



VIRAI DRONESCOURGE

Type d'Arme	Efficace	Portée Longue	Extrême	Valeur d'Impact	Règles Spéciales
Ripclaws	Combat au corps-à-corps uniquement			2	2 Attaques, Grenade, Démolition
Tractor Maul	Combat au corps-à-corps uniquement			2	2 Attaques, Démolition (m)
Tool Appendages	5"	Aucune	Aucune	1	2 Attaques, VI Cumulé
Fusion Cutter	5"	10"	30"	2/1/0	VI Variable, Démolition
Fusion Flamer	10"	20"	50"	3/2/1	VI Variable, Démolition
Flamer Array - <i>Stutter</i>	10"	20"	50"	3/2/1	TR 3, VI Variable, Démolition
Flamer Array - <i>Focused</i>	20"	30"	60"	5/4/3	VI Variable, Démolition
Mass Compactor	10"	20"	30"	3/2/1	Compresseur, Pas de Couvert, Démolition (m)
Fractal DBC/Demolisher	10"	20"	40"	3 (+3 max 10)	Verrouillage Fractal, Démolition
Frag Borer	20"	30"	60"	3 (+2 max 10)	Verrouillage Fractal, Démolition
Heavy Frag Borer	20"	30"	60"	6 (+1 max 10)	Verrouillage Fractal, Démolition
Scavenged Mag Light Support	30"	50"	100"	2	TR 3
Scavenged Mag Heavy Support	30"	50"	100"	3	TR 5
Scavenged Mag Cannon	30"	50"	100"	5	Dégâts Massif
Scavenged Mag Heavy Cannon	50"	100"	250"	6	Dégâts Massif
Fractal Charges	5"	Aucune	Aucune	3	Démolition, Grenade, Limité 3, Dangereux CàC
Fractal Disintegrator (Bombard)	50"	100"	200"	3 (+2 max 10)	Verrouillage Fractal, Démolition
STAA Sensors	15"	Aucune	Aucune	-	Tag STAA
Plasma Grenades	5"	Aucune	Aucune	1	-

RÈGLES SPÉCIALES

- **TR(n)**. Tir Rapide. Quand elle utilise le mode tir de dispersion, l'arme tire (n) fois. Une arme TR subit une pénalité supplémentaire pour les tirs à portée longue et extrême. *Voir modificateurs de Tir.*
- **VI Variable**. Cette arme a une **Valeur d'Impact** variable en fonction de la portée de tir.
- **VI Cumulé**. Les touches additionnent leurs Valeurs d'Impact (VI).
- **Modes de Tir**. Une unité peut tirer avec un des modes de tirs disponibles (*voir profil de l'arme*). Toutes les figurines de l'unité **doivent** tirer en utilisant le même mode
- **Pas de Couvert**. Les figurines touchées par une telle arme ne bénéficient d'aucun bonus de couvert à leurs jets de Rés.
- **Verrouillage Fractal**. Si une arme fractale touche sa cible, elle la « verrouille ». Tant que l'arme fractale reçoit un ordre de **Fire** à chaque tour qui suit, et tant que la cible ne se déplace pas, l'arme touchera automatiquement sa cible et aucun test de Préc ne sera nécessaire, c'est-à-dire que l'arme infligera une « touche auto » à la cible une fois qu'elle disposera d'un **Verrouillage Fractal**. En outre, chaque fois qu'elle effectue une touche auto contre la même cible, sa VI augmente de +1, +2 ou +3 jusqu'à une valeur maximale de 10.
- **Compresseur** : Toutes les armes à compression ont une VI qui varie avec la portée.
- **Démolition et Démolition (m)** : voir Règles de Démolition. (m) indique un mode à sélectionner et à préciser avant de lancer l'attaque.
- **Dangereux CàC** : Tout résultat de 10 sur un test de Force pour toucher rate l'ennemi et touche l'unité qui utilise les grenades.
- **Tag STAA** : Pour chaque lancer "pour toucher" réussi, ajoutez un jeton contre l'unité ciblée. Les Tags persistent même si la sonde ayant appliquée le tag est détruite. Tous les Tags STAA sur une unité sont retirés dès que l'unité se déplace ou est déplacée, que cela soit par des ordres *Advance*, *Run* ou par une action de *Consolidation*. Les unités Virai tirant sur une cible avec un Tag gagne +1 à son Acc pour chaque tag contre la cible jusqu'à un maximum de +3.
- **Limité(n)** : L'armement est limité à un nombre (n) dans une même escouade.

NOTES DE TRADUCTION DES UNITÉS VIRAI

First Instance Architector : Architecte de Première Instance
Secondary Instance Architector : Architecte de Seconde Instance
Tertiary Instance Architector : Architecte de Troisième Instance
Warrior (Hive Defender) : Guerrier (*Protecteur de la Colonie*)
Architector : Architecte
Constructor : Constructeur

VIRAI DRONESCOURGE



RÈGLES SPÉCIALES COMMUNES

- **Command** (*Commandement*) : Une unité à 10" ou moins d'une figurine de *Commandant* peut utiliser la stat de **Co** du *Commandant* au lieu de la sienne.
- **Follow** (*Suivi*) : Une figurine avec la règle **Follow** peut donner un **Ordre identique** à toutes les unités à 5" ou moins de celle-ci. La Portée est augmentée à 10" s'il y a un **Synchroniser Drone** (*Drone de Synchronisation*).
- **Hero** (*Héros*) : Les unités à 10" ou moins utilisent la valeur d'**Init** du héros
- **Leader (n)** (*Chef*) : La figurine Leader peut relancer ses tests de **Res** ratés de (n) Touches
- **Reprogram** (**Reprogrammation**). Cela permet à un Architector Virai d'utiliser un ordre **Rally** (*Ralliement*) pour aider d'autre Virai à récupérer des dégâts et du stress subis au cours de la bataille, ou d'effectuer une **Remise à Zéro** (*Reset*).
Voir la Liste d'Armée Virai à la p.88 de l'extension The Dronescurge Returns pour plus de détails.
- **Repair Swarm** (**Nuée Réparatrice**). Les Architectors Virai exsudent d'une nuée de micro-drones qui s'occupent de rapides réparations des dégâts qui peuvent s'accumuler sur un champ de bataille.
Voir p.80 dans la section Mises à jour de l'Armurerie dans l'extension The Dronescurge Returns pour plus de détails.
- **Savage Strike** (**Frappe Sauvage**). Lorsqu'elle lance un assaut, l'unité réussira automatiquement tout test d'ordre nécessaire sur tout résultat autre que 10, quels que soient les modificateurs qui s'appliqueraient normalement.
- **Unités Combinées**. Comme d'autres unités mixés **DOM** et **non-DOM**, les unités avec une figurine **DOM2** agissent comme des unités **DOM** jusqu'à ce que toutes les figurines **DOM** soient détruites.
- **MOD2 (DOM2)**. Les *Architectors* utilisent le plus souvent leur seconde activation pour **Reprogrammer** les unités Virai autour de lui. Comme c'est le cas pour les unités mixés (unités **DOM** et **non-DOM** - voir ci-dessus), les unités d'*Architectors* dans leur ensemble héritent de la capacité **DOM2** et, comme pour les autres unités combinées, si la dernière figurine **DOM2** dans l'unité est détruite, le dé bonus (**DOM**) est retiré du sac et l'unité cesse d'être une unité **DOM**.
- **Scrambleproof** (**À l'Épreuve des Brouillages**). Du fait de leur technologie, les Virai sont **à l'épreuve des brouillages** et immunisés aux munitions spéciales *Scoot* (*Dispersion*).

• RÈGLES POUR LES GRENADES

Les grenades peuvent être lancées ou projetées à portée courte en leur donnant une attaque de tir, et elles peuvent être utilisées au combat au corps-à-corps. Dans les combats au corps-à-corps, elles sont considérées comme des **Armes de Poing** conférant un bonus de +1 en **Force** pour le combat avec une arme de poing.

Dans les combats au corps-à-corps, les touches à la grenade **additionnent** leurs **Strike Value** (*SV - Valeur d'Impact*). La chose fonctionne de la manière suivante. Si une figurine subit au moins deux touches à la grenade, ne faites pas de tests de **Res** séparés pour chaque touche. Ajoutez plutôt toutes leurs **SV**, et effectuez un seul test de **Res**.

• POSER DES GRENADES EN TANT QUE MINES

Une unité peut poser des grenades en tant que mines avec une action **Fire** (L'unité ne peut pas effectuer de tir contre le moindre ennemi).

Placez un marqueur à moins d'1" de l'unité et à plus de 5" d'un autre marqueur "Mines" déjà positionné. Le joueur qui a installé les mines peut les déclencher à n'importe quel moment si une unité ennemie effectue une action ou une réaction à moins de 5" du marqueur.

Résolvez l'effet de la détonation des mines avant de terminer l'action/ réaction de la cible. Lancez un D5 pour déterminer le nombre d'attaques faites par les mines. Chaque attaque a une **Acc** (*Préc*) de 5 déterminée comme si les mines étaient une unité qui tire depuis la position du marqueur. S'il y a plus d'une cible potentielle à moins de 5" du marqueur, quel que soit leur camp, les attaques sont réparties aussi équitablement que possible par le joueur qui déclenche les mines. Une fois qu'un marqueur de mine a été activé, il est retiré du jeu et n'aura plus aucun effet.



• LARGE (VOLUMINEUX)

Les unités volumineuses ne peuvent pas sprinter. Voir *Déplacement*, page 20.

Les figurines **Larges** qui font un test d'agilité (Agi) pour se déplacer à travers un terrain difficile, réduisent leur déplacement à la moitié de sa valeur si elles réussissent leur test, sauf sur un résultat de 1, et elles ne peuvent pas se déplacer du tout en cas d'échec. Sur un résultat de 1, elles se déplacent à pleine vitesse, tandis que sur un 10, non seulement elles ne se déplacent pas, mais elles reçoivent également une suppression. Voir *Déplacement*, page 23.

Quand vous tracez la ligne de vue (LdV) vers, ou depuis, des figurines **Larges**, toute unité de taille normale située sur la LdV des tireurs peut être ignorée. Cela veut dire que la LdV peut être tracée au-dessus ou à travers des figurines des unités de taille normale, comme si elles n'étaient pas là.

Les figurines qui ont la règle spéciale **Large** ne reçoivent aucun bonus de couvert à leur valeur de résistance (Res) quand on leur tire dessus, parce qu'elles sont considérées comme étant trop grosses, encombrantes ou inflexibles pour s'abriter efficacement derrière un couvert. C'est un des désavantages à être une cible volumineuse. Voir *Tir*, page 32.

Les figurines qui sont volumineuses ne peuvent pas entrer dans des bâtiments conçus pour un usage humain normal. Cependant, les unités de drones armés volumineux et les unités d'équipes d'armes avec des armes volumineuses peuvent être imbriquées à l'intérieur de bâtiments de ce type quand elles se déploient au début de la partie, comme décrit dans les règles pour les Bâtiments, page 59.

• REPAIR SWARM (NUÉE RÉPARATRICE)

Les Architectors Virai exsudent d'une nuée de micro-drones quasi-intelligents qui s'occupent des réparations sur tous les drones Virai à portée : Les effets de relance de *Réparation* et de *Résistance* (voir ci-dessous) peuvent être utilisées par des unités de Virai adverses. Comme elles n'utilisent pas la technologie de la nanosphère, elles ne peuvent pas être affectées par les *Subverter Matrices* et les *Munitions Scrambler (Brouillage)* (cf. livre de règles *Antares* p.122 et p.88). Les équipements, armes et figurines de véhicules récupérées ne bénéficient pas des *Nuées Réparatrices*, au contraire des figurines Virai qui les utilisent.

Relances de tests de Résistance (Res) :

- Toute unité ou sonde Virai à 10" ou moins d'un Essaim Réparateur, y compris l'Architector lui-même, peut relancer un test de Res comme avec la Règle Spéciale Leader.
- Le nombre de relance est égal au nombre d'Essaims Réparateur à portée. Comme à chaque fois, une relance ne peut pas être relancée et les unités utilisant une Table des Dégâts, la relance s'applique au jet de la table des dégâts.

Réparation : L'Essaim Réparateur agit également de façon similaire à une Auto-Réparation (Self Repair) vis-à-vis d'un véhicule ou d'un Drone armé situés à 10" ou moins, y compris l'Architector lui-même.

- Le joueur doit indiquer l'unité qui effectue une Auto-réparation et lui donner un ordre Rally. L'unité effectue une action de Ralliement (Rally). Si l'unité n'a plus de pions Stress une fois que le Ralliement effectué, il peut tenter une réparation sur un de ses sous-systèmes endommagés : Essaim Réparateur, Propulseurs (mobilité), ou une arme endommagée, mais ne peut pas replacer un Dé DOM. Le joueur déclare où les réparations sont effectuées et lance un D10. Sur un résultat de 1 à 9, la réparation a été correctement effectuée et le sous-système fonctionne à nouveau normalement ; sur un résultat de 10, la réparation a échoué.

• REPROGRAM (REPROGRAMMATION)

Une Reprogrammation est entreprise par un Architecte pour récupérer de la fonctionnalité sur les autres unités Virai ou pour faire profiter à une unité à portée d'une impulsion temporaire. Il peut le faire en ignorant sa propre action au profit d'une autre unité.

Lorsque le dé est tiré, un ordre Rally (Ralliement) est donné à l'Architector, et un test d'ordre est à effectuer au besoin. Sur un succès, l'Architector peut Overclocker une unité à portée ou effectuer un Reste sur une ou plusieurs unités à portée de son Commandement, généralement à 10" ou moins). Un Fragment peut être affecté par un Overclock si au moins une de ses figurines est à portée.

Pour à la fois l'Overclock et le Reset, les pions Stress sont retirés de l'Architector comme habituellement pour avoir effectué son test d'ordre (voir livre de règles d'Antares p.15). Les unités MOD ne peuvent pas être Overclockées ou effectuer de Reset - ces dernières utilisent déjà leur capacité maximale.

Overclock (Surcharge). Si une unité a déjà reçu un dé d'ordre, l'Architector ignore sa propre action pour donner à cette unité une seconde activation pour ce tour. Le dé d'ordre de l'unité Overclockée est remis dans le sac. Si l'unité overclockée est Down, elle doit réussir un test de Récupération afin que le dé retourne dans le sac. Sur un échec, l'Overclock échoue. Aucune unité ne peut être Overclockée plus d'une fois par tour.

Reset (Remise à zéro). Un Architector peut ignorer sa propre action de Rally au profit d'une ou plusieurs autres unités.

- Désignez la ou les unités qui effectueront un Reset et lancez 1D6, comme pour un Ordre Rally (Ralliement) habituel.
- Distribuez le total aussi équitablement que possible entre les unités effectuant un Reset et défaissez ces pions Stress comme pour un Rally (Ralliement).
- Si le résultat de distribution est plus élevé que le total de pions Stress possédés par une des unités effectuant le Reset, allouez les points supplémentaires à une autre unité.



PROBES (SONDES)

- Les **Probes** forment des unités d'au moins une figurine. Les unités de sondes d'au moins deux figurines sont des unités Fragmentées.
- Les **Probes** ne peuvent recevoir qu'un ordre de Run.
- Les unités de **Probes** ne subissent jamais de suppressions des touches.
- Les **Probes** peuvent traverser ou survoler librement les figurines des deux camps.
- N'importe quelle unité peut traverser ou survoler librement des **Probes** et elles peuvent se déplacer à 1" d'elles si elles le souhaitent.
- Les **Probes** se déplacent d'une distance maximale pouvant aller jusqu'à 20" à chaque déplacement (pas de sprint)
- Les **Probes** ne tiennent pas compte des obstacles ni des terrains difficile.
- Les **Probes** peuvent être ciblées par le tir de la façon habituelle. Cependant, la LdV peut également être tracée à travers les sondes des deux camps, permettant aux unités de tirer directement à travers les sondes vers d'autres cibles si elles le désirent.
- Les **Probes** ne peuvent pas du tout faire de réactions, qu'elles aient déjà un ordre ou non.
- Les **Probes** ne peuvent pas effectuer d'assaut et ne peuvent pas subir d'assaut.
- Les **Probes** n'effectuent jamais de tests de moral, quelle qu'en soit la raison.
- Les **Probes** ne comptent pas dans la limite d'occupation des bâtiments

• STAA SCOUT PROBES (SONDES DE RECONNAISSANCE STAA)

- Se déplace à une vitesse maximal de 15". Ces sondes ne peuvent pas traverser de terrain impassable pour l'infanterie, mais se déplacent et sont considérés comme des **Probes (Sondes)**
- Lorsqu'un **Scout STAA** reçoit un ordre, il peut tenter de mettre un "Tag" à une unité ennemie visible comme partie intégrale de son action de **Run**. Pour se faire, le **Scout STAA** tire sur une unité ennemie à moins de 15" comme s'il avait reçu un ordre **Advance** avec une **Précision (Acc)** de 6, subissant les pénalités habituellement appliqués par les terrains et relance si l'unité ciblée force les relances contre les tirs. Différentes sondes du même fragment peuvent contre la même unité pour tenter d'appliquer plusieurs **Tags**.
- **Synchrone** : Toutes les figurines du fragment tirent simultanément et peuvent uniquement bénéficier des **Tags** au préalablement appliqués avant leur action.
- **Aucun Stress** : Une touche d'une sonde **STAA** ne provoque aucun Stress et aucun dégâts
- **Tag STAA** : Pour chaque lancer "pour toucher" réussi, ajoutez un jeton contre l'unité ciblée.
- Les **Tags** persistent même si la sonde ayant appliquée le tag est détruite. Tous les **Tags STAA** sur une unité sont retirés dès que l'unité se déplace ou est déplacée, que cela soit par des ordres **Advance**, **Run** ou par des actions de **Consolidation**.
- **Bonus STAA** : Les unités Virai tirant sur une cible avec un **Tag** gagne +1 à son **Acc** pour chaque **Tag** contre la cible jusqu'à un maximum de +3.

ARCHITECTORS (ARCHITECTES)

Dégâts des Architectors

D10	Résultat
1	Aucun Effet
2	+1 Stress
3	+1 Stress
4	+1 Stress, Down
5	+D3 Stress, Down
6	+D3 Stress, Dégradation Fonctionnelle
7	+D3 Stress, Down, Surcharge du Système
8	+D3 Stress, Down, Dégradation Fonctionnelle Surcharge du Système
9	+D6 Stress, Test de Moral, Dégradation Fonctionnelle
10	Détruit

Tous les Architectors sont classés comme **Weapon Drones (Drones Armés)** **DOM 2** avec leur propre table de Dégâts (à laquelle les Relances de Leader s'applique).

Dégradation Fonctionnelle : Un sous-système vital est endommagé. Le joueur a qui appartient l'unité choisit une des options suivantes : Nuée Réparatrice détruite, Immobilisée, Dysfonctionnement, ou perte d'un DOM. Le résultat est immédiatement appliqué à la figurine.

Si un sous-système n'est pas fonctionnel, il ne peut plus être sélectionné.

Surcharge du Système : Les circuits de contrôle de l'**Architector** sont en surcharge, affectant les unités de drones Virai les plus proches. L'unité Virai la plus proche (quelle que soit l'armée) sans dé d'Ordre - hors Probes (Sondes), reçoit un dé d'Ordre tiré du sac **déterminé aléatoirement** en lançant ce dé. L'unité doit agir immédiatement.

Si toutes les unités Virai ont déjà reçu leur(s) dé(s) d'Ordre, l'unité la plus proche qui n'est pas déjà **Down** est positionné sur **Down**.

• FIRST INSTANCE ARCHITECTOR (ARCHITECTE DE PREMIÈRE INSTANCE)

Une **Première Instance** n'est pas un personnage ; toutes les colonies possèdent une seule **Première Instance**. Une **Première Instance** remplace une **Escouade de Commandement Virai (Virai Command Squad)**.

- **Commandement de la Colonie** : Rayon de **Command 15"** et rayon de **Follow** étendu à 10".
- **Download (Téléchargement)** : Si une **Première Instance** est retirée du jeu comme perte, il peut instantanément télécharger son esprit vers une figurine de **Seconde Instance** se trouvant sur la table de jeu. La **Seconde Instance** devient une **Première Instance** et hérite de l'**Initiative (Init)** et du **Commandement (Co)** de la **Première Instance**, ainsi que ses capacités **Leader 2** et **Download (Téléchargement)**. L'armement et toutes les autres statistique de la figurine ayant reçu le **Download (Téléchargement)** ne sont pas modifiées.

VIRAI DRONESCOURGE