

## GHAR REBELS (REBELLES GHAR)

Type d'Arme		Efficace	Portée Longue	Extrême	Valeur d'Impact	Règles Spéciales
Scourer Cannon	- Dispersé	20"	30"	Aucune	2	TR <sub>3</sub>
Scourer Cannon	- Concentré	20"	30"	40"	4	-
Scourer Cannon	- Disrupteur	20"	30"	Aucune	1	Déflagration D <sub>4</sub> , Pas de Couvert, Disrupteur
Gouger Gun		10"-20"	30"	Aucune	2	À Terre, Imprécis
Ghar Plasma Claw		<i>Combat au corps-à-corps uniquement</i>			D <sub>4</sub>	VI Aléatoire
Maglash		10"	Aucune	Aucune	1	2 Attaques
Lugger Gun		20"	30"	Aucune	0	TR <sub>2</sub> , Munitions limitées
Disruptor Discharger		20"	30"	50"	2	-
Disruptor Cannon		20"	30"	Aucune	1	Déflagration D <sub>4</sub> , Pas de Couvert, Disrupteur
Disruptor Bomber		10"-30"	60"	120"	1	SP, Déflagration D <sub>5</sub> , Pas de Servants, Munitions Limitées, Pas de Couvert, Disrupteur
Heavy Disruptor Bomber		10"-30"	60"	120"	2	SPx <sub>2</sub> , Déflagration D <sub>10</sub> , Munitions Limitées, Pas de Couvert, Disrupteur
Mag Gun		20"	30"	60"	1	-
Quad Mag Repeater		20"	30"	Aucune	0	TR D <sub>8</sub> , Enrayement
Mag Light Support		30"	50"	100"	2	TR <sub>3</sub>
Mag Cannon		30"	50"	100"	5	Dégâts Massifs
Plasma Carbine	- Tir Unique	20"	30"	50"	2	-
Plasma Carbine	- Dispersion	20"	30"	Aucune	0	TR
Plasma Lance	- Tir Unique	20"	30"	50"	2	-
Plasma Lance	- Dispersion	20"	30"	Aucune	0	TR <sub>2</sub>
Plasma Lance	- Lance	20"	30"	Aucune	4	Choisir la Cible, Imprécis
Micro-X Launcher	- Tir Direct	20"	30"	Aucune	1	-
Micro-X Launcher	- Surplomb	10-20"	30"	50"	0	SP, Déflagration D <sub>4</sub> , Pas de Couvert
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.*
- **Déflagration D(n).** Les munitions standard ont pour résultat une Déflagration qui cause D(n) touches comme décrit dans les règles sur les *Déflagrations page 33*. Notez que d'autres munitions spéciales sont disponibles, *voir Munitions Spéciales (page 87)*.
- **SP, SPx<sub>2</sub>.** Arme tirant en surplomb comme décrit dans les règles *page 34*. SPx<sub>2</sub> : 2 gabarits.
- **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.
- **SV Aléatoire.** Cette arme a une **Valeur d'Impact** aléatoire en combat au corps-à-corps (D<sub>4</sub>). Cette valeur est établie à chaque tour quand les Ghars font leurs attaques, et la même valeur s'applique à l'ensemble de l'unité pour ce tour de combat. Si un tour de prolongation du combat a lieu, relancez le dé – et ainsi de suite chaque fois que les Ghars se battent.
- **À Terre.** Une unité touchée par une telle arme se jette automatiquement à terre (**Down**) après la résolution des tirs. Peu importe que l'attaque ait causé de pertes ou non, la cible se jette à terre si au moins un tir touche sa cible. Si la cible a un dé d'ordre restant dans la bourse à dés, prenez un dé dans la bourse et placez-le sur l'unité pour montrer qu'elle s'est jetée à terre. Si la cible a déjà utilisé son dé d'ordre, faites pivoter le dé sur la face **Down**.
- **Choisir une Cible.** L'arme peut viser une cible différente du reste de l'unité. Si une unité inclut plus d'une telle arme, elles doivent toutes engager la même cible, et les individus qui n'en sont pas capables ne tirent pas.
- **Imprécis.** La figurine subit une pénalité de -1 Préc.
- **Pas de Servants.** Aucune pénalité n'est appliquée pour l'absence d'une seconde figurine de servant.
- **Munitions Limitées.** Après avoir tiré, jetez un D<sub>10</sub>. Sur un résultat de 10, l'unité n'a plus beaucoup de munitions et ne peut plus effectuer de tirs rapides. Si une unité est déjà basse en munitions, et qu'elle échoue une nouvelle fois au test, elle n'a plus de munitions et ne peut plus tirer avec ses Luggers pour le reste de la bataille.
- **Enrayement :** Un test de Préc obtenant 10 signifie que l'arme s'est enrayée. Résolvez les touches normalement. L'unité qui est enrayée ne peut pas tirer durant son prochain tour, l'équipage se concentrant à remettre l'arme en fonction.



## RÈGLES SPÉCIALES (SUITE)

- **Disrupteur** : Toutes les armes disruptrices sont affectées par les règles suivantes.
  - Une cible touchée par une arme disruptrice ne bénéficie d'aucun bonus de couvert à son jet de Rés contre la touche.
  - Une cible non-Ghar touchée par une arme disruptrice subit 2 marqueurs **Stress** plutôt qu'une seule comme d'habitude. Si la cible est lourdement blindée (c'est-à-dire si sa valeur de Rés contre la touche est supérieure à 10), elle reçoit ces marqueurs **Stress** même si le jet de Résistance a été un succès. (Les cibles lourdement blindées ne reçoivent normalement aucun marqueur **Stress** sauf si elles ratent leur jet de Rés sur un résultat de 10).
  - Une cible Ghar ne reçoit aucune suppression supplémentaire comme décrit ci-dessus. Outre les rares occasions où les Ghars se battent entre eux, il est possible que des tirs ratent leurs cibles et frappent leur propre camp.
  - Si une unité ciblée inclut des **Buddy Drones** (Drones Compagnons), d'éventuelles touches dues aux armes disruptrices peuvent être attribuées à ces drones par le tireur (et pas uniquement les tirs chanceux comme pour les autres armes).
  - Si l'unité ciblée est un **Probe**, elle ne peut réussir son test de Rés que sur un résultat de 1, quelle que soit sa valeur de Rés.

### • 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 **VI**. 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 **VI**, et effectuez un seul test de Res. Dans la pratique, deux **VI** (ou davantage) de faible valeur se combinent pour devenir une seule touche plus puissante. Cela s'avère particulièrement utile quand il s'agit de neutraliser des cibles avec une forte valeur de Rés telles que de gros drones de combat ou des soldats Ghars.

### • 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 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.

### • TIR EN SURPLOMB (SP)

- Effectuez les tirs en SP d'une unité avant les autres armes de cette même unité.
- LdV directe à partir d'un des servants d'une arme SP.
- Tir en Aveugle :
  - Ordre **Fire** uniquement
  - Aucune LdV directe sur la cible (le tir doit cependant être à portée).
  - Le point ciblé n'a pas besoin d'être obligatoirement une figurine. Il peut s'agir de n'importe quel point
  - Seul un résultat de 1 atterrit à proximité du point ciblé (tout résultat de 2 -10 est considéré comme un tir à vide).
  - Un tir en aveugle réussit partent hors cible de D10" +1" par pion **Stress** sur l'unité effectuant le tir.
  - Chaque **Targeter Probe** (sonde cibleuse) attaché à l'unité ciblée réduit la distance parcourue hors cible d'1".
  - Chaque **Targeter Probe** (sonde cibleuse) non-attaché situé à moins d'1" du point ciblé réduit la distance parcourue hors cible d'1".
- Du moment que le tireur a la LDV vers au moins une figurine de l'unité ciblée, n'importe quelle figurine peut être choisie comme point de visée.
- Une pénalité de -2 est appliquée pour tous les tirs en SP (**pas de bonus +1 pour un Ordre Fire**)
- Appliquez les modificateurs lié à une LdV tracée à travers un terrain intermédiaire.
- Si le tir est raté (autre que 10), effectuez une déviation. Sur un 10, il s'agit d'un *tir à vide*.
- Pour une **déflagration**, placez le gabarit directement au-dessus du centre d'une figurine dans l'unité.
- Les touches sont réparties uniformément en commençant par les figurines sous le gabarit.
- La première touche d'un *tir chanceux* obtenu dans le cas d'une arme SP en **déflagration** est choisie par le tireur.
- Divisez par deux (arrondi à l'inférieur) le nombre de touches en **déflagration** contre les unités **Down** ou en course/sprint



#### • ARMURE DE COMBAT GHAR

- Un soldat Ghar en armure de combat a une valeur de résistance (Res) de 12.
- L'armure de combat Ghar est à **l'épreuve des brouillages**. L'armure Ghar est si primitive qu'elle ne peut pas être affectée par les tirs de brouillage. Voir la règle spéciale « à l'épreuve du brouillage » (page 137).
- Les soldats Ghars en armure de combat sont **Large** (Volumineux).
- **Réacteur Plasma**. Toutes les machines Ghar équipées de réacteurs plasma ont la règle spéciale **Réacteur Plasma** suivante :  
Si une figurine avec un réacteur plasma est touché par un **Tir Chanceux** et rate son test de Res, son Réacteur Plasma explose !  
Lancez un D10 pour chaque figurine survivante de l'unité équipée d'un réacteur plasma. **Sur un résultat de 10**, le réacteur de la figurine **explose** aussi, et la figurine devient une perte ou subit des dégâts s'il s'agit d'un véhicule.

#### • 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 (Rés) 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.

#### • PLASMA AMPLIFIÉ (AMPLIFICATEUR PLASMA)

- Si une unité Ghar a un **Plasma Amplifié**, le joueur peut choisir de l'activer au début du tour avant que d'autres dés d'ordre soient tirés. Le joueur annonce quelles unités utilisent leurs amplificateurs et place un dé d'ordre supplémentaire dans la bourse à dés pour chaque unité activée. Placez un marqueur près des unités qui utilisent des amplificateurs, afin qu'il soit clair pour les deux camps quelles unités les utilisent, et quelles unités n'en font pas usage.
- Une unité qui a activé son amplificateur peut utiliser **un dé d'ordre supplémentaire** ce tour-ci.
- Si une unité amplifiée tente d'utiliser son dé supplémentaire et échoue à un test d'ordre sur un résultat de 10, non seulement l'ordre échoue, **mais l'amplificateur est détruit**. Le dé supplémentaire est immédiatement retiré du jeu. L'unité subit un D5 marqueurs **Stress**.
- En *Phase de Fin de Tour*, le premier dé d'ordre retiré de l'unité est le dé amplifié supplémentaire. Quand ce dé est retiré, lancez un D10.  
Sur un résultat de 1-5, l'amplificateur est grillé, l'unité ne peut plus utiliser l'amplificateur et le dé est retiré du jeu.  
Sur un résultat de 6-10, l'amplificateur va bien et peut être utilisé de nouveau, le dé est mis de côté et pourra être utilisé pour activer l'unité à un autre tour, comme précédemment.

#### • PLASMA DUMP (DÉCHARGE PLASMA)

- Un joueur peut libérer la décharge plasma si une unité reçoit l'ordre **Down**. Le joueur doit déclarer que l'unité décharge son plasma quand l'ordre est donné. Une unité ne peut pas libérer une décharge plasma si elle se jette à terre à la suite d'un ordre raté, ou en tant que réaction, ou de quelque autre cause que ce soit – uniquement si elle reçoit l'ordre **Down**.
- Tant que l'unité reste à terre, **les tirs contre elle subissent une pénalité de -2 en Préc**.
- Quand l'unité exécute l'ordre **Down**, toute autre unité (amie ou ennemie) située à moins de 5" de l'unité Ghar qui libère la décharge plasma est automatiquement touchée. Chaque unité subit un D6 touches avec une VI 2. Les unités touchées par la décharge plasma reçoivent 1 suppression comme si elles avaient été touchées par un tir, même les cibles lourdement blindées touchées de cette façon subissent 1 marqueur **Stress** de ce fait.
- La décharge plasma cesse de faire effet dès que l'unité Ghar n'est plus **Down**. Dans le cas d'une unité à DOM2, elle cesse de faire effet dès que l'ordre **Down** n'est plus l'ordre en cours de l'unité.



#### • CRAWLER

Les **Crawlers** franchissent les obstacles de la même façon que des équipes d'armes lourdes. De ce fait, ils ne peuvent pas les franchir en courant (2M+) et doivent faire un test d'**Agi** pour traverser à leur vitesse de déplacement normale (M). Voir *Franchir des Obstacles*, page 22.

#### • GRABBER (TENAILLE)

- Un **Crawler** Ghar équipé d'un **Grabber** peut assister des unités de soldats Ghars en armure de combat, des figurines montées sur Scutters ou d'autres **Wreckers**, et tous les véhicules Ghars.
- Les unités qui peuvent être assistées reçoivent les bonus suivants si elles sont à moins de 5" d'un ou plusieurs **Wreckers**.
- Une unité qui échoue à un test d'agilité (Agi) peut relancer le résultat.
- Quand une unité effectue un jet sur une table de dégâts pour déterminer ses dégâts à l'issue d'un test de Rés raté, le test de dégâts peut être relancé.
- Si une unité est **Down** en *Phase de Fin de Tour* et échoue à son test de récupération, celui-ci peut être relancé.
- Un véhicule qui est immobilisé ou qui subit un dysfonctionnement à son arme peut faire un test de réparation comme s'il possédait la règle **Auto-réparation** (voir page 137).

#### • BOMB FEEDER (ALIMENTATEUR DE BOMBES)

- Une unité équipée de **Disruptor Bomber** ou de **Heavy Disruptor Bomber** ne peut pas tomber à court de munitions si l'unité est accompagnée d'au moins un **Scutter** équipé d'un **Bomb Feeder**.
- Si une unité équipée de **Disruptor Bombers** ou de **Heavy Disruptor Bombers** est accompagné d'au moins un **Bomb Feeder**, l'unité peut effectuer 2 actions de tir **une seule fois par partie**. Le joueur doit déclarer que l'unité utilise son **Scutter** pour tirer deux fois, avant de tirer. L'unité peut tirer deux fois sur la même cible, ou sur deux cibles différentes, comme si elle tirait séparément avec deux ordres successifs.

#### • TECTOR RODS (BAGUETTE TECTRICE)

- **Relance Tectrice**. Quand une unité **Ghar** tire sur une cible, elle peut relancer un tir raté s'il y a au moins une figurine équipé d'un **Tector Rod** à moins de 15" de la cible. Peu importe combien de figurines équipées de **Tector Rods** se trouvent à portée de détection, une unité ne peut relancer qu'un seul tir du fait de leur présence. Quand une cible force à la relance d'une touche (par exemple une touche sur une cible d'infanterie à terre), les relances des tirs ratés sont effectuées en premier, avant les relances des touches.

## 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

### • FLITTER

Les **Flitters Ghars** sont traités exactement comme des **Probes** sauf pour ce qui suit :

- Les **Flitters** ne sont pas très rapides ni agiles comparés à des **Probes**, et ne se déplacent donc que de 15" à la fois au lieu de 20"
- Si une unité ennemie a au moins un **Flitter** à moins de 5" d'elle, tout Ghar qui lui tire dessus ajoute +1 à sa Préc si au moins un Flitter peut être activé avec succès comme noté ci-dessous.
- Les **Flitters Ghars** sont inefficaces pour guider les tirs en SP. Si une unité **Ghar** tire en surplomb, elle ne reçoit aucun bonus des **Flitters**.
- Les **Flitters** et la technologie **Ghar** ne sont guère fiables. Quand vous utilisez un **Flitter** pour bénéficier de son bonus à la Préc, lancez un D10.

Sur un résultat de 1-5, le **Flitter** échoue dans sa mission et vous ne bénéficiez d'aucun bonus.

Sur un résultat de 6-10, le **Flitter** est activé avec succès et l'unité qui tire reçoit un bonus de +1 à sa Préc.

S'il y a au moins deux **Flitters** à portée de la cible, faites un jet pour chacun d'eux – un seul bonus s'appliquera, peu importe le nombre de **Flitters** qui ont réussi.

- Point positif, les **Flitters** sont tellement primitifs qu'ils sont **À l'épreuve du brouillage** (voir page 137).

### • FLITTER BOMB

Les **Flitter Bombs Ghars** sont traités exactement comme des **Probes** sauf pour ce qui suit :

- Les **Flitters** ne sont pas très rapides ni agiles comparés à des **Probes**, et ne se déplacent donc que de 15" à la fois au lieu de 20"
- Les **Flitters** doivent être en contact avec une unité ennemie comme les autres **Flitters** et **Targeters**.

Lorsqu'un **Flitter Bomb** entre en contact avec un ennemi, lancez un D10. Sur 1-5, le **Flitter Bomb** n'explose pas ; laissez la figurine au contact de l'unité ennemi. Le **Flitter Bomb** aura une nouvelle chance au prochain tour. Sur 6-10, le **Flitter Bomb** explose et inflige D3 touches à l'unité. La première touche est allouée à la figurine en contact avec le **Flitter Bomb**, les autres touches étant allouées par le joueur contrôlant l'unité attaquée.

Si une unité est attaquée par deux **Flitter Bombs** ou plus, effectuez un lancer pour chaque **Flitter Bomb** séparément et allouez toutes les touches. Comme aucun test de Préc ou de Force n'est effectué, aucune défense fonctionnant contre ou en conjonction avec ces tests ne peut être effectuée.

- Si une unité est touchée par deux **Flitter Bombs** ou plus en même temps, lancez une seule fois le dé et appliquez la même VI pour chaque touche.
- Les unités touchées par des **Flitter Bombs** ne reçoivent aucun bonus de couvert pour leur jet de Res (charges disruptrices).
- Une cible non-Ghar touchée par un Flitter Bomb ou plus subit 2 marqueurs **Stress**, même s'il s'agit d'une cible lourdement blindée (les unités Ghar ne reçoivent qu'un marqueur **Stress**)

Notez qu'une unité subit 2 marqueurs **Stress** au total, quelque soit le nombre de **Flitter Bombs** qui attaquent en même temps, et ne subit bien évidemment de marqueur **Stress** que si le **Flitter Bomb** explose en infligeant des touches.

- Si l'unité ciblée est un **Probe**, elle ne peut réussir son test de Rés que sur un résultat de 1, quelle que soit sa valeur de Rés.
- Si une unité ciblée inclut des **Buddy Drones**, la touche appliquée à la figurine en contact avec le **Flitter Bomb** peut être allouée par le joueur Ghar au **Buddy Drone**. Celui-ci est automatiquement détruit.
- Point positif, les **Flitters** sont tellement primitifs qu'ils sont **À l'épreuve du brouillage** (voir page 137).

### • TECTORISTS

- Les **Tectorists** ont une valeur de déplacement de 15" au lieu de 20" comme les autres **Probes**.
- Les **Tectorists** se déplacent comme n'importe quel autre **Probe**, à l'exception qu'ils ne peuvent pas entrer dans des terrains infranchissables pour l'infanterie. Mis à part ce point, ils ignorent tous les terrain comme le feraient les autres **Probes**.
- Les **Tectorists** sont **à l'épreuve du brouillage** à la différence des autres Probes.
- Les **Tectorists** bénéficient de la règle Leader qui leur permet de relancer les tests de Res ratés.
- Lorsqu'une unité Ghar tire sur une cible, elle peut relancer un tir raté s'il y a un ou plusieurs **Tectorists** à moins de 15" de la cible. Peu importe le nombre de **Tectorists** à portée, une unité ne peut relancer qu'un seul tir raté grâce à eux.