ARMY BOOK

« Nul n'échappe à la guerre ! »

« Souvenir, compréhension, vision.
Passé, présent, avenir. »

CRÉDITS

Directeur éditorial
Jean Bey

Directeur artistique
Paolo Parente

Directeur du studio
Philippe Chartier

Responsable éditorial
Sébastien Célerin

Responsables de production
Raphaël Guiton, Guiglielmo Yau et Paolo Parente

Concepteurs-rédacteurs
Arnaud Cuidet, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Secrétaire d'édition
Hélène Henry

Correcteur-réviseur
Yoann Passuello

Graphistes
Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Iconographes
Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

Illustrateurs
Karl Kopinski, Florent Maudoux, Adrian Smith, Kevin Walker, Richard Wright et Paolo Parente

Concepteurs de figurines
Chippy Dugan, Wayne England, Davide Fabbri, Édouard Guiton, Paul Jeacock, Karl Kopinski, Adrian Smith et Paolo Parente

Sculpteurs
Mauro Gnani Zerbini, Juan Navarro Pérez, Stéphane Nguyen Van Gioi

Peintres de figurines
Valentin Boucher, Vincent Fontaine

Décors
Vincent Fontaine

Photographe
Jean-Baptiste Guiton

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®.
Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés.
Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.
Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine.
AT-43® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM
44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.
Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25
www.rackham.fr
www.at-43.com
www.rackham-store.com
© Copyright RACKHAM®, 1996-2007. tous droits réservés.
DÉPÔT LÉGAL : octobre 2007 – ISBN : 978-2-915556-73-5
AT-43® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €
RCS Bobigny B 414 947 887
44, rue de Lagny – 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Représentant légal : Jean Bey
Imprimé en France

AVERTISSEMENT

AT-43 est une œuvre de fiction. Ce n'est qu'un jeu.
Rien de tout ceci n'est jamais arrivé
et, espérons-le, n'arrivera jamais...

CRY HAVOC

Rackham édite une revue bimestrielle dédiée à ses univers, dont *AT-43*.

À compter du numéro 15, retrouvez dans *Cry Havoc* les éléments d'une campagne mondiale prête à jouer pour *AT-43* !

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

LES KARMANS 5

De l'Évolution à la guerre 6
Vivre le karma 11
Destination : Karma 13

LES FORCES KARMANES 15

Organisation opérationnelle 16
Libra 18
Nova 20
Flux 22
Mentor Freezer 24
Venerable Cornelius 26
Saint Anuman 28
L'infanterie 30
Anakongas 32
Kaptars 34
Wendigos 36
Yetis 38
K-fighters 40
K-warriors 42
K-shooters 44
Les blindés 46
Dirt Trike 48
Easy Trike 49
Jungle Trike 50
Thunder Trike 51
Jungle Buggy 52
King Buggy 53
Thunder Buggy 54
King Mammoth 55
Schémas d'angles de tirs 56

LE FUTUR 57

Le Karma 58

ANNEXES 60

Les troupes 60
Arsenal karman 63
Feuille de compagnie 64

ERRATA - RÈGLES DU JEU

• **Chapitre « Tir »**, p. 66 : Le paragraphe suivant remplace le paragraphe sur la zone de couvert :

« Lorsqu'une unité subit des impacts, la zone de couvert est déterminée en prolongeant les deux lignes qui relient les « bords » de l'unité de tireurs aux « bords » de l'obstacle. La zone au-delà de l'obstacle et entre ces lignes s'appelle la zone de couvert. Un combattant dont le socle se trouve, même partiellement, dans la zone de couvert est à couvert. »

• **Chapitre « Mêlée »**, p. 71 : Il manque la phrase « Une fois qu'une unité a attaqué en mêlée, elle ne peut plus agir (tir, combat, etc.). »

• **Projet therian, Wraith golgoth**, p. 125 : La ligne « Équipement standard » est fausse. Le bon équipement est « Medium nucleus cannon et medium sonic cannon ».

Retrouvez le document « Foire aux questions » dédié à *AT-43* sur **www.at-43.com** !

INTRODUCTION

La gamme *AT-43* s'enrichit d'une série d'ouvrages de référence, les Army Book, destinée à tous les joueurs.

Les informations exclusives contenues dans ces suppléments combleront tous les fans d'*AT-43*.

Tout savoir sur une armée, c'est savoir la diriger, mais c'est aussi savoir la combattre !

LES FORCES KARMANES

Les Karmans, guerriers philosophes en quête de liberté et de paix, s'engouffrent dans le conflit qui embrase l'univers. Ils ont analysé la marche du cosmos et vu son futur… En AT-43, alors que l'univers est sur la voie de la guerre et du chaos, les Karmans s'impliquent pour accomplir leur destin : guider les autres peuples sur le chemin de la victoire et de la sagesse !

Trois voies s'ouvrent devant les Karmans, trois factions se sont formées.

• Les sages de **Libra** veulent avant tout payer la dette des Karmans envers les Therians, qui leur ont donné l'intelligence. Ils sont les défenseurs de leur monde d'origine, Karma.

• Entre l'attente et l'action, les arbitres de **Nova** interviennent sur tous les champs de bataille pour imposer la vérité des Karmans.

• Les guerriers du **Flux,** enfin, recherchent l'action avant tout et mènent leur peuple au cœur de la guerre !

Les Karmans guideront les autres peuples vers la plénitude et la sagesse. Le temps de la discussion est passé.

Prenez les armes à leur côté pour imposer la paix… Ou la mort !

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous découvrirez dans ces pages la sagesse militaire qui mène au Karma, le seul futur acceptable pour l'univers. Les Karmans connaissent bien les ennemis des peuples qui aspirent à vivre en paix sur Karma, sur Ava ou ailleurs. Ils le font pour le bien de tous, dans le respect de l'Élévation naturelle des espèces. Car nul ne devrait imposer sa vision du futur sans avoir à craindre la guerre !

Dans la première partie, Les Forces karmanes, vous découvrirez les origines des Karmans, ainsi que le rôle que jouèrent les Therians dans leur évolution. Vous apprendrez alors que si nul ne peut échapper à la guerre, il n'en est pas moins vrai qu'une alternative est possible : le Karma.

Les informations auxquelles votre niveau d'éveil vous donne accès sont les suivantes :

• De l'Élévation à la guerre : comment les Karmans en sont arrivés à ressentir le Trauma.

• Vivre le karma : une alternative spirituelle à la guerre totale.

• Destination Karma : quelles sont les principales planètes qui recherchent l'équilibre.

Dans la deuxième partie, Les Karmans, vous apprendrez à mieux connaître les troupes qui combattent pour le salut de l'Élévation. De farouches Karmans attendent que vous les guidiez. Ne les décevez pas.

• Les chapitres « Libra », « Nova » et « Flux » complètent les possibilités de construction de compagnie en offrant trois armées thématiques inédites ;

• Le parcours singulier de trois héros karmans ;

• Une présentation de l'infanterie (unités régulières, unités d'élite et scaphandres de combat), afin que vous fassiez de chaque Karman un héraut du Karma et de chaque confrontation une étape nécessaire de l'Élévation !

• Enfin, les meilleurs véhicules de l'univers vous sont présentés en détail : les monoplaces trikes, les biplaces buggys et bien entendu le redouté King Mammoth.

Dans la troisième partie sont révélées les voies du Karma : quelles réponses offrent le Karma et existe-il réellement une alternative à la guerre totale.

Vous trouverez dans les Annexes un récapitulatif de l'arsenal karman, une feuille de compagnie et une synthèse des règles : tout ce qu'il faut pour jouer à *AT-43*.

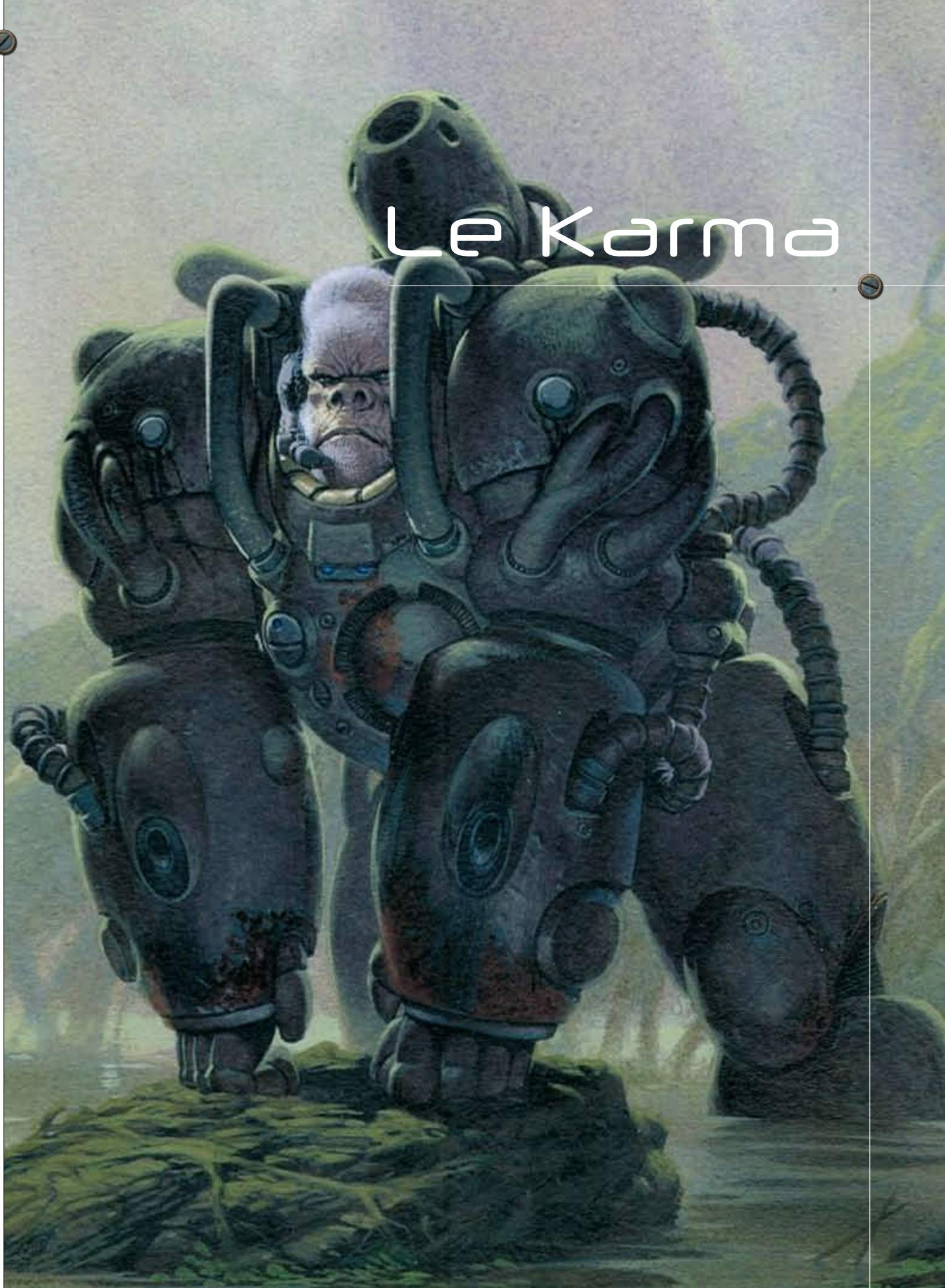
Grâce à l'*Army Book: Karmans*, prenez la voie de l'Élévation et soyez un guide pour l'univers !

VOUS N'ÊTES PAS UN JOUEUR KARMANS ?

Après la lecture de cet ouvrage, deux choix s'offrent à vous. Vous pouvez reconnaître que la sagesse des Karmans est nécessaire à l'Évolution et déposer les armes devant l'inéluctable victoire du Karma sur tout autre projet de civilisation. Vous pouvez également continuer à errer de guerre en guerre, de victoire en défaite.

Car apprendre par cœur les sages révélations de cet *Army Book* ne vous suffira pas pour vaincre les Karmans. C'est un bon début, mais pour triompher d'un tel adversaire, il faut… jouer !

Le Karma



DE L'ÉLÉVATION À LA GUERRE

Le peuple karman possède une vision particulière de l'Histoire. Pour lui, hier, aujourd'hui et demain ne sont qu'illusions. Toute action entraîne une réaction, tout événement a une origine qu'il faut comprendre et analyser. Pour vivre pleinement, il faut être conscient de toutes ses existences alternatives, celles qui auraient pu être vécues si on avait agi différemment, si d'autres choix avaient mené à d'autres conséquences.

L'ÉLÉVATION

L'origine de toute chose, avant laquelle les Karmans ne peuvent rien envisager, est la création de leur espèce : l'Élévation, lorsque leurs créateurs les ont fait accéder à la conscience. Les Karmans savent qu'ils sont nés par la volonté d'une autre espèce, les Therians. Avant cela, il n'existe rien, sinon les causes karmiques qui ont mené à leur création.

L'Élévation a eu lieu en BT-100 099. L'espèce précurseur des Karmans, le *gorilla beringei beringei* de Sol III, avait disparu de nombreux millénaires auparavant, mais son code génétique était préservé dans l'EMI grid. Dans le cadre d'un de leurs projets, les Therians donnèrent naissance aux Karmans à partir de cette espèce. Par de subtiles altérations de leur génome, les Karmans étaient plus grands, plus forts, et capables de bâtir une civilisation avancée. Les Therians déposèrent les Karmans sur Karma et les dotèrent d'un langage, d'un embryon de société et des connaissances nécessaires pour fabriquer des outils.

Les Therians orientèrent le développement de leurs créatures, en fournissant aux Karmans les informations et les technologies menant à une société industrielle. En moins de trois siècles, les Karmans franchirent à marche forcée la Préhistoire et l'Antiquité de leur civilisation, aidés autant par les Therians que par leur propre intelligence et leur curiosité, toutes deux très développées.

En quatre siècles, les Karmans avaient atteint l'ère industrielle. C'est à cette époque qu'eut lieu un revirement historique qui mena à l'émancipation des Karmans.

Les Therians souhaitaient que leurs protégés s'engagent dans un développement industriel massif, quitte à épuiser les ressources de Karma. Toutefois, les Karmans étaient habitués à vivre dans de vastes forêts et sur les flancs de montagnes enneigées. Ils étaient véritablement attachés à cet environnement et plus conscients de la fragilité de leur planète que les Therians ne l'avaient prévu. Raser les forêts pour y mettre des

villes, des usines, des mines, des centrales thermiques était inconcevable pour les Karmans, qui décidèrent de créer une technologie plus discrète.

Cela ne se fit pas sans mal : les Karmans devaient déjouer la surveillance des Therians et mener leurs propres recherches scientifiques. Ces tâches incombèrent, en 429, à un conseil de sages parmi les sages, des Karmans doté d'une vision plus précise des conséquences de leur acte. Libra était née (voir la preview de ce numéro). À l'insu des Therians, Libra parvint à développer de nouvelles compétences, à découvrir de nouvelles informations, et enfin à bâtir une civilisation conforme aux aspirations des Karmans.

Pour les scientifiques therians, le développement industriel des Karmans sembla s'arrêter brusquement au seuil de la conquête spatiale, puis même régresser. Pour relancer le développement de leur projet, ils offrirent toujours plus de secrets scientifiques, de données, et d'assistance aux Karmans. Aveuglés par leur orgueil, ils n'imaginèrent même pas que leur création puisse tenter de les abuser.

Les Karmans acceptèrent les présents des Therians et adaptèrent ceux qui convenaient à leurs propres projets. Ils ignorèrent purement et simplement la plupart des processus industriels, mais adoptèrent tout ce qui concernait les énergies renouvelables, le développement durable et la gestion de l'environnement. Les Karmans sont depuis lors d'extraordinaires environnementalistes. Aucune autre espèce ne leur arrive à la cheville dans ce domaine.

Sur Karma, quelques industries furent maintenues, soigneusement circonscrites au minimum nécessaire pour développer le voyage spatial. Forts de leur technologie indépendante, les Karmans construisirent des engins spatiaux et commencèrent à explorer leur système stellaire, moins de cinq siècles après avoir été créés. Ils avaient conservé Karma intacte, notamment en construisant les industries polluantes dans l'espace.

L'ÉVOLUTION

Parallèlement à ce développement technologique, les Karmans ont posé les bases d'une philosophie très complexe.

À cause de leurs origines, les Karmans ont une très forte reconnaissance envers les Therians, leurs créateurs. Malgré les sombres desseins des Therians à leur égard – l'application du Projet therian à Karma, par exemple – les Karmans pensent avoir une dette envers leurs créateurs. Ce dilemme a longtemps nourrit la philosophie karmane, qui s'est demandé comment marier la reconnaissance inévitable et la survie de l'espèce. Au fil des siècles, les Karmans ont ainsi développé un système de pensée étrange, basé sur la coexistence de facteurs incompatibles et le contrôle permanent des conséquences de leurs choix. Cette démarche a débouché sur une conception unique de l'univers, une philosophie où s'entremêlent le souvenir du passé et les futurs probables qui en découlent. Dans le modèle de pensée des Karmans, le temps n'existe pas.

Pour eux, tout existe simultanément. Nul ne peut prévoir le futur ni modifier le passé, mais chacun doit toujours étudier les conséquences de ses choix. Forts de cette philosophie, les Karmans se sont efforcés de bâtir une civilisation respectueuse de son environnement mais capable de survivre à l'avidité theriane.

Pour cela, ils ont choisi de devenir des guerriers. Ils savaient en effet que les Therians auraient un jour besoin de leur force. Ils savaient aussi qu'il faudrait, un jour plus lointain encore, affronter leurs créateurs.

Après six siècles de développement et la colonisation de leur système stellaire, les Karmans changèrent radicalement. Ils entrèrent dans une ère de militarisation rapide, construisirent des vaisseaux spatiaux dédiés au combat et formèrent une armée puissante et disciplinée. Les dirigeants de Libra provoquèrent alors des affrontements sur leur propre planète, afin de faire croire aux Therians qu'ils construisaient une société belliqueuse, enfermée dans un cycle de guerre sans fin. Ce stratagème fonctionna et les Therians se laissèrent une fois de plus abuser.

Pendant ces guerres, les Karmans poursuivaient un objectif secret. Il leur fallait se former au combat, afin d'être prêts lorsque les Therians auraient besoin de guerriers. Ils construisirent des navires pratiquement indétectables et les envoyèrent en reconnaissance à l'insu des Therians. Dès 667, les Karmans exploraient d'autres galaxies. Pendant cinq siècles, ils ne prirent contact avec aucune des autres espèces qu'ils rencontraient, afin de ne laisser aucune trace de leur passage.

CHRONOLOGIE KARMANE

0..... Les Karmans sont clonés, reçoivent la formation de base et sont déposés sur leur planète test, Karma.
207.....Fin de la Préhistoire sur Karma.
255.....Les Karmans comprennent que les Therians nourrissent de sombres projets à leur égard.
301.....Fin de l'Antiquité sur Karma.
366.....Les Karmans percent à jour les projets therians.
422.....Début de l'ère industrielle.
429.....Naissance de Libra.
485.....Début de la conquête stellaire.
499.....Le système stellaire de Karma est entièrement exploré et partiellement colonisé.
605.....Début de la guerre sur Karma.
657..... Début de l'exploration interstellaire.
1 150.....Fin de la guerre sur Karma.
1 151.....Début de l'offensive contre les Cogs.
1 152.....Début de l'offensive contre les Krygs.
1 162.....Le front cog est stabilisé.
1 172.....La guerre contre les Krygs devient totale.
1 181.....Chute de Krygan. La civilisation kryg est apparemment détruite.
2 232.....Scission des Karmans et naissance de Nova.
8 007.....Début de la construction de Zaïus.
13 892.....Achèvement de Zaïus. Naissance de Flux.
100 000....Nova estime avoir correctement exploré les galaxies avoisinantes.
100 099....Le Trauma : les Karmans se battent sur Ava aux côtés des Therians.

LES GUERRES THERIANES

Mille ans plus tard, les projections des Karmans devinrent réalité. Les Therians déclenchèrent plusieurs guerres et furent systématiquement défaits, bataille après bataille.

Les Karmans cessèrent les combats sur Karma. Cela généra une crise de civilisation : des milliers de combattants expérimentés, qui vivaient par la guerre depuis toujours, se retrouvèrent désœuvrés. Cette situation devait donner l'idée aux Therians d'employer ces guerriers sans guerre. Ce fut un succès. Dès 1 150, les scientifiques therians proposèrent d'utiliser les Karmans dans les guerres therianes. Le consensus accepta avec empressement et laissa la conduite de la guerre entre les mains expertes des Karmans.

Ces derniers analysèrent rapidement la situation et distinguèrent deux fronts importants. L'un impliquait une puissante civilisation interstellaire, les Cogs, et l'autre un peuple moins développé mais doté d'un tempérament très belliqueux, les Krygs.

Les Karmans se jetèrent avec enthousiasme dans ces deux guerres.

Contenir les Cogs

Le front cog se situait sur une immense bande de la Voie lactée, au cœur de la galaxie. La technologie des Cogs était pratiquement aussi avancée que celle des Therians. Lorsque ces derniers avaient attaqué les planètes cogs, ils s'étaient heurtés à une résistance farouche, qu'ils avaient toutefois réussi à surmonter. Puis étaient apparues d'immenses flottes spatiales, qui combattirent les Therians avec un acharnement suicidaire. L'offensive theriane fut stoppée, puis inversée : les Cogs poussèrent leur avantage et entamèrent une guerre de conquête contre les Therians !

Les Karmans intervinrent en 1 151. Par de nombreuses frappes chirurgicales, ils contraignirent l'ennemi à disperser ses forces et à installer des garnisons dans son vaste empire. Ils rassemblèrent alors leurs forces et attaquèrent les unes après les autres les flottes diminuées des Cogs.

Ces derniers ignoraient tout de leur nouvel adversaire. Les Karmans, en revanche, avaient longuement observé les Cogs et connaissaient leurs tactiques préférées. Depuis plusieurs siècles, Libra avait prédit cet inévitable affrontement et avait pris les précautions nécessaires pour le bien-être de son peuple.

Les Karmans neutralisèrent rapidement la flotte d'invasion. Toutefois, ils n'étaient pas assez nombreux pour lancer des attaques contre les mondes cogs.

Ainsi, le front se stabilisa après onze années de guerre, en 1 162. Les Karmans avaient atteint leur objectif : ils avaient désormais un camp d'entraînement à l'échelle galactique. Ils avaient également remboursé une partie de leur dette tout en prouvant leur utilité au Therians, les contraignant ainsi à repousser la therianisation de Karma.

La chute de Krygan

Sur le second front, les Krygs humiliaient les Therians, bataille après bataille. Bien que peu avancée et peu étendue, cette espèce pratiquait l'art de la guerre avec un talent extraordinaire.

En 1 152, les Karmans ajoutèrent à l'humiliation des Therians en remportant victoire sur victoire contre les Krygs. Pleins de rancœur, les Therians entreprirent aussitôt de désintégrer les planètes krygs tombées pour les reconstruire selon leurs désirs, confirmant ainsi les intuitions des Karmans quant au destin sinistre qui attendait Karma.

En 1 172, lorsque les Krygs virent le sort réservé à leurs colonies par les Therians, la guerre devint totale et toute la population se jeta dans la guerre. Les Karmans durent alors faire face aux conséquences de leurs actes. Tant que c'étaient les Therians qui détruisaient des planètes sans se soucier de leurs habitants, les guerriers karmans pouvaient justifier leur position par la survie de leur espèce et par la méchanceté intrinsèque des Therians. Toutefois, lorsqu'ils furent contraints d'éliminer tous les Krygs qu'ils rencontraient, la honte les submergea. La guerre était cependant trop engagée. Les Karmans n'avaient plus le choix, ils devaient triompher ou périr.

En 1 181, Krygan était la dernière planète encore aux mains des Krygs. Les flottes karmanes convergèrent vers le monde natal de leurs ennemis pour livrer la dernière bataille. Les Krygs étaient surclassés en nombre et en technologie, et l'issue ne faisait aucun doute. Les Krygs combattirent avec courage, mais les Karmans crurent les exterminer jusqu'au dernier, la mort dans l'âme. Les Therians furent si satisfaits de leurs alliés qu'ils décidèrent de leur offrir Krygan et d'en faire la première colonie karmane.

Jusqu'à présent, les Karmans s'estimaient liés par la dette contractée envers les Therians qui leur avaient offert la conscience. Toutefois, ils comprirent à cet instant que cette dette ne serait jamais remboursée.

Sans le savoir, le consensus venait de perdre la loyauté de Karma.

LES DETTES DE KARMA

En détruisant les Krygs, les Karmans avaient rendu aux Therians ce que ces derniers leur avaient offert : une espèce consciente et dotée d'une civilisation presque aussi avancée que celle de Karma. Certains sages estimèrent par conséquent que la dette était remboursée.

Ce raisonnement fut jugé spécieux par la majorité des Karmans, mais beaucoup, horrifiés par l'extermination des Krygs, y adhérèrent néanmoins.

Cela créa un schisme dans la population karmane. Les habitants karmans de Krygan, rebaptisée Soror, vivaient dans les ruines d'une civilisation défunte. Ils ne pouvaient oublier ce qui avait été commis. Pour un peuple aussi profondément écologiste que les Karmans, anéantir une des espèces qui peuplent l'univers est un crime impardonnable et monstrueux.

Sur Karma en revanche, les sages de Libra jugeaient le crime grave, mais ils ne s'en estimaient pas entièrement responsables : après tout, ils étaient contraints d'obéir aux Therians.

Cette question préoccupait tellement les Karmans qu'ils en discutèrent pendant plus d'un millénaire. Poussés par la nécessité, ils s'étaient fait guerriers pour un temps, mais leurs préoccupations philosophiques les avaient rattrapés.

En 2 232, l'opposition entre les deux courants de pensée était si forte que la civilisation karmane se trouvait dans une impasse. Pour éviter une guerre civile, elle se scinda en deux partis opposés. D'un côté, Nova, du nom de la capitale de Sorors où était né ce courant de pensée, contestait l'infaillibilité

des sages de Libra. Cette faction devint rapidement le nouveau pôle intellectuel karman et fut bientôt renommée pour son sens moral et sa droiture.

PRÉPARER LA GUERRE

Au fil de ses explorations, Nova découvrit de lointaines galaxies, certaines peuplées par d'autres espèces. Elle commençait à réaliser à quel point l'univers est vaste. Parmi les myriades d'étoiles, il existait certainement des civilisations capables d'anéantir les Therians si ces derniers avaient l'audace de les attaquer. Les Karmans avaient l'intuition que c'était une perspective inévitable.

Ils décidèrent d'explorer complètement la zone de l'univers où ils résidaient, tout en se préparant à un conflit éventuel avec une civilisation puissante. Ils poussèrent leurs reconnaissances de plus en plus loin à la recherche d'une menace et bâtirent une flotte spatiale particulièrement puissante.

Une partie de Nova commença à explorer le reste de l'univers. C'était une tâche démesurée, mais il était d'autant plus important de s'y atteler rapidement. Les Karmans avaient solidement assis la réputation d'invincibilité de leurs anciens maîtres, les Therians, et ils avaient le temps devant eux. Cent millénaires s'écoulèrent, les Karmans évoluant lentement vers une puissance militaire et technologique au moins aussi importante que celle des Therians.

Durant ce temps, les Karmans mirent au point une nouvelle génération de vaisseaux de combat, aussi gros que des planètes et uniquement dédiés à la guerre. Cette entreprise fut réalisée en secret, afin de ne pas inquiéter les Therians. Pendant des siècles, une partie de la population karmane s'attacha à la construction de l'énorme prototype, dérobant des ressources dans des secteurs déserts de lointaines galaxies. Construire un vaisseau de guerre à la taille d'une planète était un projet démesuré, qui prit cinq millénaires : le début de la construction de Zaïus débuta en 8 007 et l'engin fut achevé en 13 892.

Flux est né de ce projet : un groupe de Karmans vivant uniquement pour la guerre et par la guerre.

VIVRE LE KARMA

« Le temps, tel que vous le percevez, est une vue de l'esprit. L'univers est un ensemble chaotique qui contient toutes les possibilités ; l'apparence qu'il adopte est la conséquence de nos actes et de nos décisions. Le passé, le présent et le futur ne sont pas immuables : il n'y a que des choix arrêtés et des choix à faire. »

– Cornelius.

Les Karmans se distinguent des autres civilisations par une perception unique du temps et une conscience aiguë de leurs actes. Ils ont donné un nom à cette vision philosophique de l'univers : le karma.

L'HISTOIRE SANS FIN

L'esprit karman analyse son environnement uniquement en termes de causes et de conséquences. Pour un Karman, l'état de toute chose est la conséquence d'une série de choix antérieurs.

Pour les choses inanimées ou dénuées de conscience, c'est l'environnement ou le hasard qui détermine ces choix. Les êtres doués de raison ont en revanche le privilège d'effectuer certains choix eux-mêmes. Plus leur conscience philosophique est élevée, plus le nombre de choix qui leur sont ouverts est important. Ainsi, plus un être est conscient des conséquences de ses choix, plus son contrôle sur l'univers est grand.

Au stade instinctif, les êtres sensibles imposent leurs choix aux autres éléments, animés ou pas. C'est à ce stade que la philosophie karmane place les animaux.

Au stade de la conscience, les êtres deviennent capables d'anticiper les conséquences de leurs choix. Par extension, ils ont le pouvoir de faire en sorte que leur avenir soit favorable. Ce deuxième stade est celui où les Karmans placent l'ensemble des civilisations qu'ils côtoient.

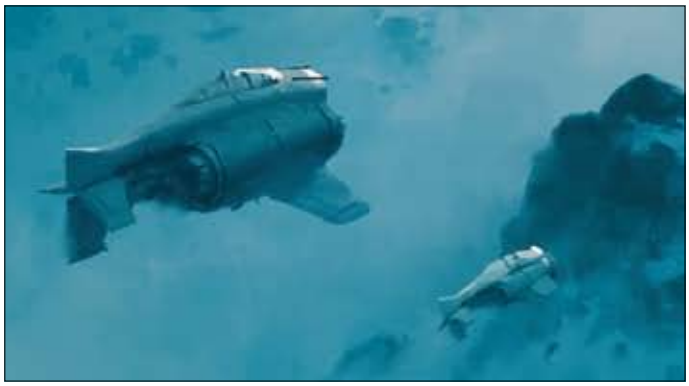
Le troisième stade est celui de l'éveil. Les choix favorables du passé facilitent les choix du présent et accélèrent l'ascension karmique des individus. « Faites le bien, disent les Karmans, et le bien viendra à vous. »

Les Karmans estiment que la majorité de leur population est à ce stade.

Le dernier stade, le Karma, demande un tel niveau de conscience que seuls les plus sages des Karmans sont capables de s'y maintenir. Un être qui atteint cet état comprend qu'aucune possibilité ne disparaît lorsqu'il fait un choix. Chaque possibilité continue d'exister dans l'infinité universelle du karma.

Ces sages sont capables de percevoir tous les choix qui s'offrent à eux et d'explorer toutes les ramifications que ces choix engendrent. Ils peuvent ainsi imaginer toutes les chaînes de conséquences qui en découlent ; cela revient à prédire tous les futurs possibles ! Physiquement immobiles, plongés dans une profonde méditation, ces sages tirent de précieux enseignements de situations qui n'existent que dans un avenir hypothétique.

À ce niveau de pensée, les Karmans prétendent que le matériel et l'immatériel existent simultanément en tous points de l'espace et du temps.



LA SOCIÉTÉ KARMANE

Mobilis in mobile*

La philosophie du karma, inconnue des autres peuples de la galaxie, influence la société karmane de nombreuses manières. Les Karmans envisagent l'univers comme un ensemble mobile dont tous les éléments, mobiles eux aussi, sont liés. Altérer l'un de ces éléments comporte une certaine responsabilité, car cela a des répercussions sur tous les autres. En détruire un est, au mieux, un acte immature, au pire un crime odieux : le choix de la destruction est irréversible et ferme de nombreuses possibilités.

Fidèles à cette vision de l'univers, les Karmans utilisent avec parcimonie les ressources naturelles de leurs planètes. Cela explique également pourquoi certains événements de leur histoire représentent des traumatismes particulièrement profonds : leur création contre-nature par les Therians, la destruction des Krygs et les schismes qui ont engendré leurs factions.

Unité de corps, unité d'esprit

Les Karmans conçoivent leur quête du Karma sur plusieurs échelles : individuelle, culturelle et universelle. Ces trois échelles structurent leur mentalité et leurs rapports sociaux.

Chaque Karman est en charge de son propre karma, ainsi que de celui de ses enfants avant l'âge de raison. Cette autonomie comporte une responsabilité énorme : la misère d'un individu est généralement perçue comme la conséquence directe de ses mauvais choix. Ainsi, les Karmans considèrent parfois que la malchance, la pauvreté ou l'infirmité découlent d'une erreur de jugement. Aider un malheureux peut même être considéré comme un acte égoïste : le bienfaiteur œuvre pour son propre karma et empêche celui qu'il aide d'améliorer le sien.

À une autre échelle, les Karmans considèrent que leur culture a son propre karma. Le karma individuel s'efface devant celui, plus important, de la civilisation. Cette disposition d'esprit évite de nombreux conflits sociaux chez les Karmans et facilite la discipline militaire.

Les progrès fulgurants de leur espèce sont pour eux la preuve que leur route est la bonne. Toutefois, leur engagement progressif dans la guerre galactique provoque de grands débats de société : est-ce l'expiation d'une faute, une épreuve préparatoire à une nouvelle évolution ou l'heure du triomphe de la pensée karmane ?

L'équilibre karmique entre également en jeu dans les lois karmanes. Lorsqu'un Karman est reconnu coupable d'un crime, il doit généralement réparer le préjudice commis ou donner à sa victime ce qu'il lui a fait perdre. « Qui vole un œil, prête un œil. Vole les deux, prête ses yeux », dit le proverbe. De nombreux Karmans sont ainsi condamnés à servir un de leurs frères envers lequel ils ont une dette karmique.

La dernière échelle karmique est celle de l'univers. Les Karmans, en tant que civilisation intelligente et consciente du karma, se sont attribués le rôle de gardiens de la galaxie. Depuis des millénaires, ils observent les autres civilisations et interviennent lorsque l'équilibre karmique est menacé. Les autres peuples peinent à comprendre les raisons qui déterminent l'action ou la passivité des Karmans face à certains conflits galactiques. Les rares qui comprennent leur philosophie sont partagés : certains méprisent l'orgueil démesuré des Karmans, les autres respectent l'abnégation de cette jeune civilisation.

LES KARMANS ET LA MORT

La mort, du point de vue des Karmans, n'est pas toujours une punition karmique. Elle peut être la conséquence d'une défaillance du corps, d'un accident ou du choix d'un autre individu. Pour les Karmans, l'enveloppe charnelle appartient au domaine de l'inanimé et ne doit sa mobilité qu'à la volonté de l'esprit.

De nombreux sages karmans, qu'ils soient philosophes ou scientifiques, cherchent à vaincre la mort ou à découvrir ce qu'il advient de l'esprit après le décès. Jusqu'à présent, leurs recherches sont infructueuses. La mort conserve son mystère.

* *Mobile dans l'élément mobile.*

DESTINATION : KARMA

Le voyage spatial fait partie intégrante de la culture karmane. Les Karmans parcourent l'univers en tous sens, pour livrer la guerre, observer les civilisations étrangères et suivre leur karma. Nomades de nature, ils sont partout chez eux.

KARMA, UNE PLANÈTE SOLITAIRE

« Quand ta planète natale est plongée dans le noir, prends la route des étoiles. »

– Cornelius.

Karma, monde natal des Karmans, est la dernière planète du système d'Alpha Orionis. Cette planète bénéficiait autrefois d'une grande variété de climats. Toutefois, à mesure que les Therians absorbaient successivement les autres planètes du système et les étoiles environnantes, la géographie de Karma a été profondément altérée. Aujourd'hui, Karma n'a quasiment plus de zones tempérées : les zones froides s'étendent très loin et cèdent rapidement la place aux zones chaudes près de la ligne d'équateur.

Les pôles sont recouverts d'une épaisse calotte glaciaire. Les vents furieux qui balayent ces étendues désertiques sont capables de geler un Karman sur pied. La flore y est inexistante et les rares animaux qui y vivent semblent surgis d'un autre âge.

La mince bande équatoriale, en revanche, est écrasée par la chaleur. La faune et la flore, extrêmement diversifiées, y atteignent des tailles extraordinaires et recèlent de nombreux dangers.

Entre ces deux zones hostiles s'étendent de vastes continents gelés, où ne poussent que des sapins et des montagnes. Briser la couche de glace qui protège les lacs permet au voyageur de goûter à l'eau la plus pure de la galaxie.

Les cités karmanes, peu nombreuses mais très peuplées, jouissent d'une architecture unique inspirée par la philosophie du karma. Vastes disques posés sur des piliers cyclopéens, elles semblent flotter dans les nuages, portant leurs habitants au plus près du firmament. Cet environnement paisible profite aux méditations des Karmans en les éloignant, au sens propre, des contraintes de la terre. Ces cités comportent des zones agricoles pour nourrir leurs habitants.

Karmapolis, capitale de Karma, mesure près de trois cents kilomètres de diamètre et repose sur cinq piliers titanesques. Le long de ces piliers s'accrochent des faubourgs suspendus, des usines de recyclage et des colonies. Karmapolis abrite plusieurs astroports, d'où partent quotidiennement de nombreux croiseurs en route vers Point Horizon, l'anomalie spatiale qui permet aux Karmans de voyager à travers l'univers.

LES MONDES KARMANS

Zone Coristan, le labyrinthe d'Alpha Orionis

La zone Coristan est tout ce qui reste des anciennes planètes du système d'Alpha Orionis, où se trouve Karma. Les autres planètes ont été exploitées à outrance et réduites à l'état d'astéroïdes par les Therians, lorsque ces derniers ont mis en place l'expérience karmane.

La zone Coristan est un dédale spatial ; il est dangereux d'y naviguer sans une solide expérience du pilotage et sans les cartes dressées, au fil des générations, par les

astronavigateurs karmans. La menace est décuplée par les sentinelles et les pirates karmans qui patrouillent régulièrement la zone à la recherche d'intrus.

Taylor, Landon et Dodge, trois des plus gros astéroïdes de la zone Coristan, ont été colonisés. Ils servent de relais et de zones de rencontre entre les Karmans et les représentants des autres peuples.

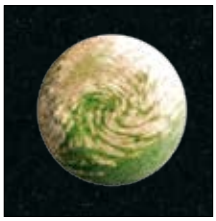
Point Horizon, la porte du Karma

Point Horizon est un « trou de ver », une courbure dans l'espace-temps. Situé au cœur de la zone Coristan, dans le système de Karma, il permet aux vaisseaux karmans de voyager à leur guise à travers l'univers. À l'origine, Point Horizon reliait Karma et Thars, le premier habitat therian. Les Therians l'employaient pour contrôler leurs rejetons ; après l'échec de l'expérience, ils se sont retirés en laissant le trou de ver. Avec le temps, les Karmans ont appris à s'en servir.

Point Horizon est sous l'administration de Crystal Palace, une gigantesque plate-forme spatiale lourdement armée et protégée par trois porte-intercepteurs : *le Xarca*, le *Silverback* et enfin le *Storm Rider*, vaisseau-étendard de la flotte karmane.

Crystal Palace et chacun des trois porte-intercepteurs sont équipés d'une batterie de générateurs Horizon, des modulateurs gravifiques capables de changer le point d'arrivée du trou de ver. La procédure standard, lors d'un convoi important, est d'envoyer en avant-garde un porte-intercepteur à travers le trou de ver, pour s'assurer que la zone d'arrivée est sûre.

Les possibilités offertes par Point Horizon laissent rêveurs de nombreux scientifiques karmans. Beaucoup espèrent pouvoir s'en servir pour voyager à travers le temps. Certains estiment également que les canons gravifiques de Crystal Palace sont capables d'ouvrir et de fermer Point Horizon à volonté. Cette hypothèse n'a pas été vérifiée ; les sages de Libra craignent qu'en cas d'erreur, Karma soit à jamais coupée de l'univers.



Soror, berceau de la sagesse

Soror est la deuxième planète des Karmans en termes de population. Couverte de marais et de mangroves, elle offre un environnement moins hostile que Karma. Son intense activité tectonique entraîne de fréquentes éruptions volcaniques, qui la rendent très fertile.

L'histoire de Soror cache l'une des blessures secrètes de la civilisation karmane. Cette planète, qui se nommait autrefois Krygan, était le monde natal de la civilisation disparue des Krygs. Les Karmans y ont livré leur première guerre galactique. Sur ordre des Therians, ils ont exterminé les Krygs pour prendre leur place. Le remords poussa les Karmans à remettre en cause le bien-fondé des décisions therianes ; cet élan philosophique favorisa la création de Nova, la faction qui porte le nom de la nouvelle capitale de Soror.

Toutefois, de récents rapports d'éclaireurs karmans font état de la présence de Krygs dans la galaxie. L'élimination n'a pas été complète !

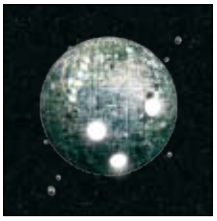
Ianora, paradis des Karmans

Ianora est l'unique tentative de karmanisation d'une planète. Grâce à la technologie léguée par les Therians et à une inébranlable volonté, les Karmans ont recréé le climat originel de Karma sur une planète forestière habitable.

L'unique cité de cette planète, Shankar, est perchée sur les plateaux brumeux du mont Fossey. Sa population est composée en majorité de guerriers en permission, de chercheurs et de colons rigoureusement choisis. Tous y vivent à demi nus et n'ont qu'à se baisser pour ramasser leur subsistance.

Les autres Karmans de Ianora vivent en harmonie avec leur environnement et refusent de l'altérer au gré de leurs caprices.

Le paradis des Karmans a son gardien : la station orbitale Gallen, dont la surface couvre la majeure partie de l'unique lune de Ianora. Gallen héberge une lourde structure industrielle, des docks spatiaux et plusieurs garnisons. Des milliers de philosophes et de scientifiques y analysent les expériences menées à la surface de la planète. Ils cherchent, dans le plus grand secret, un moyen de rendre la vie et la mémoire aux mondes dévastés par leurs anciens maîtres therians.



Zaïus, le feu karmique

Zaïus, quartier général de Flux, est plus qu'un vaisseau spatial ou un satellite militaire : c'est un avatar de la guerre.

Propulsé par l'énergie de plusieurs centrales à fusion, Zaïus possède assez de puissance de feu pour anéantir plusieurs systèmes solaires. La structure principale est un monde artificiel de 20 000 kilomètres de diamètre, autour duquel orbitent vingt et une plateformes de bataille autonomes capables de former une flotte et de libérer des milliers de vaisseaux de toutes tailles, du chasseur au cuirassé. Zaïus peut ainsi attaquer simultanément plusieurs objectifs majeurs et retrancher des planètes entières derrière un mur de feu.

L'unique faiblesse de Zaïus, connue seulement du plus petit nombre, est l'instabilité de ses réacteurs nucléaires. Leur entretien dépend directement de ressources rares expédiées depuis Karma grâce au Point Horizon. Cette précaution permet à Libra de garder un certain contrôle sur Flux, mais elle limite l'autonomie de Zaïus en cas de conflit critique. L'assemblage de générateurs Horizon sur Zaïus et l'automatisation des systèmes de contrôle sont des sujets de conflit permanents entre Libra et Flux.

Les Karmans

« Chaque guerrier peut choisir entre le chemin de la victoire et celui de la défaite, entre la voie de la mort et celle de la vie. Les guerriers karmans choisissent la victoire. »

Les Karmans utilisent des frappes rapides et dévastatrices, qui percent les lignes ennemies et balayent l'adversaire sans lui laisser l'occasion de riposter. Ils tirent parti de leur extraordinaire densité de feu pour immobiliser l'ennemi derrière les couverts. Ainsi leurs véhicules rapides, soutenus par des troupes très mobiles, peuvent frapper exactement où ils le souhaitent. La force et la précision de ces attaques sont telles que l'ennemi n'a aucune chance de survivre.

Les Karmans ne connaissent aucune autre voie que celle de la victoire.

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

SCHÉMA DE SECTION

Les forces karmanes exploitent des unités peu nombreuses, rapides et discrètes, capables de frapper sans rester à découvert. Leur préférence va à l'infanterie et aux véhicules légers. Unités standard des Karmans, les anakongas sont équipés d'un jetpack pour un maximum de mobilité et se chargent de l'infanterie ennemie. Les K-fighters, des unités en armure mécanisée, neutralisent les blindés : leurs jammers se rient des blindages les plus épais.

Lorsque les Karmans sont en infériorité numérique, les Dirt Trike interviennent pour balayer l'infanterie trop nombreuse ou trop acharnée, tandis que les Jungle Trike affrontent les blindés adverses. Les ennemis les plus obstinés se trouveront confrontés à des fantassins d'élite capables de balayer n'importe quelle cible en l'ensevelissant sous un déluge de feu.

Enfin, pour faire face aux pires menaces, des véhicules plus lourds sont déployés : le Jungle Buggy, rapide et endurant, ou mieux encore le King Mammoth. Incarnation mécanique de la puissance et du génie militaire karmans, cette forteresse invincible est dotée d'un armement titanesque !

- Unité de fantassins (★) **!**
- Unité de fantassins (★★★)
- Unité de fantassins (★ / ★★ / ★★★)
- Unité de blindés (★)
- Unité de blindés (★ / ★★ / ★★★) ou de fantassins (★★★)

! Unité prioritaire.

LES OFFICIERS KARMANS

Les unités karmanes sont dirigées par des individus supérieurement éclairés, capables de percevoir, dans le chaos de la bataille, le chemin qui mène à la victoire. Ces « officiers » sont des sages plutôt que des soldats formés au commandement. Leur rôle est de faire le bon choix au moment idéal. Ils bénéficient du soutien inconditionnel de leurs troupes, car l'issue de la bataille repose bien souvent sur leurs épaules. Ils doivent faire preuve d'une grande subtilité pour entretenir chez leurs subordonnés un parfait équilibre entre discipline et initiative individuelle, entre obéissance spontanée et improvisation en cas de besoin.

Leurs grades sont les suivants :

- Grade 0 : Private (Pvt.)
- Grade 1 : Mentor (Men.)
- Grade 2 : Guide (Gui.)
- Grade 3 : Guru (Gur.)
- Grade 4 : Venerable (Ven.)
- Grade 5 : Saint (Sai.)

LES OFFICIERS KARMANS

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Mentor	3	1	0
Guide	3	2	1
Guru	4	3	2
Venerable	6	5	2
Saint	7	7	2

CONSTITUER UNE COMPAGNIE

Le briefing de chaque mission indique le nombre de P.A. des différentes compagnies, la proportion d'unités d'assaut et d'unités de renfort, ainsi que les éventuelles règles spéciales. Une fois que les joueurs connaissent toutes ces informations, ils peuvent constituer leur compagnie.

Si le montant en P.A. n'est pas défini, les joueurs doivent se mettre d'accord en respectant les consignes du briefing.

Unités d'assaut et de renfort

Une fois la compagnie constituée, le joueur répartit ses unités entre les unités d'assaut et les unités de renfort.

- Les **unités d'assaut** sont disponibles dès le début de la bataille.
- Les **unités de renfort** entrent en action plus tard au cours de la partie, lorsque le joueur s'empare des objectifs secondaires décrits dans le briefing.

L'officier le plus haut gradé devient le commander (cf. La phase tactique, *AT-43 : Règles du jeu*) de la compagnie.

Unités de réserve

Contrôler des objectifs secondaires permet de « transformer » des unités de renfort, qui attendent en marge du champ de bataille, en **unités de réserve** prêtes à surgir à tout moment.

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts (PR) gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renforts en dépensant des PR. Chaque PR dépensé permet de transformer 1 P.A. d'unité de renfort en unité de réserve.

La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut laisser en réserve toutes les unités qu'il souhaite.

Officiers de renfort

Un officier placé dans une unité de renfort ne peut pas être désigné comme commander. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités des Karmans sont passées en revue. Chaque unité y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux et les grades d'officier disponibles.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en P.A.), en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de son éventuel officier.

Composition d'une unité

• **Rang :** Indique le rang de l'unité. Cette information est utile pour respecter le schéma de section.

• **Effectif :** Indique la quantité minimum et maximum de combattants dans l'unité. La quantité maximum peut être dépassée grâce au bonus d'effectif d'un officier.

• **Équipement standard :** Cet équipement est compris dans le coût de l'unité. Tous les combattants de l'unité, à l'exception des porteurs d'arme spéciale et des héros, en sont dotés.

• **Armes spéciales :** Les types d'armes spéciales auxquels l'unité a droit. Tous les porteurs d'arme spéciale d'une unité doivent avoir la même.

• **Équipements optionnels :** La liste des options disponibles pour l'unité. Chaque option augmente le coût de l'unité, comme indiqué dans le tableau. Les effets de ces équipements sont décrits plus bas.

• **Spécialistes :** Précise à quels types de spécialiste l'unité a droit. Chaque spécialiste remplace gratuitement un combattant standard de l'unité. Le nombre de spécialistes autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

• **Officier :** Les grades autorisés pour l'officier de l'unité, si elle en possède. Un officier remplace un combattant standard et son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Tableau « Coût d'une unité »

• **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'effectif standard et de l'effectif maximum. Ce tableau précise également le nombre de porteurs d'arme spéciale et de spécialistes en fonction de l'effectif. Pour avoir plus d'un porteur d'arme spéciale, une unité doit être à effectif maximum.

La plupart du temps, l'unité coûte le même nombre de P.A. quelle que soit l'arme spéciale choisie. Lorsque ce n'est pas le cas, les surcoûts sont indiqués selon le type d'arme spéciale.

• **Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en P.A. de chaque combattant ajouté à l'effectif choisi. Cette valeur est utile pour ajouter des combattants à l'effectif standard (sans dépasser l'effectif maximum), ou pour dépasser l'effectif maximum lorsqu'un officier est présent dans l'unité. Le bonus d'effectif de l'officier indique le nombre de combattant que l'unité peut compter au-delà de l'effectif maximum.

LIBRA

« Le maître du karma est maître de l'univers. »

Préserver la pureté de la philosophie karmane est leur responsabilité : les sages de Libra gèrent la société de Karma au nom de cet idéal de perfection et de sagesse. Les attributions de cette faction se limitent à la vie courante des Karmans ; jusqu'à une époque récente, elle ne se préoccupait absolument pas des phénomènes qui bouleversent le reste de la galaxie. L'unique objectif des sages de Libra est de mener tous les Karmans au dernier stade de l'évolution philosophique : l'Éveil. Toutefois, avec la tempête qui s'est amorcée en AT-43, Libra ne peut plus ignorer les autres peuples, car les remous des guerres qui balayent l'univers se propagent jusque sur Karma.

Une des plus importantes préoccupations de Libra consiste à faire survivre les Karmans. D'innombrables dangers les menacent en effet : l'avidité et les lubies des Therians, les astéroïdes errants créés par la therianisation des planètes proches, la vindicte des Cogs, le refroidissement du climat de Karma, la haine des Krygs, l'éclatement de la société karmane… Tout cela est du ressort de Libra. Ses sages y font face constamment : ils analysent les problèmes, en trouvent l'origine, les raisons et les conséquences, et enfin fournissent des solutions afin que les Karmans puissent poursuivre leur progression sur la voie du Karma.

Une autre des fonctions de Libra consiste à entretenir le souvenir des dettes de karma, même les plus anciennes, contractées par leur peuple. La plus importante de ces dettes et la plus difficile à rembourser est celle envers les Therians, qui ont offert la conscience aux Karmans. Cette tâche n'a pas été facile pour les sages de Libra, car les Therians ne sont ni raisonnables, ni prudents : ils ont à de nombreuses reprises réclamé d'importants sacrifices aux Karmans en vertu de cette dette.

ORGANISATION

Libra guide, protège et fait régner l'ordre parmi les Karmans : telle est sa voie et sa quête, jusqu'à ce que son peuple tout entier atteigne l'Éveil.

Libra guide : elle dirige le gouvernement karman. Son karma est d'être responsable de celui de l'espèce. Alors que chaque individu fait le nécessaire pour progresser en direction de l'Éveil, les sages de Libra tentent de percer les brumes de l'avenir. Ils espèrent ainsi choisir le chemin qui permettra à leur civilisation d'atteindre, elle aussi, l'Éveil. La nature de cette ultime étape de l'évolution karmane est encore inconnue, même pour ceux qui travaillent à la rendre possible. Tout au plus les sages de Libra savent-ils ce qu'il convient de faire pour l'atteindre.

Libra protège : ses forces armées sont avant tout destinées à défendre les Karmans contre les invasions extérieures. Elles obéissent à des guerriers-philosophes et se chargent également d'assurer la paix sur leur monde d'origine. L'opération Damoclès les a cependant convaincus qu'il est temps de rembourser leur dette aux Therians une bonne fois pour toutes. Les guerriers de Libra ont donc massivement embarqué pour le monde-usine.

Les forces armées de Libra regroupent des Karmans qui recherchent la sagesse par les exercices martiaux, le dépassement de soi et la découverte des nouvelles voies de combat. De nombreuses tactiques des Therians sont d'ailleurs empruntées aux Karmans ; depuis plusieurs siècles, des overseers viennent étudier l'art de la guerre karman et apportent en retour leur propre savoir. Les connaissances des Therians sont maigres en matière d'art guerrier, mais toute source de

connaissance est enrichissante et les sages de Libra s'abreuvent à celle-ci avec délectation.

Enfin, Libra juge. Libra traque les criminels endurcis dont la dette karmique doit être soldée. Elle se charge également de rendre les jugements pour toutes les affaires qui opposent des Karmans entre eux. La majorité des actes répréhensibles sont commis par erreur ou par maladresse, et les coupables se livrent eux-mêmes afin de réparer leur faute ; Libra se contente dans ce cas d'en déterminer le moyen le plus approprié.

JOUER LIBRA

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de Libra bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Libra : À la fin de son activation, chaque medic peut faire revenir en jeu un fantassin éliminé de son unité.

Inconvénient Libra : Toutes les unités karmanes doivent comprendre un officier.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (★) **!**
- Unité d'infanterie (★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★ / ★★★)
- Unité de blindés (★ / ★★ / ★★★) ou d'infanterie (★★★)

! *Choix prioritaire*

TROUPES

Libra défend la nature sauvage et indomptable des Karmans. Elle préfère la vie aux machines et compte avant tout sur ses fantassins pour triompher de l'opposition. Libra utilise indifféremment tous les types d'infanterie. Elle marque tout de même une légère préférence pour les scaphandres de combat, qui minimisent les pertes tout en fournissant une puissance de feu considérable.

Libra ne néglige pas complètement les véhicules : les pilotes ont, eux aussi, le droit de progresser sur la voie de l'illumination par le combat. Ils sont toutefois peu nombreux : les guerriers de Libra, cantonnés jusque récemment à un rôle défensif sur des planètes couvertes de forêts, n'en avaient guère usage. Les transports de troupes suffisaient amplement à leurs besoins. Les véhicules de combat offensifs sont une addition récente, conséquence des efforts de Libra pour exporter son savoir-faire militaire sur des champs de bataille extérieurs à sa sphère d'influence habituelle.

Pour Libra, la puissance physique d'un Karman est son plus grand atout. Avec un peu d'équipement militaire et un entraînement martial et spirituel adéquat, cette force devient la clé de la victoire. Et ceux qui combattent ainsi, sans artifice, progressent plus rapidement sur la voie de la connaissance intérieure. Le sage doit être capable de tirer profit de la moindre de ses expériences. Tout lui est source de progrès spirituel et technique, y compris l'art de la guerre.

Pour Libra, aucun combat n'est jamais vain, tant qu'il est possible d'en tirer les enseignements. Suivant ce précepte, Libra a appris à tirer parti des applications médicales de la nanotechnologie theriane. Ses medics sont équipés avec des instruments de pointe, capables littéralement de faire revenir un soldat d'entre les morts.

Cette approche de la guerre a toutefois un revers : toutes les unités de Libra sont composées de combattants qui se considèrent eux-mêmes en plein apprentissage. Ces apprentis réclament guidance et encadrement ; il est par conséquent nécessaire de les envoyer au combat accompagnés de nombreux mentors.

NOVA

« Croire au karma. »

Les arbitres de Nova observent l'univers et les peuples qui s'y développent.

Leur première et leur plus importante préoccupation est de surveiller tous les ennemis potentiels des Karmans ainsi que ceux des Therians, auxquels leur sort est inextricablement lié. Pour Nova, l'univers se dirige inexorablement vers une guerre totale qui risque d'aboutir à la destruction des Therians. Les Karmans doivent s'y préparer, afin non seulement d'y survivre, mais aussi de permettre aux Therians eux-mêmes de surmonter cette épreuve. Aucune espèce de l'univers ne doit disparaître, pas même celle dont les exactions sont universellement décriées : chacun a sa place dans l'équilibre karmique du cosmos.

Tout comme Libra travaille à l'élévation spirituelle des Karmans, Nova se consacre à celle des autres habitants de la galaxie. Les arbitres de Nova estiment en effet que la quête de sagesse des Karmans est impossible s'ils ne s'impliquent pas également dans l'avancement spirituel des autres espèces intelligentes.

Les patrouilles de vaisseaux furtifs et les missions d'observation sont donc le lot commun de Nova. Quelquefois, cette surveillance révèle la nécessité d'agir pour empêcher une catastrophe ou pour sortir un peuple prometteur d'une ornière évolutive. Le plus souvent cependant, les arbitres de Nova se contentent d'observer à distance prudente les espèces agressives ou technologiquement avancées.

Les Karmans surveillent l'univers depuis plus d'un millénaire. Ils n'ont exploré qu'une infime partie des innombrables galaxies qui le composent, mais ils sont allés plus loin qu'aucun autre peuple à leur connaissance. Ils ont accumulé une masse d'informations inestimable sur des milliers d'espèces, dans l'éventualité où un conflit viendrait à éclater entre elles ou avec elles.

Depuis AT-43 et la contre-offensive humaine sur Damoclès, cependant, tout a changé. La roue de l'Histoire s'est emballée et l'heure de l'observation est aujourd'hui passée !

ORGANISATION

Nova regroupe les aventuriers et les explorateurs karmans dans une structure d'entraide et de collecte d'informations. Sa mission : surveiller la marche de l'univers. La majorité de ses agents sont des individus indépendants, capables de vivre des années en seule compagnie de leurs instruments d'observation et des êtres qu'ils surveillent de loin. Ces milliers d'espions sont disséminés au travers des centaines de systèmes stellaires, partout où une civilisation spatiale s'est développée. Périodiquement, ils reviennent sur Soror pour faire leur rapport et accroître les gigantesques bases de données des Karmans sur le reste de l'univers. En cas de besoin, ces agents sont rappelés pour servir de conseillers techniques dans les relations avec les espèces qu'ils ont observées… qu'il s'agisse de négociation ou de combat !

Lorsque la situation requiert une intervention directe, les arbitres de Nova font appel à la flotte spatiale. Nova gère une immense flottille de petits vaisseaux et quelques escadres de bâtiments de guerre plus lourds. Elle dispose également de troupes embarquées pour les interventions au sol et la défense des vaisseaux contre les abordages. La mission de Nova, explorer l'univers, lui a offert une expérience irremplaçable des voyages spatiaux. Toutes les autres factions karmanes, même si elles disposent de flottes spatiales limitées pour couvrir leurs besoins de transport et de protection, reconnaissent

la supériorité de Nova dans ce domaine. Cette faction coordonne par conséquent les opérations de la flotte karmane dans les systèmes stellaires les plus éloignés de Karma.

TROUPES

Nova privilégie l'équilibre. Confrontée à des espèces dont la psychologie est fondamentalement étrangère, elle ne peut se permettre de négliger un type de combattant ni de se spécialiser dans un style de combat. Nova est cependant contrainte de limiter ses effectifs de scaphandres de combat et de blindés lourds, faute d'en avoir assez à disposition.

JOUER NOVA

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de Nova bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Nova : Chaque fois que votre adversaire dépense des points de Commandement, vous pouvez en dépenser autant pour annuler l'effet qu'il souhaitait activer.

Inconvénient Nova : Le choix du joueur qui commence est toujours laissé à votre adversaire. S'il y a plusieurs compagnies de Nova, elles doivent se mettre d'accord pour savoir laquelle commence.

Schéma de section :
- Unité d'infanterie (★) **!**
- Unité d'infanterie (★★)
- Unité d'infanterie (★★★) ou de véhicules (★★★)
- Unité de blindés (★)
- Unité de blindés (★★)

! *Choix prioritaire*

L'armée idéale de Nova emploie un exemplaire de chaque combattant d'infanterie disponible, depuis les humbles kaptars jusqu'aux puissants K-warriors. En règle générale, chaque unité de réguliers est soutenue par une unité d'élite. Il est assez fréquent que des scaphandres de combat issus des troupes embarquées dans la flotte spatiale karmane leur soient adjoints.

Ces unités d'infanterie sont toujours accompagnées par des véhicules blindés de tous types, afin de faire face même à la situation la plus inattendue.

Ainsi, ce que les uns ne peuvent maîtriser est attaqué par les autres, et inversement. Toutes les armes ont leur place dans l'équilibre karmique et militaire de Nova !

Ces forces armées sont soigneusement entraînées pour réagir à toutes les actions possibles de l'ennemi et lui interdire toute initiative stratégique. Une armée de Nova est le cauchemar de tous les officiers. Les arbitres sont passés maîtres dans l'art de contrarier les stratégies adverses : neutraliser un couvert, couper l'accès aux nanoressources therianes, interrompre les communications avec l'état-major… Face à eux, aucune aide ne peut être apportée par les officiers. Seule la valeur individuelle de chaque combattant peut faire la différence.

Cela a toutefois un revers : Nova a créé une armée d'observateurs, qui réagissent plus qu'ils n'agissent.

Contrarier les plans de l'ennemi ne suffit pas forcément à remporter une bataille et implique presque toujours de lui laisser l'initiative de l'action. De ce point de vue, les arbitres de Nova sont très défavorisés.

À force d'attendre pour voir ce que va faire l'adversaire, ils finissent par le laisser agir… Heureusement, les guerriers de Nova savent que les certitudes de l'ennemi sont sa plus grande faiblesse, et ils sont passés maîtres dans l'art de l'exploiter.

FLUX

« L'avenir est au bout de mon canon. »

« Nul n'échappe à la guerre », dit-on en AT-43. Les Karmans de Flux, eux, ne se sont pas laissé rattraper par la guerre : ils se sont jetés avec enthousiasme dans les bras de cette concubine sanguinaire.

Après les grandes guerres qui ont marqué le début de leur histoire, les Karmans estimèrent qu'un conflit total était inévitable entre les grandes civilisations spatiales. Afin d'être prêts pour cette éventualité, ils donnèrent corps à une nouvelle vision du champion karmique et de son véhicule, conçus d'après les guerres du passé et pour les guerres du futur. Ainsi naquirent Flux, la plus jeune et la plus belliqueuse des factions karmanes, et Zaïus, la planète-forteresse qui la mènerait aux confins des étoiles.

La philosophie des partisans de Flux, issue de millénaires de conflits à travers la galaxie, diverge de celle des autres factions sur de nombreux points. Flux voit chaque conflit, individuel ou militaire, comme un défi posé par le karma. Dépasser ses défauts, ses peurs et ses adversaires, quels qu'ils soient, est une fin en soi : la victoire est la clé de l'évolution. Le temps de la contemplation, de l'hypothèse et de la négociation est révolu : il faut agir, prendre son karma en main et triompher !

Les guerriers de Flux se distinguent également par l'extrême rigueur dont ils font preuve, vis-à-vis de leurs congénères comme d'eux-mêmes. La guerre fait partie intégrante de leur quotidien, de leur vocabulaire et de leurs manières. Aux yeux des autres Karmans, ils incarnent la loi martiale et l'honneur, mais aussi l'intolérance : leur discipline de fer, leur jugement sévère (mais juste, disent-ils) et leur manque absolu de subtilité sont connus de tous.

ORGANISATION

L'organisation de Flux est conforme à la pyramide hiérarchique des militaires. Les plus méritants se trouvent aux échelons les plus élevés ; ils attendent de leurs subordonnés une discipline et une obéissance absolues. En retour, les subalternes peuvent compter sur leurs supérieurs pour prendre les meilleures décisions et pourvoir à leurs besoins. Les guerriers de Flux se rassemblent ainsi en vingt et un clans, sous le commandement d'autant de « saints », les meilleurs officiers. Chaque guerrier est libre de quitter son clan pour en rejoindre un autre, à condition de le faire en temps de paix, occurrence rare au sein de Flux, et d'obtenir l'accord du saint à qui il souhaite prêter serment d'obéissance.

La parabole fondatrice du « champion karmique » et de son « véhicule » occupe une place importante dans l'organisation de Flux.

Dispersés à travers la galaxie et livrant d'innombrables batailles à la tête de leur clan, les saints vivent et communiquent au rythme de l'horloge atomique de Zaïus, le repaire itinérant de Flux. Ils se réunissent en assemblée une fois tous les trois cents jours pour faire le rapport de leurs activités et échanger conseils et technologies. Ils se livrent parfois à des combats rituels lors de ces rassemblements. L'Aurige, président de l'assemblée des saints, champion karmique de Flux et guide de Zaïus, est élu par les saints tous les trois mille jours.

La planète-forteresse compte autant de plateformes de combats que Flux compte de clans ; en cas de conflit majeur, chacun des vingt et un saints prend le contrôle de la plateforme de son clan et livre bataille à la tête d'une armée formidable.

La parabole justifie également l'importance qu'accordent les guerriers de Flux à leurs véhicules. En quête des champs de bataille où s'écrit l'Histoire et se trace le karma, ils traversent la galaxie et les zones de combat à bord de véhicules rugissants. Leurs compagnies se caractérisent par une rapidité et une puissance de feu spectaculaires.

TROUPES

Les guerriers de Flux croient en la machine. Privilégiant l'équipement lourd et les véhicules, ils combinent l'esprit du guerrier à une technologie de pointe.

Dans le cadre de petites opérations, ils déploient des commandos d'élite composés des meilleurs guerriers et menés par des vétérans en scaphandre de combat « K ». Cette combinaison est idéale pour effectuer des frappes chirurgicales ou se livrer à la guérilla : le faible nombre de guerriers et de véhicules permet un acheminement rapide sur la zone d'opérations ; la qualité du matériel offre quant à elle une force de frappe optimale.

C'est d'ailleurs la tactique adoptée par Flux sur Damoclès, l'un des derniers champs de bataille sur lesquels les Karmans se sont engagés : les guerriers massifs évoluent plus facilement dans les coursives du monde-usine s'ils sont en petit nombre ; leurs armes puissantes ont l'avantage dans les espaces confinés et viennent aisément à bout des blindés légers qui y rôdent parfois. Flux adopte une stratégie similaire dans les espaces ouverts mais encombrés : les escadrons de véhicules légers des Karmans, comme les Dirt Trike, font régner la terreur dans les forêts et les montagnes enneigées d'Élysée.

En cas de conflit plus important, les officiers de Flux privilégient toujours la qualité à la quantité : guerriers lourdement équipés et véhicules de tous types se déploient dans l'ordre et la discipline. Ils comptent sur la cadence de leurs armes à distance pour mettre en déroute un ennemi plus nombreux ; face aux armées qui ont fait le même choix qu'eux, ils optent pour des armes de gros calibre. Les Karmans comptent alors sur leur vitesse de déplacement et leur puissance de feu pour s'emparer rapidement du champ de bataille et empêcher la formation de poches de résistance.

JOUER FLUX

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de Flux bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Flux : Les blindés de Flux peuvent contrôler les objectifs.

Inconvénient Flux : Le commander de votre compagnie doit être un officier dans un blindé.

Schéma de section :
- Unité d'infanterie (★★★) **!**
- Unité d'infanterie (★★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★) ou de véhicules (★ / ★★)
- Unité de blindés (★ / ★★)
- Unité de blindés (★ / ★★ / ★★★)

! *Choix prioritaire*

La stratégie de Flux ne comporte pas que des avantages. La parfaite exécution de leurs opérations nécessite une préparation stratégique à laquelle leur violence habituelle ne les prédispose pas. En outre, chaque combattant devient indispensable, et la moindre perte menace le bon déroulement de la bataille.

Par conséquent, les officiers de Flux font rarement appel à des stratégies élaborées et dédaignent souvent les troupes de reconnaissance légères. De leur point de vue, les plans élaborés survivent rarement aux premiers instants de la bataille. Dans ces conditions, seule sa capacité d'improvisation fait la valeur d'un officier.

L'orgueil est la faiblesse de Flux et ses ennemis en tirent avantage en les menant droit à l'embuscade. Ces pièges meurtriers sont autant de défis que Flux accepte de relever au nom de l'élévation karmique !

MENTOR FREEZER

« Vos menaces sont vaines, humain. Nous sommes résolus à vous exterminer jusqu'au dernier si cela peut vous dissuader de poser le pied sur cette planète. Ce conflit peut déboucher sur une issue diplomatique si vous quittez immédiatement les lieux. Faites votre choix sans délai et assumez-le, avant que nos canons le fassent à votre place. »

– Célèbre négociation du mentor Freezer.

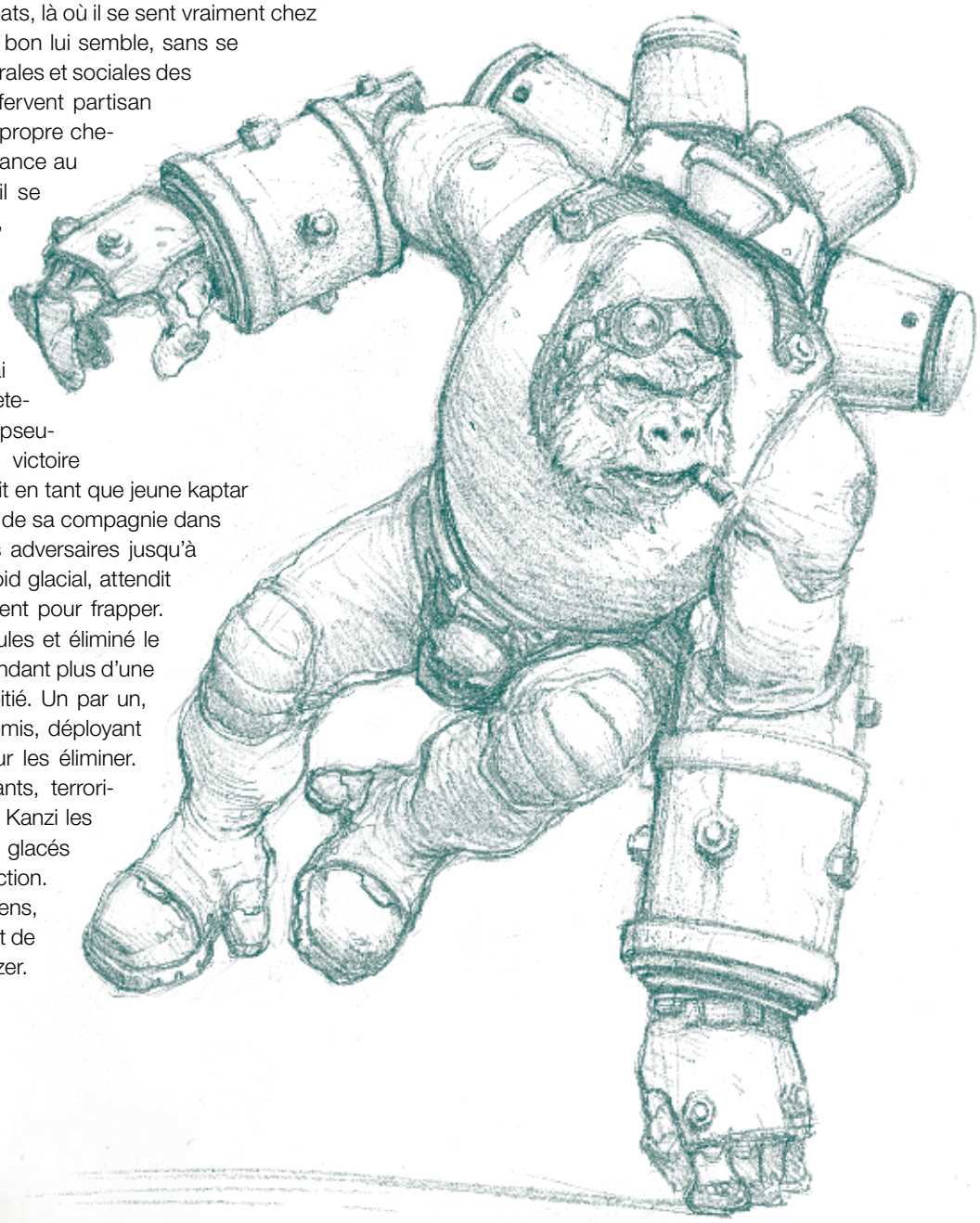
Freezer est un véritable héros pour les Karmans, un personnage haut en couleur auquel de nombreux novices aimeraient ressembler.

Son grade militaire ne reflète ni sa compétence sur le terrain, ni la confiance que lui accordent ses hommes : si Freezer n'est « que » mentor, c'est parce qu'il l'a décidé. Cela lui permet d'être au plus près des combats, là où il se sent vraiment chez lui. Il agit également comme bon lui semble, sans se conformer aux exigences morales et sociales des grades supérieurs. Freezer, fervent partisan de la voie du cœur, suit son propre chemin et accorde peu d'importance au regard des autres. Son éveil se fera sur un champ de bataille, mis en transe par les hurlements assourdissants des armes automatiques !

Freezer, Kanzi de son vrai nom, est né sur la planète-forteresse Zaïus. Il doit son pseudonyme à sa première victoire personnelle, lorsqu'il se battait en tant que jeune kaptar sur la planète Élysée. Séparé de sa compagnie dans une embuscade, il suivit ses adversaires jusqu'à leur base et, au mépris du froid glacial, attendit patiemment le meilleur moment pour frapper. Après avoir saboté les véhicules et éliminé le gros des officiers, il mena, pendant plus d'une semaine, une guérilla sans pitié. Un par un, il fit disparaître tous les ennemis, déployant des trésors d'ingéniosité pour les éliminer. Lorsque les derniers survivants, terrorisés, tentèrent de s'échapper, Kanzi les traqua à travers les sentiers glacés et les harcela jusqu'à l'extinction. Lorsqu'il revint auprès des siens, il était un spectre gelé, couvert de sang et empli de rage… Freezer.

Cet exploit fut le premier d'une longue série. Freezer, cependant, ne se repose pas sur ses victoires passées – hormis pour épater les filles lorsqu'il s'arrête à un astro-comptoir de la zone Coristan. Il préfère envisager les victoires futures de sa compagnie et cherche continuellement de nouveaux défis. Ses officiers supérieurs, lassés par l'hyperactivité de ce guerrier hors normes, lui laissent souvent les mains libres. La plupart lui accordent en secret un respect sincère et une confiance absolue.

Freezer incarne pour beaucoup l'esprit de Flux, la faction qui l'a vu naître et pour laquelle il se bat depuis toujours. Les anciens de Flux espèrent qu'un jour il répondra à l'appel de l'ambition et de la discipline : nul doute que ce cœur de lion fera tôt ou tard un incroyable chef de guerre !



TACTIQUE

Freezer se distingue moins par ses talents stratégiques que par ses capacités guerrières exceptionnelles. Ses Super J-grips font de lui une véritable bête de guerre capable de frire n'importe quel ennemi : infanterie, scaphandre ou blindé.

Le recruter au sein d'une unité nombreuse permet de l'envoyer là où ça fait vraiment mal, sans que sa faible Protection lui fasse courir trop de risques. Attention néanmoins aux armes à aire d'effet, capables de raser son unité d'un seul coup, ainsi qu'aux snipers ennemis qui peuvent le prendre spécifiquement pour cible !

Freezer est un véritable canon de verre. Manipulez ce super-héros avec précaution et il vaporisera l'ennemi, pour la plus grande joie des petits et des grands.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le mentor Freezer peut être l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de rang 1.

Contrairement aux officiers normaux, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Mentor Freezer : + 90 P.A.

Equipement

Super J-grips : Lorsqu'ils sont employés contre des blindés, les super J-grips sont considérés comme des jammers. Le joueur peut choisir de conserver la Pénétration naturelle des super J-grips s'il le souhaite.

Jammer : Les Super J-grips bénéficient de la capacité « Jammer » :

- Ils ne peuvent attaquer que les blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même : +.

LES SUPER J-GRIPS

Le combat rapproché reste la manière préférée de Freezer pour se débarrasser de ses ennemis. Contre les blindés les plus gros, cette méthode a ses limites. Freezer s'est donc renseigné auprès des techniciens de Flux pour trouver l'arme qui lui permettrait de se battre à égalité avec les plus gros monstres de métal.

C'est ainsi qu'il a rencontré Karmen, une jeune scientifique karmane passionnée par les jammers des K-fighters. Karmen et Freezer ont conçu les super J-grips (super jammer-grips) qui arment désormais le héros au combat : des super power grips capables de délivrer des décharges électriques surpuissantes au corps à corps. Les capacités impressionnantes des super J-grips contribuent à entretenir la légende de Freezer ; ils permettent également à Karmen de se faire connaître de la communauté scientifique karmane.

VENERABLE CORNELIUS

« T'épargner ? Tu me supplies pour rester en vie, pas pour avoir l'opportunité de corriger tes erreurs ; ne t'inquiète pas, je m'en chargerai à ta place. »

– Cornelius.

Élevé dans les plus anciennes traditions martiales de Karma, le venerable Cornelius est une véritable légende vivante pour son peuple, un sage dont la vision porte plus loin et avec plus d'acuité.

Né dans une cité arboricole des jungles de Karma, Cornelius était promis à une vie de philosophe paisible. Tout jeune il faisait déjà preuve de sagesse et de modération, ce qui ne devait pas manquer de lui valoir une position élevée parmi les sages de Libra. Il décida cependant, comme de nombreux Karmans avant lui, de faire l'expérience du combat avant de s'engager dans la vie méditative. Il s'enrôla dans une unité de kaptars et partit découvrir la guerre.

Cornelius n'était pas attiré par la violence. Au front, il apprit néanmoins des choses très importantes. Il fit l'expérience de la guerre, de la peur et de la mort. Il découvrit une réalité bien différente de la vie qu'il avait menée jusqu'alors, et combien il était ignorant dans ces domaines. Après cela, il ne pouvait pas retourner à une existence contemplative sur Karma. Il réprouvait la violence, mais il savait qu'il devait la comprendre et l'apprivoiser plutôt que de la fuir et de la craindre. Son éveil était à ce prix.

Cornelius entama ainsi sa carrière militaire. D'un naturel calme et pondéré, il avait toutes les qualités d'un bon officier ; il devint rapidement mentor, puis guide. Envoyé de Libra sur Zaïus, afin de négocier avec les guerriers de Flux, il vécut de nombreuses aventures. Les récits de ses exploits sont devenus légendaires parmi les Karmans. En reconnaissance de ses prouesses, il fut nommé guru, une promotion exceptionnelle pour un Karman aussi jeune.

Au cours de son périple, Cornelius vit l'agitation qui se répandait inexorablement de la galaxie. Il comprit que le temps du repli sur soi touchait à sa fin pour les Karmans. Libra devait en prendre conscience. Profitant de sa renommée, il visita chacun des philosophes les plus influents de la planète et leur fit part de ses découvertes. La plupart des juges de Libra se rangèrent rapidement à ses vues.

Ses adversaires eux-mêmes le nommèrent venerable. Ses amis les plus influents ont même tenté de le faire élever au rang de saint, convaincus qu'il a atteint l'éveil. Cornelius, toutefois, sait qu'il n'en est rien et que sa route est encore longue avant d'y parvenir.

TACTIQUE

Le venerable Cornelius donne encore plus de puissance de feu aux unités de wendigos. En sa présence, non seulement ces unités d'élite bénéficient du soutien précieux d'un excellent officier, qui leur permet d'accueillir plus de combattants, mais même leurs tirs sont plus puissants !

Enfin, les wendigos ont un rôle statique : ils sont remarquablement efficaces lorsqu'ils sont à l'abri derrière un couvert et profitent de leur cadence de feu pour éliminer l'ennemi à distance. Parmi eux, Cornelius est un commander difficile à éliminer.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le venerable Cornelius peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de wendigos. Contrairement aux autres officiers, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Venerable Cornelius

	18	9	7	7
	+3	6	5	

Armes de tir				
ZZ-RIFLES (1)	5	4/0	-	6/1
ZZ-RIFLES (2)	5	4/0	-	6/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Venerable Cornelius : + 155 P.A.

Venerable Cornelius équipé de grenades : + 160 P.A.

Concentrez le feu ! : Cornelius procure la capacité « Concentrez le feu ! » aux unités de wendigos de son camp. Le joueur peut relancer une fois de plus tous les jets de Pénétration ratés de ces combattants. Le joueur annonce l'usage de cette capacité avant le test de tir en criant « Concentrez le feu ! ».

Équipement

Grenades : Le venerable Cornelius peut effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Un combattant qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

SAINT ANUMAN

« Laissez ceux qui désirent la paix se préparer à la guerre. »
– Anuman.

Conquérant, explorateur, génie, pirate, visionnaire, voyageur… Les termes ne manquent pas lorsqu'il s'agit de décrire Anuman, l'un des Karmans les plus célèbres de la galaxie. Champion de Nova, ce guerrier saint a traversé des milliers de systèmes stellaires, fait des découvertes archéologiques capitales et piraté des centaines de vaisseaux au cours de sa longue carrière. Anuman est le symbole parfait de l'équilibre entre combativité et spiritualité, action et contemplation.

Né à Shankar, l'unique cité de la planète forestière Ianora, Anuman a voyagé à travers la galaxie avec sa famille durant toute son enfance. Issu d'une lignée d'explorateurs et de négociants, il a vite montré une grande curiosité et une soif intarissable de connaissances. Les siens le voyaient déjà reprendre le flambeau familial ; lorsqu'il annonça son engagement dans la voie du guerrier, sa famille en fut consternée. Esprit brillant, Anuman percevait déjà les signes de la guerre à venir, et il sentait que son devoir karmique était de protéger les siens.

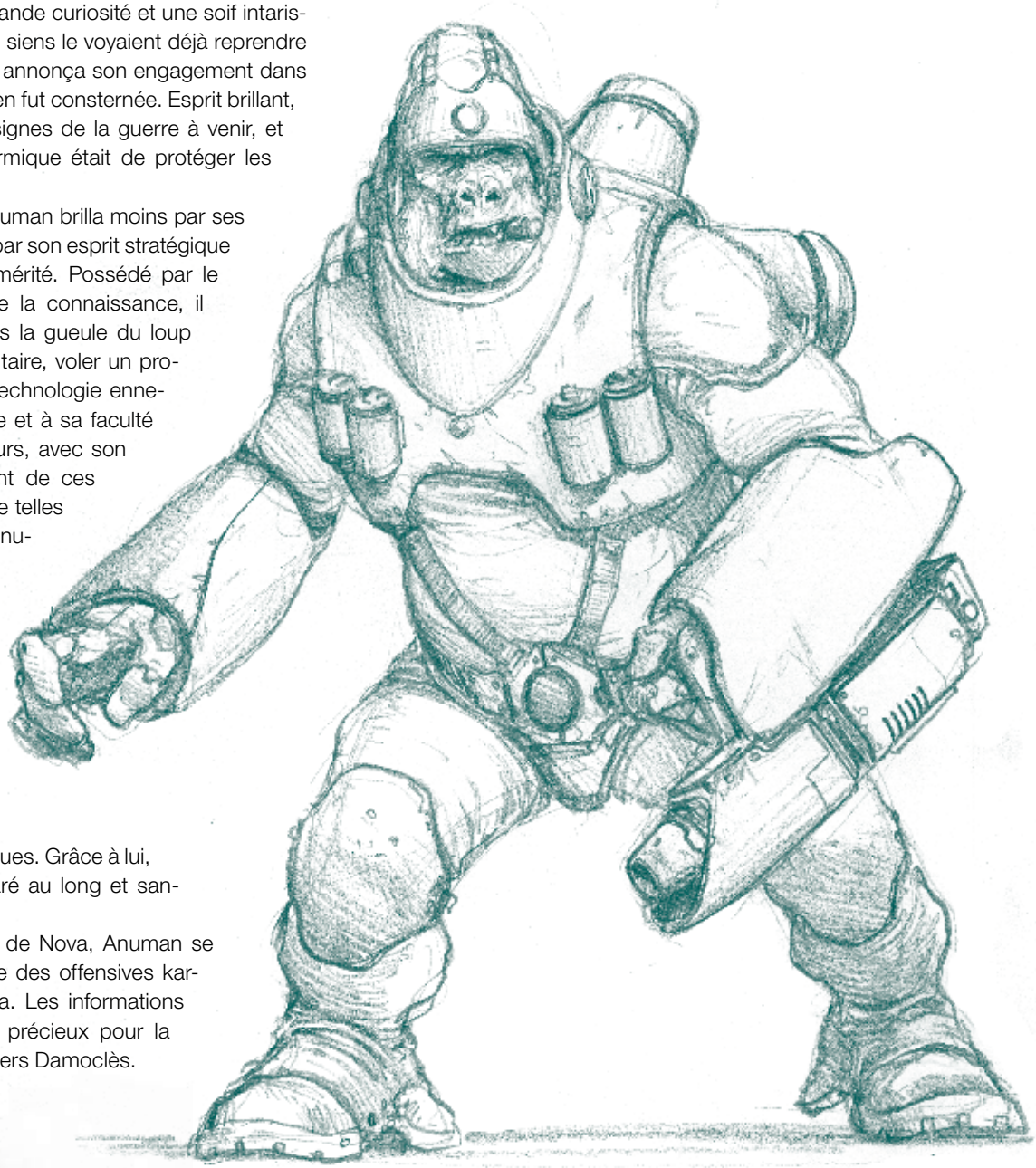
Engagé comme kaptar, Anuman brilla moins par ses compétences martiales que par son esprit stratégique brillant et son incroyable témérité. Possédé par le démon de la curiosité et de la connaissance, il n'hésitait pas à se jeter dans la gueule du loup pour découvrir un secret militaire, voler un prototype ou s'approprier une technologie ennemie. Grâce à son intelligence et à sa faculté d'adaptation, il parvint toujours, avec son unité, à se sortir brillamment de ces situations épineuses. Avec de telles prouesses, l'ascension d'Anuman dans la hiérarchie karmane fut irrésistible. Fierté de ses supérieurs et terreur de ses ennemis, il prit bientôt la tête d'unités spécialisées dans la capture de blindés et de véhicules ennemis.

Anuman a percé les secrets technologiques des plus grandes nations galactiques. Grâce à lui, son peuple est mieux préparé au long et sanglant conflit qui s'annonce.

À la tête des compagnies de Nova, Anuman se trouve aujourd'hui à la pointe des offensives karmanes dans le secteur d'Ava. Les informations qu'il colporte sont un atout précieux pour la flotte karmane qui fait route vers Damoclès.

TACTIQUE

Anuman est un commander charismatique et très efficace. Sa place est en deuxième ligne et à couvert : une fois les premiers combats engagés, son unité et lui se dirigent vers les blindés ennemis pour en prendre le contrôle et retourner leurs canons contre leurs propriétaires. Lorsqu'il prend les commandes de Jindo-un, son jungle buggy, ce sont ses hommes qui bénéficient de cette capacité ; Jindo-un est alors là pour « attendrir » les blindés ennemis et s'assurer qu'ils soient prêts pour une prise de contrôle tout en douceur.



FORMATION D'UNE UNITÉ

Saint Anuman peut être l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de rang 1.

Contrairement aux officiers normaux, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Jindo-un constitue une unité à lui seul.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Saint Anuman : + 135 P.A.
Saint Anuman équipé de grenades : + 140 P.A.
Jindo-un : 645 P.A.

Pilote héroïque : Lorsque Jindo-un est détruit, la figurine de saint Anuman (équipé de grenades) est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité amie (cf. *AT-43 : Règles du jeu,* p. 77).

Nova jammer : Lorsqu'une unité de la compagnie d'Anuman élimine un blindé ennemi à l'aide d'une arme dotée de la capacité « Jammer », le blindé n'est pas retiré du jeu. Il passe sous le contrôle de la compagnie d'Anuman. Ajoutez une carte à votre séquence d'activation pour le représenter. Anuman ne peut contrôler qu'un seul blindé à la fois. Les blindés des pilotes héroïques sont immunisés au nova jammer.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Jammer pistol : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur des blindés ;
- Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

Jetpack : Saint Anuman et Jindo-un disposent de la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Jindo-un est un véhicule qui obéit aux règles suivantes :

- Altitude variable. Pour représenter cela, il est fourni avec une tige transparente. Le véhicule peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige.

Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement.

Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte.

- L'angle de tir de son armement est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

L'INFANTERIE

L'infanterie karmane est formée de petits groupes de combattants. Chacun de ces groupes dispose toutefois d'une importante puissance de feu : un Karman est un combattant puissant, capable de transporter une charge d'armement impressionnante. Il est parfaitement capable de maîtriser des armes très lourdes et dotées d'un recul qui déstabiliserait un véhicule.

Les soldats karmans sont portés par une motivation à toute épreuve. Ils ne s'engagent pas dans la bataille uniquement pour défendre leur peuple, ils espèrent aussi atteindre rapidement la sagesse et l'épanouissement, la quête de tout Karman !

LES SOLDATS

Les combattants philosophiques karmans, ceux qui suivent la voie de la guerre pour atteindre l'éveil, ne sont pas nombreux : peu de Karmans possèdent les aptitudes nécessaires. Il faut en effet une tournure d'esprit particulière pour tirer des enseignements philosophiques du chaos et de la folie du combat. Cela présente cependant un avantage : même les soldats les moins aguerris sont avides d'apprendre. Les fantassins réguliers ont tous le potentiel pour intégrer les unités d'élite. Cela permet à l'armée karmane de compter presque autant sur les premiers que sur les seconds. Elle peut en effet former rapidement des soldats capables d'utiliser un scaphandre de combat mécanisé à partir de ses troupes régulières lorsque le besoin s'en fait sentir.

LES ARMES

L'infanterie karmane utilise une grande variété d'armes, basées sur trois principes de fonctionnement empruntés aux différents peuples étudiés par les Karmans.

Les armes de type « drum » expédient des munitions solides, propulsées par l'explosion d'un combustible chimique. Les armes de type « Z » utilisent la technologie du laser. Elles projettent un rayon de lumière cohérente qui perce ou fait exploser la cible.

Enfin, les armes de type « jungle » ont été conçues sur le modèle des nanoblasters therians. Elles tirent des munitions autoguidées qui traquent la cible et corrigent leur trajectoire si nécessaire.

Le **drum gun** est une arme d'une élégante simplicité : un énorme réservoir de micro-munitions d'à peine 4 millimètres de diamètre alimente un double canon. Cette arme permet ainsi de lâcher d'interminables rafales de projectiles supersoniques. De puissants compensateurs de recul enveloppent le bras du tireur afin de stabiliser le tir.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **drum pistol** est le petit frère du drum gun. Il s'utilise par paire. Il ne dispose que d'un seul canon, mais cela lui suffit pour atteindre des cadences de feu dignes d'une mitrailleuse. Facile à fabriquer, facile à utiliser, mortellement efficace, c'est l'arme typique de l'infanterie karmane.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **flamer** karman génère une sphère de plasma enveloppée dans un puissant champ magnétique pour en contenir l'insoutenable chaleur. Une petite bille de plasma peut incinérer une unité complète : lorsqu'elle est libérée de son enveloppe, même l'air prend feu.

Cette arme utilise les règles de tir indirect et de projection.

Le **grenade launcher** expédie une grenade selon une trajectoire courbe qui permet de tirer par-dessus les obstacles. La grenade explose à l'impact, criblant les ennemis d'éclats.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Les **grenades** karmanes sont de simples boîtes de métal emplies d'explosif et munies d'un détonateur réglé sur cinq secondes. Tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet est à la fois criblé d'impacts de métal et déchiré par le souffle de l'explosion.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **jammer** est une arme électrique capable de faire littéralement tomber la foudre sur n'importe quelle cible métallique de taille suffisante. Il puise à la fois dans ses propres batteries et dans l'électricité statique pour générer de puissantes décharges. Deux cent mille ampères, trente mille degrés, un jammer peut abattre n'importe quel blindé.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **jungle rifle** est une des plus anciennes armes utilisées par les Karmans. Mis au point à partir de storm golems volés aux Therians, le jungle rifle tire des nanomunitions expansives et intelligentes identiques à celles utilisées par le nanoblaster.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **mortar gun** expédie un obus selon une trajectoire courbe qui permet de tirer par-dessus les obstacles. Doté d'un système de détonation en altitude, le projectile explose à quelques mètres au-dessus du sol afin de couvrir une large zone d'éclats de métal brûlant. Ce qui n'est pas tué par l'explosion est déchiqueté par le shrapnel.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Les Karmans sont naturellement forts et capable de porter des coups de poing très puissants. Le **power grip** et son grand frère, le super power grip, sont des gantelets renforcés qui recouvrent la main et l'avant-bras. Ils permettent à un Karman de frapper encore plus fort, accélérant et amplifiant le coup de poing grâce à l'explosion soigneusement dirigée d'une cartouche de drum gun (cinq, dans le cas du super power grip). Lorsqu'un power grip s'abat, on croirait entendre un coup de tonnerre !

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Le **rocket launcher** lance une volée de fusées dépourvues de système de guidage et dotées de têtes explosives très puissantes. Leurs charges creuses diffusent d'énormes dégâts directement au cœur de la cible. Imprécise mais dévastatrice, cette arme est efficace contre toutes les cibles, depuis l'infanterie jusqu'aux blindés.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **sniper gun** est l'arme du tireur d'élite karman. Chaque tir expédie deux munitions dotées d'un système d'autoguidage primitif. Les tireurs les plus doués peuvent toucher deux cibles à la fois ! La puissance de ces munitions est telle que rien ne peut y résister : pour n'importe quel autre peuple, le sniper gun serait considéré comme un canon antichar...

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **ZZ-gun** projette un long pinceau de lumière cohérente capable de percer n'importe quoi, et plutôt deux fois qu'une ! Les Karmans sont passés maîtres dans l'art de balayer rapidement le faisceau laser sur une cible pour occasionner un maximum de dégâts.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **ZZ-rifles** fonctionne sur le même principe que le ZZ-gun : un faisceau laser perce ou fait exploser tout ce qui coupe sa trajectoire.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

ANAKONGAS

« Éveillez-vous ou mourez ! »

– Devise des anakongas.

Les anakongas sont les archétypes des combattants karmans. Équipés d'un jetpack, ils sont très rapides. Les anakongas sont capables de faire face à n'importe quel adversaire jusqu'aux blindés légers. En quête de victoire autant que de sagesse, ils cherchent avant tout leur accomplissement dans le combat. Ils sont toujours heureux de livrer bataille, même contre des forces très supérieures en nombre ou dans des situations désespérées : toute expérience est bonne à prendre.

Les anakongas sont aussi à l'aise à distance qu'au contact, bien que leur distance d'engagement idéale soit assez courte.

TACTIQUE

Les anakongas ne sont pas nombreux, mais ils déploient une puissance de feu typiquement karmane. Non seulement leurs salves sont terriblement denses, mais elles sont aussi particulièrement puissantes. Ces combattants sont spécialement à l'aise à courte portée, lorsque la majorité de leurs tirs portent et qu'ils peuvent achever l'ennemi à grands coups de power grip.

Leur faible nombre les incite plutôt aux progressions à couvert, ce qu'ils font avec talent grâce à leur jetpack. Une fois à l'abri, ils compensent la faible précision de leurs armes par le nombre de tirs.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : Drum pistols, jetpack et power grip.
Équipement optionnel : Grenades.
Armes spéciales : Drum gun ou flamer.
Spécialistes : Mécano.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

• Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;

• Les couverts sont ignorés ;

• Aucun test de tir n'est nécessaire ;

• La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Jetpack : Les combattants équipés d'un jetpack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Anakonga

	18	8	6	6
Arme de tir standard				
DRUM PISTOL	1	6/0	-	5/1
Armes spéciales				
DRUM GUN	3	4/0	-	8/1
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1
Arme de mêlée				
POWER GRIP	6	1/0	-	10/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

LA VOIE DU CŒUR

Les anakongas tentent de suivre une voie martiale paradoxale, dont ils espèrent tirer des enseignements inestimables : la voie du cœur. Cet art de la guerre vise à combiner leur héritage bestial avec les formes de combat les plus modernes. Les anakongas doivent être capables d'utiliser une arme technologique et les formes les plus raffinées de la stratégie. Ils doivent également être capables de se frapper le torse en hurlant des défis à l'ennemi.

Ils laissent éclater la colère que leurs ancêtres portaient en eux, mais ils n'oublient pas pour autant leurs arts martiaux raffinés, développés au cours de millénaires de guerre. La voie du cœur leur permet d'intégrer tout leur être, les animaux qu'ils furent, les soldats qu'ils sont et les sages qu'ils seront. Ainsi leur est ouverte la porte de l'éveil. Mais c'est aussi ce qui fait d'eux des guerriers parfaits.

Spécialistes

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.
Guide (Gui.) : + 15 P.A.
Guru (Gur.) : + 30 P.A.
Venerable (Ven.) : + 55 P.A.
Saint (Sai.) : + 75 P.A.

Coût d'une unité d'anakongas

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	500 P.A.	+ 65 P.A.
Grenades	270 P.A.	540 P.A.	+ 70 P.A.

(1) 4 anakongas, dont : 0 à 1 spécialiste, 0 à 1 officier
(2) 8 anakongas, dont : 2 armes spéciales, 1 spécialiste, 1 officier

KAPTARS

« Une fronde chargée de deux pierres peut abattre deux oiseaux, si vous choisissez de toucher les deux oiseaux plutôt que de croire cet exploit impossible. »

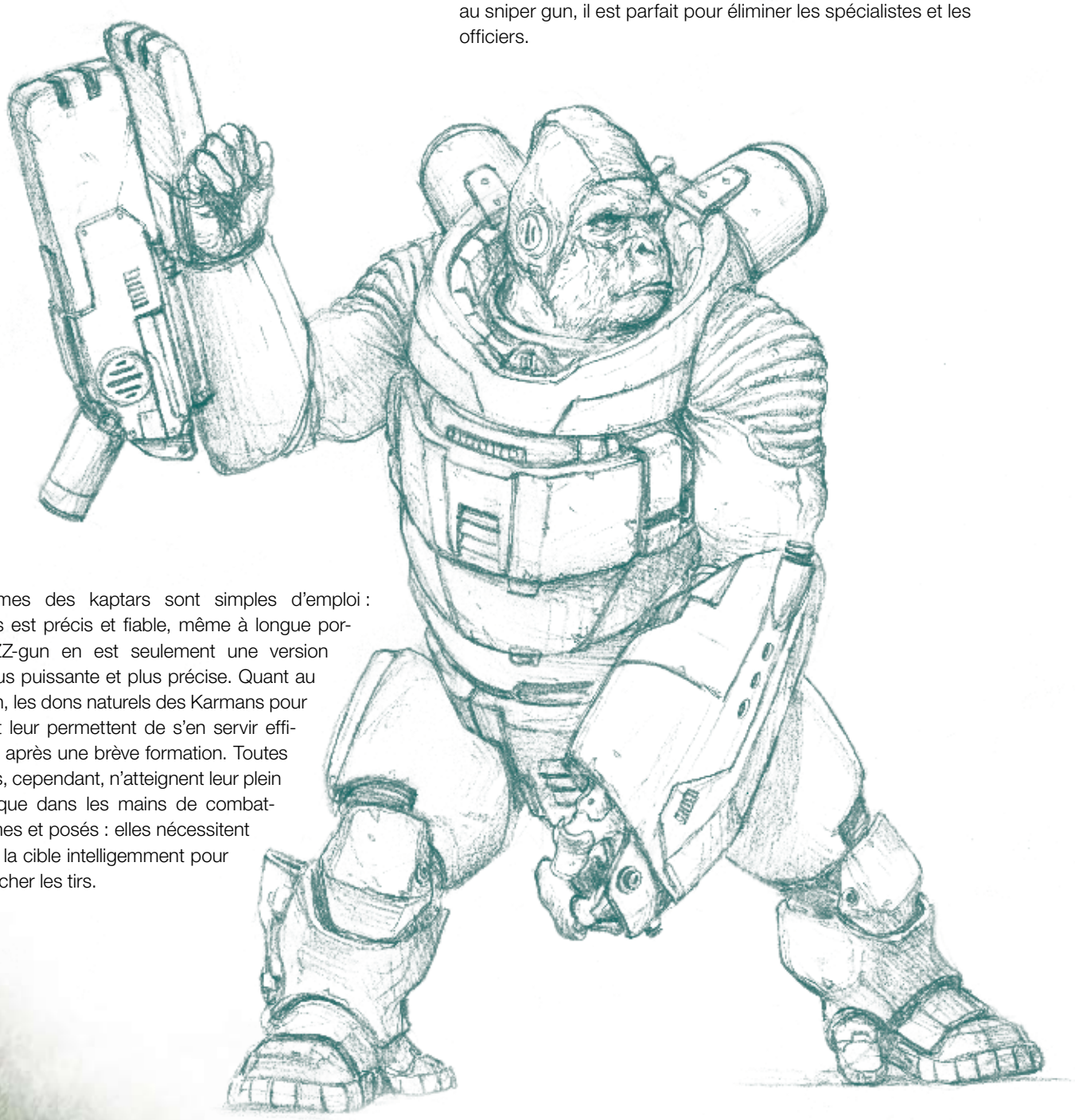
– Enseignement des kaptars.

Les Karmans qui souhaitent expérimenter la voie de la guerre sont testés et formés parmi les kaptars. Traditionnellement, chaque Karman arrivé à l'âge adulte s'engage quelque-temps dans ce corps d'armée. La plupart ne poursuivent pas cette formation au-delà des enseignements de base ; ceux qui restent deviennent cependant de véritables soldats.

TACTIQUE

Les kaptars n'ont pas de jetpack ; par conséquent, leur efficacité dépend beaucoup de leur placement sur le champ de bataille. Une fois en position, cependant, ils peuvent aisément se charger de toutes les cibles assez inconscientes pour passer à portée de tir – et leurs armes portent loin.

Le ZZ-rifles est efficace contre toute l'infanterie, y compris les scaphandres de combat ; le ZZ-gun, idéal contre les blindés, est néanmoins redoutable contre toutes les cibles ; quant au sniper gun, il est parfait pour éliminer les spécialistes et les officiers.



Les armes des kaptars sont simples d'emploi : le ZZ-rifles est précis et fiable, même à longue portée ; le ZZ-gun en est seulement une version encore plus puissante et plus précise. Quant au sniper gun, les dons naturels des Karmans pour le combat leur permettent de s'en servir efficacement après une brève formation. Toutes ces armes, cependant, n'atteignent leur plein potentiel que dans les mains de combattants calmes et posés : elles nécessitent de choisir la cible intelligemment pour ne pas gâcher les tirs.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : Power grip et ZZ-rifles.
Équipement optionnel : Grenades.
Armes spéciales : ZZ-gun ou sniper gun.
Spécialistes : Mécano.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Sniper gun : Cette arme dispose de la capacité « Sniper » :

• Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;

• Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;

• Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;

• Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

Spécialistes

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.
Guide (Gui.) : + 15 P.A.
Guru (Gur.) : + 30 P.A.
Venerable (Ven.) : + 55 P.A.
Saint (Sai.) : + 75 P.A.

DES DRUM RIFLES AUX ZZ-RIFLES

Les Karmans furent très impressionnés par l'équipement qu'utilisaient les White Stars. Ils disposaient notamment d'une sorte de fusil compact fonctionnant sur un mode inconnu : il ne faisait presque aucun bruit, ne dégageait pas de fumée ni de lumière et ne laissait aucune trace de munition dans ses cibles. Les Karmans nommèrent cette arme « Z-rifle », à cause du bourdonnement qui était la seule indication de son fonctionnement.

Intrigués, les Karmans établirent des échanges commerciaux et technologiques avec des Avans « ouverts d'esprit » – corruptibles, diraient les juges de Union. Ils leurs achetèrent quelques lots de laser rifles afin d'en créer des copies karmanes. Il était facile d'utiliser ces armes précises et légères en double, à la manière karmane. Elles devinrent officiellement des « ZZ-rifles », avec un double « Z » puisqu'elles étaient utilisées par paire. Elles remplacèrent les drums rifles dans l'arsenal karman.

Coût d'une unité de kaptars

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	500 P.A.	+ 65 P.A.
Grenades	270 P.A.	540 P.A.	+ 70 P.A.

(1) 4 kaptars, dont : 0 à 1 spécialiste, 0 à 1 officier
(2) 8 kaptars, dont : 2 armes spéciales, 1 spécialiste, 1 officier

WENDIGOS

« L'habitude de la victoire provoque la défaite ; l'habitude de la défaite ne donne pas la victoire. L'habitude n'engendre que la faiblesse. »

– Cornelius.

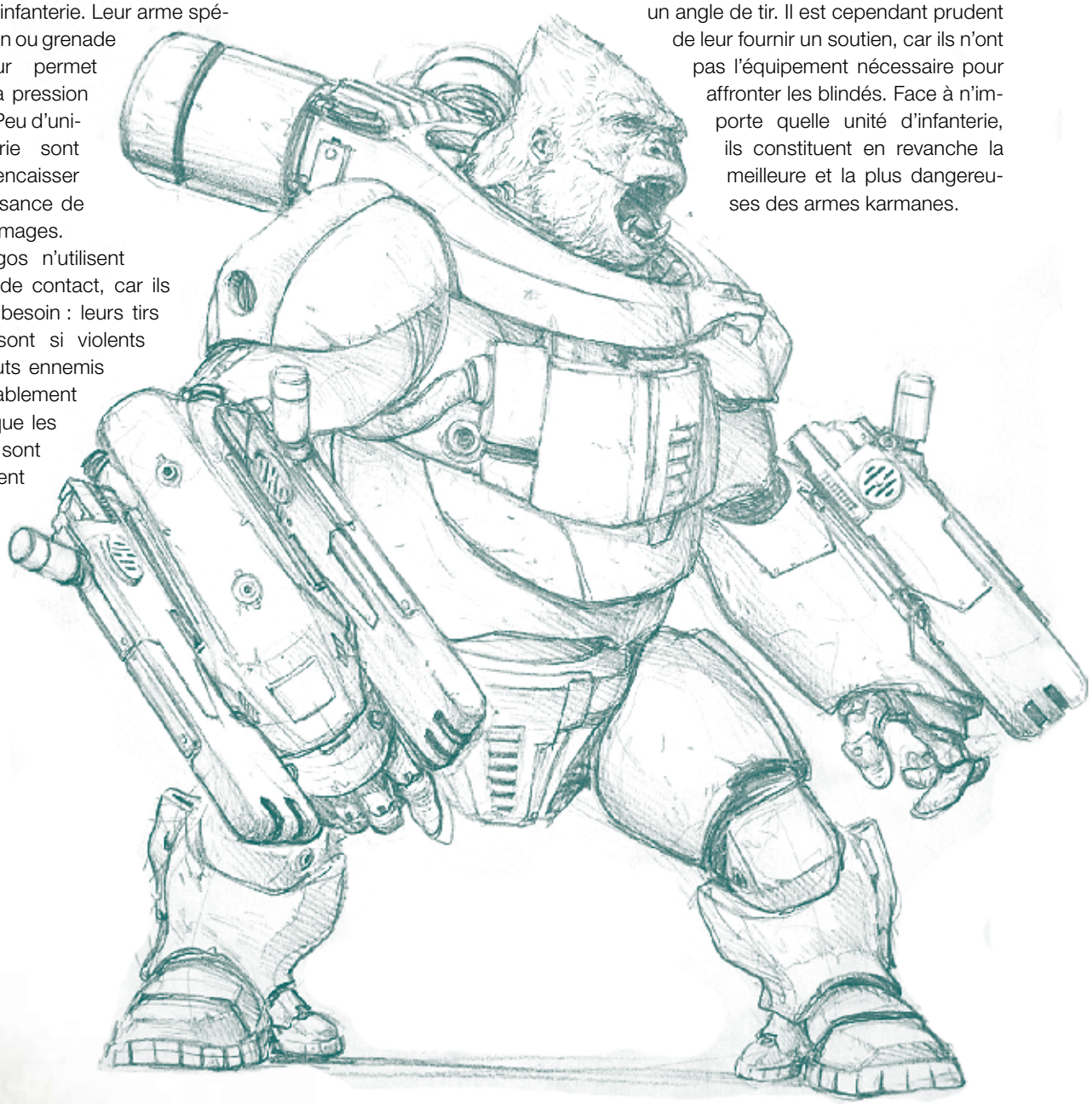
Les wendigos incarnent le guerrier-philosophe par excellence. Tous les adversaires des Karmans se souviennent de ces combattants d'exception, au moral aussi solide que leur armure de combat, capables de faire tourner le sort d'une bataille par quelques actions brillamment exécutées, au bon moment et au bon endroit.

Avec deux ZZ-rifles par wendigo, les salves de ces petites unités sont capables de neutraliser n'importe quelle unité d'infanterie. Leur arme spéciale, drum gun ou grenade launcher, leur permet d'accentuer la pression sur l'ennemi. Peu d'unités d'infanterie sont capables d'encaisser une telle puissance de feu sans dommages.

Les wendigos n'utilisent pas d'armes de contact, car ils n'en ont pas besoin : leurs tirs de barrage sont si violents que les assauts ennemis sont inévitablement brisés… lorsque les assaillants ne sont pas purement anéantis.

TACTIQUE

Les wendigos sont parfaits pour des tirs nourris, c'est-à-dire des salves si denses et si puissantes qu'elles suppriment toute opposition et brisent le moral des rares survivants. Ils se déplacent sans jetpack, ce qui leur interdit de prendre rapidement une position avantageuse. Toutefois, une fois qu'il est bien abrité derrière un couvert, la solidité d'un wendigo rend illusoire tout espoir de le déloger, sinon avec des armes lourdes particulièrement puissantes. Une fois en position, les wendigos détruisent l'une après l'autre toutes les unités d'infanterie sur lesquelles ils ont un angle de tir. Il est cependant prudent de leur fournir un soutien, car ils n'ont pas l'équipement nécessaire pour affronter les blindés. Face à n'importe quelle unité d'infanterie, ils constituent en revanche la meilleure et la plus dangereuses des armes karmanes.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : ZZ-rifles x 2.
Équipement optionnel : Grenades.
Armes spéciales : Drum gun ou grenade launcher.
Spécialistes : Medic.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.
Guide (Gui.) : + 15 P.A.
Guru (Gur.) : + 30 P.A.
Venerable (Ven.) : + 55 P.A.
Saint (Sai.) : + 75 P.A.

MASER STRIKE !

Plusieurs wendigos ouvrant le feu en même temps sur une même zone génèrent de drôle d'effets... Les tirs de laser concentrés des tirs de ZZ-rifles produisent des pics d'énergie dont les répercussions ont été appelées « maser strike » : la température de l'air s'élève à une vitesse explosive, produisant une déflagration qui n'a rien à envier à celle d'un obus d'artillerie. Les dégâts sont aussi impressionnants, mais l'aire d'effet est plus aléatoire.

Les caractéristiques de la maser strike sont indiquées sur la deuxième ligne d'arme standard. Les wendigos ne peuvent pas tirer avec toutes les armes décrites dans leurs deux lignes d'armes standard lorsqu'ils sont activés. En effet, il s'agit de la même arme utilisée différemment. Chaque fois que les wendigos équipés de ZZ-rifles ouvrent le feu, ils peuvent choisir soit de tirer avec le ZZ-rifles « normal » ou d'effectuer une maser strike. Ils ne peuvent pas faire les deux au cours de la même activation. Cornelius ne peut pas participer à une maser strike.

Coût d'une unité de wendigos

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	500 P.A.	+60 P.A.
Grenades	270 P.A.	540 P.A.	+65 P.A.

(1) 4 wendigos, dont : 0 à 1 spécialiste, 0 à 1 officier
(2) 8 wendigos, dont : 2 armes spéciales, 1 spécialiste, 1 officier

YETIS

« Parmi tous les chemins du futur, je choisis celui de la victoire et j'écarte celui de l'échec. »

– Incantation rituelle des yetis, avant chaque bataille.

Les yetis apportent une certaine polyvalence aux armées karmanes, en fournissant une puissance de feu capable de terrasser n'importe quel adversaire, qu'il s'agisse d'une unité d'infanterie ou de blindés, d'un ennemi retranché ou à découvert. Là où les wendigos préfèrent des positions statiques, les yetis tirent parti de leur mobilité ; là où les wendigos sont spécialisés, les yetis sont polyvalents.

Les yetis existent depuis plus de cent mille ans et constituent la plus ancienne formation de guerriers-philosophes karmans. Ils regroupent des vétérans qui ont longuement arpenté la voie du guerrier, des Karmans qui savent utiliser efficacement des armes aux fonctions variées et en tirer le meilleur parti.

Les yetis sont organisés en unités très compactes. Ils sont dotés d'un armement très complet, aussi efficace contre les blindés (le rocket launcher) que contre l'infanterie (le jungle rifle et le flamer). Vétérans endurcis, ils savent aussi bien se battre à distance qu'au contact, avec le power grip. Grâce au jetpack, leur mobilité est excellente ; ils peuvent ainsi choisir la distance d'engagement la plus favorable. Enfin, leur puissante armure peut aisément encaisser une salve d'armes légères.

TACTIQUE

Les yetis sont à l'aise à moyenne et à courte distance, car leurs armes sont peu précises à longue portée. Elles compensent cependant ce défaut par une cadence de feu très élevée, typique des Karmans.

Les yetis sont avant tout des combattants d'assaut. Leur jetpack leur permet de progresser rapidement, sans contourner les obstacles. Ils peuvent ainsi couvrir rapidement la distance qui les sépare de leur cible. Leur efficacité est maximale lorsqu'ils peuvent tirer puis engager au corps à corps. Aucun adversaire ne peut y résister.

En défense, les yetis perdent une partie de leurs qualités, car ils ne profitent plus de leur manœuvrabilité. Il convient alors de les tenir en réserve et de s'en servir pour contre-attaquer lorsque l'ennemi menace les positions retranchées.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 4 à 8.
Équipement standard : Jetpack, jungle rifle, power grip.
Équipement optionnel : Grenades.
Armes spéciales : Flamer ou rocket launcher.
Spécialistes : Medic.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie. Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Jetpack : Les combattants équipés d'un jetpack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.
Guide (Gui.) : + 15 P.A.
Guru (Gur.) : + 30 P.A.
Venerable (Ven.) : + 55 P.A.
Saint (Sai.) : + 75 P.A.

EMBUSCADE

BT-99938, Karma. Au plus profond de la jungle, trente yetis équipés d'armes antiques donnent l'assaut à un laboratoire secret therian. Les sages de Libra sont formels : cette installation a été construite à l'insu des contrôleurs therians qui surveillent leur monde, par un overseer fantasque décidé à mener ses expérimentations dans le secret le plus absolu. Une vingtaine de storm golems gardent ce laboratoire, qui doit être capturé intact : les Karmans ne disposent pas encore de la capacité technologique pour réparer quoi que ce soit.

Des dix unités de yetis, seuls trois combattants karmans survivront à cette bataille. Toutefois, le butin vaut ce sacrifice. Dans ce laboratoire, les Karmans trouvent tout ce qu'il faut pour percer les secrets de la nanotechnologie. C'est, ironiquement, à partir des morceaux de storm golems que seront fabriquées les copies du nanoblaster. En l'honneur de cette héroïque bataille, les Karmans nomment leur nouvelle arme, la première qui puisse s'opposer efficacement aux golems therians, « jungle rifle ». Depuis plus de neuf millénaires, elle équipe les yetis.

Coût d'une unité de yetis

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	300 P.A.	600 P.A.	+ 70 P.A.
Grenades	320 P.A.	640 P.A.	+ 75 P.A.
Rocket launcher*	n.a.	+ 50 P.A.	

(1) 4 yetis, dont : 0 à 1 spécialiste, 0 à 1 officier
(2) 8 yetis, dont : 2 armes spéciales, 1 spécialiste, 1 officier
* coût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de rocket launchers.

K-FIGHTERS

« Chez nous, la saison de la chasse ne prend jamais fin. »

Les K-fighters sont auréolés de prestige : ce sont les spécialistes de la chasse aux blindés. Contrairement à d'autres armées de la galaxie, les officiers karmans confient ce rôle aux vétérans les plus matures, à ceux qui ont une famille ou qui font preuve d'un sens stratégique aigu : le combat contre les blindés est une entreprise risquée, même pour un Karman en exo-armure. Les K-fighters envisagent leur rôle avec sérieux et minutie. Certains d'entre eux s'y préparent même comme pour une chasse rituelle.

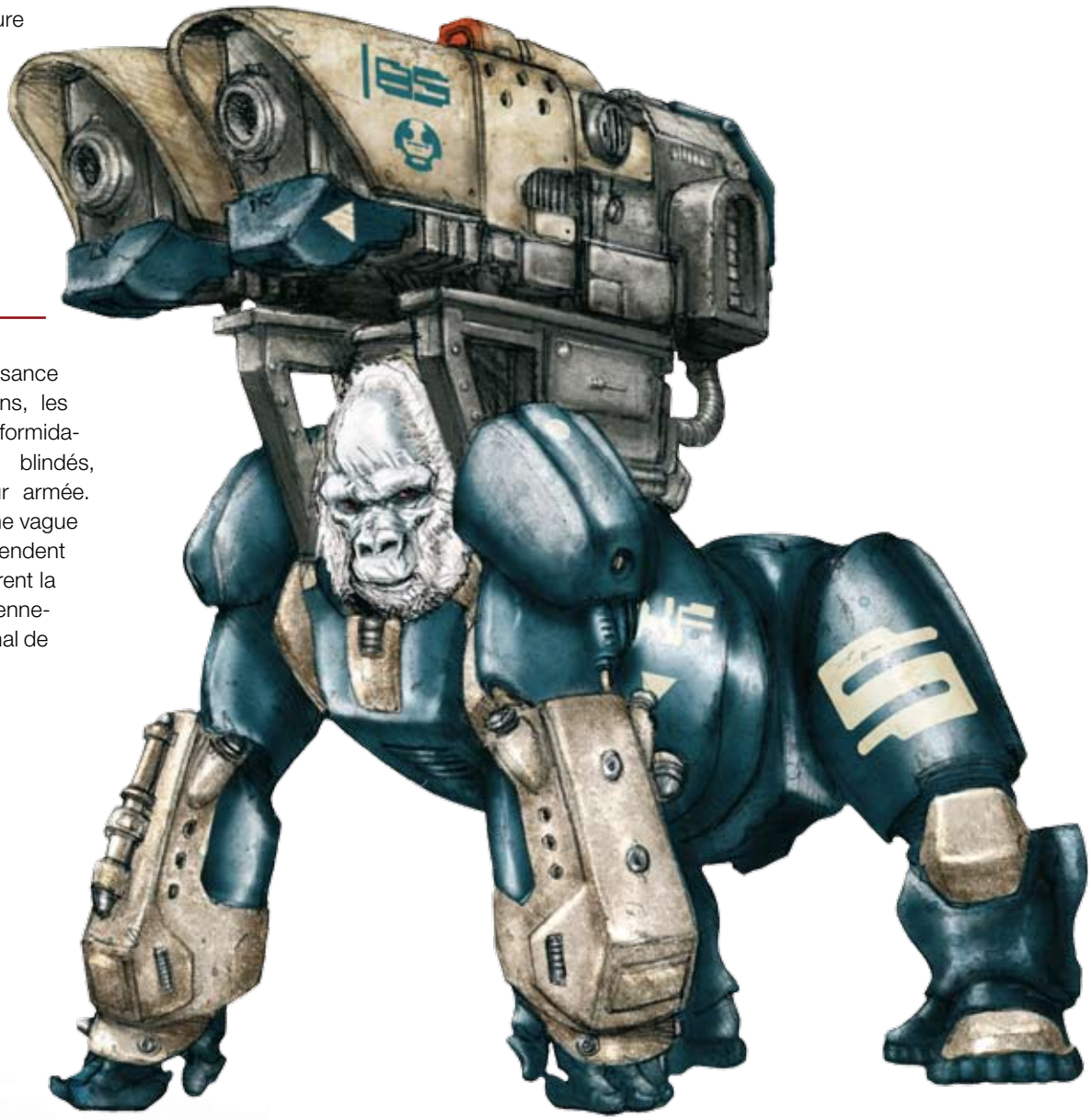
Les K-fighters sont armés de deux jammers capables de faire tomber la foudre sur leurs cibles. Le matériel en souffre, mais ce n'est rien comparé à ce qu'endure le pilote ! Ils disposent également de super power grips avec lesquels ils démantèlent leurs cibles au corps à corps.

TACTIQUE

Grâce à la puissance des jammers karmans, les K-fighters sont de formidables chasseurs de blindés, les meilleurs de leur armée. Déployés en deuxième vague ou en renfort, ils attendent que les officiers repèrent la position des blindés ennemis et donnent le signal de la chasse.

Deux options s'ouvrent alors à eux : rester à couvert et profiter de l'excellente précision et de la cadence des jammers pour frire l'ennemi à distance, ou bien courir d'abri en abri en pilonnant la cible, afin de s'approcher suffisamment pour la mettre en pièces au corps à corps.

Les K-fighters sont universellement craints, à juste titre. Ils sont par conséquent des cibles de choix pour les blindés et les snipers ennemis. D'autre part, les jammers sont rares et ne peuvent être fabriqués que par les meilleurs armuriers karmans. Il est donc vivement recommandé de les protéger et de les jouer avec prudence, sur des champs de bataille qui ne manquent pas de couverts.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 2.
Équipement standard : Jammer x 2, K-armor, super power grip x 2.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Grade 1.

K-fighter

18	10	11	7

Armes de tir standard				
JAMMER (1) (jammer)	5	2/0	-	2 + /1
JAMMER (2) (jammer)	5	2/0	-	2 + /1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

TONNERRE KARMIQUE

Faire tomber la foudre à volonté excite l'imagination. Cela n'est pas étranger au prestige des K-fighters. Au cours de l'histoire, de nombreux officiers karmans ont eu recours à ce pouvoir singulier pour briser le moral de l'ennemi. En guise de coup de semonce, ils expédiaient de petites unités de K-fighters en mission nocturne pour détruire les installations militaires de leurs ennemis, notamment les centrales énergétiques.

Privées de courant et de lumière, les troupes adverses assistaient impuissantes à un déchaînement d'éclairs et de tonnerre. Face à ce spectacle terrifiant, plusieurs armées ont rendu les armes sans même combattre !

Équipement

Jammer : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :
• Elle ne peut tirer que sur des blindés ;
• Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

K-armor : Cette armure procure la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, le combattant peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.

Coût d'une unité de K-fighters

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	425 P.A.
(1) 2 K-fighters, dont : 0 à 1 officier	

K-WARRIORS

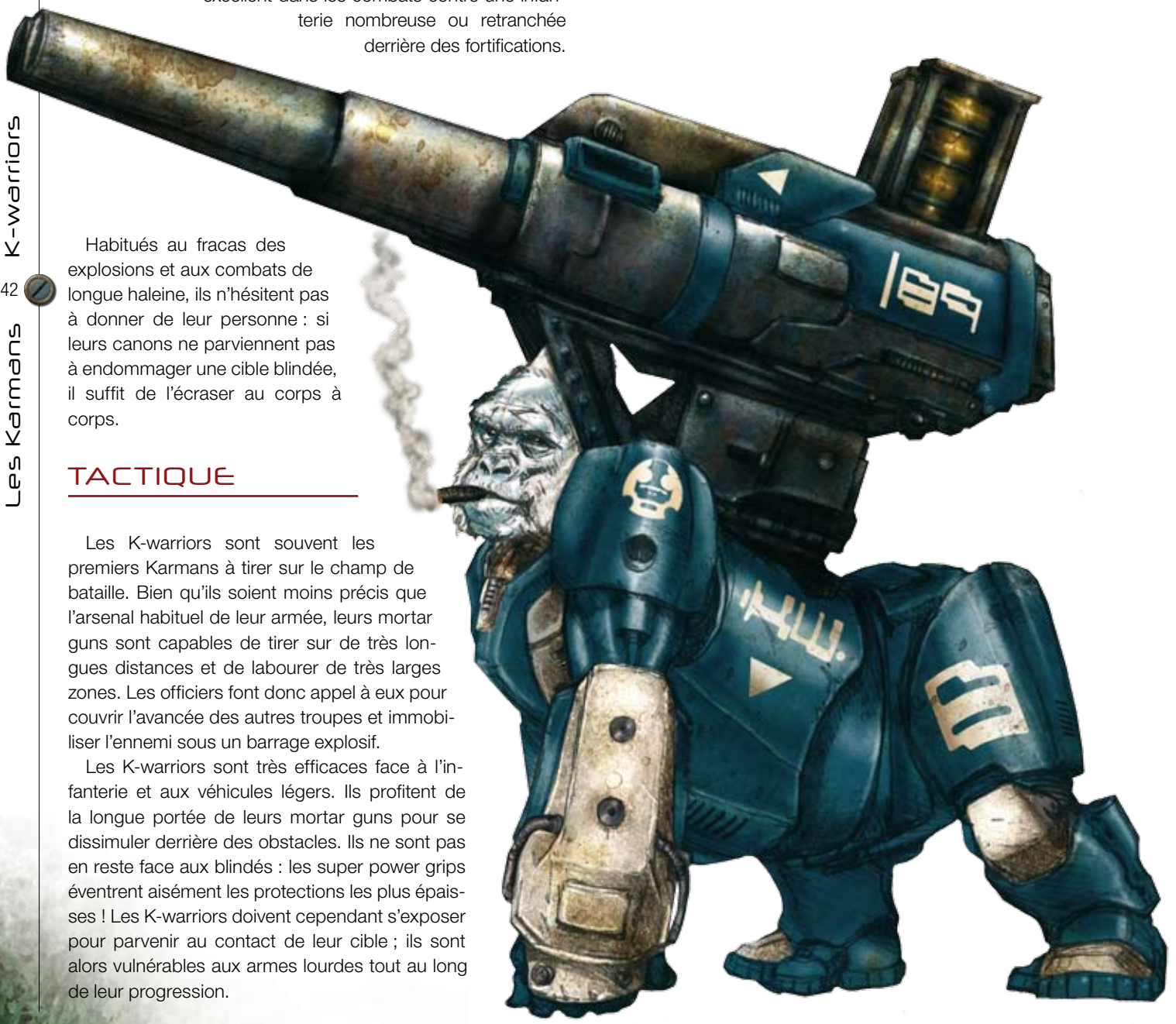
« Hé ! Alors quoi, petit, c'est ta première bataille ? Sors de ton trou et profite du feu d'artifice ! »

Les K-warriors sont présents sur tous les théâtres d'opérations où les Karmans affrontent des ennemis plus nombreux qu'eux. Ils rétablissent l'équilibre des forces en apportant un soutien capable de démolir une ville en quelques heures. Ils forment le corps le plus ancien des combattants « K », et leurs vétérans jouissent d'une très riche expérience sur de nombreuses campagnes galactiques.

Armés des impressionnants mortar guns, les K-warriors excellent dans les combats contre une infanterie nombreuse ou retranchée derrière des fortifications.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 2.
Équipement standard : K-armor, mortar gun x 2, super power grip x 2.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Grade 1.



Habitués au fracas des explosions et aux combats de longue haleine, ils n'hésitent pas à donner de leur personne : si leurs canons ne parviennent pas à endommager une cible blindée, il suffit de l'écraser au corps à corps.

TACTIQUE

Les K-warriors sont souvent les premiers Karmans à tirer sur le champ de bataille. Bien qu'ils soient moins précis que l'arsenal habituel de leur armée, leurs mortar guns sont capables de tirer sur de très longues distances et de labourer de très larges zones. Les officiers font donc appel à eux pour couvrir l'avancée des autres troupes et immobiliser l'ennemi sous un barrage explosif.

Les K-warriors sont très efficaces face à l'infanterie et aux véhicules légers. Ils profitent de la longue portée de leurs mortar guns pour se dissimuler derrière des obstacles. Ils ne sont pas en reste face aux blindés : les super power grips éventrent aisément les protections les plus épaisses ! Les K-warriors doivent cependant s'exposer pour parvenir au contact de leur cible ; ils sont alors vulnérables aux armes lourdes tout au long de leur progression.

Équipement

K-armor : Cette armure procure la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, le combattant peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

COÛT D'UNE UNITÉ DE K-WARRIORS

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.

LE SIÈGE DE SARBAR

Le siège de Sarbar reste une expérience marquante pour les Karmans qui y ont participé. Appelés par les Therians, ils durent faire face à l'overseer Keret, un pirate de l'EMI grid qui s'était retranché dans Sarbar, l'unique mégapole d'une lune désertique.

Les Karmans comprirent très vite que Sarbar, cannibalisée par Keret et hantée par quatre millions de robots meurtriers, était un véritable coupe-gorge. Ils firent appel à tous les K-warriors disponibles dans le secteur et dressèrent le siège avec la ferme intention de raser cette ruche de cauchemar. Après avoir subi une semaine de bombardements, Keret tenta de briser l'encerclement des Karmans. La charge de son armée fut stoppée net par les tirs de barrage des K-warriors. Ses robots, très nombreux mais mal protégés, furent presque instantanément anéantis par les obus à dispersion. Keret, coupé de toute retraite par de nouveaux tirs de barrage, fut bientôt éliminé par la contre-offensive. On retrouva la carcasse de son blindé sous les tonnes de robots à qui il avait ordonné de former une coque protectrice autour de lui.

K-warrior

18	10	11	7

Armes de tir standard				
MORTAR GUN (1) (tir indirect)	4	2/0	4	7/1
MORTAR GUN (2) (tir indirect)	4	2/0	4	7/1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

Coût d'une unité de K-Warriors

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	450 P.A.
(1) 2 K-warriors, dont : 0 à 1 officier	

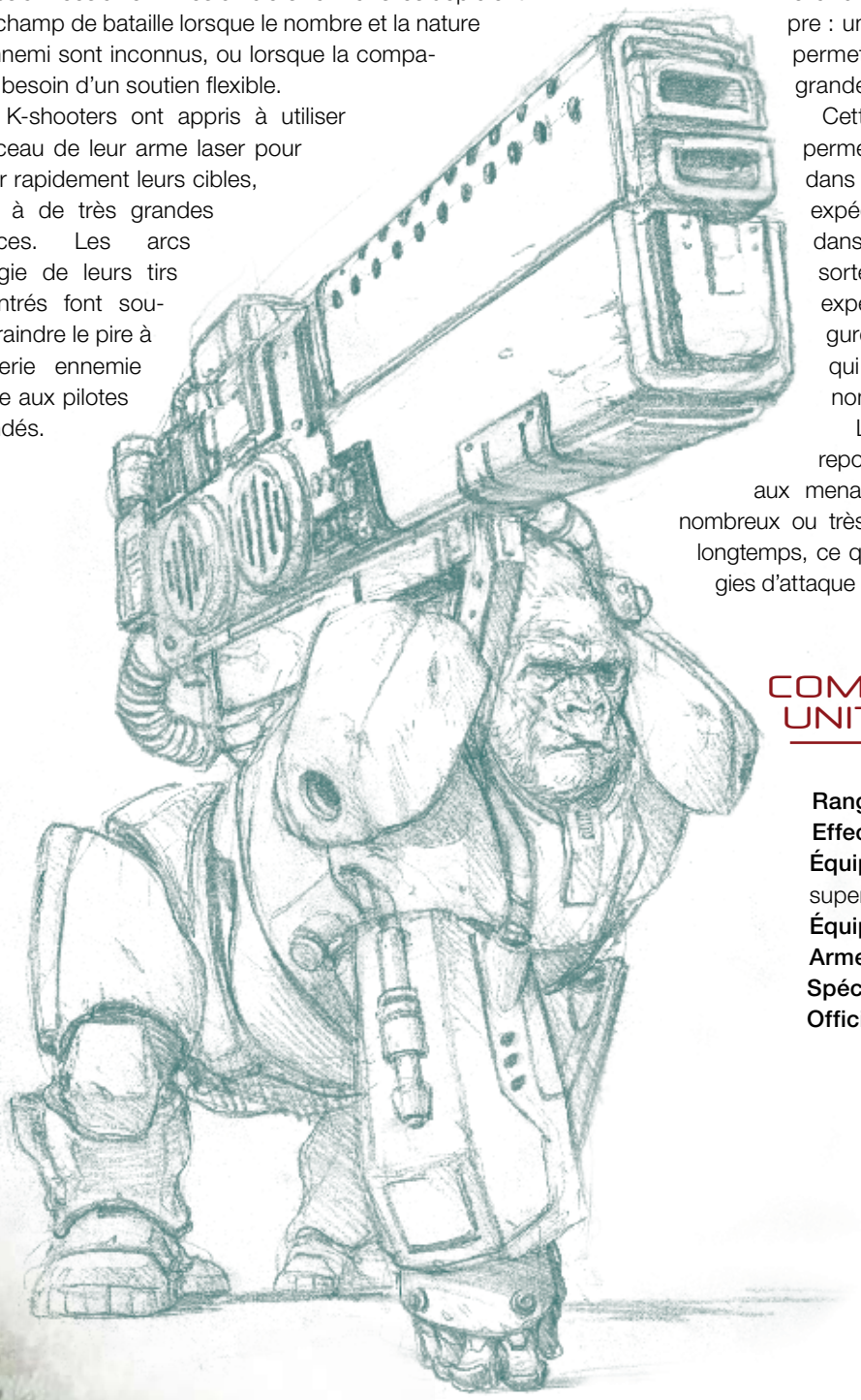
K-SHOOTERS

« Mon nom je le signe-euh, à la pointe-euh de mon canon, d'un ZZ qui veut dire… »

– Un K-shooter.

Les K-shooters se distinguent des autres « K » par l'arme unique qui surplombe leurs épaules, le fameux ZZ-gun. Très polyvalents et moins coûteux à équiper que leurs congénères, ils pourraient bien devenir plus nombreux que les K-warriors dans les années à venir. Les officiers karmans les déploient sur le champ de bataille lorsque le nombre et la nature de l'ennemi sont inconnus, ou lorsque la compagnie a besoin d'un soutien flexible.

Les K-shooters ont appris à utiliser le faisceau de leur arme laser pour balayer rapidement leurs cibles, même à de très grandes distances. Les arcs d'énergie de leurs tirs concentrés font souvent craindre le pire à l'infanterie ennemie comme aux pilotes de blindés.



TACTIQUE

Grâce à la cadence et à la pénétration élevée du ZZ-gun, les K-shooters remplissent avec une égale aisance le rôle de troupes antipersonnel ou antichars, mais ils n'atteignent pas le niveau des troupes « K » plus spécialisées dans ces domaines respectifs. Ils bénéficient en revanche d'un avantage qui leur est propre : une précision extraordinaire qui leur permet de faire mouche à coup sûr à très grande distance.

Cette adaptabilité et cette précision permettent aux K-shooters de briller dans les compagnies de taille modeste, expédiées aux quatre coins de la galaxie dans des escarmouches contre toutes sortes d'ennemis. Dans des corps expéditionnaires de plus grande envergure, ils forment d'excellentes unités qui peuvent être déployées en grand nombre.

L'unique faiblesse des K-shooters repose sur leur relative faiblesse face aux menaces extrêmes. Les ennemis très nombreux ou très bien protégés leur résistent trop longtemps, ce qui peut mettre en échec les stratégies d'attaque éclair des Karmans.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 2.
Équipement standard : K-armor, super power grip x 2, ZZ-gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Grade 1.

Équipement

K-armor : Cette armure procure la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, le combattant peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

Super ZZ-Battery : Cet équipement procure la capacité « Concentrez le feu ! » au ZZ-gun. Le joueur peut relancer une fois de plus tous les jets de Pénétration ratés avec cette arme. Le joueur annonce l'usage de cette capacité avant le test de tir en criant « Concentrez le feu ! ».

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 10 P.A.

K-shooter

18	10	11	7

Armes de tir standard				
ZZ-GUN	7	3/1	-	15/1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

UNE ARMURE QUI A LA « KLASSE »

La K-armor qui équipe les combattants de classe « K » est issue, à l'origine, d'un modèle d'exosquelette civil. Les Karmans s'en servaient sur les chantiers pour déplacer des objets trop lourds, réparer des vaisseaux ou évacuer rapidement des obstacles. Depuis, les instruments de chantier ont été remplacés par des armes lourdes et le châssis d'origine, plutôt grossier, a bénéficié d'innombrables modifications techniques au cours des siècles. La K-armor, dotée d'un nombre incroyable d'options, permet aujourd'hui aux « K » de se battre au mieux de leurs possibilités dans n'importe quel environnement. De nombreux « K » personnalisent leurs armures en se livrant eux-mêmes à des modifications esthétiques ou mécaniques.

Coût d'une unité de K-shooters

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	375 P.A.
(1) 2 K-shooters, dont : 0 à 1 officier	

LES BLINDÉS

Les Karmans utilisent des véhicules. En termes de puissance et de mobilité, leurs fantassins valent tous les marcheurs de combats. Ces derniers sont de surcroît trop lents au goût des Karmans, très friands de frappes éclair et d'offensives rapides, pour lesquelles leurs véhicules sont parfaitement taillés. Ce qu'ils perdent en robustesse et en blindage, les véhicules karmans le gagnent en manœuvrabilité et en vitesse.

Parce qu'il vivent sur des mondes pratiquement dépourvus d'infrastructures routières mais recouverts de forêts, les Karmans ont privilégié des engins antigrav. Ces véhicules ne sont pas gênés par l'absence complète de route mais se déplacent au sol, sous le couvert des frondaisons.

LES CHÂSSIS

Les ingénieurs de Libra ont mis au point trois châssis de base, qui ont bénéficié de diverses évolutions en fonction des besoins et de leur rôle. Par principe, les Karmans n'assignent aucune spécialité à un type de châssis. L'univers est plein d'adversaires potentiels, qui ont tous leurs forces et leurs faiblesses. L'adaptabilité est donc une vertu cardinale des véhicules karmans.

Les châssis de type « trike » sont de simples véhicules monoplaces flottants, des motos de combat plus ou moins blindées, dont l'armement est fixe et doit être orienté en direction de l'ennemi en manœuvrant le trike.

Les châssis de type « buggy » sont les descendant des premiers véhicules à moteur karmans. Engins flottants biplaces, ils sont plus lourdement blindés et sont dotés de nombreuses armes, orientées pour moitié vers l'avant du véhicule, pour moitié vers l'arrière.

QUELLE ALTITUDE ?

Les véhicules karmans sont des engins volants capables d'évoluer à des hauteurs variables. Pour représenter cela, ils sont fournis avec une tige transparente. Ils peuvent ainsi être disposés à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte.

En position haute, le véhicule dispose de meilleures lignes de vue, mais il est plus exposé. En position basse, il bénéficie de meilleurs couverts, mais ses angles de tirs sont moins favorables.

Reste le King Mammoth. Plus qu'un modèle de véhicule, c'est une légende en soi. Sa structure et son blindage ont été renforcés au point qu'il peut encaisser sans broncher une frappe d'artillerie. Chacun de ses trois moteurs pourrait propulser un petit vaisseau spatial. Comme les buggys, il dispose d'un armement de poursuite et d'un armement de chasse, orienté pour moitié vers l'avant, pour moitié vers l'arrière. Et quel armement !

ATTAQUE « BBQ »

Les véhicules karmans flottent au dessus du sol grâce à un champ de gravitation artificiel. Ils ne peuvent donc pas espérer écraser l'infanterie, comme le font si allègrement les marcheurs de combat. Cet inconvénient a heureusement été résolu. Une fois n'est pas coutume, c'est aux guerriers de Libra que l'on doit cette technique de combat spéciale : l'attaque « BBQ ». Lorsqu'ils veulent économiser les munitions, les pilotes karmans foncent au milieu des unités d'infanterie. Là, le véhicule freine brusquement et fait un tour complet sur lui-même, une manœuvre connue sous le nom de « Ivan le Fou ». Les gaz d'éjection projetés dans tous les sens calcinent l'ennemi. Les pilotes y apportent quelquefois une touche de bon goût en signalant la réussite de la manœuvre sur les fréquences radio par un « c'est cuit Cette attaque est considérée comme un écrasement.».

L'ÉPOPÉE DE LA COMPAGNIE « SUBLIME ODYSSÉE »

La compagnie « Sublime odyssée » est spécialisée dans les reconnaissances en force et les frappes à longue distance, particulièrement en milieu hostile : jungles étouffantes, marais malsains, toundras gelées, glaciers impraticables...

Sur Élysée, monde glacial des U.N.A., elle a même établi un record inédit : celui de l'unité la plus longtemps perdue. À la suite d'un blizzard persistant, une unité de Thunder Trike s'égara dans la tourmente et fut considérée comme perdue pendant plus de trois mois. En fait, les engins suivaient sans le savoir une route parallèle à la compagnie. Ils livrèrent leurs propres combats, vivant sur le pays tant bien que mal pendant plus de cent jours, jusqu'à ce que le passage d'un col finisse par leur permettre de retrouver leur compagnie !

LES ARMES EMBARQUÉES

Le **light drum cannon** est un drum gun plus précis, doté d'une réserve de munitions suffisante pour livrer une ou deux guerres. Souvent utilisé par deux, afin d'atteindre des cadences de feu encore plus réjouissantes, cette arme expédie tellement de projectiles qu'elle a souvent été utilisée pour raser des constructions (et abattre ce qui s'y cachait).

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Issu de la haute technologie karmane, le **light flamer** expédie des sphères de plasma qui peuvent atteindre quelques millions de degrés. Rien ne peut résister à ce feu d'enfer qui dévore le métal comme la chair.

Cette arme utilise les règles de tir indirect et de projection.

Pour ceux qui veulent savoir ce que l'on ressent dans un blindé touché par la foudre, le **light jammer** est l'arme idéale. Couplant une formidable décharge électrique et un champ magnétique intense, il fait fondre le métal et détruit les systèmes électroniques. L'énergie déployée est telle que le tonnerre retentit à chaque utilisation !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **light ZZ-cannon** est un rayon laser qui tranche les matériaux les plus mous et produit une ligne de micro-explosions le long des plus durs. Son seul inconvénient : il ne fait presque pas de bruit en dehors d'un grésillement caractéristique. Les Karmans, surtout les guerriers de Flux, trouvent cela bien dommage pour une arme aussi efficace…

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **heavy ZZ-cannon** est l'arme par excellence du King Mammoth : aucun autre engin ne peut porter la source d'énergie colossale nécessaire pour alimenter ce monstre technologique, capable de balayer le champ de bataille d'un laser de combat digne d'une station orbitale de défense. Zaïus utilise des heavy ZZ-cannons comme armes d'appoint pour sa défense anti-intercepteurs !

DIRT TRIKE

« À partir d'une certaine densité de plomb dans l'air, le karma de tout ceux qui sont devant des light drum cannons jumelés est de succomber à un saturnisme foudroyant… »

– Anonyme.

Le Dirt Trike est un véhicule léger extrêmement rapide, peu protégé. Son blindage a été sacrifié au profit d'impressionnantes réserves de munitions, afin d'alimenter ses deux light drum cannons à la cadence de feu délirante. Sa mission consiste à éradiquer l'infanterie et, dans une moindre mesure, les blindés légers. C'est un chasseur ; rapide et insaisissable, il s'approche jusqu'à une distance où ses tirs sont infaillibles. Voletant d'un point à l'autre du champ de bataille, il sème derrière lui de longues traînées de douilles. Les projectiles de quatre millimètres qu'un Dirt Trike expédie n'ont, individuellement, aucune chance de percer un blindage moderne. Leur nombre, cependant, fait qu'il s'en trouve toujours un pour frapper un défaut du blindage et détruire un mécanisme délicat.

TACTIQUE

Le Dirt Trike est un véhicule léger. Il craint par-dessus tout les armes antichars, qui sont remarquablement efficaces contre sa structure légère et son faible blindage. Par conséquent, la tactique la plus efficace consiste à attendre, tapi derrière un obstacle, l'occasion de foncer sur l'ennemi. Le Dirt Trike surgit alors et anéantit promptement la cible pour éviter toute riposte. Bien que le Dirt Trike ne soit pas lourdement blindé, les armes d'infanterie ne peuvent pas grand-chose contre lui.

En unités de deux ou trois engins, le Dirt Trike devient une véritable arme de destruction massive. Sa cadence de feu, déjà redoutable individuellement, s'en trouve démultipliée. Une unité de Dirt Trike peut se permettre d'effectuer des tirs à très longue distance ou d'attaquer plusieurs unités en enfilade. À ce niveau de densité de feu, même les couverts ne sont plus très efficaces.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1 à 3.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Dirt Trike

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	525 P.A.	+ 175 P.A.
(1) 1 Dirt Trike dont : 0 à 1 officier; (2) 3 Dirt Trike dont : 0 à 1 officier			

EASY TRIKE

« Ils ont vraiment *frappé comme la foudre ! »*
– Extrait du rapport de l'unique survivant d'une colonne blindée révolutionnaire.

L'Easy Trike est l'unité antichar par excellence. À tout ce qui contient assez de métal pour permettre à ses deux light jammers de tirer, l'Easy Trike inflige des dommages mortels. Même les blindés pesant une centaine de fois son poids ne sont pas à l'abri.

Tout aussi rapide que les autres trikes, l'Easy Trike surclasse tous les autres blindés en manœuvrabilité, ce qui en fait un chasseur redoutable. Ignorant les décors, filant à une vitesse folle, il tourne autour de l'ennemi sans jamais lui laisser l'occasion de riposter, le criblant de tirs jusqu'à ce qu'il s'effondre dans un nuage de cendres et d'étincelles.

À ces qualités, qui sont propres à tous les trikes karmans, il faut ajouter que le modèle « Easy » a été spécialement renforcé pour affronter des engins lourdement armés. Comparativement aux autres modèles de ce châssis, l'Easy Trike est solide, capable d'encaisser sans égratignure le feu de l'infanterie. Les armes antichars elles-mêmes peinent à l'endommager.

TACTIQUE

Les Easy Trike foncent sur les blindés ennemis et les foudroient. Quelle que soit l'épaisseur du blindage, cela ne fait aucune différence. Les Easy Trike peuvent se charger aussi facilement d'un Fire Toad que d'un Dotch Yaga. Il leur faudra seulement plus de temps pour détruire le second.

En unité d'un véhicule, l'Easy Trike profite de sa mobilité pour trouver un angle de tir inattendu et foudroie l'ennemi avant de retrouver la sécurité d'un couvert ou d'un obstacle. En unité de deux ou trois engins, des attaques plus audacieuses deviennent possibles. Avec une telle puissance de feu antichar, aucune cible n'est à l'abri. Et une fois les blindés ennemis détruits, les Easy Trike peuvent foncer parmi les unités d'infanterie – leur vitesse de déplacement les met à portée de n'importe quel point du champ de bataille.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1 à 3.
Équipement standard : Antigrav.

Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité.

Jammer : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :

• Elle ne peut tirer que sur des blindés ;

• Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité d'Easy Trike

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	750 P.A.	+ 250 P.A.
(1) 1 Easy Trike dont : 0 à 1 officier; (2) 3 Easy Trike dont : 0 à 1 officier			

JUNGLE TRIKE

« D'où ça venait ? On nous a tiré dessus ! Qui a vu d'où… »
– Dernière communication d'un lieutenant spetsnatz kommando.

Le Jungle Trike est le plus polyvalent des trikes, sans que rien n'ait été sacrifié de son efficacité au combat. Avec ses deux light ZZ-cannons, il dispose d'une très honorable puissance de feu antipersonnel *et* antichar. Rapide et très agile, il a toutes les qualités nécessaires pour exploiter au mieux son armement. Il frappe l'ennemi vite, fort et là où ça fait mal.

Fort logiquement, les Jungle Trike ont rencontré un remarquable succès auprès de Nova, qui voit en eux une réponse universelle et efficace à n'importe quelle menace. Des armes précises, puissantes, dotées d'une bonne cadence de feu ; une vitesse de pointe élevée, sans que la manœuvrabilité en pâtisse : il paraît difficile de demander plus à un blindé léger.

TACTIQUE

Le Jungle Trike est équipé d'armes à longue portée. Il ouvre le feu de loin, en s'exposant le moins possible. La cadence de feu et la précision des light ZZ-cannons lui permettent de menacer sérieusement l'infanterie autant que les blindés.

En unité d'un seul véhicule, le Jungle Trike est un engin de harcèlement, qui profite de sa mobilité pour gagner des positions de tir favorables et disparaît derrière le plus proche décor dès que sa position est menacée. En unité de deux ou trois engins, il devient le maître du champ de bataille dès qu'il capture un emplacement stratégique. Une fois installé, il détruit tout ce qui ose s'aventurer dans son champ de tir.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1 à 3.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Jungle Trike

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Jungle Trike dont : 0 à 1 officier; (2) 3 Jungle Trike dont : 0 à 1 officier			

THUNDER TRIKE

« Il existe deux sortes de combattants. Ceux qui conçoivent des stratégies et ceux qui ne se sont jamais départis de la tendance enfantine à briser des objets. Vous allez constituer une troisième sorte, à la rencontre des deux catégories. »

– Saint Anuman, discours à l'attention des pilotes de la première unité de Thunder Trike.

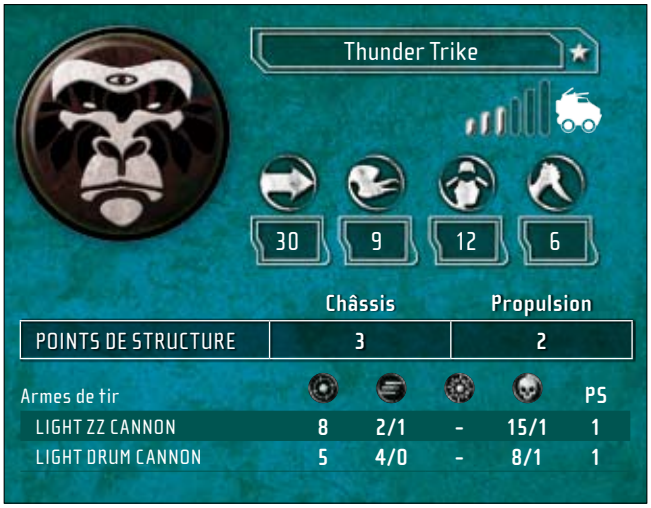
Le Thunder Trike est une commande spécifique de Nova. Elle souhaitait en effet tester une combinaison de deux armes différentes, afin de disposer d'un blindé capable de faire face à n'importe quel adversaire. Selon cette faction, le Dirt Trike et le Jungle Trike sont trop fragiles. D'autre part, le premier manque de puissance de feu contre les blindés, tandis que le second n'a pas la densité de feu nécessaire contre l'infanterie. Un nouvel engin, utilisant le châssis de l'Easy Trike, a donc été mis au point.

La combinaison d'un light drum cannon et d'un light ZZ-cannon permet à un pilote de Thunder Trike d'affronter sans difficulté n'importe quel adversaire. Le light drum cannon est la terreur de l'infanterie, tandis que les tirs impitoyablement précis du light ZZ-cannon menacent même les blindés les plus lourds.

TACTIQUE

Le Thunder Trike est un engin mixte : moitié antichar, moitié antipersonnel, il n'est jamais désarmé contre personne. Il peut aussi bien concentrer son feu sur une cible unique – l'infanterie a sa préférence – ou sur plusieurs. Dans ce cas, la tactique la plus efficace consiste à tirer une première fois sur un adversaire en vue, se déplacer, puis faire feu avec sa deuxième arme sur une autre cible.

En unité d'un seul véhicule, le Thunder Trike est une force d'appoint qui vient achever les blindés endommagés ou qui profite de sa vitesse de déplacement pour mitrailler un officier encombrant et difficile d'accès. Il peut également faire des tirs de harcèlement avec un certain succès. Le Thunder Trike prend cependant tout son sens en unité de deux ou trois véhicules. Il peut alors tirer alternativement sur différentes cibles, fauchant l'infanterie d'un côté, frappant les blindés de l'autre…



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1 à 3.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Thunder Trike

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	750 P.A.	+ 250 P.A.
(1) 1 Thunder Trike dont : 0 à 1 officier; (2) 3 Thunder Trike dont : 0 à 1 officier			

JUNGLE BUGGY

« On va les prendre en tenaille… »
– Dernier conseil tactique du master sergeant G. Kelso (K.I.A.)*.

Le Jungle Buggy est l'un des plus anciens véhicules de chasse/poursuite disponible pour les forces karmanes. Son concept, indémodable, n'a connu que des mises à jour techniques afin de mettre ses performances à niveau. En dépit de près d'un millénaire de recherche militaire, rien n'a été trouvé de plus efficace.

Avec ses quatre light ZZ-cannons, il est de taille à affronter n'importe quels adversaires, surtout s'ils sont nombreux : des cibles multiples sont nécessairement placées dans une position qui permet de tirer le meilleur de l'armement de chasse (orienté vers l'avant) et de poursuite (orienté vers l'arrière). Atteindre cette position est un jeu d'enfant pour un véhicule flottant au-dessus des obstacles et doté de la vitesse d'un Jungle Buggy.

TACTIQUE

La position des Jungle Buggy est la clef de leur efficacité. Contrairement aux trikes plus légers, ils peuvent encaisser quelques tirs avant de succomber. Ils ont donc tout ce qu'il faut – vitesse, endurance, armement – pour prendre les emplacements stratégiques qui leur permettront de détruire l'ennemi dans un déluge de lasers.

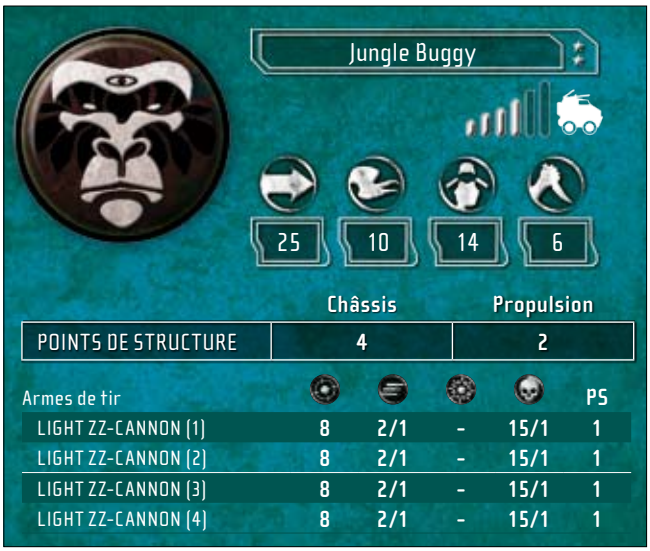
Le Jungle Buggy est destiné à prendre l'ennemi en défilement : il parcourt le champ de bataille dans le sens de la largeur et fait feu de tous ses light ZZ-cannons à longue portée, en comptant sur la précision et le nombre de ses tirs pour abattre ses cibles. Sa tactique préférée, cependant, est de s'infiltrer entre deux unités ennemies et de faire pleuvoir le feu sur les deux adversaires à la fois !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 1.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.



	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (3)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (4)	8	2/1	-	15/1	1

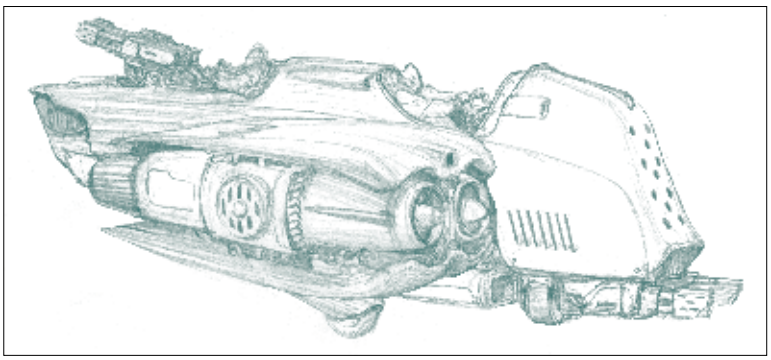
Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.



Coût d'une unité de Jungle Buggy

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	525 P.A.
(1) 1 Jungle Buggy dont : 0 à 1 officier	

* *Killed in action* (tombé au champ d'honneur).

KING BUGGY

« Une position retranchée souffre de deux défauts majeurs : elle ne bouge pas et ceux qui s'y abritent se sentent en sécurité. Aucune fortification n'est imprenable ; un King Buggy est la meilleure manière de le démontrer. »

– Saint Anuman, interview pour le journal en ligne Karman Battle News.

Le King Buggy est la Némésis des fortifications, positions retranchées et autres ouvrages défensifs. Bunkers, blindés enterrés, tout ce qui repose sur des défenses statiques découvre rapidement que la guerre moderne est une guerre de mouvement, et non de position.

Facile à produire, d'un coût abordable, solide, rapide, terrifiant, puissant… Le King Buggy accumule les épithètes flatteuses. Son armement de chasse, deux light ZZ-cannons, constitue le standard incontournable de l'armement antichar. Avec cette puissance de feu, il peut d'une seule salve détruire les blindés légers et endommager gravement des blindés moyens et lourds. Contre l'infanterie à découvert, cela se révèle tout aussi efficace. Son armement de poursuite, deux light flamers jumelés, parle de lui-même. Aucune unité d'infanterie n'a la moindre chance contre un tir de light flamer. Que dire de *deux* tirs ?

TACTIQUE

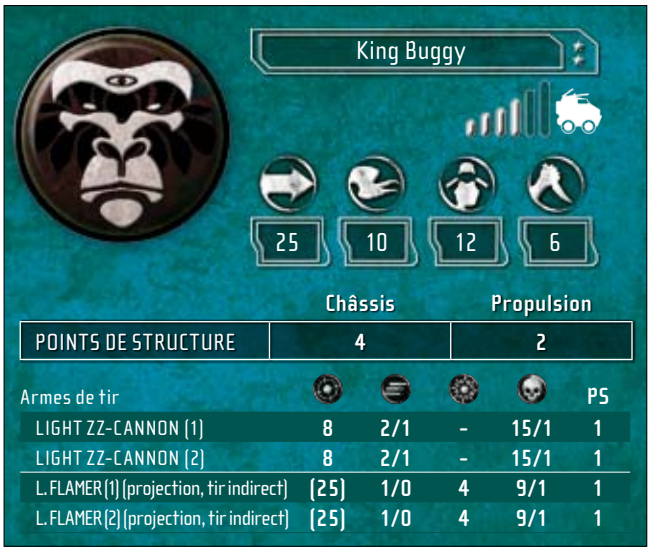
Le King Buggy doit briser l'ennemi en supprimant ses unités les plus précieuses. Pendant son approche, il utilise son armement de chasse, les light ZZ-cannons, pour « attendrir » les blindés ennemis. Puis, en un seul assaut impétueux, il élimine les unités d'infanterie les plus menaçantes et détruit les blindés qu'il a déjà endommagés. Son espérance de vie est directement proportionnelle à la quantité de dommages qu'il est capable d'infliger. Sa tactique la plus efficace consiste à foncer sur l'ennemi puis à dépasser l'infanterie pour arriver à bout portant sur les blindés en retrait.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 1.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.



	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1
L. FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de King Buggy

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	400 P.A.
(1) 1 King Buggy dont : 0 à 1 officier	

THUNDER BUGGY

— Youhouuuuuuuu !
— Ouaiiiiiis !
— Hahahaaaaa !
— Plus viiiiiite !
(La suite de l'enregistrement est perdue dans le fracas d'une rafale de light drum cannon).
– Extrait typique des conversations entre le pilote et l'artilleur d'un Thunder Buggy.

Le Thunder Buggy est une alternative moins coûteuse au Jungle Buggy. Il offre également une plus grande polyvalence, grâce à la combinaison des light ZZ-cannons jumelés et des light drum cannons jumelés. Engin d'assaut, il est redoutable dans le soutien de l'infanterie.

Qu'on ne s'y trompe pas, cependant : en dépit de la totale décontraction de ses pilotes – ils sont dans un blindé tellement cool ! – le Thunder Buggy est l'un des outils les plus affûtés des offensives karmanes.

TACTIQUE

Le Thunder Buggy est une unité d'assaut rapide. Il excelle dans la préparation et le soutien des offensives d'infanterie. Envoyé en avant, son blindage lui permet encaisser les tirs d'armes antichars, sa puissance de feu lui permet d'en supprimer l'origine : avec une efficacité impitoyable, ses light drum cannons balayent les positions tenues par l'infanterie. Si nécessaire, ses light ZZ-cannons peuvent finir le travail. Les blindés légers ont de bonnes raisons de craindre ce véhicule, capable en une salve de les anéantir.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

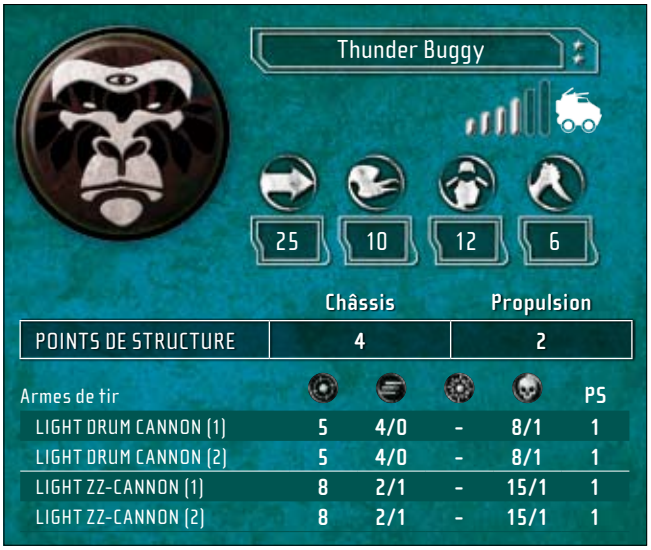
Rang : 2.
Effectif : 1.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;



	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT DRUM CANNON (1)	5	4/0	-	8/1	1
LIGHT DRUM CANNON (2)	5	4/0	-	8/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1

• L'angle de tir de son armement est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Mentor (Men.) : + 15 P.A.

LE THUNDER BUGGY

Le Thunder Buggy est une réalisation typique de Flux. Les ressources de cette faction, drainées par l'entretien de Zaïus, ne sont pas suffisantes pour produire le coûteux Jungle Buggy, qui souffre en outre de plusieurs défauts. En effet, son blindage fermé ne permet pas aux pilotes de sentir le vent dans leurs cheveux et personne ne peut entendre leurs hurlements de joie ! Sans compter que le laser, même s'il est très cool, ne fait ni bruit, ni lumière, ni fumée… Il est impensable d'aller au combat dans un tel engin !

La solution, heureusement, était simple. Un peu de blindage en moins, une centrale énergétique moins puissante, deux light drum cannons… Le buggy idéal était né !

Coût d'une unité de Thunder Buggy

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	425 P.A.
(1) 1 Thunder Buggy dont : 0 à 1 officier	

KING MAMMOTH

« Nous allons vous montrer la lumière,
Sortez de vos enveloppes éphémères. »
– Traduction approximative d'un haïku inscrit sur les flancs du King Mammoth « Sagesse des flammes ».

Chaque King Mammoth est une œuvre d'art, un monument à la gloire de la guerre, révéré par son équipage émerveillé. Si une arme pouvait accéder à l'éveil, ce serait le King Mammoth. D'ailleurs, les pilotes qui reçoivent le commandement d'un de ces véhicules évoluent très rapidement sur la voie du combat, atteignant plus vite que les autres la sagesse. Comme s'ils étaient guidés par leur blindé…

Les trois moteurs du King Mammoth lui donnent assez de puissance pour s'arracher, si nécessaire, à l'attraction planétaire de n'importe quel monde dont la gravité est supportable par les Karmans. Son blindage est si solide qu'il n'est pas possible de le réparer : il faut retirer les portions endommagées et les remplacer. Son armement est si destructeur qu'il génère des effets physiques inattendus (tempêtes électromagnétiques, petites réactions nucléaires…).

TACTIQUE

Le King Mammoth est un poème épique et sauvage, une ode à la guerre. Ce véhicule fournit une protection invincible à son équipage et à ceux qui s'abritent derrière lui. Ses quatre light flamers offrent assez de puissance de feu antipersonnel pour lui permettre de remporter seul n'importe quelle bataille. Avec son heavy ZZ-cannon, les blindés ennemis qui auraient l'audace de lui tirer dessus n'ont pas l'occasion de renouveler leur erreur. Enfin, ses réacteurs lui permettent d'atteindre des vitesses que ne renierait pas un blindé de Rang 1. Rien ne peut s'opposer à un King Mammoth.

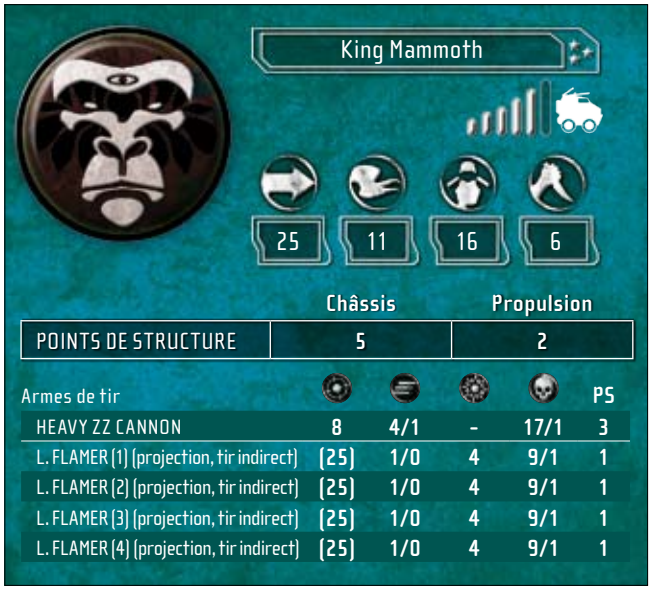
COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1.
Équipement standard : Antigrav.
Officier : Grade 1.

Équipement

Antigrav : Les combattants équipés d'un antigrav acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Rideau de flammes : À la fin de son mouvement, au lieu de faire feu avec ses light flamers, le King Mammoth peut utiliser la capacité « Rideau de flammes ». Les unités situées dans l'angle de tir des flamers ne peuvent voir ni le King Mammoth, ni les unités abritées, même partiellement, derrière le blindé.



King Mammoth

25	11	16	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	2

Armes de tir					PS
HEAVY ZZ CANNON	8	4/1	-	17/1	3
L. FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (3) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (4) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1

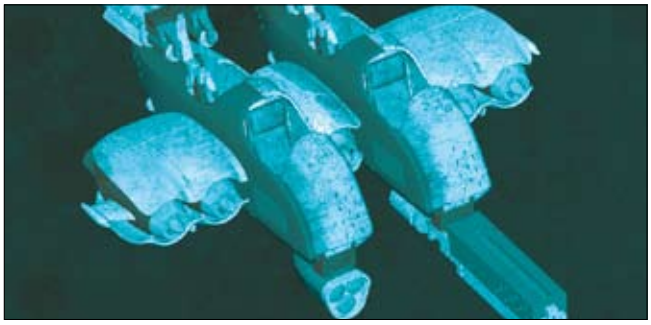
Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut, par exemple, déclencher un tir d'alerte ;

• L'angle de tir de son armement est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Guru (Gur.) : + 45 P.A.

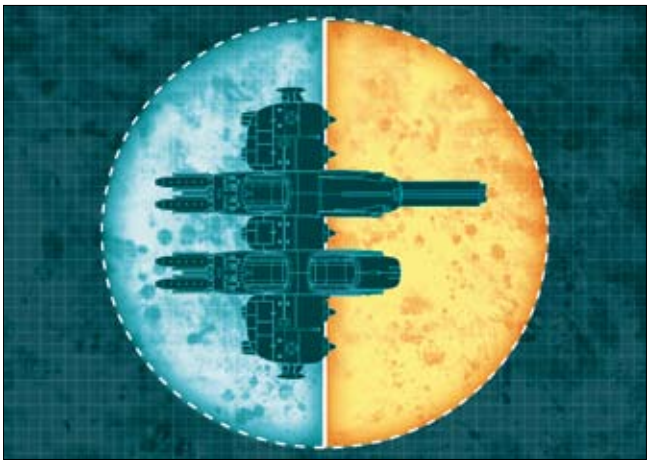


Coût d'une unité de King Mammoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	675 P.A.
(1) 1 King Mammoth dont : 0 à 1 officier	

AIDES DE JEU

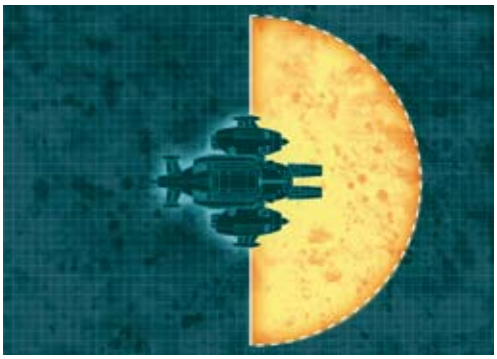
ANGLES DE TIR



Véhicule de rang 3

armes avant

armes arrière



Véhicule de rang 1

Véhicule de rang 2

DOMMAGES INFLIGÉS AUX BLINDÉS

Un blindé est composé de plusieurs parties distinctes :

• Le **châssis** : La structure générale de la machine ;

• Le système de **propulsion** : Ce qui permet au blindé de se déplacer ;

• Les **armes** : Leur nombre varie d'un blindé à l'autre. Chaque arme est une partie indépendante.

Chacune de ces parties possède un certain nombre de points de Structure (PS), qui représentent sa solidité. Lorsqu'un test de dégâts contre un blindé est réussi, il faut déterminer quelle partie est touchée. Un dé est lancé et son résultat est lu sur le Tableau de localisation ci-contre.

Tableau de localisation

Résultat	Partie endommagée
● ●	Propulsion
● ● ●	Châssis
☠	Une arme*

* *Au choix du joueur actif.*

La partie indiquée perd un nombre de PS égal la valeur de Dommages de l'arme utilisée.

Lorsque la localisation indique une partie de l'engin qui est déjà détruite, les dommages sont à la place infligés au châssis.

Si les dommages infligés sont supérieurs au nombre de PS de la partie touchée, les points de Dommages en trop sont reportés sur le châssis.

0 PS : Destruction

Lorsqu'une partie d'un engin tombe à 0 PS, elle est détruite. Les conséquences varient en fonction de la partie détruite.

• **Arme :** L'arme détruite est inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

• **Propulsion :** Le blindé est immobilisé (cf. Blindés immobilisés).

• **Châssis :** Le blindé est détruit et compté comme perte. Sa figurine est retirée du jeu.

Blindés immobilisés

Un blindé dont la propulsion est détruite ne peut plus se déplacer. S'il fait partie d'une unité, le joueur a le choix à chaque activation de l'unité :

• Il maintient la cohésion de l'unité en gardant les autres membres au contact du blindé immobilisé.

• Le pilote s'éjecte de son blindé et quitte le champ de bataille. Le blindé est détruit. Si le pilote est un héros, sa figurine est placée sur la table de jeu à la place du blindé.

Le futur

LE KARMA

La majorité des peuples de la galaxie considèrent le Karma et sa quête avec cynisme ou indifférence. Ils estiment que cette quête spirituelle dissimule un complexe d'infériorité : les Karmans, créés artificiellement par les Therians, cherchent à justifier leur existence, à excuser des instincts destructeurs qu'ils n'assument pas. En endossant le rôle de gardiens de l'équilibre, ils se placent sur un piédestal et cherchent à faire jeu égal avec les civilisations plus élevées que la leur.

Les Karmans n'ont que faire du jugement de ces esprits chagrins. Ils perçoivent instinctivement la vérité du Karma. Plus pragmatiques qu'ils ne le paraissent, les guerriers du Karma savent que leur quête est une question de survie.

La survie de leur espèce, mais aussi celle de l'univers.

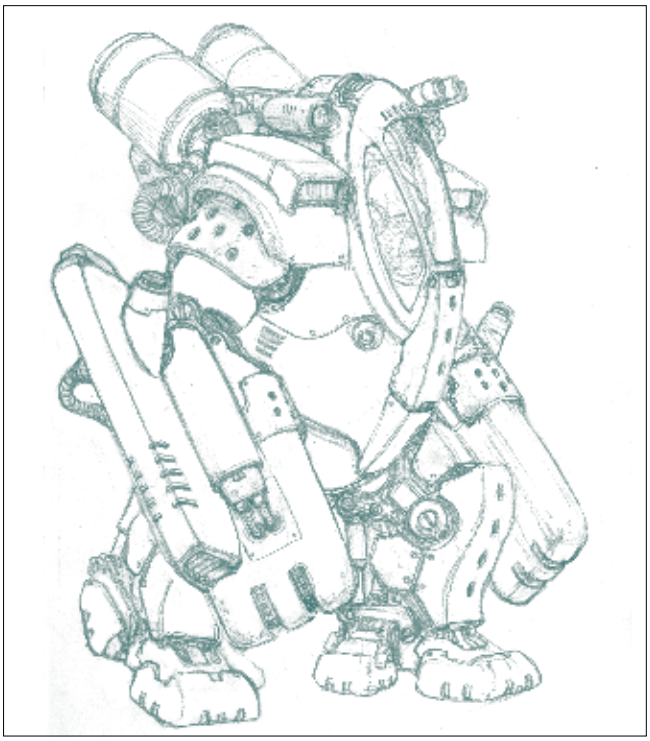
LA MAIN INVISIBLE

La vérité du Karma est le secret le mieux gardé des Karmans, plus encore que ne le fut la création de Zaïus. Seuls les plus grands sages connaissent ce mystère. Ils ne le révèlent à personne et en parlent entre eux par énigmes. Le seul moyen de percer ce secret est donc de le deviner : cette étape est l'ultime épreuve pour devenir un sage, car elle est imposée par le karma lui-même et non par les autorités supérieures.

Un heureux hasard, un coup du sort, un vœu qui se réalise, chaque individu a, un jour ou l'autre, été confronté au karma. Le Karma n'est pas seulement une apothéose spirituelle, c'est aussi et surtout la force qui gouverne le hasard et les probabilités. Un esprit éclairé est capable d'utiliser le karma comme une ressource, pour altérer la trame de l'espace et du temps !

Le karma, cependant, est capricieux et ne se laisse pas facilement manipuler. Il est comme un animal rétif qu'il faut attirer, garder près de soi et ne surtout pas brusquer.

Comprendre la fonction du karma dans l'agencement de l'univers ne suffit pas ; il faut le canaliser vers le futur souhaité. Mais cela n'est pas sans risque : de nombreux sages sont passés de la grandeur à la déchéance en tentant de dicter de manière trop brutale leur volonté au karma. Certains choix ont des répercussions cachées, impossibles à réparer. Où qu'ils aillent, ceux qui ont fait un de ces choix maladroits sont poursuivis par la malchance, et leur existence prendra sans doute fin prématurément.



Le véritable sens de la quête des Karmans, telle qu'elle est dictée par les sages, est d'accumuler assez de ressources karmiques pour réorganiser l'univers plus équitablement. Le pouvoir du karma a été mis en œuvre à plusieurs reprises pour modifier l'Histoire : la « main invisible », comme l'appellent les sages, a suggéré aux Therians d'épargner les Karmans lorsque ces derniers se sont écartés de la voie dictée par leurs créateurs. Elle a également permis la victoire des Karmans sur l'empire Cog, elle a empêché que ces derniers n'affrontent directement les Therians dans un conflit qui aurait sans doute mis fin à toute vie.

Les sages eux-mêmes dirigent encore mal la main invisible, mais ils sentent intuitivement les changements dans la balance karmique de chaque entité. Ces changements sont parfois initiés inconsciemment, par une civilisation ou encore par un individu particulièrement éveillé, généralement vu comme un héros ou un messie.

Certains éveillés parmi les plus révérés ont disparu un jour sans laisser d'autre trace qu'un souvenir éternel dans la mémoire de ceux qui les ont croisés. Les sages supposent qu'ils ont accumulé tant de karma qu'ils ont simplement fusionné avec, se mêlant ainsi au Karma universel. Leur évolution après cette étape est tout simplement inconnue : certains supposent qu'elle transcende l'état de la conscience et de la sagesse.

RÉDEMPTION KARMIQUE

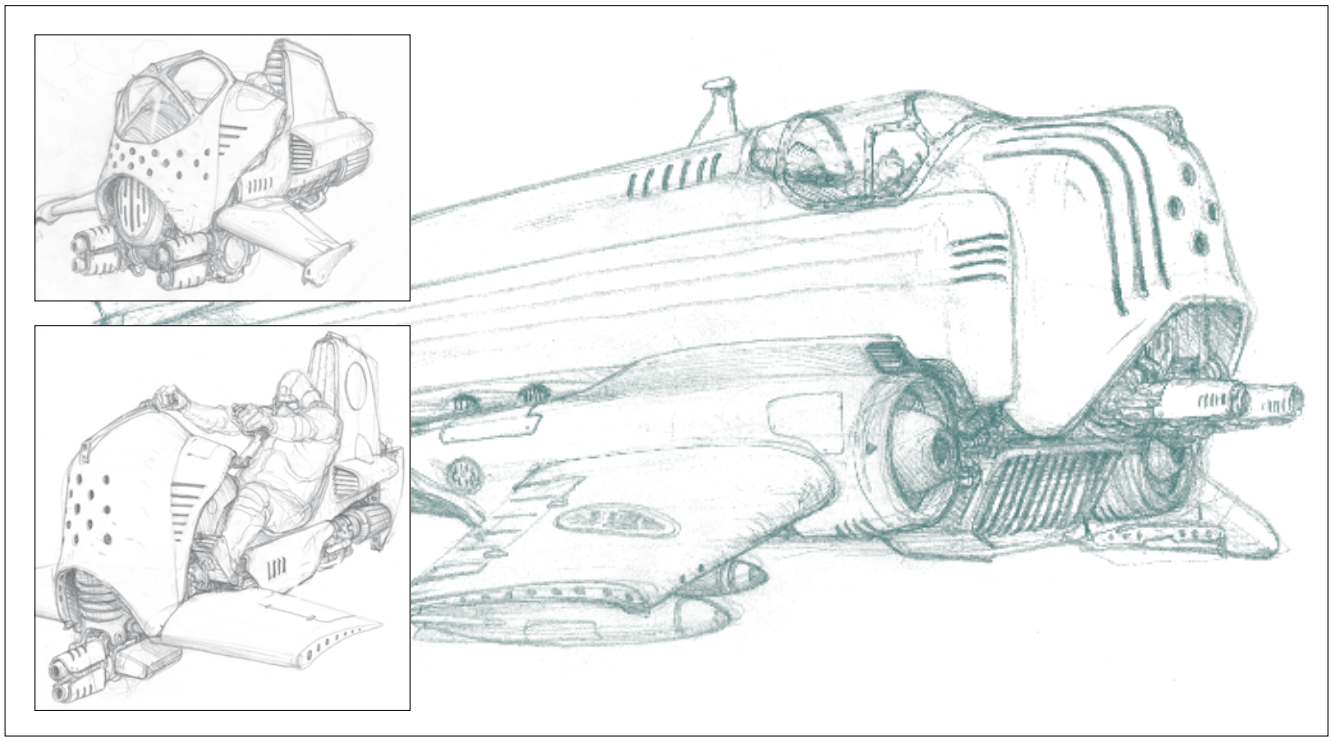
Malgré la poursuite passionnée de sa quête, la civilisation karmane a autrefois commis un crime qui a complètement déséquilibré sa balance karmique : la destruction des Krygs. Les sages pensaient payer la dette que les Karmans avaient à l'égard des Therians. Mais ils ont sous-estimé les conséquences de leurs décisions et plongé leur civilisation vertueuse dans un véritable piège. Le karma, semble-t-il, réservait une destinée particulière aux belliqueux Krygs.

Les sages réalisèrent leur effroyable erreur lorsque naquit Nova : la discorde et la scission de leur peuple était la première conséquence du déséquilibre karmique. Ces sages et leurs successeurs, au cours d'innombrables générations, ont tout mis en œuvre pour obtenir leur rédemption et rétablir la balance karmique. Nova, faction contestataire, devint en peu de temps l'organe de régulation et d'équilibre de son peuple ; Libra entreprit la quête du Karma à une échelle jusqu'ici impensable. Les Karmans se répandirent dans la galaxie pour convertir d'autres peuples éveillés à la quête du Karma, avec l'espoir de mêler le karma de ces peuples au leur pour diluer leur propre dette karmique.

En désespoir de cause, confrontés à la perspective d'une guerre totale, les sages prirent la place des Krygs à la tête des nations guerrières : ils favorisèrent la naissance de Flux et la création de Zaïus. Ils expédièrent ces guerriers, aux conceptions si différentes des leurs, aux confins de la galaxie, à la recherche du signe qui leur indiquerait la route à prendre pour restaurer leur karma et échapper à la destruction totale.

Près de 990 siècles plus tard, le spectre tant redouté de la guerre crève l'horizon : les Therians sont mis en échec sur Damoclès par les forces armées d'une planète insignifiante, Ava. L'écho de leurs défaites traverse la galaxie comme une traînée de poudre et excite les passions guerrières. Simultanément, les vents célestes portent avec eux l'écho de la survie des Krygs.

Les Karmans sont face au choix le plus important de leur histoire. À quelle cause vont-ils se rallier, et quelles en seront les conséquences pour leur karma ?



TROUPES

Anakonga

18	8	6	6

Arme de tir standard				
DRUM PISTOL	1	6/0	-	5/1
Armes spéciales				
DRUM GUN	3	4/0	-	8/1
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1
Arme de mêlée				
POWER GRIP	6	1/0	-	10/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

Kaptar

18	8	6	6

Arme de tir standard				
ZZ-RIFLES	4	4/0	-	6/1
Armes spéciales				
SNIPER GUN (sniper)	9	2/0	-	9/1
ZZ-GUN	6	2/1	-	15/1
Arme de mêlée				
POWER GRIP	6	1/0	-	10/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

Yeti

18	9	7	7

Arme de tir standard				
JUNGLE RIFLE	4	4/1	-	5/1
Armes spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1
ROCKET LAUNCHER	2	3/0	-	12/2
Arme de mêlée				
POWER GRIP	7	1/0	-	10/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

Wendigo

18	9	7	7

Armes de tir standard				
ZZ-RIFLES	5	4/0	-	6/1
MASER STRIKE (tir indirect)	5	2/0	1	4/1
Armes spéciales				
DRUM GUN	4	4/0	-	8/1
GRENADE LAUNCHER (tir indirect)	4	2/0	3	5/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

K-fighter

18	10	11	7

Armes de tir standard				
JAMMER (1) (jammer)	5	2/0	-	2 + /1
JAMMER (2) (jammer)	5	2/0	-	2 + /1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

Jungle Trike

30	9	10	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	2	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1

K-shooter

18	10	11	7

Armes de tir standard				
ZZ-GUN	7	3/1	-	15/1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

K-warrior

18	10	11	7

Armes de tir standard				
MORTAR GUN (1) (tir indirect)	4	2/0	4	7/1
MORTAR GUN (2) (tir indirect)	4	2/0	4	7/1
Armes de mêlée				
SUPER POWER GRIP (1)	7	1/0	-	10/2
SUPER POWER GRIP (2)	7	1/0	-	10/2

Dirt Trike

30	9	10	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	2	2

Armes de tir					PS
LIGHT DRUM CANNON (1)	5	4/0	-	8/1	1
LIGHT DRUM CANNON (2)	5	4/0	-	8/1	1

Easy Trike

30	9	12	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir					PS
LIGHT JAMMER (1) (Jammer)	5	2/0	-	2+/1	1
LIGHT JAMMER (2) (Jammer)	5	2/0	-	2+/1	1

Thunder Trike

30	9	12	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ CANNON	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT DRUM CANNON	5	4/1	-	8/1	1

Jungle Buggy

25	10	14	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (3)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (4)	8	2/1	-	15/1	1

Thunder Buggy

25	10	12	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT DRUM CANNON (1)	5	4/0	-	8/1	1
LIGHT DRUM CANNON (2)	5	4/0	-	8/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1

King Buggy

25	10	12	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Armes de tir					PS
LIGHT ZZ-CANNON (1)	8	2/1	-	15/1	1
LIGHT ZZ-CANNON (2)	8	2/1	-	15/1	1
L.FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L.FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1

King Mammoth

25	11	16	6

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	2

Armes de tir					PS
HEAVY ZZ CANNON	8	4/1	-	17/1	3
L. FLAMER (1) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (2) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (3) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1
L. FLAMER (4) (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1	1

L'ARSENAL KARMAN

ÉQUIPEMENTS

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

• Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;

• Les couverts sont ignorés ;

• Aucun test de tir n'est nécessaire ;

• La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie.

Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Jetpack : Les combattants équipés d'un jetpack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Sniper gun : Cette arme dispose de la capacité « Sniper » :

• Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;

• Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;

• Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;

• Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

Jammer : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :

• Elle ne peut tirer que sur des blindés ;

• Les tests de dégâts sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

K-armor : Cette armure procure la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, le combattant peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

Super ZZ-Battery : Cet équipement procure la capacité « Concentrez le feu ! » au ZZ-gun. Le joueur peut relancer une fois de plus tous les jets de Pénétration ratés avec cette arme. Le joueur annonce l'usage de cette capacité avant le test de tir en criant « Concentrez le feu ! ».

SPÉCIALISTES

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

Feuille de compagnie

compagnie		p.a.	
armée		p.a./assaut	
faction		p.a./renfort	

Section

	RANG	TAI					Armes					GRADE			Équipement et spécialistes
Unité 1 :															
Unité 2 :															
Unité 3 :															
Unité 4 :															
Unité 5 :															

Section

	RANG	TAI					Armes					GRADE			Équipement et spécialistes
Unité 1 :															
Unité 2 :															
Unité 3 :															
Unité 4 :															
Unité 5 :															