

# ZONE DE COMBAT: KAELO니아

Kaelonia est la plus grosse planète habitable du secteur Venexian mais également la moins peuplée. L'essentiel des terres de cet agri-monde demeure à l'état sauvage. Le statut d'agri-monde de Kaelonia n'est dû qu'aux gigantesques complexes d'aquaculture répartis au large de ses océans qui produisent les algues et crustacés nourrissant l'essentiel du secteur Venexian. Les étendues primordiales de Kaelonia sont le domaine de deux maisons de chevaliers impériaux, et sont arpentées par de nombreux comtes, baronnets, et autres chevaliers sans-fief. Ainsi, en plus d'être un agri-monde, Kaelonia est également un monde-chevalier. Ces chevaliers impériaux défendent farouchement leurs domaines contre toute invasion extra planétaire mais également contre la prédations territoriale des autres chevaliers natifs de la planète. Les somptueux paysages naturels de Kaelonia servent régulièrement de théâtre aux affrontements titanesques entre ces géants de toute allégeance et de toute origine qui viennent s'y livrer à joutes ritualisées.

## Domaine des géants

*Les chevaliers errants font partie des infortunées rencontres que l'on peut faire sur Kaelonia.*

Au début de chaque round, jetez un D6. Sur un résultat de 6 un Imperial Knight arrive sur le champ de bataille. Un seul Imperial Knight peut arriver le champ de bataille de la sorte. Cet Imperial Knight n'appartient à aucune armée. Chaque joueur jette un D6, l'Imperial Knight rejoint l'armée du joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé (relancez en cas d'égalité). L'Imperial Knight doit être placée à 6ps ou moins de n'importe quel bord de table et à plus de 9ps de toute unité ennemie. Le joueur qui contrôle l'Imperial Knight peut l'utiliser comme s'il faisait partie de son armée. Le joueur adverse le traite comme une unité ennemie. A la fin de chaque tour de joueur, l'Imperial Knight rejoint l'armée adverse. Cet Imperial Knight est ignoré pour le contrôle des objectifs.

## Duels pour l'honneur

*Quel que soit l'enjeu de la bataille, un chevalier fera primer l'honneur sur une terre où tant de champions l'ont précédé.*

Si au moins deux armées ennemies comprennent chacune au moins un KNIGHT

lors d'une partie sur Kaelonia, chaque joueur peut lancer un duel à un ou plusieurs adversaires qui ont des KNIGHT dans leurs armées au début de sa phase de Commandement. Si un joueur refuse le défi, toutes les unités de son armée ont -2 en commandement jusqu'à la fin de la bataille. Un joueur qui accepte doit choisir un KNIGHT au sein de son armée pour s'engager dans un duel pour l'honneur contre le KNIGHT choisi par chaque adversaires au sein de leurs armées. (S'il y en a plusieurs dans au moins une armée, chaque joueur qui contrôle plusieurs KNIGHTS en choisit un secrètement en notant son choix sur un papier et tous les joueurs révèlent leur choix simultanément). Les KNIGHT engagés dans un duel pour l'honneur ne peuvent pas être choisis comme cible par les tirs, les attaques, les pouvoirs psychiques ou être chargés par d'autres unités ennemies ni attaquer, tirer ou charger sur d'autres unités ennemies tant que tous les autres KNIGHT engagés dans le duel n'ont pas été réduits à 0PV. Après cela le Knight survivant peut prendre pour cible d'autres unités ennemies ou être pris pour cible par elles. Toutes les unités de l'armée du joueur qui a remporté le duel réussissent automatiquement leurs tests de commandement jusqu'à la fin de la bataille.

## Plantes carnivores géantes

*La faune et la flore de Kaelonia regorgent de merveilles singulières et fascinantes. Mais plus d'un voyageur a fini dévoré par l'une de ces merveilles. On ne sait si les plantes carnivores géantes que l'on trouve sur Kaelonia sont endémiques, ou si elles ont été importées d'une autre planète. Certains parlent de stratégie adaptative de la flore locale, d'autres d'hybridation squigoïde... Mais tous s'accordent à dire qu'il vaut mieux tirer avant d'en parler.*

Une plante carnivore géante doit être représentée par un petit élément de terrain. A la fin de chaque phase, toute unité à 3" ou moins d'une plante carnivore géante subit 1D3 touches de Force 4 et PA 0. Une unité ne peut être attaquée qu'une seule fois par Round par une même plante carnivore géante.

Une plante carnivore géante peut être ciblée par des attaques de tir, des attaques de mêlée ou des pouvoirs psychiques comme s'il s'agissait d'une unité ennemie. Elle ne peut pas être la cible d'une charge mais peut être attaquée avec des armes de mêlée par les figurines en contact socle à socle à la phase de combat. Une plante carnivore géante compte comme ayant une Endurance de 5, 3 Points de vie et une Sauvegarde de 5+ lorsqu'elle est ciblée par une attaque. Une plante Carnivore Géante qui est réduite à 0PV est retirée de la table.

## Lianes étrangleuses/vignes thermotropiques

*Autre variété de plantes carnivores répandue sur Kaelonia, les lianes étrangleuses n'essaient pas de gober leurs proies, mais de l'enchevêtrer suffisamment longtemps pour que les sucs acides qu'elles sécrètent fassent fondre leur proie.*

*Les vignes thermotropiques quand à elles, ne se nourrissent pas de chair mais sont attirées par toute source de chaleur, comme les êtres vivants et les machines. Elles peuvent croître et se mouvoir avec une étonnante vélocité pour enserrer la source de chaleur qu'elles perçoivent.*

Déterminez avant la bataille si le climat vous semble plutôt propice au développement de lianes ou bien de vignes suivant le décor. Les lianes étrangleuses ou les vignes thermotropiques se développent dans des forêts, jungles, sur un arbre ou sur des ruines. Lorsqu'une unité non-AÉRODYNE passe un Round complet dans ou au contact d'un tel élément de terrain (un Round signifie que l'unité est la pendant toutes les phases de tous les tours du Round), jetez 1D6 à la fin de ce Round. Sur un résultat de 6, cet élément de terrain est infesté de lianes ou de vignes, et l'unité est restée suffisamment longtemps sur place pour les éveiller.

S'il s'agit de lianes étrangleuses, effectuez un jet de sauvegarde pour chaque figurine de l'unité. l'unité perd 1PV pour chaque jet de sauvegarde raté.

S'il s'agit de vignes thermotropiques, jetez 1D6, si le résultat est supérieur à la Caractéristique de Force de l'unité, l'unité est enchevêtrée, elle ne peut plus se Déplacer, Charger, Engager, ni effectuer d'Intervention héroïque. Une unité enchevêtrée peut tenter de se libérer lors de la phase de commandement, jetez 1D6, si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique de Force de l'unité, elle n'est plus enchevêtrée (les vignes thermotropiques sont donc sans effet sur les unités dont la caractéristique de Force est de 6 ou plus).

## Antre de la bête.

*Il n'est pas une caverne, pas un marécage, pas une étendue d'eau sur Kaelonia qui ne soit susceptible d'abriter une bête monstrueuse ou une colonie de bestioles venimeuses.*

Déterminez avant la partie quels éléments de terrain sont susceptibles d'abriter une ou des créatures dangereuses. Il peut s'agir d'une caverne, d'un marécage, d'une rivière, d'une forêt, de toutes les zones aquatiques... Si une unité termine sa phase de Mouvement à 3" ou moins de cet élément de décor, jetez 1D6. Sur 4+ elle subit 1D3 blessures mortelles. Sur un résultat de 6 elle subit 1D6 blessures mortelles.

*Note: Nous vous recommandons de déterminer avant la partie la nature de la ou des bêtes susceptibles d'être abritées par chaque élément de terrain pour savoir si les unités AÉRODYNES sont susceptibles d'être affectées. Les requins géants peuvent sauter haut et les essaims de frelons de la taille d'une mouette ne font pas bon ménage avec les réacteurs, mais un méga-morse anthropophage ne devrait pas inquiéter un engin volant.*

*Alternativement, si vous disposez d'une figurine adéquate, vous pouvez lui créer des règles et la placer sur le champ de bataille engagée contre l'unité qui était à 3" ou moins de sa tanière. Elle compte comme ayant chargé.*

## Hallucination collective

*Il existe une légende sur Kaelonia, à laquelle on ne croit plus qu'au sein des Maisons de Chevaliers, selon laquelle une bête invincible arpente la planète depuis bien avant l'arrivée des premiers colons humains. Les descriptions se contredisent quand à la nature de cette créature. Et bien des Chevaliers prétendent que l'emblème de la bête trône sur leur blason, sans que leurs*

*héraldiques n'aient quoi que ce soit en commun. Tantôt fauve, tantôt reptile. Tantôt simiesque, tantôt serpentine... La bête serait capable d'engloutir une nation d'une seule bouchée, ou encore de faire bouillir le sang de ceux qui croisent son regard. Les différentes comptines et légendes sur la créature ne s'accordent que sur un point: Elle se nomme Tarasque.*

*Ce nom peut faire sourire les enfants des paysans aquacoles, auxquels il n'évoque rien de plus que quelques chansons et une fête annuelle dédiée. Mais il fait pourtant frémir les doyens les plus honorables des maisons de chevaliers. Il suffit d'une petite secousse sismique, d'un orage violent, d'une vague scélérate ou d'une tournée d'amasec pour que les Kaeloniens évoquent la Tarasque. A plus forte raison, lorsque tous les éléments naturels se déchainent, ou que les arbres libèrent leurs spores hallucinogènes à la pleine saison, de nouveaux témoignages s'empilent et de nouvelles légendes s'écrivent. Mais tout ceci ne sont rien de plus que des histoires...*

Au début de chaque Round, jetez 4D6. Si les 4 dés donnent 6, toutes les unités sont sujettes à une hallucination collective due à des spores psychotropes ou sont désarmées par la vision d'une chose absolument incroyable au loin. Jetez 2D6 pour chaque unité. Si le résultat est supérieur à sa caractéristique de commandement non modifiée, l'unité ne peut pas se Déplacer, Manifester de pouvoir psychique, Tirer ou Charger durant ce Round.