain et avant de décider de quel côté jouer dans les parties où cela est déterminé aléatoirement. Chaque joueur prend trois marqueurs représentant chacun un point chaud. Déterminez aléatoirement qui commencera et placez les points chauds sur la table en alternance. Les points chauds doivent être espacés d'au moins 10" mais peuvent être placés où les joueurs le souhaitent.

Si une unité se trouve à moins de 5" d'un ou plusieurs points chauds lorsqu'elle effectue un test d'ordre, elle subit une pénalité de -1 supplémentaire en Co pour chaque point chaud, en plus de toute pénalité déjà appliquée à cause du Stress. Les points chauds n'affectent pas du tout les unités si elles n'ont pas à faire de test d'ordre. Donc, si une unité se trouve dans un rayon de 5" d'un seul point chaud et qu'elle a 1 Stress, il y aura une pénalité de -2 en Co ; 2 Stress une pénalité de -3 ; et ainsi de suite. Si la même unité se trouve dans un rayon de 5" de deux points chauds, sa pénalité sera de -3 pour 1 Stress ; de -4 pour 2 Stress ; et ainsi de suite.

La pénalité de point chaud ne s'applique pas lorsque les modificateurs de Stress ne s'appliquent pas, par exemple lors d'un ordre Rally (Ralliement), ou lorsqu'aucun test n'est requis, par exemple pour un ordre Down (À Terre). De même, la pénalité de point chaud ne s'applique pas aux autres tests de Co tels que les Tests de Récupération et les Tests de Rupture, mais uniquement aux tests d'ordre tels que décrits. Les iso-drones et les unités protégées par ces derniers ne sont pas affectés par les points chauds tant que toutes les figurines d'une unité sont protégés.

Les Boromites et les Algoryns sont tous deux résistants aux radiations à un degré bien plus élevé que les autres humains. Nous réduisons donc la zone de danger des points chauds pour ces unités. Les Boromites ne subissent la pénalité que s'ils sont dans un rayon de 3" d'un point chaud. Les Algoryns ne subissent la pénalité que s'ils sont dans un rayon de 4". Les créatures Lavanés ne subissent aucune pénalité si l'unité est composée de créatures lavanés et d'aucun Boromite, comme cela pourrait être le cas si le Boromite qui dirige l'unité a été tué.

CAUCHEMAR TOXIQUE

L'atmosphère de la planète est toxique, d'une chaleur mortelle, d'un froid mortel, bouillonnante de rayons mutagènes ou saturée de radiations qui détruisent le cerveau – ou une combinaison de tous ces éléments. Dans tous les cas, c'est un cauchemar toxique pour les créatures vivantes.

La règle de **cauchemar toxique** ajoute du Stress aux unités durant la partie. Cela affecte la plupart des unités humaines, extraterrestres ou créatures exposées, mais pas les unités de drones, y compris les véhicules-drones tels que les drones C3M4 de la Concorde.

- Les unités entièrement composées de drones ne sont pas affectées. Les unités qui comprennent des drones sont affectées si elles comprennent également des figurines vivantes ou si elles ont un équipage vivant.
- Les unités qui se trouvent à l'intérieur de bâtiments ne sont pas affectées.
- Les unités qui sont transportées ne sont pas affectées si leur transporteur n'est pas affecté, y compris les transporteurs avec équipage qui ne sont pas affectés parce qu'ils ont moins de 2 Stress (voir plus bas).
- Les iso-drones et les unités qu'ils protègent ne sont pas affectés tant que toutes les figurines de l'unité sont protégées.

Toutes les autres unités sont affectées comme suit :

- Au début de chaque tour, avant que les dés d'ordre ne soient tirés du sac, chaque unité reçoit 1 Stress, sauf si elle fait ex-

ception comme indiqué ci-dessous. Si ce Stress amène une unité à son seuil de rupture, elle est détruite (voir *Rupture Automatique*).

- Si les figurines de l'unité ont une Res de 10 ou plus, y compris tout bonus d'armure par défaut, elle ne reçoit pas de Stress, sauf si elle en a déjà deux ou plus, ce qui représente une brèche temporaire dans sa protection.
- Si les figurines de l'unité sont des Boromites ou des créatures lavanés de n'importe quelle sorte, elle ne reçoit pas de Stress à moins d'en avoir déjà deux ou plus, quelle que soit sa valeur de Res. Les Boromites et les créatures lavanés sont naturellement résistants aux radiations et à la toxicité.

Les joueurs sont invités à convenir d'autres exceptions et vulnérabilités avant le début de la partie, qu'elles soient dues aux troupes ou aux bâtiments, aux dômes de protection et autres caractéristiques similaires. L'exception pour les bâtiments reflète le fait que toute construction faite dans un environnement toxique serait résistante aux conditions atmosphériques, mais les joueurs sont invités à convenir du contraire s'ils le préfèrent.

NUAGES TOXIQUES

Alternativement, si les joueurs sont d'accord, au lieu d'appliquer la pénalité de Stress aux unités au début de chaque tour, placez un dé déclencheur dans le sac au début de chaque tour et appliquez les pénalités lorsque le dé est tiré. Un nuage toxique a été soufflé sur le champ de bataille à cet instant. Si les joueurs veulent rendre les nuages toxiques encore plus mortels, placez plus de dés déclencheur dans le sac.

ATMOSPHÈRE TÉNUE

De nombreux petits mondes possèdent une gravité insuffisante pour maintenir une atmosphère respirable et l'air présent est insuffisant pour supporter des formes de vie de type humain. À de telles basses pressions, les troupes comptent sur la protection de leur enviro-champ ainsi que sur l'isolement physique de l'atmosphère dans certains cas. Certaines armes sont plus efficaces dans les environnements à basse pression, tandis que d'autres sont moins efficaces ou deviennent peu fiables.

Les règles relatives à une **atmosphère ténue** affectent principalement le fonctionnement de certaines armes, mais rendent également la vie difficile – voire impossible – pour les êtres vivants qui ne sont pas protégés par une sorte d'enviro-champ ou une combinaison hermétique.

- Les armes à compression sont plus efficaces dans les atmosphères ténues car le champ de compression de l'arme n'a pas à dépenser d'énergie pour comprimer l'air lui-même. Par conséquent, chaque portée des armes à compression est étendue de 10".
- Les armures des unités d'infanterie, bêtes, cavalerie ou mastodonte qui n'apporte pas de bonus de Res manquent de protection contre l'environnement. Au début de chaque tour, avant que les dés d'ordre ne soient tirés, chaque unité qui manque de protection de cette manière reçoit 1 Stress.
- Toute unité d'infanterie, bêtes, cavalerie ou mastodonte qui reçoit 1 Stress pour une raison quelconque et qui possède déjà au moins 2 Stress subit des dégâts une fois ce Stress supplémentaire ajouté. L'unité subit D3 touches de VI 0. Les effets de ces touches sont résolus immédiatement. Aucun Stress supplémentaire n'est ajoutée en raison de ces touches – il a déjà été ajouté.
- Toutes les unités à l'intérieur de transporteurs sont automatiquement protégées de l'environnement et aucune Stress n'est ajoutée au début du tour pour ces unités, et aucun dégât ne leur est infligé si elles acquièrent un second ou du Stress supplémentaire.
- Toutes les unités à l'intérieur des bâtiments sont aussi automatiquement protégées de l'environnement comme décrit pour les transporteurs.
- Les unités protégées par des iso-drones ne sont pas affectées tant que toutes les figurines d'une unité sont protégées.

FAIBLE GRAVITÉ

Alternativement, si les joueurs sont d'accord, en plus des atmosphères ténues, les planètes peuvent aussi avoir une faible gravité. Cela affecte le déplacement des unités et améliore le déplacement des unités de drones qui sont mieux adaptées aux environnements à faible gravité que la plupart des humains et autres créatures vivantes.

- Dans les environnements à faible gravité, l'infanterie et les unités de bêtes **ne peuvent pas** sprinter et les unités de cavalerie **ne peuvent pas** sprinter si elles chevauchent des créatures vivantes, comme des Locomites ou des Skarks, par exemple.
- Dans les environnements à faible gravité, les drones d'appui **sont autorisés** à sprinter. Les unités de cavalerie chevauchant des machines, comme les Interceptors, peuvent continuer à sprinter comme elles le font en gravité normale. Notez que les autres drones et véhicules plus massifs **ne peuvent pas** sprinter.

- Dans les environnements à faible gravité, les sondes peuvent augmenter leur déplacement de 10", c'est-à-dire jusqu'à 30" dans la plupart des cas.
- Dans les environnements à faible gravité, les armes balistiques deviennent moins stables et donc moins précises. Si une arme CL ne réussit pas un coup direct, la distance de déviation est doublée. Lancez le dé comme d'habitude et doublez le résultat pour déterminer la distance à laquelle la munition s'éloigne de la cible.

ISO-DRONES

Les isolateurs – ou iso-boucliers – créent une sorte de champ de force qui est sélectivement perméable à l'atmosphère, à la température et à la nanosphère lorsqu'elle est présente. Les plus grands appareils statiques peuvent créer des zones d'isolement englobant des bâtiments entiers. Les machines plus petites et mobiles ont une taille de champ proportionnellement plus petite. Les **iso-drones** sont des drones polyvalents équipés de générateurs d'iso-champ mobiles. Ceux qui sont en service dans le C3 sont basés sur des drones polyvalents C3D1, tandis que d'autres variantes sont basées sur toutes sortes de drones de taille similaire. Ils sont couramment utilisés sur des mondes à l'atmosphère intolérable pour offrir un refuge sûr aux équipes d'étude et d'exploration.

Les iso-drones sont lourdement protégés par un blindage cinétique ainsi que par une enveloppe substantielle de nano-corps. L'iso-champ crée une immense résistance gravitationnelle qui empêche le drone de se déplacer très rapidement. Par conséquent, l'iso-drone est une machine poussive qui ne se déplace que lentement.

Les iso-drones sont considérés comme des unités de type **drone d'appui** pour les règles, bien qu'ils ne soient pas armés. Tout test de Res raté est résolu sur le Tableau des Dégâts. Les statistiques des iso-drones sont indiquées ci-dessous.

Disponibles pour : Prospérat Algoryn, Clans et Guildes Bormites, Concorde PanHumaine, Maisons Freeborn, Sénatex Isorien.

Antiparasitage. L'iso-drone bénéficie de la règle spéciale *Antiparasitage*. Cette protection s'étend aux unités situées dans le champ d'iso-drone comme indiqué ci-dessous.

Lent. L'iso-drone est lent. Il faut en tenir compte lorsque vous déplacez des unités que vous avez l'intention de protéger avec le drone.

Iso-Champ. Une figurine est protégée par l'iso-champ d'un iso-drone s'il se trouve à moins de 5" d'un iso-drone. Les iso-drones sont protégés par leur propre champ. Une unité est dite protégée tant que toutes ses figurines, y compris les drones-compagnons et équipements se trouvent dans un rayon de 5".

- Un iso-champ protège contre les diverses pénalités et restrictions spécifiées dans les règles relatives aux environnements dangereux ou indiquées dans les règles spéciales des scénarios individuels.
- Une unité qui est protégée par un iso-champ est considérée comme bénéficiant de la règle spéciale *Antiparasitage* de la même manière que le drone lui-même.

Notez que l'objectif principal de l'iso-drone est de fournir une protection aux troupes vulnérables lors de l'utilisation des règles d'environnement dangereux d'*Enfer Radioactif* et du *Cauchemar Toxique*, ou d'autres règles environnementales au cours d'une partie.

Gardez à l'esprit qu'il est possible que certaines figurines d'une unité soient protégées alors que d'autres ne le sont pas, et aussi que des figurines de plusieurs unités soient protégées si elles sont suffisamment proches. Gardez également à l'esprit qu'un iso-champ n'est pas discriminatoire et qu'il protégera les figurines des deux camps avec la même rigueur !

ISO-DRONE

Drone

Coût : 2

Places de Transport : Un Iso-Drone occupe 2 Places dans un Transport.

Effectif

M Ag Prc For Res Init Co

Spécial

1 x Iso-Drone avec générateur de champ d'isolation

6

7

0

-

10

8

8

Antiparasitage, Lent, Iso-Champ

Restrictions d'Armée/Unités

- Toutes Armées : Illimité