

MANUEL DE DÉMARRAGE RAPIDE

Cette introduction a été conçue pour guider les nouveaux joueurs et leur apprendre les bases de notre jeu en donnant un aperçu de ses mécanismes. On y décrit une brève rencontre entre quelques figurines et on y explique comment le tour se déroule, comment les figurines bougent et tirent et comment les escouades reçoivent et agissent d'après les ordres.

CONCORDE VS GHAR !

Pour commencer, prenons six soldats de choc de la Concorde et deux de nos figurines Ghar. Ce sont toutes des figurines d'Infanterie et ils combattent en escouade. Organiser les figurines en deux escouades séparées de trois figurines de soldats de choc de la Concorde et une escouade de deux Ghars.



Libérer un peu d'espace sur une table ou sur le sol si vous préférez. Placez l'escouade Ghar d'un côté de la table et les 2 escouades de la Concorde à l'opposé avec environ 20" de distance de séparation. Les figurines d'une **même** escouade doivent rester ensemble en **formation**, assurez vous qu'aucune figurine de l'escouade soit à plus d'1" du groupe. Les figurines d'escouades **différentes** doivent garder une distance de plus d'1", assurez vous que les 2 escouades de la Concorde soient suffisamment séparées.

Chaque camp possède 1 Dé d'Ordre d'une couleur spécifique pour chaque escouade. Dans notre cas, nous avons besoin de

2 dés de la Concorde (Vert) et 1 dé Ghar (Gris). Prenez ces 3 dés et mettez-les dans un sac ou autre récipient opaque. Une fois ceci fait, nous sommes prêt à commencer.



www.gatesofantares.com

Remerciement : Slayer of gods, Johnson89 & Durgrim l'ancien.

TOUR 1

Pour commencer le tour, tirer au hasard un dé d'ordre du sac. S'il s'agit d'un dé de la Concorde, l'une des escouades de la Concorde peut effectuer une action. S'il s'agit d'un dé Ghar, l'escouade Ghar peut effectuer une **action**. Pour l'exemple, admettons que nous avons pioché un dé de la Concorde.

++ ACTION DE LA CONCORDE ++

Il y a 2 escouades de la Concorde mais seulement une peut faire une action, choisissez celle que vous voulez. Placez le dé à côté de l'escouade et tournez le de façon à montrer l'action que vous voulez effectuer. Il y a 6 actions différentes décrites ci-dessous :

- Run (Course)** L'escouade se déplace.
- Fire (Feu)** L'escouade tire avec ses armes
- Advance (Progression)** L'escouade se déplace et tir - L'escouade se déplacera moins loin qu'avec l'action *course* et tirera moins bien qu'avec l'action *feu*.
- Down (À terre)** L'escouade se jette au sol pour se protéger.
- Rally (Ralliement)** Si l'escouade est déjà stressée car elle s'est fait tirer dessus, elle peut faire une action ralliement pour récupérer.
- Ambush (Embuscade)** L'escouade ne fait rien et attend une chance de faire une action plus tard. (Réaction)

Ne vous occupez pas des actions à terre, ralliement et embuscade pour le moment. Vous pourrez regarder et apprendre leurs effets plus tard dans le Livre des règles de Beyond the Gates of Antares. Les actions course, feu & progression sont ceux qu'il faut apprendre et maîtriser en premier. Pour l'explication, voyons ce qu'il se passe pour chacune d'entre elles.



Course !

Tournez le dé d'ordre pour montrer que l'escouade est entrain de courir. Maintenant, bougez l'escouade de 10" vers les Ghars. Utilisez un mètre ou une règle pour mesurer la distance et bouger chaque figurine au besoin. Vous n'avez pas à les déplacer jusqu'à la distance maximale de 10", vous pouvez toujours les bouger d'une moindre distance. Une fois que toutes les figurines ont bougé, elles doivent rester en formation de telle sorte qu'aucune figurine ne soit à plus d'1" de l'escouade. Laissez le dé d'ordre à côté de l'escouade pour montrer qu'elle a effectué une action Course à ce tour. L'action est désormais résolue.



Feu !

Tournez le dé pour montrer que l'escouade tire avec ses armes. Dans notre cas, les soldats de Choc de la Concorde sont armés avec les polyvalentes **carabines à plasma** qui peuvent tirer 1 seul tir très puissant ou 2 tirs rapides. Notre ennemi est protégé par une épaisse exo-armure, donc nous allons choisir le tir puissant.

Prenez 1D10 pour chaque tir. Nous avons 3 soldats dans l'escouade avec un tir chacun donc nous avons besoin de 3 dés. Jetez les dés.



Pour réussir à toucher un ennemi, le tireur a besoin d'obtenir un résultat égal ou inférieur à la caractéristique **précision** de la figurine. La précision d'un soldat de choc est 5 mais nous ajoutons le bonus de +1 car l'escouade effectue une action Feu pour tirer, ce qui signifie que les soldats prennent le temps de viser avec leurs armes. Ainsi chaque résultat de 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 est une **touche** alors qu'un 7, 8, 9 ou 10 est un **échec**. Remarquez que le "0" sur le dé indique la valeur 10 plutôt que zéro. Imaginons que nous avons obtenu 3, 5 et 8, ce qui nous donne 2 Touches et 1 Échec.

Portée...

A longue portée, il est plus difficile de toucher sa cible. Dans le cas de la carabine à plasma, une cible est à longue portée si elle est à plus de 20" de distance et à portée extrême si elle est à plus de 30". Si la cible est à longue portée, retirer 1 à la précision du tireur. Si la cible est à portée extrême retirer 2 à la précision. D'autres paramètres peuvent réduire ou accentuer la difficulté pour toucher; par exemple, nous avons vu qu'une escouade effectuant une action feu recevait un bonus de +1 pour un tir ajusté.



Chaque touche est assignée à une figurine spécifique de l'escouade ciblée. Les Touches doivent être allouées le plus équitablement possible. Nous avons 2 touches et 2 figurines dans l'escouade Ghar, il est évident que dans ce cas, chaque figurine subit 1 touche. Si nous avons obtenu seulement 1 touche, le joueur Ghar aurait choisi quelle figurine aurait été touchée. Si nous avons 3 touches, le joueur Ghar aurait choisi laquelle des deux figurines aurait été touchée 1 fois et laquelle 2 fois.

Pour assigner une touche, placez le dé à côté de chaque figurine subissant un touché.



Une figurine touchée doit passer un test pour voir si le tir est mortel ou s'il est dévié par l'armure du soldat. Il s'agit d'un test de **résistance**. Le test est effectué par le joueur dont l'escouade a été ciblée en utilisant la **valeur de résistance**. Les Ghar ont une très haute valeur de résistance de 12, les rendant très difficile à tuer. Néanmoins, comme certaines armes sont plus puissantes que d'autres, nous leur donnons une valeur d'impact, qui est déduite de la valeur de résistance

de la cible. Une carabine à plasma a une **valeur d'impact** de 2, la valeur de résistance est donc réduite de 12 à 10.

Pour passer un test de résistance, lancez les dés de touche alloués à la figurine. Comme pour un test de précision, le résultat doit être égal ou inférieur à la valeur testée pour être une réussite. Si le résultat est supérieur à la valeur, le test est échoué.

Si le test est un succès, la figurine n'est pas blessée et s'il est raté, la figurine est retirée du jeu comme perte. Comme notre Ghar a une valeur de résistance de 10, nous pouvons imaginer qu'il est impossible pour eux d'échouer leurs test de résistance puisqu'il est impossible d'obtenir plus que 10 sur un D10 ! Néanmoins, les choses ne sont pas aussi terrible qu'elles semblent car les résultats de 10 sont **toujours un échec**, il y a donc toujours une chance d'échouer. De manière similaire, les résultats de 1 sont **toujours un succès** donc même si des modificateurs réduisent une valeur à zéro ou moins, il y a toujours une chance de réussir. C'est un principe générale lors de n'importe quel test de caractéristique en jeu : 1 est toujours un succès et 10 toujours un échec.



Imaginons que nos Ghars passent leurs tests de résistance, obtenant un 6 et un 7. Ils ont encaissé le tir ennemi comme on pouvait si attendre grâce à leurs exo-armures. Néanmoins, parce qu'ils ont été touchés par un tir ennemi, l'escouade Ghar subit du stress. Pour symboliser cela, prenez un marqueur stress ou un cadran stress et tournez-le sur 1 et placez-le à côté de l'escouade Ghar.

Le tir est désormais terminé. Laissez le dé d'ordre à côté de l'escouade de la Concorde pour montrer qu'elle a tiré. L'action est résolue.

PILONNAGES & CIBLES BLINDÉES

Si la cible a une valeur de résistance de 11 ou plus après application des modificateurs alors elle ne recevra pas de marqueur stress à cause des touches qui ne parviennent pas à infliger de pertes. Comme les tirs de notre carabine à plasma réduisent la valeur résistance des Ghar à 10, l'escouade inflige un marqueur stress alors que les tirs n'ont pas réussi à pénétrer l'armure des Ghar. Pilonner l'ennemi est vital pour dominer une force ennemie - Plus une escouade a de marqueurs stress, plus il sera difficile pour elle d'effectuer des actions.



Progression !

Tournez le dé d'ordre pour montrer que l'escouade effectue une action progression. L'action progression est simplement un mouvement suivi d'un tir. Néanmoins, le mouvement est de 5" contre 10" pour une action course et le tir ne bénéficie pas du bonus +1 à la précision pour un tir ajusté. Progression est un bon compromis permettant à une escouade de bouger et tirer en même temps, mais de manière moins efficace qu'en choisissant une action feu ou course.

Pour effectuer une action progression, bougez votre escouade de la même façon que pour une action course mais de seulement 5" et non 10". Une fois que l'escouade a bougé, elle peut tirer. Cela fonctionne exactement de la même façon qu'avant sans le bonus +1 en précision, ce qui signifie qu'un résultat de 5 ou moins touchera. Admettons que nous obtenions exactement les mêmes résultats qu'avant. L'unité ciblée subit un marqueur stress puisqu'elle a été touchée. L'action est ensuite résolue.

TIR ET PROGRESSION...

Si vous utilisez quelques actions Feu et Progression avec l'escouade de la Concorde utilisant les valeurs vues précédemment, vous assimilerez rapidement les principes du Tir. Vous aurez aussi un bon aperçu du déroulement d'un conflit en face à face entre quelques soldats de choc et les troupiers Ghars - et ce n'est pas réjouissant pour la Concorde n'est ce pas ?! Cependant, ne vous inquiétez pas, la force de la Concorde du set de démarrage a suffisamment d'autres armes capables pénétrer les exo-armures Ghars.



++ ACTION DES GHARS ++

Une fois que la première escouade a résolu son action, un deuxième dé d'ordre est tiré du sac sans regarder de la même manière qu'auparavant. Peu importe quel joueur tire le dé et normalement nous alternons - Un joueur au tour 1, l'autre joueur au tour 2, etc.- ou alors nous demandons à un spectateur de tirer le dé pour les joueurs. Pour les besoins de l'exemple, imaginons que nous avons tiré le dé d'ordre Ghar.

L'escouade Ghar a exactement les mêmes choix d'ordre que l'escouade Concord : course, feu, progression, etc. Comme avant, nous allons nous concentrer sur les 3 premières actions pour l'instant. Quelque soit l'action que les Ghars souhaitent effectuer, ils doivent passer un **test d'ordre** pour faire une action en raison du marqueur stress qu'ils ont reçu. Si une escouade n'a pas de stress, elle peut faire une action sans avoir à faire un test d'ordre. Si une escouade a 1 marqueur stress ou plus, elle doit d'abord passer un test d'ordre.

Imaginons que le joueur Ghar décide de faire une action **progression**. Le dé d'ordre est placé à côté de l'escouade pour indiquer l'action progression, mais avant qu'elle ne résolve l'action, un test est nécessaire. Pour effectuer un test d'ordre, lancez 1D10 et comparez le résultat à la valeur de commandement de l'escouade. L'escouade Ghar a une **valeur de commandement** de 7 mais il est réduit du nombre de marqueur stress qu'elle possède. Dans notre cas, l'escouade a

1 marqueur donc le commandement est donc réduit à 6. Si le résultat du dé est 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 le test est réussi et si le résultat est 7, 8, 9 ou 10, c'est un échec.

Imaginons que le résultat soit 3, les Ghars réussissent le test.



Quand une escouade tente un test d'ordre alors 1 marqueur stress est automatiquement retiré que le test soit un succès ou un échec, sauf si le dé est un 1 ou un 10. Si le résultat est 1, le test est toujours une réussite et 2 marqueurs sont retirés (si c'est possible). Si le résultat est un 10, le test est toujours un échec et aucun marqueur n'est retiré.

Notre escouade Ghar a réussi son test, elle retire le marqueur stress et peut effectuer l'action progression. Si l'escouade avait échoué, elle n'aurait pas pu faire l'action voulue et aurait à la place reçu l'action à terre. L'action à terre représente le fait que l'escouade perd un tour pendant que les soldats gardent la tête baissée, cloués sur leur position. Si le test des Ghars avait échoué, nous aurions tourné le dé d'ordre sur la face à terre et leur tour serait terminé.

Les Ghars réalisent une action progression donc ils se déplacent et tirent. Les figurines bougent de 5" de la même façon que l'escouade de la Concorde auparavant puis ils tirent avec leurs **canons abrasifs**. Ils doivent choisir une des escouades ennemies à prendre pour cible. Lorsque une escouade tire, elle le fait avec toutes ses armes sur la même cible. Il y a quelques exceptions mais nous n'avons pas à nous en préoccuper pour l'instant. Donc, le joueur Ghar doit décider sur quelle escouade de la Concorde il tire. Admettons que l'escouade prenne sa revanche et tire sur l'escouade de la Concorde qui lui a tiré dessus - l'escouade qui a un dé d'ordre indiquant feu.

Les Ghars ont le choix entre 3 différents modes de tir avec leurs canons abrasifs : dispersé, concentré et disruptif. Le premier est utile pour éliminer les groupes d'infanterie, le second est un tir très puissant plus utile contre les cibles très résistantes, et le dernier est peu précis mais permet d'attaquer plus efficacement les ennemis à couvert. Dans notre cas, le mode de tir dispersé est préférable. Il s'agit d'un tir rapide qui donne au fantassin Ghar pas moins de 3 tirs.

Lancez 3D10 pour chaque soldat Ghar qui tire, donc 6 Dés au total. Les Ghars ont une **valeur de précision** de

5. Elle subit une pénalité de -1 si le tir est à longue portée, plus de 20" dans le cas du canon abrasif. Si le tir est à longue portée, la précision des Ghars est réduite de -1 supplémentaire car ils effectuent un tir rapide à longue portée (-2 au total). Nos escouades ont commencé la partie assez proches, donc imaginons que les Ghars ne sont pas affectés par ces modificateurs et ont donc besoin de 5 ou moins pour toucher. Pour l'exemple, les résultats sont 2, 4, 5, 6, 8 et 10, pour un résultat de 3 touches. Notez que si nos escouades étaient séparées de plus de 20", la précision des Ghars aurait été réduite à 3 et le jet ci-dessus aurait donné 1 seule touche. La portée est importante !



Les trois touches sont allouées par le joueur de la Concorde, 3 touches contre 3 figurines, donc une touche par figurine. Le joueur de la Concorde effectue maintenant les tests de résistance. Les soldats de la Concorde ont une valeur de résistance de 7 et le canon abrasif utilisé en mode dispersé possède une valeur d'impact de 2, réduisant donc la résistance à 5, les soldats de la Concorde ont donc besoin de 5 ou moins pour éviter les pertes. Donnons comme exemple un 3, 5 et 8 signifiant que 2 figurines ont réussi leurs tests et survivent alors qu'une figurine est retirée comme perte. Retirez la perte du jeu puis placez un marqueur stress indiquant 1 à côté de l'escouade de la Concorde puisqu'elle s'est faite tirer dessus et touchée. L'action progression du joueur Ghar est désormais terminée. Nous ne décrivons pas les actions course ou feu avec les Ghars, mais faites-les si vous en sentez le besoin. Si les Ghars effectuent une action feu, alors ils ont le bonus de +1 à leur précision.



++ ACTION DE LA CONCORDE ++

Le dernier dé d'ordre est finalement tiré du sac et il s'agit du deuxième dé de la Concorde. Un dé d'ordre ne peut être donné qu'à une escouade n'ayant pas déjà un dé assigné, donc il ne peut s'agir que de l'escouade restante. Imaginons que l'escouade tire sur les Ghars avec une action feu comme précédemment et une nouvelle fois inflige un marqueur stress mais aucune perte. Pratiquez la séquence de tir si vous le voulez et rappelez vous que les Ghars réussiront leurs tests de résistance sur tout autre résultat que 10.



++ FIN DU TOUR ++

Tous les dés d'ordre ont été utilisés, ce qui signifie que le 1er tour est terminé. Dans notre exemple, nous avons seulement trois escouades et donc seulement 3 dés d'ordre, mais dans la plupart des parties une armée aura une force plus conséquente et plus de dés. A la fin du tour, les dés d'ordre sont remis dans le sac prêts pour le prochain tour

FIN DU TOUR...

Parfois vous aurez l'option de garder un dé en jeu d'un tour sur l'autre, par exemple si vous avez une escouade de moto-jets, elles peuvent garder une action course d'un tour sur l'autre, tandis que si vous avez une escouade en embuscade, elle peut garder son action embuscade pour le prochain tour. Ce sont des choix courants que le joueur peut faire, mais si une escouade est à terre alors elle doit passer un test pour que le dé d'ordre soit remis en jeu à la fin du tour.

Bien que nous ne nous occuperons pas des détails maintenant, il est important de savoir que lorsqu'une escouade se jette à terre,



elle ne se relève pas toujours! Parfois elle reste au sol au prochain tour. Plus elle a de marqueurs stress, plus il est difficile pour une escouade de se remettre sur pieds, donc une cible peut être clouée au sol et rendue inefficace même si elle n'est pas détruite.

TOUR 2

Chaque tour suit les mêmes règles de tirage de dé du sac : allouez chaque dé à une escouade et résolvez les actions qui en découlent. Imaginons qu'un dé d'ordre de la Concorde soit tiré en premier une nouvelle fois et donnons ce dé à l'escouade de 3 soldats. L'autre escouade a seulement 2 survivants et a un marqueur stress, il faudrait donc un test avant de réaliser une action.

++ ACTION DE LA CONCORDE ++

Nous savons que l'escouade Ghar a déjà un marqueur stress et nous allons tirer avec une action feu en utilisant à nouveau le tir unique. Donc on lance 3 Dés ayant besoin de 6 ou moins pour toucher, comme avant (valeur de précision 5 +1 pour Tir ajusté). Disons que nos tirs infligent une touche et que le joueur Ghar réussit à résister. Comme les Ghars réussissent leurs tests sur n'importe quel jet sauf 10, cela arrivera sûrement. Comme l'escouade Ghar a été touchée, elle subit un nouveau stress, tournez le cadran du marqueur pour indiquer 2 stress. C'est important !

L'escouade Ghar a maintenant 1 marqueur stress pour chaque figurine dans l'escouade : 2 stress pour 2 figurines. Si une escouade subit des tirs et a 1 marqueur stress ou plus par figurine, elle doit effectuer un **test de déroute**. Pour effectuer un test de déroute, lancez 1D10 et si le résultat est égal ou inférieur à la **valeur de commandement** de l'escouade, le test est réussi. S'il est supérieur, le test échoue. Comme décrit précédemment pour les tests d'ordre, la valeur de commandement est réduite de -1 pour chaque marqueur stress que l'escouade possède. Les Ghars ont un commandement de 7 et 2 marqueurs stress, donc ils ont besoin de 5 ou moins pour réussir le test. Le joueur Ghar lance le dé et imaginons qu'il échoue et obtient un 8. Quand une escouade échoue à un test de moral, elle est immédiatement à **terre** s'il lui reste au moins la moitié de ses figurines encore en jeu, et si ce n'est pas le cas (- de 50% des figurines de l'escouade) elle est **détruite**. Dans notre exemple, l'escouade se jette au sol. Prenez le Dé Ghar du sac et placez le pour indiquer une action à terre à côté des Ghars.

TAILLE D'ESCOUADE...



Nous utilisons de très petites escouades pour notre initiation et normalement elles sont légèrement plus grandes, 5 figurines ou plus pour les soldats de choc de la Concorde et 3 ou plus pour les Ghars, donc cela prend plus de temps pour que les escouades atteignent le point où elles doivent passer un test de déroute.

++ ACTION DE LA CONCORDE ++

Il ne reste plus qu'un dé dans le sac puisque le dé Ghar a déjà été assigné avec une action à terre. C'est une bonne nouvelle pour le joueur de la Concorde puisque cela signifie que les Ghars ne pourront pas agir durant ce tour. L'escouade de la Concorde a aussi un marqueur stress, elle aura donc besoin d'un test d'ordre avant de faire l'action choisie. Les troupes de choc ont une valeur de commandement de 8 donc même avec la pénalité de -1 dû au marqueur stress, l'escouade réussira probablement son test. (un jet de 7 ou moins). Admettons que le test est réussi. L'escouade retire le marqueur stress et peut effectuer son action.

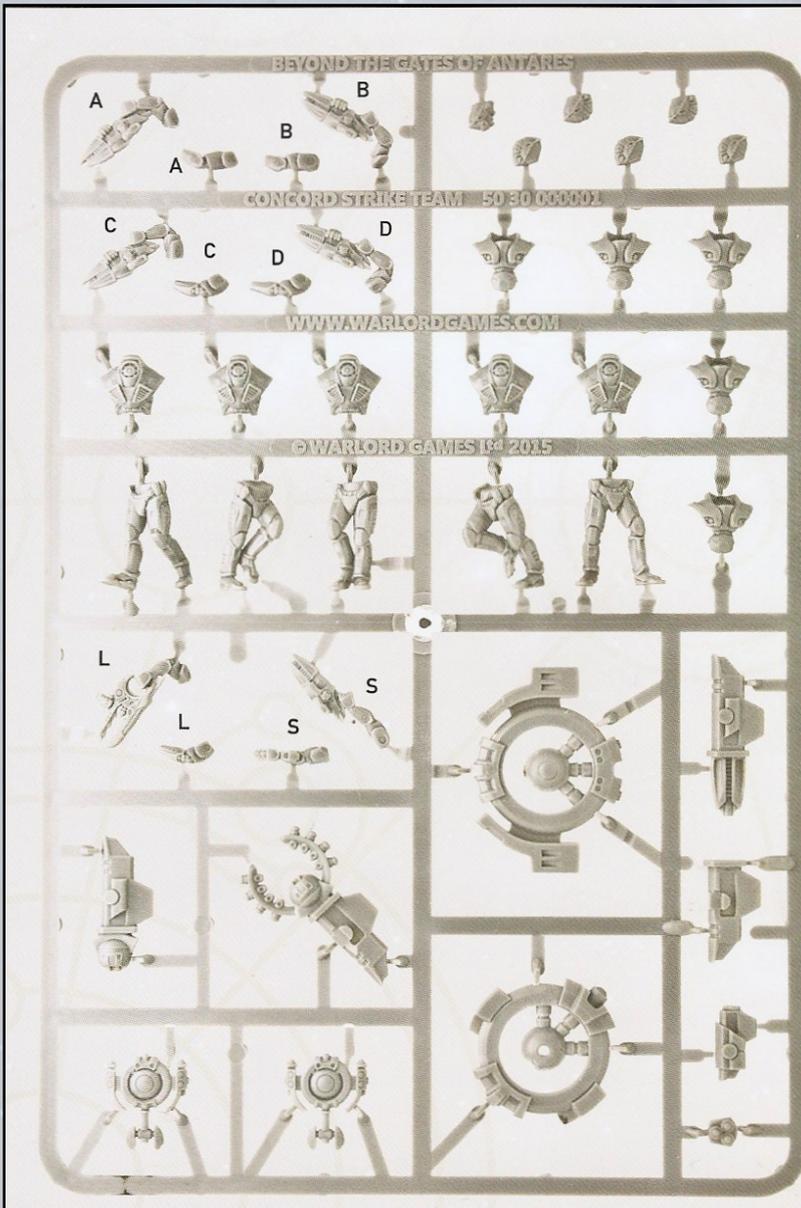
Plutôt que de décrire à nouveau les actions, voyons les options qui s'offrent à nous.



Nous pourrions nous concentrer sur l'action feu et essayer d'augmenter le nombre de marqueur stress sur les Ghars pour

les forcer à rester au sol. Nous savons qu'ils peuvent essayer de se relever à la fin du tour mais plus ils auront de marqueur stress, plus il sera difficile de réussir. De plus, à chaque fois que les Ghars subiront du stress, ils devront effectuer un test de moral. A moins qu'une escouade ait aussi subi des pertes, généralement un test de déroute pourra seulement les clouer au sol. Mais un résultat de 10 au test de déroute est toujours un échec et l'escouade qui test est en plus automatiquement détruite peu importe le nombre de pertes qu'elle a subit. Donc, si nous continuons de toucher et d'ajouter des marqueurs stress aux Ghars, nous pouvons les empêcher totalement de faire des actions et peut être échoueront-ils à un test.

Nous pourrions essayer de bouger pour garder les Ghars à longue portée (progression ou course). Même si cela réduirait également nos chances de toucher, le tir rapide des canons abrasifs des Ghars souffrent d'un -1 supplémentaire à longue portée. Durant une partie réelle, nous essaierions de nous mettre à couvert ou hors de ligne de vue, car rester en terrain dégagé c'est s'attirer des ennuis ! Les Ghars ne peuvent pas tirer partie des couverts de la même façon car ils sont trop gros et maladroit, mais nos troupes de la Concorde gagnent un bonus de résistance de +1 ou +2 quand ils sont à couvert.



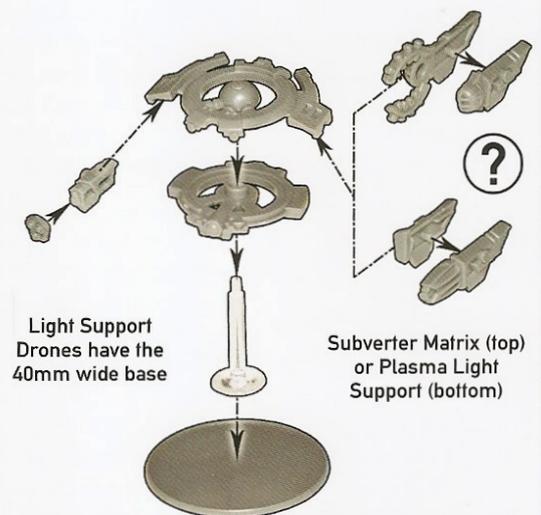
Assembling the plastic miniatures

Follow these simple instructions when building your Beyond the Gates of Antares plastic miniatures. We highly recommend doing a dry run at each stage before applying glue.

Where the question mark (?) is shown, you have a choice to make – be sure you make the correct choice before applying glue!

C3 LIGHT SUPPORT DRONE

Can be built as a C3D1 light support drone with the plasma light support option or as a C3D1/GP Light General Purpose Drone with the subverter matrix



Nous pourrions également nous déplacer au contact des Ghars et les combattre au corps à corps, mais c'est risqué car les Ghars sont très puissants. Avec seulement 2 soldats restants ce n'est pas un choix judicieux, mais si l'escouade était plus grande cela pourrait valoir le coup. Les soldats de la Concorde sont souvent équipés de grandes à plasma qui sont très utiles contre les cibles blindées comme les Ghars, mais vous aurez besoin de beaucoup de chance pour réussir. Avec 2 soldats, ce serait suicidaire d'essayer de les éliminer de cette façon.

MOT DE LA FIN

Nous avons vu les bases pour résoudre des ordres et effectuer les actions course, progression & feu. Nous avons vu comment les marqueurs stress affectent la capacité de résoudre des ordres et comment ils peuvent déclencher un test de déroute, ce dernier pouvant clouer une escouade au sol ou la détruire. Nous avons vu comment sont résolues les touches et infligées les pertes. C'est suffisant pour avoir un aperçu de comment une partie se déroule pour le moment. Vous avez probablement une bonne idée de la puissance de ces Ghars et de la vulnérabilité des soldat de choc lorsqu'ils sont à découvert !

Les Ghars sont sans aucun doute des soldats très polyvalents et puissants, mais ils ont le défaut d'avoir de plus petites escouades et en moins grand nombre : ce qui signifie aussi moins de Dés d'ordre aussi. Le joueur Ghar doit faire attention à ne pas gâcher ses unités et les exposer à des risques inutiles : si une escouade est perdue, c'est une grosse partie de la puissance de feu qui est hors jeu.

Le joueur de la Concorde a plus de soldats, mais seulement les armes les plus puissants ont une chance d'éliminer les troupiers Ghars. Heureusement, chaque escouade peut porter une version plus puissante de la carabine à plasma, appelé un lance plasma, et les drones de soutien légers sont équipés d'arme à plasma encore plus efficaces.

L'armée Ghar et de la Concorde ont toutes les deux beaucoup plus d'options d'unités incluant différentes sortes d'escouades ou de machines, et bien qu'elles soient de caractères très différentes, elles sont puissantes à leurs façons. Bien sûr, nous avons simplement effleuré les règles et montré quelques considérations tactiques qu'elles mettent en valeur, et vous pouvez en trouver beaucoup plus dans le livre des règles de Beyond Gates of Antares.

C3 STRIKE TROOPERS

Choose between open and closed helmets

Strike Troopers have 25mm wide bases

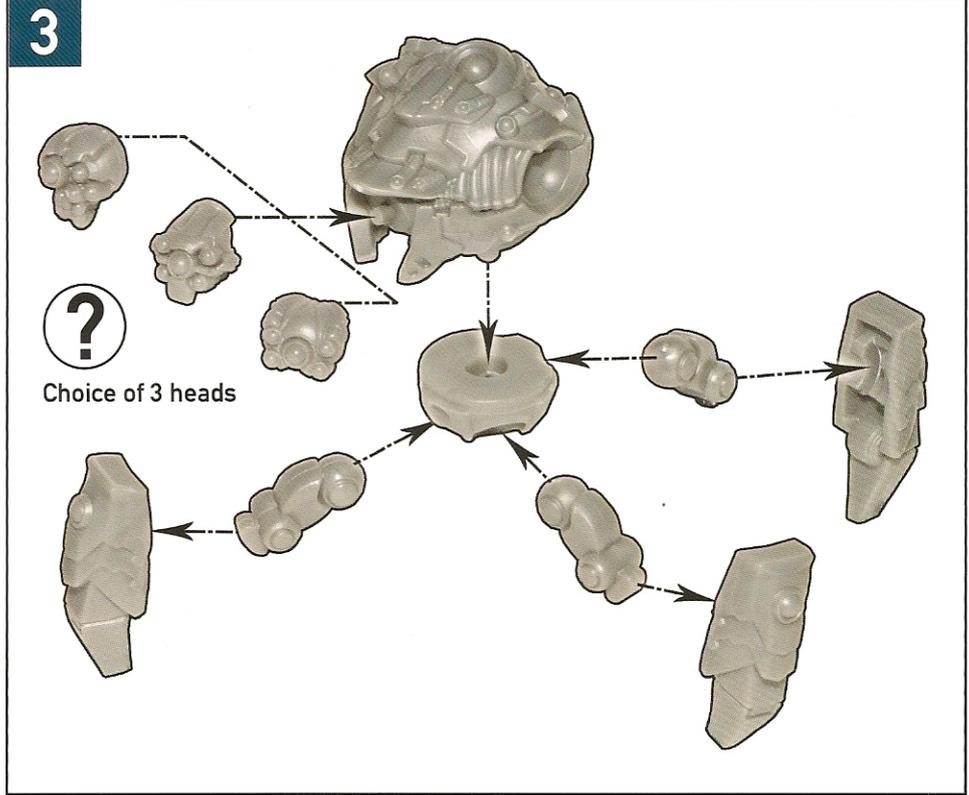
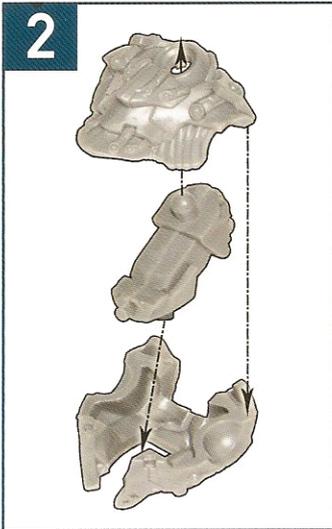
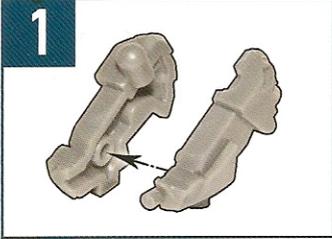
All plasma carbine arms are arranged in pairs on the frame (A to E) as shown left.

Each squad may replace one plasma carbine with the deadly plasma lance (L).

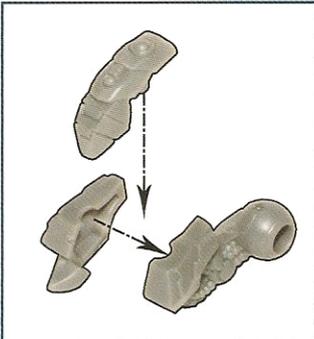
C3 SPOTTER DRONE

Spotter Drones have 25mm wide bases

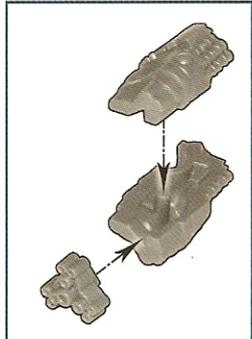
A pair of arms to denote the squad leader (S) include his wrist-mounted X-sling.



GHAR BATTLE SQUAD



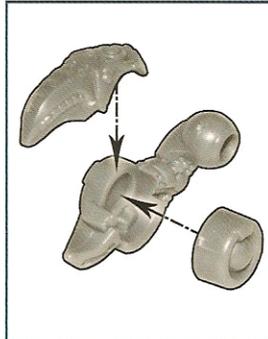
Standard Claw



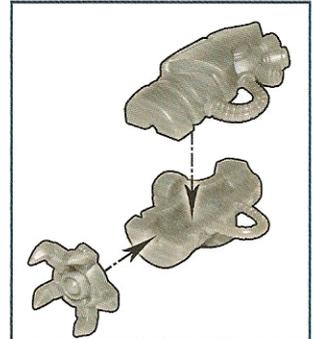
Scourer Cannon



GHAR ASSAULT SQUAD



Plasma Claw



Gouger Gun

