

THE ISORIAN SHARD (LE FRAGMENT ISORIEN)

Type d'Arme		Efficace	Portée Longue	Extrême	Valeur d'Impact	Règles Spéciales
Plasma Pistol		10"	20"	30"	2	–
Plasma Carbine	- Dispersion	20"	30"	Aucune	0	TR2
Plasma Carbine	- Tir Unique	20"	30"	50"	2	–
Plasma Lance	- Dispersion	20"	30"	Aucune	0	TR2
Plasma Lance	- Tir Unique	20"	30"	50"	2	–
Plasma Lance	- Lance	20"	30"	Aucune	4	Choisir la Cible, Imprécis
Plasma Duocarb	- Dispersion	20"	30"	Aucune	0	TR3
Plasma Duocarb	- Tir Unique	20"	30"	50"	3	–
Plasma Light Support		30"	40"	80"	3	TR3
Plasma Cannon		30"	40"	80"	6	Panne de Plasma
Plasma Bombard		50"	100"	200"	7	Panne de Plasma
Phase Rifle		20"	30"	100"	2	Pas de Couvert, TR D6 (Fire), Tir Concentré
X-Sling		10"	20"	Aucune	0	Déflagration D3
X-Launcher		10-30"	60"	120"	1	SP, Déflagration D5, Pas de Couvert
X-Howitzer		10-50"	100"	250"	2	SP, Déflagration D10, Pas de Couvert
Compressor Torus	- Tir	10"	20"	30"	3/2/0	Compresseur, Pas de Couvert
Compressor Torus	- Corps-à-Corps	Combat au corps-à-corps uniquement			3	Onde de Choc (3 Attaques)
Compression Cannon		10-30"	40"	80"	7/4/2	Compresseur, Pas de Couvert, Cycle
Compression Bombard		10-50"	100"	150"	9/7/5	Compresseur, Pas de Couvert, Cycle
Fractal Cannon		30"	40"	80"	2+1 max 10	Verrouillage Fractal
Fractal Bombard		50"	100"	200"	3+2 max 10	Verrouillage Fractal
Mag Mortar		10-30"	40"	50"	3	SPx2, Déflagration D10, Pas de Couvert
Plasma Grenades		5"	Aucune	Aucune	1	–
Sensor Module		30"	50"	100"	NA	Détecteur de Cible, Pas de Stress
IMTel Stave	- Standard	10"	-	-	3	3 Attaques
IMTel Stave	- Nano Drones Boost	20"	-	-	6	3 Attaques, Déflagration D3, Épuisé

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 D3, D5, D10.** Les munitions standard ont pour résultat une Déflagration qui cause D3, D5 ou D10 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, SPx2.** Arme tirant en surplomb comme décrit dans les règles *page 34*. SPx2 : 2 gabarits.
- **Munitions Spéciales.** L'arme peut également utiliser des munitions spéciales appropriées, selon leur disponibilité, décrites dans les diverses listes d'armées. Voir *Munitions Spéciales (page 87)*.
- **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.
- **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.
- **Panne de Plasma.** Sur un résultat de 10 au jet de Préc pour tirer, non seulement le tir rate, mais la bobine plasma subit une panne temporaire. Pour représenter cet élément, changez le dé d'ordre en cours de l'unité en le faisant pivoter sur la face **Down**.
- **Détecteur de Cible.** Pour le restant du tour en cours, tous les tirs sur une cible touchée au préalable par un *Sensor Module* reçoivent un bonus de +1 à la Préc. Ce bonus ne peut pas être combiné avec des *Targeter Drones* et ne peut pas être cumulé avec d'autres *Sensor Modules*.
- **Pas de Stress.** Une cible touchée par un *Sensor Module* ne reçoit pas de pion *Stress*.
- **Épuisé.** Tout résultat de 10 obtenu sur un jet de For ou de Préc pour toucher indique que l'*IMTel Stave* est temporairement épuisé. Effectuez un test en fin de tour. Lancez D10. 1-5 : le bâton est épuisé. 6-10, le bâton est rechargé et peut être utilisé normalement.
- **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 jusqu'à une valeur maximale de 10.

THE ISORIAN SHARD

RÈGLES SPÉCIALES (SUITE)

- **Compresseur** : Toutes les armes à compression ont une VI qui varie avec la portée.
- **Cycle** : Sur un résultat de 10 obtenu au jet de Préc pour toucher, non seulement le tir est manqué, mais le champ de compression s'effondre et doit être réétabli. Pour représenter cela, faites pivoter le dé d'ordre en cours de l'unité sur **Down** pour montrer que l'arme est en train de cycler.
- **Onde de Choc** : Un Tsan Ra équipé avec un **Compressor Torus** a 3 attaques au corps-à-corps et les touches sont résolues avec une VI 3.
- **Tir Rapide TRD6** : Le fusil à phases a la capacité de tir rapide quand il effectue une action de **Fire**, et le nombre de tirs est rendu aléatoire en jetant un D6. Quand le tir est effectué avec une action **Advance**, l'arme a juste **un seul tir**.
- **Tir Concentré** : Tous les **tirs chanceux** obtenus par le tireur peuvent être alloués à la même figurine, et n'ont pas besoin d'être répartis équitablement parmi toutes les cibles valides de l'unité qui a été visée. Les autres touches sont attribuées normalement.

• ARMURES À PHASES

- Portée < 10", +1 à la valeur de résistance (Res) de la cible (tirs à bout portant et combats à corps-à-corps inclus).
- Portée > 10", +2 à la valeur de résistance (Res) de la cible.
- Une unité équipée d'armures à phases peut effectuer une action de **Down** même si elle a déjà un dé d'ordre – c'est-à-dire que l'unité peut se jeter à terre quand on lui tire dessus, peu importe qu'elle soit, ou non, en train de faire une action. Cela relève du choix du joueur, tout comme toute autre réaction de **Down**. Si l'unité a déjà un dé d'ordre, Tournez-le sur la face **Down**. Si l'unité n'a pas d'ordre ce tour (ou s'il s'agit d'une unité à DOM à qui il reste des dés), prenez un dé d'ordre dans la bourse et donnez un ordre de **Down** à l'unité.

• 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.

MUNITIONS SPÉCIALES

Utilisez un marqueur pour indiquer le point de chute des munitions spéciales utilisées.

Faites un test pour chaque marqueur de munition qui se trouve sur le champ de bataille une fois que les dés d'ordre sont remis dans la bourse à dés en phase de fin de tour.

Sur un résultat de 1-5, les munitions cessent de faire effet et le marqueur est retiré.

Sur un résultat de 6-10, les munitions continuent de faire effet au tour suivant, et le marqueur reste en place.

Beaucoup de munitions ont un rayon d'effet, généralement de 3". Mesurez ce rayon depuis le centre du marqueur.

• GRIP (PRISE)

- Uniquement par des *X-Launchers*, *X-Howitzers* et *Mag Mortars*.
- Utilisez un marqueur pour localiser l'emplacement où atterrit le tir.
- Une unité qui commence son déplacement à moins de 3" d'un marqueur *Grip* doit effectuer et réussir un test d'agilité (Agi).



Échec : L'unité ne peut pas se déplacer de toute cette action. Sur un 10, l'unité subit en plus un pion Stress.

Réussite : L'unité peut se déplacer à vitesse réduite de moitié sauf si un 1 a été obtenu (aucune pénalité dans ce cas).

• Si une unité se déplace à moins de 3" d'un marqueur *Grip*, elle doit s'arrêter et faire immédiatement un test pour déterminer si elle doit s'arrêter ou si elle réduit de moitié le reste de son déplacement.

• Si terrain difficile, effectuez le test *Grip* en premier puis procédez aux autres tests.

• SLINGNET (SLINGNET)

• Uniquement par des *X-Slings* et *Micro-X Launchers*.

• Un *SlingNet* est normalement tiré directement parce que la petite taille du marqueur et la pénalité à la Préc pour le tir en SP rendent le tir en surplomb très peu précis. Cependant, un *SlingNet* peut alternativement être tiré en surplomb en cas d'emploi d'un *Micro-X Launcher*. En cas de tir en SP, la cible est touchée si le centre du socle d'une unité se trouve sous le marqueur, ou si n'importe quelle portion d'un *Weapon Drone* ou d'une cible *Large* (volumineuse) se trouve sous le marqueur de la même façon que décrit pour un gabarit de déflagration standard (page 34).

• Si la cible est touchée par un *SlingNet*, elle ne subit aucun dégât, mais reçoit +1 suppression supplémentaire du fait d'avoir été touchée.

• SCOOT (DISPERSION)

- Uniquement par des *X-Launchers*, *X-Howitzers* et *Mag Mortars*.
- Utilisez un marqueur pour localiser l'emplacement où atterrit le tir.
- Le *Scoot* ne peut affecter que les unités d'infanterie, les unités montées, les unités d'équipes d'armes, les unités de bêtes, les unités de bêtes énormes ou les unités de commandement équivalentes comprenant des créatures vivantes. Elle affecte les unités montées sur motos qui ont des pilotes vivants. Elle ne peut pas affecter les unités de véhicules, même si ces véhicules ont un équipage, excepté les unités de véhicules qui sont à l'épreuve du brouillage - par exemple, les véhicules Ghars. C'est parce que les véhicules qui sont à l'épreuve du brouillage sont des machines ridiculement primitives qui se reposent entièrement sur leur équipage pour les opérer, là où la plupart des véhicules antaréens sont totalement capables de fonctionner sans équipage, au moins pour de courtes périodes.
- Toute unité affectée, quel que soit son camp, qui se trouve à moins de 3" d'un marqueur *Scoot* ne peut pas recevoir d'autre ordre que *Run* ou *Down*, et ne peut pas effectuer d'autre réaction que *Down* (même si elle est en embuscade).



• ARC (TIR EN ARC)

- Uniquement par des *X-Launchers*, *X-Howitzers* et *Mag Mortars*.
- Utilisez un marqueur pour localiser l'emplacement où atterrit le tir.
- Le tir crée une zone ou un arc de siphon énergétique d'un rayon de 3". Cela affecte tout tireur qui tente de tracer la LdV et de tirer à travers l'arc.
- Lancez un D10 pour tout tir traversant chaque Arc avant d'effectuer le test de Préc :
 - Sur un résultat de 1-5, le tir passe à travers l'arc comme normalement.
 - Sur un résultat de 6-10, le tir est détourné ou intercepté par l'arc et rate automatiquement.
- Les armes SP sont affectées si le point visé du tir se trouve à moins de 3" du marqueur.



• SCRAMBLER (BROUILLEUR)

- Uniquement par des *X-Launchers*, *X-Howitzers* et *Mag Mortars*.
- Utilisez un marqueur pour localiser l'emplacement où atterrit le tir.
- Le *Scrambler* n'affecte que les unités ennemies se trouvant dans un rayon de 3" d'un marqueur *Scrambler*. Le *Scrambler* n'affecte pas les figurines qui ont la règle spéciale à l'épreuve du brouillage.
- Annule tous les bonus d'armure si l'unité ciblée se trouve à moins de 3" du marqueur *Scrambler*.
- Si l'unité est un drone armé ou un véhicule, sa valeur de Rés est réduite de -2 tant qu'elle reste à moins de 3" du *Scrambler*.
- Si l'unité inclut des *Buddy Drones*, ils cessent de fonctionner tant que l'unité se trouve à moins de 3" du *Scrambler*. Ils ne sont pas endommagés par ailleurs, et ils peuvent accompagner leur unité parente normalement, mais ils sont rendus inutiles.
- Si l'unité est un *Probe*, elle ne peut rien faire tant que le *Scrambler* est fonctionnel. Peu importe le type de *Probe* dont il s'agit, elle ne fonctionne pas et ne peut pas se déplacer.
- Si une unité se trouve à moins de 3" d'au moins deux *Scramblers*, elle n'est affectée qu'une seule fois (pénalités non-cumulatives).



• NET (FILET)

- Uniquement par des **X-Launchers**, **X-Howitzers** et **Mag Mortars**.
- Déterminez si la munition **Net** touche sa cible en utilisant le gabarit de surplomb standard.
- Si une unité est touchée par une munition **Net**, elle subit des pions Stress au lieu de dégâts, comme suit :
 - X-Launchers D3 +1 Stress
 - X-Howitzer D5 +1 Stress
 - Mag Mortar D6 +1 Stress

Note : Quel que soit le nombre de Stress déjà possédé par l'unité, le nombre total de pions Stress de l'unité est augmenté jusqu'à la valeur obtenue par ce jet de dé si celui-ci est plus élevé. Si la valeur obtenue est égale ou inférieure au nombre de pions Stress déjà sur l'unité, alors aucun pion Stress n'est ajouté.

- Les cibles qui obligeraient normalement à une relance du jet de Préc, comme de l'infanterie à terre ou des motos rapides (*Run*), divisent par deux le nombre de suppressions obtenues, arrondi à l'inférieur.
- Si au moins deux unités sont touchées par une munition **Net**, divisez les suppressions équitablement entre elles, de la même façon que vous le feriez en divisant des touches.

• BLUR (BROUILLAGE)



- Uniquement par des **X-Launchers**, **X-Howitzers** et **Mag Mortars**.
- Utilisez un marqueur pour localiser l'emplacement où atterrit le tir.
- Une unité à moins de 3" d'un marqueur **Blur** subit une pénalité D3 à sa Préc
- Si une unité se trouve à moins de 3" de plusieurs marqueurs **Blur**, lancez un D3 pour chacun d'entre eux et appliquez la plus haute pénalité. N'additionnez pas les pénalités, utilisez simplement celle qui sera la plus élevée.

WEAPON DRONES (DRONES ARMÉS)

- Toutes les mesures se font à partir du châssis de la figurine de **Weapon Drone**.
- Une ligne de vue ne peut pas être tracée à travers le châssis d'un **Weapon Drone**.
- La LdV du **Weapon Drone** est tracée le long du canon de l'arme.
- Si un **Weapon Drone** est touché et rate son test de résistance (Rés), le joueur doit refaire un jet supplémentaire sur la Table de Dégâts des **Weapon Drone**. Voir page 37.
- Si la Res du drone armé est amené à plus de 10, utilisez les règles des cibles lourdement blindées. Voir page 37.
- Les **Weapon Drones** ne sont pas autorisés à effectuer un assaut. Sauf exception. Voir Assauts, page 39
- Les **Weapon Drones** n'effectuent pas de test de moral (sauf si précisé dans leur table de dégâts). Ils s'autodétruisent cependant toujours, comme les autres unités, s'ils subissent un nombre de suppressions égal à leur stat de commandement (Co). Voir Tests de Moral, page 45.

SUBVERTER MATRIX (MATRICE DE SUBVERSION)

- Cible automatiquement les unités ennemies de véhicules, machines, drones et sondes situés à moins de 15" de la figurine portant un **Subverter Matrix**.
- Aucun effet contre les unités ennemies **À l'épreuve du brouillage**.
- Une unité ciblée doit réussir un test de Co (à l'exception d'une sonde qui est détruite automatiquement).
 - Si le test est réussi sur un autre résultat que 1, il n'y a aucun effet.
 - Si le test est réussi sur 1, il n'y a pas d'effet et la matrice de subversion n'affecte plus aucune unité pour l'action en cours, même si d'autres unités sont à portée et devraient normalement effectuer le test.
 - Si le test échoue sur un autre résultat que 10, le joueur adverse doit extraire un de ses dés d'ordre de la bourse à dés et le placer de côté, en vue des deux joueurs. Ce dé est disputé par les IMTels rivaux qui luttent pour l'influence sur le Fragment de combat de l'armée.
 - Si le test échoue sur un résultat de 10, le joueur extrait deux dés d'ordre de la bourse à dés au lieu d'un seul. S'il ne reste pas suffisamment de dés d'ordre dans la bourse, des dés d'ordre qui sont déjà en jeu sont retirés à la place, et le joueur dont les unités sont affectées peut décider quels dés prendre.
- En Phase de Fin de Tour, une fois que tous les tests de récupération nécessaires ont été effectués pour les unités qui possèdent des ordres **Down**, faites un test pour chaque dé d'ordre **disputé**.
Pour chaque dé à tour de rôle, les deux joueurs lancent un D10 – le résultat le plus élevé gagne la dispute (relancez les égalités).
Si le joueur propriétaire du dé gagne, celui-ci retourne dans la bourse à dés.
Si le joueur adverse gagne, le dé d'ordre reste disputé. Les dés disputés ne seront pas utilisés au cours du prochain tour, et un test supplémentaire sera effectué à la fin du tour.



BUDDY DRONES (DRONES COMPAGNONS)

- Les **Buddy Drones** font partie de l'équipement de leur unité et ne sont pas comptés comme des membres de l'unité.
- La LdV peut toujours être tracée à travers les **Buddy Drones** des deux camps, comme s'ils n'étaient pas là (page 25).
- Les **Buddy Drones** ne peuvent pas délibérément être ciblés par le tir ou le combat au corps-à-corps.
- Un **Buddy Drone** est automatiquement détruit si une touche lui est attribuée.
- Dans le cas d'unités lourdement blindées accompagnées de **Buddy Drones**, les touches sur les drones compagnons de l'unité n'entraînent pas de suppression.
- Si une unité se situe à moins de 3" d'un marqueur **Srambler** (Brouilleur), ses **Buddy Drones** sont rendus temporairement inutiles, bien qu'ils puissent continuer de se déplacer avec leur unité parente.

• BATTER DRONE (Drone Déflecteur)

- Un **Batter Drone** projette un champ incurvé, que nous représentons avec le **gabarit déflecteur spécial**.
- Le **gabarit déflecteur** doit être positionné avec le côté convexe tourné vers l'extérieur du drone, et aucune partie du gabarit ne doit se situer à plus de 3" du drone en mesurant depuis son socle.
- Si une unité ennemie trace une LdV et tire à travers le gabarit depuis son côté convexe, elle subit une pénalité de -2 en Préc pour toucher.

• CAMO DRONE (Drone de Camouflage) :

- Une unité qui inclut un drone de camouflage est **Down**, elle ne peut pas être ciblée à des portées supérieures à 10".
- Une unité qui inclut un drone de camouflage est **Down** en réaction au tir d'un ennemi situé à plus de 10", l'unité ne peut plus être ciblée et le tir ennemi rate automatiquement sans effet supplémentaire. Même les tirs en SP qui devraient partir hors-cible ratent leur cible et n'ont aucun effet.
- Une sonde éclairieuse peut compromettre l'effet d'un drone de camouflage si elle se déplace à moins de 10 pouces (25cm) de lui. Voir Sondes Éclairieuses page 120.

• COMPACTOR DRONE (Drone Compacteur)

- Un **Compactor Drone** peut transporter une des choses suivantes : **toutes les motos d'une unité montée, l'arme de soutien d'une unité, une unité entière de Weapon Drones avec tous ses Buddy Drones autres que des Compactor Drones, ou un Fragment de Probes entier**. Les figurines transportées par le drone sont gardées en dehors de la table, et si ce sont des unités, leurs dés d'ordre ne sont pas inclus dans la bourse à dés. Une fois que les unités sont déchargées d'un **Compactor Drone**, leurs dés d'ordre sont placés dans la bourse à dés au début du tour suivant.
- En début de partie, toutes les unités qui sont transportées par des **Compactor Drones** sont gardées en dehors de la table, mais le joueur doit indiquer quels **Compactor Drones** les transportent.
- Les **Compactor Drones** peuvent charger ou décharger quand leur unité fait une action, même une action **Down** consécutive à un test d'ordre raté, ou une réaction. Ils le font toujours à la fin de l'action/ réaction, de la façon suivante :
 - 1) Les unités qui sont montées sur des motos ou des machines comparables peuvent descendre de leurs montures ou y remonter, dès qu'elles effectuent une action/ réaction en utilisant le drone compacteur pour charger ou récupérer leurs machines. L'unité monte/ descend de véhicule à la fin de son action/réaction – c'est-à-dire que si l'unité est descendue et effectue une action de **Run**, elle le fait en tant qu'unité à pied avant de remonter sur ses motos à la fin de son déplacement. Voir *Véhicules*, page 95.
 - 2) Un **Compactor Drone** qui transporte une arme de soutien peut charger ou décharger l'arme dès que son unité effectue une action/ réaction, en chargeant une arme dans le compacteur ou en le déchargeant, selon les besoins. L'arme est chargée/ déchargée à la fin de l'action/ réaction de l'unité.
 - 3) Un **Compactor Drone** qui transporte une arme et qui accompagne une unité montée peut échanger les machines de l'unité et son arme simultanément.

Tout ce qui est transporté par un **Compactor Drone** est invulnérable tant qu'il demeure chargé. Cependant, si un **Compactor Drone** est détruit, tout ce qu'il portait est automatiquement déchargé. Si l'équipement déchargé fait partie de l'équipement alternatif d'une unité, l'unité doit décider de quel équipement elle souhaitera se servir dorénavant. L'équipement qui n'est pas utilisé est perdu. Si des montures sont déchargées de cette façon, les pilotes doivent remonter de façon conventionnelle, c'est-à-dire qu'ils doivent renoncer à un ordre **Fire** pour monter sur leurs véhicules, comme décrit dans la section *Véhicules*, page 95.

• GUN DRONE (Drone Arme à Feu)

- Armé d'un **Plasma Carbine** (sauf si indication contraire sur la liste d'armée).
- Utilise la Préc de l'unité à laquelle le **Gun Drone** fait partie pour ses tirs.

• MEDI-DRONE

- Les **Medi-Drones** dans des armées humaines ne peuvent soigner que des victimes humaines – ils ne peuvent pas s'occuper de machines ou de créatures non-humaines.
- Toute unité alliée située à moins de 5" d'une figurine de **Medi-Drone**, y compris l'unité qui inclut le drone, peut relancer 1 test de Rés raté à chaque fois qu'on lui tire dessus, qu'elle se bat au corps-à-corps, ou qu'elle subit des dégâts de toute autre façon que ce soit.
- Si une unité se situe à moins de 5" d'au moins deux **Medi-Drones**, elle peut relancer un test de Rés raté pour chaque **Medi-Drone** à portée.
- Les relances de **Medi-Drones** peuvent s'ajouter aux relances de **Medi-Probes**, donc une unité à portée d'un **Medi-Drone**, d'un **Medi-Probe** et d'un **Medic**, aura trois relances.

• NANO DRONE

- **Bouclier cinétique.** Les tirs contre l'unité subissent une pénalité de -2 en Préc.
- **Enveloppe hyperluminique.** L'unité NuHu bénéficie d'un bonus de +2 en Rés à des portées inférieures ou égales à 10", de +3 à des distances supérieures à 10", et de +4 contre des attaques en *Déflagration*.
- **Augmentateur de l'IMTel Stave.** Améliore l'efficacité du *IMTel Stave* (bâton IMTel) comme indiqué dans le profil de l'*IMTel Stave*.

• SHIELD DRONE (Drone Bouclier)

Si l'unité possédant un *Shield Drone* est touché par un tir ennemi, lancez D10 :

- 1 = tir bloqué, drone OK
- 2-9 = tir bloqué, drone détruit
- 10 = drone OK, tir touche la cible !

• SPOTTER DRONE (Drone Éclairer)

- **Relances d'Éclairer :** Relance un test de Préc raté (à l'exception des tirs à vide) - LdV du *Spotter Drone* sur la cible nécessaire.
- **Reconnaissance en SP :** Tir en SP considéré en ligne directe si le drone a une LdV sur la cible.
- **Repérage indirect en SP :** Connexion en réseau avec un drone à moins de 20" pour LdV directe. La relance ne s'applique pas.

• SYNCHRONISER DRONE (Drone Synchroniseur)

- Une unité peut synchroniser ses actions avec une autre unité issu du même réseau de communication.
- Une unité avec un *Synchroniser Drone* recevant un ordre peut passer un test d'ordre pour se synchroniser avec une autre unité situé à moins de 10".
 - Test réussi : le joueur prend un dé d'ordre du sac et peut le donner à cette seconde unité de façon habituelle.
 - Test raté : la synchronisation n'est pas effectuée. Il n'y a aucun autre effet.
- Le test de synchronisation est effectué APRÈS que l'unité effectuant une synchronisation ait effectué n'importe quel mouvement résultant de son action et après avoir résolu l'intégralité de son action (y compris les réactions ennemies). Si le *Synchroniser Drone* est détruit durant l'action de l'unité, la synchronisation ne peut pas être effectuée.
- Une unité peut se synchroniser avec une seule unité à la fois, et elle doit effectuer un test différent pour se synchroniser à chaque tour, mais elle peut tenter de se synchroniser avec différentes unités à chaque occasion si le joueur le désire.
- Une unité qui a été synchronisée ne peut pas se synchroniser avec une autre unité.
- Une unité de commandement avec la règle *Follow* (Poursuite) qui possède un *Synchroniser Drone* doit choisir une des deux options. Si une des deux options est choisie, l'autre option n'est alors pas disponible durant ce tour.
- Une unité avec un *Synchroniser Drone* étend la portée de la règle *Follow* (Poursuite) à 10".
- Le Dé d'Ordre synchronisé est traité de la même manière que s'il avait été tiré aléatoirement du sac à dés, et considéré comme n'importe quel autre dé tiré aléatoirement ; par exemple, il peut être bloqué par une option d'armée *Block!* (Blocage !).

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

• TARGETER PROBE (SONDE CIBLEUSE)

- Un **Targeter Probe** peut marquer une unité ennemie individuelle en se déplaçant au contact de n'importe quelle figurine de cette unité. L'unité demeure marquée tant que le cibleur est au contact. Si l'unité ou la cible s'éloigne, ou si la figurine marquée est retirée du jeu en tant que perte, l'unité cesse d'être marquée. Il n'y a pas de limite au nombre de cibleurs qui peuvent marquer une unité.
- Tout ennemi qui tire sur une cible marquée ajoute +1 à sa valeur de Préc pour chaque **Targeter Probe** qui marquel'unité ennemie, jusqu'à un maximum de +3. Les armes en surplomb ne reçoivent pas ce bonus, mais appliquent les règles ci-dessous.
- Si un ennemi tire en surplomb sur une cible marquée par des **Targeter Probes**, au lieu d'ajouter +1 à la Préc du tireur pour chaque **Targeter**, tout tir qui manque et part hors-cible réduit la distance de dérive d'1" pour chaque **Probe**. Par exemple, une unité marquée par deux **Probes** subira une touche directe si le tir part hors-cible de 2" ou moins.
- Les **Targeter Probes** ne sont jamais touchées par les tirs dirigés contre l'unité qu'elles marquent.
- Les **Targeter Probes** qui marquent une unité peuvent se faire tirer dessus par cette unité ou d'autres unités ennemies qui peuvent tracer une LdV vers un **Probe** ou la figurine qu'elle marque. Si plus d'un **Targeter Probe** marquent la même unité, alors toutes les touches obtenues sont réparties entre tous les cibleurs et non un seul.

• MEDI PROBE (MÉDI-SONDE)

- Les **Medi Probes** dans les armées humaine ne peuvent soigner que des victimes humaines – elles ne peuvent pas s'occuper de machines ni de créatures non-humaines.
- Toute unité alliée située à moins de 5" d'une figurine de **Medi Probe** peut relancer un test de Rés raté chaque fois qu'on lui tire dessus, qu'elle se bat au corps-à-corps ou qu'elle subit des dégâts pour quelque raison que ce soit.
- Si une unité se trouve à moins de 5" d'au moins deux **Medi Probes**, elle peut relancer un test de Rés raté pour chaque **Medi Probe** à portée.
- Les relances liées aux **Medi Probes** peuvent être additionnées aux relances dues à des **Medi Probes** de type compagnon ou à des médics, si bien qu'une unité à portée d'un **Medi Probe** et d'une médi-sonde aura deux relances.
- Souvenez-vous – un test de Rés relancé ne peut pas être relancé une seconde fois, même si une unité aurait normalement le droit à des relances multiples dues à la présence de multiples **Medi-Drones** ou **Medi Probes**, ou pour toute autre raison.

• SCOUT PROBE (SONDE DE RECONNAISSANCE)

- Vision Indirecte en SP. Si une unité tire en surplomb (SP) et n'a pas la LdV vers la cible, son propre **Spotter Drone** peut observer la cible en se branchant sur le réseau d'une **Scout Probe** alliée située à moins de 20". Si la sonde relais a la LdV vers la cible, l'unité qui tire compte comme ayant elle aussi la LdV vers la cible. Voir *Tir en Surplomb*, page 33.
- Si un **Scout Probe** se situe à moins de 10" d'une unité ennemie protégée par un **Camo Drone**, elle peut se brancher sur le réseau d'un **Spotter Drone** allié situé à moins de 20", et l'effet du **Camo Drone** est annulé pour ces unités. Cela veut dire que la cible peut être visée à des portées supérieures à 10", bien que la cible comptera toujours comme étant **Down** pour peu qu'elle ait un ordre **Down**. Voir *Drone de Camouflage*, page 112.

• ISO-DRONE (DRONE ISO)

Lent. L'Iso-Drone est *lent*.

À l'épreuve du Brouillage. L'Iso-Drone *à l'épreuve du brouillage*.

Bouclier d'Isolation. Une figurine est protégée par un **Iso-Drone** tant qu'elle se trouve à moins de 5" d'un **Iso-Drone**. Les **Iso-Drones** sont protégés par le propre bouclier. Une unité est protégée tant que toutes ses figurines, **Buddy Drones**, équipement ou armes inclus, se trouvent à moins de 5".

- Les **Boucliers d'Isolation** protègent contre les différentes pénalités et restrictions dûes aux règles des environnements dangereux ou précisées dans les règles spéciales d'un scénario.
- Une unité qui est protégée par un **Bouclier d'Isolation** est considéré comme *à l'épreuve du brouillage* de la même façon que pour le drone lui-même.