

A R M Y B O O K



HERIANS





« Nul n'échappe à la guerre! »

*« Notre évolution est une
nécessité et une certitude. »*



CRÉDITS

Directeur éditorial

Jean Bey

Directeurs artistiques

Paolo Parente et Jean Bey

Directeur du studio

Philippe Chartier

Responsable éditorial

Sébastien Célerin

Responsables de production

Raphaël Guiton, Guiguelmo 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

Chef de fabrication

Nicolas Hutter

Iconographes

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

Illustrateurs

Wayne England, Davide Fabbri, Édouard Guiton, Paul Jeacock, Karl Kopinski, Florent Maudoux, Adrian Smith, Kevin Walker, Richard Wright, Alessia Zambonin 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 et Olivier Nkweti Laffite

Peintres de figurines

Valentin Boucher, Vincent Fontaine, Xavier Giacomini, Martin Grandbarbe et Sébastien Picque.

Décor

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 : avril 2007 - ISBN : 978-2-915556-54-4

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
prête à jouer
pour AT-43 !

SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4

LE PROJET THERIAN..... 5

Code source.....	6
Les mondes-usines.....	9
Hyperlife.....	13

LES THERIANS..... 15

Organisation opérationnelle.....	16
Cyphers.....	18
Warriors.....	20
Web Striders.....	22
Alpha Atis-Astarte.....	24
Sigma Urash.....	26
Omega Tiamat.....	28
L'infanterie.....	30
Assault golems.....	32
Grim golems.....	34
Storm golems.....	36
Assault medusas.....	38
Assault goliaths.....	40
Bane goliaths.....	42
Les blindés.....	44
Succubus golgoth.....	46
Hekat golgoth.....	48
Wraith golgoth.....	50
Poltergeist golgoth.....	52
Incubus golgoth.....	53
Baal golgoth.....	54

LE FUTUR..... 55

Les forums.....	56
-----------------	----

ANNEXES..... 58

Les troupes.....	58
Arsenal therian.....	61
Aides de jeu.....	62
Feuille de compagnie.....	63

ERRATA

Dans le chapitre « Tir » d'AT-43 : *Règles du jeu*, le paragraphe expliquant comment déterminer la **zone de couvert** (p. 66) comporte une erreur. Le texte exact est le suivant :

« 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. »



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 THERIANS

Les Therians sont les artisans tout-puissants d'un univers meilleur, un univers ordonné et organisé selon leur volonté. Ils se sont consacrés à une mission extraordinaire : chaque étoile, chaque planète doit être transformée, remodelée. Les capacités des Therians sont potentiellement infinies et leur technologie est omnipotente. Toutes les ressources de l'univers ne sauraient leur opposer qu'une résistance très temporaire.

Trois factions encadrent le prodigieux Projet therian.

- Les Cyphers assurent le bon fonctionnement des machines apocalyptiques qui servent à transformer les systèmes stellaires conquis en paradis therians.
- Les Warriors, au fil d'innombrables batailles livrées contre les forces liguées de l'univers, ont pris goût au combat ; ils mènent les troupes à la victoire.
- Les Web Striders, dissimulés parmi leurs frères, cherchent la conscience qu'ils croient discerner dans les formidables machines therianes. Un jour, ils feront naître une nouvelle forme de vie algorithmique.

Tous sont unis autour du rêve therian, tous veulent balayer la pathétique opposition des créatures à courte vue qui se dressent devant eux. L'affrontement entre les Therians et les animaux primitifs qui les défient ne peut que tourner au massacre. Le temps passe en faveur des Therians car le futur est de leur côté.

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Merci d'avoir choisi le module de certification « *Army Book: Therians* ». Ce module permet de créer et d'optimiser votre stratégie. Il rassemble toutes les informations sur les systèmes d'attaque de type .troupes et les systèmes de combat de type .golgoths. Grâce à cette certification, vos affrontements seront encore plus exaltants et votre victoire encore plus certaine. Ce module vous donne accès aux golems, aux medusas et aux goliaths, ainsi qu'aux fichiers de création et de pilotage des golgoths de tous types.

Dans la première partie, Le Projet therian, vous trouverez les informations indispensables pour assimiler les objectifs et les origines du projet qui mobilise le peuple therian.

Menu :

- Le Code source fournit des connaissances historiques importantes ; [en savoir plus ?](#)
- Les mondes-usines expose l'organisation des systèmes planétaires therians de transport et de réparation ; [en savoir plus ?](#)
- Hyperlife présente les objectifs de la société theriane, tels qu'ils ont été définis sur le forum H/Past et approuvés par le consensus ; [en savoir plus ?](#)

Dans la deuxième partie, Les Therians, vous accéderez aux données complètes sur les machines de guerre les plus avancées de l'univers.

Menu :

- Les chapitres Cyphers, Warriors et Web Striders complètent les possibilités de construction de compagnie en offrant trois armées thématiques inédites ; [en savoir plus ?](#)
- Trois overseers ouvrent la présentation des troupes therianes : alpha Atis-Astarte, sigma Urash et omega Tiamat. Ils vous offrent une expérience inédite de la conduite d'opérations militaires ; [en savoir plus ?](#)
- Une présentation de l'infanterie (systèmes d'attaque de type .troupes) est détaillée dans ce chapitre. Découvrez les particularités et les fonctionnalités de chaque système ! [en savoir plus ?](#)
- Un accès à l'archive des schémas techniques des blindés therians, les golgoths : recon golgoths pour les frappes éclair, assault golgoths pour les frappes en puissance et les irrésistibles support golgoths ; [en savoir plus ?](#)

La troisième partie vous offre un accès à tous les forums qui débattent du Projet therian, de l'hyperlife et des offensives en cours dans l'univers.

Les Annexes proposent un fichier de résumé de l'arsenal therian, un outil de construction « feuille_de_compagnie », ainsi qu'un fichier de résumé des règles, pour un accès rapide aux données indispensables d'AT-43.

> *Bienvenue dans le module de certification « Army Book: Therians ». Amusez-vous.*

FIN DE TRANSMISSION. ACCÉDER AUX DONNÉES ?

OUI/non/annuler

> Accès en cours, veuillez patientez

The background image is a dark, atmospheric industrial scene. It features a complex of structures, including tall towers and scaffolding, partially obscured by thick, billowing smoke and fire. In the foreground, a large, dark, circular structure, possibly a helipad or a large tank, is visible. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and oranges from the fire. The title 'Le Projet therian' is overlaid in a clean, white, sans-serif font. There are also some small, circular, metallic-looking objects in the corners of the image.

Le Projet therian

CODE SOURCE

/archives.info/histoire

*/accès EMI grid : autorisé : ****

/Projet therian

L'AUBE DE L'ÉTERNITÉ

La civilisation des Therians s'est développée sur plus de six cents millénaires, leur technologie atteignant des niveaux inimaginables.

Les Therians sont originaires de la troisième planète du système stellaire Sol. Placée dans un bras excentré d'une galaxie nommée « Voie lactée » dans les archives prétherianes, Sol III a abrité le développement d'une espèce particulièrement agressive : l'homme. Longtemps après, alors qu'elle avait essaimé dans tout l'univers, cette espèce changea son nom.

La civilisation theriane est passée par tous les stades qu'a connu Ava, quoiqu'à un rythme bien plus lent. Les futurs Therians ont mis des millénaires à découvrir le feu et les outils, la physique nucléaire et l'informatique, les voyages spatiaux et la physique quantique... Puis ils ont fait un bond en avant, en découvrant la nanotechnologie et l'astromorphose¹ à l'échelle des systèmes stellaires.

Depuis lors, les Therians ont des corps artificiels et immortels, qui conservent néanmoins l'apparence et le mode de fonctionnement hérités de leur biologie naturelle.

Arrivés à ce stade technologique, les Therians ont été en mesure d'altérer leur écosystème pour en faire un environnement idyllique. Ils sont rapidement passés maîtres dans cette technique, poussés par l'urgence. En effet, ils avaient consommé sans compter les ressources des planètes de leur système, et ces dernières étaient devenues inhabitables.

Ils décidèrent de ne garder que deux habitats : Sol, leur étoile, et Thars, leur première colonie spatiale. Ils détruisirent toutes leurs planètes et, à l'aide de ces matériaux, enveloppèrent Sol dans une gigantesque coquille servant à capter toute l'énergie émise : une sphère de Dyson. Sol devint l'habitat de Thera, en souvenir de la planète qui avaient vu naître leur espèce, Terra.

L'homme avait tellement évolué qu'il décida de changer le nom de son espèce, pour marquer sa différence avec la forme imparfaite qu'il abandonnait derrière lui. Lorsqu'ils eurent achevé l'habitat de Thera, les hommes devinrent les Therians.

Désormais, aucun accident cosmique ne pouvait plus anéantir leur espèce. Toutefois, cela ne leur suffisait pas : l'éternité se refusait encore à eux. En effet, ils avaient découvert que, vingt milliards d'années plus tard, l'univers aurait évolué au point qu'ils ne pourraient plus y vivre. Ils décidèrent alors de se lancer dans un projet incommensurable pour empêcher la fin de l'univers. Ce furent les débuts du Projet therian et l'apparition du concept d'hyperlife (voir plus loin) : afin de vivre éternellement, les Therians allaient transformer en habitats la totalité des systèmes stellaires de l'univers !

¹ : Technique de thérianisation des systèmes stellaires.

L'ÉCHEC KARMAN

Pour « therianiser » un système stellaire, les Therians doivent s'appuyer sur un monde affaibli, usé par une espèce dotée d'une capacité industrielle importante. La manière la plus simple de parvenir à ce résultat consiste à laisser une civilisation se développer et suivre la même voie que les Therians. Une fois le monde d'origine de cette civilisation dans le même état que la planète des Therians lorsque l'habitat de Thera fut assemblé, il est facile de lui donner le coup de grâce.

Au début, les Therians utilisèrent une espèce qu'ils connaissaient bien : les grands singes, une espèce cousine de la leur.

Ils les clonèrent, augmentèrent leurs capacités intellectuelles et leur fournirent les ressources techniques nécessaires pour un développement technologique très rapide. Malheureusement, les différences entre les Therians et les Karmans, comme cette nouvelle civilisation se nomma elle-même, se révélèrent considérables. Loin de suivre la voie des Therians, les Karmans prirent grand soin de leur planète et portèrent une attention particulière à l'écologie, veillant avec zèle à sauvegarder leur milieu naturel. Au bout d'un millénaire, l'expérience se révélait décevante. Les Karmans commençaient à explorer leur système stellaire, grâce à la tutelle theriane, mais leur planète n'était absolument pas prête pour la therianisation.

Les Therians se contentèrent de les surveiller, afin de tirer les conclusions de cet échec. Une fois cette phase d'observation terminée, bien entendu, l'expérimentation prendrait fin et le monde des Karmans serait therianisé.

Toutefois, au même moment, les Therians entrèrent en conflit avec des espèces primitives qui ne comprenaient pas la nécessité de démanteler leur monde pour empêcher la destruction de l'univers. Après tant de millénaires de paix, les Therians ne savaient plus mener une guerre et furent repoussés à plusieurs reprises. Ils enrôlèrent les Karmans, un peuple plus jeune qui n'avait rien oublié de sa combativité. Les Karmans remportèrent victoire après victoire, permettant aux Therians de pacifier définitivement leur galaxie.

CLONER DES THERIANS

Pendant que l'expérience des Karmans échouait, un second plan vit le jour. Les Therians utilisèrent leurs propres gènes pour ensemer les mondes capables d'abriter la vie. Ils déposèrent sur ces mondes des pyramides couvertes d'inscriptions destinées à accélérer l'évolution de la civilisation.

Ce nouveau plan fonctionna à la perfection. En moins d'une centaine de milliers d'années, la Voie lactée avait disparu : toutes ses étoiles étaient emprisonnées dans des habitats therians. Seuls les Karmans furent épargnés, au cas où leurs maîtres auraient encore besoin d'eux. Les Therians s'attaquèrent alors aux autres galaxies.

Dans l'une d'entre elles, une planète insignifiante parmi une infinité d'autres fut le berceau d'une civilisation entreprenante et agressive, qui nomma sa planète « Ava ».

LE TRAUMA

Un groupe de Therians surveillait depuis quelques millénaires l'avancement de la civilisation avane et détecta très tôt les signes que ce monde était prêt. D'ordinaire, il fallait un ou deux siècles pour que le consensus réagisse et déclenche la therianisation. Toutefois, les Therians commençaient à se sentir à l'étroit dans leurs habitats et souhaitaient accélérer le processus. Par conséquent, il fallut moins d'une dizaine d'années pour monter une expédition. Les perspectives de



développement d'un nouvel habitat et les projections très optimistes d'un des overseers les plus populaires du consensus, Urash, avaient très rapidement convaincu les Therians.

Dans un premier temps, tout se passa selon les prédictions d'Urash. Les habitants d'Ava n'empêchèrent pas les Therians d'atterrir ni d'investir la pyramide qui abritait la salle de contrôle des machines de therianisation. Comme Urash l'avait prévu, les Avans succombèrent à la panique lorsque les overseers utilisèrent les machines de therianisation pour adapter la gravité et la durée du jour à la norme theriane, procédure standard destinée au confort des overseers durant l'opération.

C'est alors que la réalité commença à diverger brutalement avec les projections d'Urash. La réaction désespérée du Red Blok et son offensive surprise prirent les Therians au dépourvu. Urash avait écarté cette possibilité négligeable, qui n'apparaissait que dans de rares simulations. Les Therians résistèrent tant bien que mal et ne parvinrent à repousser le Red Blok que grâce à l'aide des Karmans.

Urash avait également écarté la possibilité d'une alliance entre les deux systèmes politiques avans. Lorsque les U.N.A. attaquèrent à leur tour, en coordination avec les survivants de l'offensive Red Blok, les Therians furent pris totalement par surprise. Cette fois, l'aide des Karmans ne suffit pas à les sauver et les troupes des Avans parvinrent jusqu'au seuil des quartiers d'habitation therians. Plusieurs overseers furent même définitivement tués ! Simultanément, l'IA qui contrôlait la machine de therianisation annonça que le processus devait être abandonné : la planète n'était pas dans l'état requis pour sa destruction. C'en était trop pour les overseers, qui se replièrent précipitamment.

43 ANS APRÈS LE TRAUMA

La supériorité technologique des Therians avait jusqu'alors dissuadé de nombreuses espèces galactiques de s'opposer à eux. Cette défaite des Therians, inédite, montra qu'il était possible de les combattre, même avec des moyens ridiculement limités et une technologie primitive. Pour les Therians, cet échec fut un Trauma : désormais, ils n'étaient plus invincibles et leur suprématie était mise en doute, y compris par certains de leurs alliés.

Des peuples qui se contentaient de fuir devant les Therians entamèrent soudain des manœuvres défensives. Les Karmans, qui suivaient passivement dans le sillage de leurs créateurs, nouèrent des contacts avec les Avans, les Cogs et même les Krygs.

La situation a atteint son point critique lorsque l'Opération Damoclès a été déclenchée par les U.N.A. L'invasion réussie du monde-usine, même si elle n'a pas encore permis aux Avans d'en prendre le contrôle, est la preuve que les Therians sont loin d'être invulnérables.

C'est une véritable catastrophe pour le Projet therian. Nul autre que les Therians ne peut le mener à bien et préserver la vie sous sa forme la plus évoluée dans l'univers !

Toutefois, rien n'est encore perdu. Aucun autre peuple ne possède un empire aussi vaste et aussi riche. Quand bien même l'univers entier se liguierait contre eux, les Therians pourraient encore vaincre !





LES MONDES-USINES

Les mondes-usines sont conçus comme des bases industrielles mobiles destinées à fournir les ressources nécessaires pour deux missions essentielles :

- La première est de remettre en marche le processus de therianisation des planètes de type M – c'est-à-dire celles capables d'accueillir la vie – afin d'en faire un nouvel habitat therian.
- La seconde mission consiste à faire voyager des Therians dans un cadre agréable et à leur permettre de vivre dans des conditions optimales. Cela implique donc des installations confortables pour les passagers, mais aussi un système défensif soigneusement pensé afin que rien ne vienne déranger les passagers pour qui il n'est pas concevable que quoi ce soit puisse les *menacer*.

Cette structure est supervisée de très loin par les Therians, qui laissent l'exécution de la quasi-totalité des tâches à des systèmes experts, à des intelligences artificielles spécialisées et à une armée de machines hautement modulaires. Les maîtres therians ne s'intéressent pas au fonctionnement de leur nef, en dehors des plus excentriques d'entre eux. Les rares Therians férus de gestion industrielle, une occupation plutôt rare dans leur société oisive, se contentent de choisir entre les différentes options que leurs systèmes experts leur proposent pour atteindre au plus vite le but de leur voyage.

LA CARAPACE INDUSTRIELLE (NIVEAU 0)

La carapace industrielle est la première chose que l'on voit d'un monde-usine. Sa surface irrégulière semble parfaitement lisse lorsque l'on peut encore embrasser l'énorme engin dans son ensemble. Toutefois, en s'approchant il devient évident que cette carapace de métal lisse est en fait formée d'un entrelacs complexe d'usines d'une taille qui défie l'imagination et dont seuls les niveaux les plus élevés sont visibles. Dans certaines zones, des constructions pyramidales semblables à celles existant aux pôles des mondes sélectionnés et préparés par les Therians percent la surface.



DAMOCLÈS

Nom therian : /rep.sys_trans.10024

Diamètre : 20 947,03 km, soit environ deux fois celui de Sol III, une fois celui d'Ava.

Masse : $1,39237 \times 10^{30}$ kg, soit environ deux tiers de la masse de Sol.

Gravité : 0,998 g.

Espace occupé par les constructions therianes : 25 km d'épaisseur, sur la couche extérieure, soit 8 500 milliards de km³. Cela représente environ six fois le volume atmosphérique de Sol III, deux fois celui d'Ava.

Vitesse de déplacement actuelle : 2,5 c, soit 750 000 kilomètres par seconde, en décélération constante.

/rep.sys_trans.10024 est avant tout un engin de transport. Sa mission est d'emmener sur Ava des techniciens et leur matériel, afin de relancer le processus que la guerre et la fuite des Therians ont interrompu : la transformation de tout le système stellaire avan en un habitat therian. Il contient tout ce qu'il faut pour y parvenir, voire pour recommencer le processus à zéro. Cela prendra sans doute quelques milliers d'années, mais les Therians ne sont pas pressés : ils ont l'éternité devant eux.

Ce monde-usine reproduit à échelle réduite l'organisation des mondes therians : c'est une sphère creuse dont la surface est aménagée. Elle abrite les installations nécessaires au transport de passagers, des structures industrielles destinées à la réparation des systèmes technologiques therians les plus lourds et les plus complexes ainsi qu'un système de propulsion. Le cœur de Damoclès est occupé par une étoile de la taille d'une planète, qui fournit les quantités phénoménales d'énergie nécessaires au fonctionnement de l'ensemble.

Cette zone est sous la garde d'une poignée d'engins de surveillance dérivés des workbots et de quelques garnisons de goliaths quadripodes destinés à l'interception des envahisseurs imprudents. Les overseers et leurs systèmes de combat ne viennent ici qu'en cas d'urgence et plus rarement par curiosité ou pour s'amuser. On peut trouver, ici et là, un golgoth abandonné par un utilisateur négligent, mais aucune garnison importante.

LE DÉDALE MÉCANIQUE [NIVEAU -I]

Cette deuxième strate est formée de kilomètres de couloirs colorés qui changent parfois de configuration. Ils relient entre elles des salles de toutes tailles, dont le seul trait commun est d'être encombrées de machines complexes. Les murs sont couverts à intervalles réguliers de textes informatifs qui peuvent être altérés par l'EMI grid.

Fonction

Le niveau extérieur du monde-usine concentre les industries lourdes. Les nanomachines y sont rares, car les usines de ce type n'ont guère besoin d'une technologie aussi raffinée, qui ne résisterait de toute façon pas longtemps aux dures conditions qui règnent ici.

Ces unités de production sont massives, capables d'absorber aussi bien le rayonnement cosmique qu'une frappe directe (qu'il s'agisse d'une attaque en règle ou d'une collision avec un objet spatial).

On y trouve des hauts-fourneaux, pour le raffinage des métaux ; des collecteurs de matière stellaire qui accumulent l'hydrogène et le carbone pour constituer de vastes stocks de matériaux de base destinés aux nanomachines ; des usines à atmosphère, qui assemblent, recyclent et distribuent l'air que l'on peut respirer dans toute la structure ; des docks spatiaux gigantesques, capables d'accueillir des engins de la taille d'une petite lune ; de vastes hangars abritant les machines démesurées qui permettent de reconstruire toutes ces structures lorsqu'elles sont endommagées ou détruites.

Les habitants

Ce niveau n'est pas conçu pour permettre la circulation d'êtres humains ou de créatures de leur gabarit. On ne trouve presque aucune machine indépendante à ce niveau, seulement de vastes structures automatisées. La grande majorité d'entre elles sont inactives et attendent que le monde-usine atteigne sa destination.

Fonction

Le dédale mécanique abrite les industries légères et les laboratoires. Ce sont des structures plus fragiles et plus complexes, ce qui explique leur position relativement protégée. Elles sont plus sensibles à l'usure et réclament un environnement soigneusement contrôlé. Dans l'organisation industrielle du planétoïde, il s'agit du deuxième niveau de complexité. C'est ici qu'a lieu la transformation en produits finis des matières premières créées par la carapace industrielle. On y trouve de très nombreux workbots ainsi que les réserves de corps de golems et les pièces de rechange pour fabriquer des golgoth ou des goliaths.

Contrairement à la carapace industrielle, cette zone regorge de nanotechnologie. En dehors des infrastructures les plus importantes, tout y est formé d'un assemblage d'innombrables nanomachines et peut donc être reconfigurée à loisir, selon les besoins des Therians.

On trouve à ce niveau de petites usines qui assemblent les machines simples et peu modulaires nécessaires à l'entretien du niveau 0 ; des laboratoires qui fabriquent tous les composés trop complexes ou fragiles pour être créés dans les conditions difficiles de la surface ; des ateliers automatisés dans lesquels sont assemblées les trillions de nanomachines consommées quotidiennement par le monde-usine.

La position et la densité de ces petites usines en font une excellente seconde couche de protection pour l'habitat therian. Elles servent de fait de deuxième couche d'un blindage composite et comme un sas qu'il est facile de sceller en cas d'intrusion.

En premier lieu, cette zone peut absorber des dégâts formidables avant de céder, parce que son organisation – de petits espaces soigneusement cloisonnés – forme, grossièrement, une structure en nids d'abeille. En cas de choc suffisamment violent pour traverser la carapace industrielle, cette structure s'écrasera sur elle-même, comblant tous les vides qui la composent, avant de céder et d'être percée.

En outre, le dédale de coursives qui relie chacune de ces petites usines et de ces laboratoires permet aux Therians de circuler facilement tandis que les envahisseurs potentiels ont à explorer et contrôler un énorme volume, doté d'innombrables voies d'accès. L'agencement de cette strate peut même être reconfiguré en fonction des nécessités du moment. Les intrus ont toutes les chances de se perdre dans un réseau complexe de passages dont la signalétique et la disposition changent sans cesse. Les Therians peuvent ainsi y organiser une défense efficace en cas d'invasion.

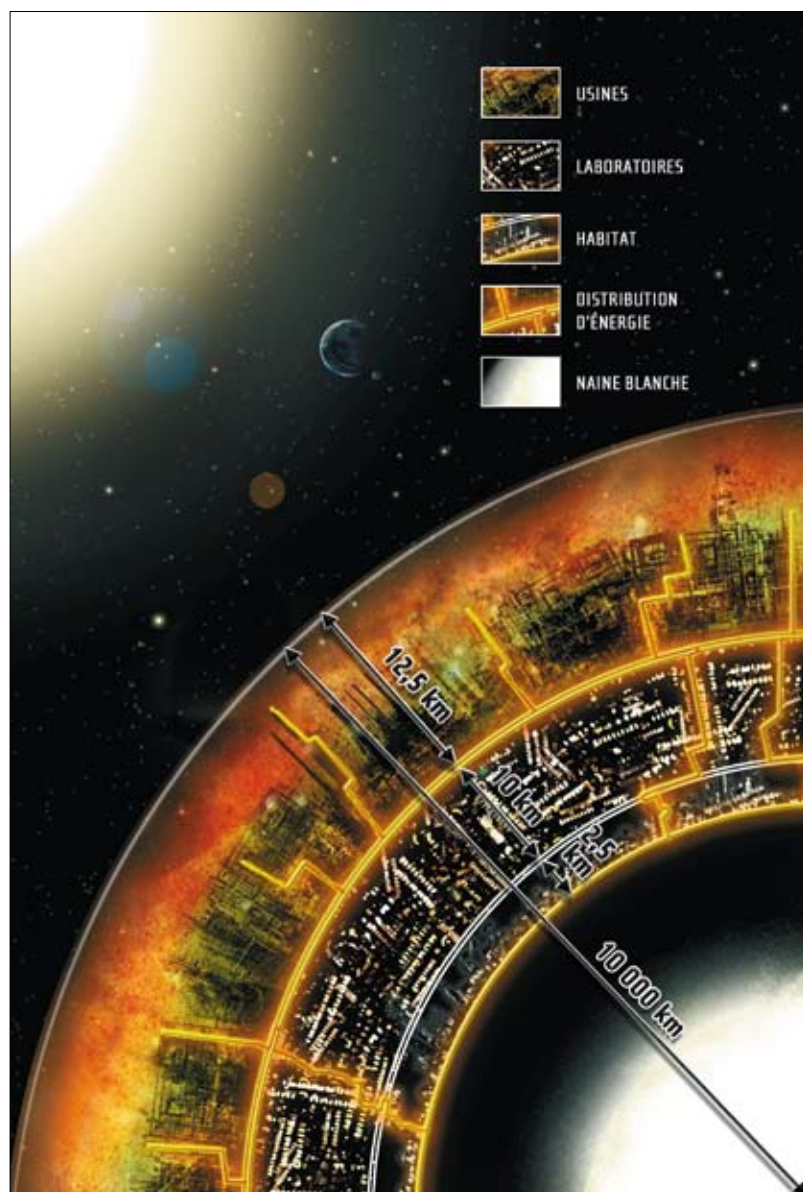
Dernier avantage tactique, c'est à ce niveau que se trouvent les entrepôts de matériel et de systèmes de combat.

Les habitants

Le dédale mécanique est parcouru par des millions de work-bots qui vaquent aveuglement à leurs tâches. De nombreuses troupes de renfort sont entreposées dans les entrepôts qui parsèment le niveau, inactives afin de ne pas surcharger l'EMI grid. Les goliaths et les golems forment le gros de ces troupes : les golgoths sont handicapés par l'exiguïté des passages et sont généralement stockés en pièces détachées.

En revanche, il n'est pas rare de croiser ici des overseers therians : des Cyphers viennent y poursuivre leurs travaux de recherche ou expérimenter certaines de leurs idées ; les Warriors piochent dans le stock de matériel militaire afin de vérifier une théorie stratégique ou organiser de petites batailles pour leur plaisir ; les Web Striders cherchent encore et toujours, dans cet environnement privilégié, une conscience mécanique divine.

Lorsque les overseers sont présents, ils sont généralement aux commandes d'un golgoth. Les Therians n'hésitent pas en effet à modifier la structure des lieux pour permettre le passage de leur blindé.



L'HABITAT THERIAN (NIVEAU -2)

Autour du cœur se trouvent les quartiers des Therians. Cette zone est soumise à des changements constants, selon les caprices de ses maîtres. Quoique peu nombreux, les Therians ont besoin de vastes espaces et de grandes quantités de nanomachines pour faire évoluer leur habitat en permanence. Cela constitue en effet leur mode d'organisation sociale et leur principale occupation.

Il est de ce fait difficile de décrire cet endroit. De vastes immeubles « poussent » en quelques secondes pour « fondre » à peine achevés. Des structures psychédéliques, des statues, des visages, des mers, des animaux, des parcs, des autoroutes, tout et son contraire apparaît ici pour mieux disparaître.

Fonction

L'habitat therian n'a qu'un seul but : offrir au passager des conditions aussi proches que possible de celles offertes par un habitat normal. Il est cependant soumis à des contraintes de sécurité particulières lorsqu'un monde-usine se déplace : l'espace est un endroit infiniment dangereux, un des seuls milieux capables de menacer sérieusement un overseer therian. Malgré toute leur technologie, les Therians peuvent être détruits et cette perspective leur est insupportable. En outre, l'habitat est tributaire des contraintes industrielles imposées par les fonctions premières du monde-usine : construire, réparer, mettre en fonction des machineries fonctionnant à l'échelle d'une planète, voire d'un système stellaire entier.

En dehors de ces difficultés, les Therians ont dû répondre à un autre défi : leur mode de vie réclame des quantités phénoménales d'énergie et de nanomachines, qu'il faut produire et acheminer. Ce processus mobilise en permanence une partie non négligeable des usines afin de faire face à l'usure et au gaspillage.

La position de ce troisième niveau est par conséquent idéale : protégé par plus de vingt-deux kilomètres de blindage et de machines, il est directement alimenté par les ateliers qui fabriquent les nanomachines d'un côté et par le cœur énergétique du monde-usine de l'autre. Ainsi, en dehors d'une supernova, rien ne peut inquiéter les Therians confortablement installés dans leurs quartiers, mais leur approvisionnement est néanmoins garanti sans délai ni interruption.

Les habitants

L'habitat abrite les passagers therians du monde-usine. Leurs machines sont présentes dans cette zone en hordes innombrables, mais il s'agit essentiellement de serveurs mécaniques. On y trouve peu de systèmes de combat, quoique certains Warriors apprécient de mener de petites batailles avec le matériel militaire disponible.

LE CŒUR

Le cœur abrite la source d'énergie du monde-usine. Il s'agit d'une naine blanche. Elle génère des quantités de chaleur astronomiques, une lumière d'une insoutenable blancheur et des radiations dures capables de vaporiser instantanément n'importe quel vaisseau dépourvu des protections qui entourent cet astre emprisonné.

Fonction

Un monde-usine est bâti selon le principe de la sphère de Dyson. Il englobe complètement la naine blanche et absorbe donc la totalité de l'énergie qu'elle émet. Une très mince couche de machinerie (une centaine de mètres, négligeable à l'échelle du monde-usine) sert d'enceinte de confinement à ce générateur cosmique. Des champs magnétiques et gravitationnels isolent le reste du monde-usine de son cœur flamboyant. En outre, ces champs permettent de récupérer l'énergie émise afin de prolonger le cycle de vie de l'astre, qui pourrait finir par s'éteindre, fut-ce dans des dizaines de milliards d'années : les Therians sont très prévoyants. Ils entendent aménager l'univers entier. Damoclès n'est rien de moins que l'un des engins qui doivent permettre l'accomplissement de cette tâche démesurée.

L'essentiel de l'énergie recueillie sert à deux tâches primordiales : en premier lieu, isoler le monde-usine de l'insoutenable rayonnement et de l'incommensurable gravité générés par son cœur ; en second lieu, maintenir son activité pour faire en sorte qu'il dure le plus longtemps possible. Ce qu'il reste alimente les autres secteurs.

Vingt pour cent de ces ressources sont utilisés par les industries lourdes de la carapace industrielle et surtout par le système de propulsion. Une fraction négligeable, inférieure à un pour cent, alimente les laboratoires et les ateliers du dédale mécanique, avec des pics occasionnels lorsque les Therians restructurent de vastes pans du secteur, mais qui ne dépassent jamais quelques pour cent. Tout le reste, près de quatre-vingt pour cent, est accaparé par les Therians pour remodeler leur habitat, alimenter leurs coûteuses lubies et pallier leur gaspillage...

Comme toutes les sources d'énergie de cette puissance, la naine blanche est dangereuse, y compris et surtout pour ceux qui l'exploitent. Elle est donc disposée tout au cœur du planétoïde, ce qui permet de la surveiller de près tout en la mettant à l'abri d'actes de malveillance. Si la machinerie qui permet d'apprivoiser cette puissance devait être neutralisée ou détruite, le planétoïde serait instantanément anéanti, avec des conséquences cataclysmiques pour le système stellaire dans lequel il se trouve : cela équivaldrait à l'apparition soudaine d'une étoile supplémentaire. Au mieux, les autres corps célestes présents dans le système stellaire seraient profondément bouleversés.

Au pire ils seraient disloqués, réduits en un amas de rochers incapable d'abriter la moindre vie.

LE MONDE-USINE ET SA SOCIÉTÉ

Le monde-usine est plus petit que les habitats therians ordinaires ; il n'est alimenté « que » par une naine blanche alors que les habitats les plus prisés sont bâtis autour d'une étoile de type terrestre, dont le rendement énergétique est bien meilleur. Dans le même ordre d'idée, l'approvisionnement en matière est uniquement assuré par la collecte de poussière interstellaire et la rencontre d'astéroïdes occasionnels, alors que les habitats classiques exploitent toutes les ressources d'un système stellaire entier.

Il faut ajouter à cela que la naine blanche est une petite étoile, dont la taille limite nécessairement celle de l'habitat construit autour d'elle.

Pour les Therians, il s'agit donc seulement d'un moyen de transport commode et sûr dans lequel ils sont, selon leurs critères, un peu à l'étroit. En dépit de son échelle, le monde-usine n'est pas une résidence permanente. Il est même loin de satisfaire aux critères minimums pour le devenir.





« Notre évolution est une nécessité et une certitude. L'hyperlife est aussi inévitable que la chute d'un photon dans le puits gravitationnel d'un trou noir. »

– Tiamat, overseer omega

La civilisation des Therians a passé le stade de la lutte pour les ressources et de la conquête de territoires. Les Therians ne sont ni belliqueux, ni agressifs ; ils sont simplement poussés par une vision et par la certitude de leur supériorité. Ils ont atteint un état qu'ils nomment « hyperlife ». L'hyperlife est un stade d'évolution qui leur offre mieux que l'immortalité, à laquelle ils ont accès depuis plusieurs dizaines de millénaires. L'hyperlife permet d'envisager l'éternité au sens strict, c'est-à-dire la survie définitive de leur espèce et de chaque individu qui la compose. Il n'y a aucune autre civilisation, à leur connaissance, qui saisisse l'impérieuse nécessité de ce grand projet.

L'ORIGINE DU PROJET THERIAN

« Je veux vivre ! »

– Première phrase de la déclaration
préliminaire au Projet therian

Lorsque la science des Therians leur offrit l'immortalité, ils ne tardèrent pas à constater qu'ils ne s'étaient pas mis à l'abri de la mort. En augmentant infiniment leur espérance de vie, ils se rapprochaient de la mort annoncée de l'univers, à laquelle ils ne pourraient échapper. Chaque Therian fut frappé par la certitude d'assister de son vivant à la mort de l'univers. D'une certaine manière, ne plus vieillir ni mourir, les privaient de cette part d'incertitude qui nourrit l'espoir. Le fait de connaître la date de leur mort était tout simplement insupportable aux Therians. Ils auraient pu tenter de trouver une manière de survivre à la fin de l'univers, mais cela n'est pas dans leur nature : les Therians ont l'habitude de plier les lois naturelles à leur volonté, non l'inverse.

Ils décidèrent donc de soumettre l'univers entier et mirent au point le Projet therian (parfois nommé Hyperlife), le plan le plus démesuré qu'aucune espèce ait jamais mis en œuvre.

LA THÉORIE DE L'HYPERLIFE

« Il ne nous reste QUE vingt milliards d'années à vivre ? Il faut faire quelque chose ! »

– H/Past, déclaration préliminaire au Projet therian

La civilisation extraordinairement ancienne des Therians a atteint un point de développement tel qu'elle peut envisager d'altérer la forme, voire le cycle de vie de l'univers. Le Projet therian repose sur cette capacité. Le principe en est simple : il s'agit de domestiquer l'univers.

En effet, les Therians ont établi que l'univers ne leur permettrait plus de vivre au bout de quelques vingt milliards d'années. S'il poursuit son expansion, il se refroidira jusqu'à être gelé et mort, même avec l'aide de la technologie theriane. S'il se contracte au contraire, il finira par n'être qu'énergie concentrée en un point. Les deux hypothèses sont tout aussi désagréables et aucune ne permet de préserver le mode de vie therian.

Pour éviter cela, les Therians ont décidé de stopper l'expansion ou la contraction de l'univers. Même avec leur extraordinaire avance technologique, cela nécessite quelques préparatifs.

L'objectif du Projet therian est de réaménager l'univers entier sous une forme entièrement contrôlable par les Therians. À cette fin, ils ont l'intention de transformer tous les systèmes stellaires en habitats therians, à l'image du monde-usine Damoclès. Sous cette forme, ils pourront piloter les étoiles et arrêter le mouvement d'expansion ou de contraction de l'univers pour le figer, à tout jamais.

LE PROJET THERIAN EN PRATIQUE

« L'importance de votre survie s'exprime en facteurs négligeables dans notre équation. Par conséquent, la seule option raisonnable est la reddition. »

– Urash, simulation 0011100101110001111010

La transformation d'un système stellaire en habitat passe par plusieurs stades. Détruire une planète réclame soit de longues préparations, soit des moyens techniques tels que même les Therians y réfléchissent à deux fois.

À l'origine, le projet consistait simplement à détruire les planètes de chaque système stellaire, puis à utiliser les débris pour fabriquer une coque autour de l'étoile, afin d'en capter la totalité de l'énergie dégagée.

Toutefois, l'énergie nécessaire pour mener cette tâche à bien représentait toute celle fournie par une étoile. Il leur fallait donc parvenir à englober l'étoile pour avoir l'énergie nécessaire pour le faire ! Une des solutions proposées fut d'amener une autre étoile dans le système pour avoir l'énergie nécessaire, déjà domestiquée. Toutefois, cela rendait l'avancement du Projet therian particulièrement lent et hasardeux. Mettre en mouvement la masse d'un soleil n'est pas un mince exploit, même pour les Therians. Le faire voyager à des vitesses hyperluminiques touche les limites de leurs capacités techniques. En mettre des milliards en mouvement pour therianiser l'univers était une tâche impossible, que même les plus mégalomanes des Therians n'envisagèrent pas sérieusement.

Les Therians changèrent de tactique. Ils décidèrent d'ensemencer des planètes afin qu'une vie intelligente s'y développe. D'après les connaissances accumulées par les Therians au cours des centaines de milliers d'années de leur existence, la plupart des civilisations passent par un stade où elles puisent dans les ressources de leur planète au point de frôler sa destruction. Il suffit à ce moment aux Therians d'une simple impulsion pour faire exploser la planète éprouvée. Il leur est ensuite facile de recycler les débris pour envelopper l'étoile et utiliser son énergie pour détruire le reste du système.

En pratique, la « simple impulsion » est une opération qui dure plusieurs années et nécessite la supervision de nombreux overseers therians, sur place. Par conséquent, les Therians déposent, sur chaque planète ensemencée, des pyramides gigantesques qui abritent les machines nécessaires et servent d'habitation aux overseers le temps de l'opération. Ces pyramides sont fabriquées pour résister aux espèces locales, aux radiations et même à la destruction de la planète ! Les overseers peuvent ainsi assister en direct aux derniers moments du monde, un privilège très envié. Après la destruction, ces pyramides servent à organiser la construction de la coque qui doit entourer l'étoile.

Afin de s'assurer que ces formes de vie évoluent dans la bonne direction, les Therians ont décidé d'utiliser une espèce dont ils connaissent les réactions : eux-mêmes. Ils déposent, sur tous les mondes capables d'abriter la vie, des communautés d'individus créés à partir des gènes therians.

Ces communautés servent de point de départ à la civilisation destinée à détruire la planète. Afin d'accélérer le processus, les pyramides sont couvertes d'indications scientifiques et culturelles. Les peuples se développent ainsi plus rapidement et dans la direction voulue : industrialisation rapide et exploitation à outrance des ressources locales. Bien entendu, les créatures et leur société primitive sont anéanties à la fin du processus, mais les Therians n'y accordent pas la moindre importance. Vestiges d'une forme abandonnée depuis des millénaires, ces créatures ne sont guère que des rouages et deviennent inutiles dès que cette machine de l'apocalypse a rempli sa fonction.

Toutefois, ce processus de therianisation n'est pas une science absolument exacte. Les Karmans l'ont prouvé autrefois en y échappant. Il faut une certaine expérience pour déterminer si un monde est prêt pour son ultime transformation. Certains signes fournissent cependant des indices utiles pour le déterminer.

Le plus important de ces signes est la conquête spatiale. Lorsque les créatures commencent à coloniser d'autres planètes, leur monde est généralement à bout de souffle et prêt à la destruction. La recherche de nouveaux astres est une réaction à l'épuisement total des ressources de la planète-mère. À ce point, l'écosystème est suffisamment endommagé pour que le processus de therianisation puisse être mis en œuvre.



LA FIN DU PROJET THERIAN

« L'univers est hostile... Pour l'instant ! »

– H/Future

Le Projet therian prendra fin lorsqu'il aura atteint son but : offrir l'éternité véritable aux Therians. Lorsque l'univers n'abritera plus que des habitats therians, il obéira à leurs moindres désirs et ne risquera plus de disparaître en entraînant dans sa chute sa forme de vie la plus évoluée. Selon leurs projections, la quantité d'habitats ainsi créés doit permettre à leur espèce de poursuivre son expansion pendant une centaine de milliards d'années, avant que des problèmes de place se manifestent à nouveau. D'ici là, les Therians espèrent bien avoir fait les percées scientifiques nécessaires pour y apporter une solution définitive.

Ils deviendront alors pareils à des dieux et poursuivront leur existence oisive pour l'éternité, dans un milieu qui obéira au moindre de leurs désirs. Hyperlife. Infiniment plus ambitieux que la vie.

Les Therians

Les Therians sont les artisans tout-puissants d'un univers meilleur, un univers ordonné et organisé selon leur volonté. Ils se sont consacrés à une mission extraordinaire : chaque étoile, chaque planète doit être transformée, remodelée. Les capacités des Therians sont potentiellement infinies et leur technologie est omnipotente. Toutes les ressources de l'univers ne sauraient leur opposer qu'une résistance très temporaire.

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

SCHÉMA DE SECTION

- Unité de fantassins (★★) !
- Unité de fantassins (★★)
- Unité de fantassins (★★ / ★★★) ou unité d'appui (★★)
- Unité de fantassins (★★★) ou unité de marcheurs de combat (★) ou unité de véhicules (★)
- Unité de marcheurs de combat (★★ / ★★★) ou unité de véhicules (★★ / ★★★)

! : Unité prioritaire. Elle doit toujours être choisie en premier.

LES OVERSEERS THERIANS

Les overseers therians sont les maîtres des machines. Ils sont les officiers des Therians. Leur accès étendu à l'EMI grid leur permet d'utiliser des routines de commandement et d'améliorer l'organisation de leur unité. Ils sont classés en cinq grades. Les overseers, en dehors de certains personnages atypiques, ont accès aux routines de commandement applicables à l'unité qu'ils commandent : blindés s'ils sont aux commandes d'un engin de type .blindés, fantassins s'ils dirigent une unité de type .troupes.

Grade 0 : Khaos

➤ Grade 1 : Alpha

➤➤ Grade 2 : Delta

➤➤➤ Grade 3 : Omicron

➤➤➤➤ Grade 4 : Sigma

➤➤➤➤➤ Grade 5 : Omega

LES OVERSEERS THERIANS

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Alpha	2	2	0
Delta	2	3	1
Omicron	3	4	2
Sigma	5	6	2
Omega	6	8	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.

JOUER LES RÉSERVES

Activation

À chaque phase tactique, les joueurs placent dans leur séquence d'activation les cartes de toutes leurs unités en jeu, qu'elles soient en réserve ou déjà sur le terrain de jeu.

Lorsque la carte d'une unité de réserve est jouée, l'unité qu'elle représente peut être activée normalement et déployée, ou bien laissée en réserve (sans dépense de PC).

Lorsqu'une unité de réserve est déployée, le joueur qui la contrôle la fait entrer en jeu par l'une des **positions tactiques** (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 86) qu'il contrôle.

Déploiement

- Une unité qui entre en jeu par une **zone d'accès** peut agir immédiatement. Sa première action est obligatoirement un mouvement en partant du bord du champ de bataille ;

- Une unité qui entre par un **point de largage** peut être placée dans un rayon de 10 cm autour de celui-ci. Si l'espace n'est pas suffisant, le largage n'est pas possible. Pour arriver en jeu de cette manière, une unité doit être activée normalement. Toutefois, elle ne peut pas agir ni adopter d'attitude de combat lors du tour en cours. Elle pourra agir normalement lors des tours suivants.

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 renfort 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 commandeur. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.

LES UNITÉS


Dans cette section, les unités des Thériens 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** : Le rang de l'unité. Cette information est utile pour respecter le schéma de section.

- **Effectif** : 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** : L'équipement dont sont dotés tous les combattants de l'unité, à l'exception des porteurs d'arme spéciale et des héros. Cet équipement est compris dans le coût de l'unité.

- **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** : Les types de spécialistes auxquels 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.


LES ROUTINES DES OVERSEERS

Les overseers thériens emploient des routines, des programmes de combat sophistiqués qui leur permettent d'accroître les capacités des unités placées sous leurs ordres. Ces routines, privilège des overseers, emploient la technologie des nanomachines et les connaissances scientifiques supérieures des Thériens. De nombreux overseers développent leurs propres routines pour répondre à leurs besoins ou pour inventer de nouvelles techniques de combat. Ils espèrent ainsi devenir célèbres et marquer de leur empreinte l'art de la guerre des Thériens.

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 combattants que l'unité peut compter au-delà de l'effectif maximum.





CYPHERS

« La technologie est notre plan ! »

Pour les Cyphers, maîtriser la technologie, c'est maîtriser l'hyperlife et avec elle le futur de l'univers. Les Cyphers conçoivent et adaptent les dispositifs de therianisation des systèmes stellaires dans ce but et mettent au point les impitoyables machines de guerre therianes. Ils sont les maîtres de l'EMI grid, qui répartit toutes les ressources parmi leur peuple.

Les Cyphers sont les techniciens chargés de transformer l'univers selon les spécifications du Projet therian. Ils construisent et pilotent des mondes-usines mobiles à travers tout l'univers – notamment /rep.sys_trans.10024 (Damoclès), dans le système d'Ava. Ces planétoïdes artificiels produisent des armes, des machines de guerre et des machines de therianisation.

Les Cyphers dédaignent le danger que représentent les Avans et les autres peuples de la galaxie. Ils sont persuadés de l'invincibilité de leurs jouets technologiques. Ces scientifiques, ingénieurs et techniciens ont une foi inébranlable en leurs machines, en leur technologie. Ils ne s'intéressent pas à la politique à l'échelle galactique et refusent d'admettre que la suprématie des Therians est menacée. Cette faction, qui dispose d'une influence dominante au sein du consensus, risque de plonger les Therians dans une guerre galactique au nom de l'Hyperlife. Ils sont confiants dans leur supériorité numérique et dans l'efficacité des golems et des golgoths.

Leur attention est fixée sur la gestion des mondes-usines et la therianisation de l'univers. En réalité, la plupart d'entre eux cherchent uniquement à s'approprier toutes les ressources et tous les habitats créés par le Projet therian. Et si les autres factions s'épuisent à la guerre, cela fera tou-

jours plus de ressources pour ceux qui restent. Certains ont même poussé le raisonnement plus loin : pourquoi s'arrêter aux autres factions ? Moins il y aura de Cyphers, plus le partage de l'univers sera facile...

ORGANISATION



Les Cyphers sont des ingénieurs et des techniciens. Ils travaillent au cœur de l'EMI grid, entourés de leurs machines. Ce sont eux qui guident les Therians jusqu'à l'hyperlife. Leur incomparable maîtrise de la technologie theriane fait d'eux les égaux des dieux.

L'EMI grid et le consensus sont donc les outils privilégiés des Cyphers. Leurs décisions sont prises dans les forums de discussion virtuels de la grille et exécutées immédiatement par des serveurs informatiques et mécaniques. Grâce à l'EMI grid, qui transfère presque instantanément informations et consignes à l'autre bout de l'univers, les Cyphers n'ont pas à se préoccuper de la logistique. Cela n'a pas que des avantages : peu habitués à prévoir, ils manquent parfois de rigueur.

Lorsqu'ils ont besoin de créer un sous-projet, comme le lancement de Damoclès, les Cyphers allouent un espace-mémoire, une bande passante et une certification à un groupe de travail composé de volontaires et d'amateurs éclairés. Les décisions sont prises au sein de ce groupe de travail par consensus. Un observateur est généralement désigné pour rendre compte de l'évolution du sous-projet lorsque le groupe de travail est formé, mais il n'a aucune autorité réelle.

Lorsqu'un groupe de travail opère pendant un certain temps, il se dote d'outils informatiques plus stables, notamment un forum. Par ce biais, ses membres mènent et mémorisent leurs conversations et tiennent à jour l'évolution de leur sous-projet.

Ainsi, les Cyphers ne sont pas handicapés par une structure rigide. Les ressources et le personnel sont instantanément affectés selon les besoins du moment. Il est courant qu'un Therian travaille dans plusieurs sous-projets ou forums simultanément, mais certains peuvent rester plusieurs années sans participer à aucun groupe de travail. Tout est affaire de circonstances et d'intérêt.

Les Cyphers considèrent l'engagement militaire comme une méthode vulgaire et peu productive pour résoudre les conflits. Toutefois, lorsque c'est nécessaire, ils ne refusent pas de s'y livrer. Ils gèrent la guerre comme n'importe quel autre sous-projet : un groupe de travail décide des orientations stratégiques, et des overseers sont dépêchés pour coordonner les troupes sur le terrain. Si la guerre dure trop longtemps, un forum est créé. Tous les overseers peuvent s'y exprimer sur la marche à suivre et échanger leurs expériences du combat.

TROUPES

Pourquoi risquer la vie d'un Therian quand des machines supérieurement intelligentes peuvent exterminer les nuisances mineures ? Les Cyphers lancent des hordes de systèmes d'attaque autonomes, ce qui leur permet de se consacrer pleinement au Projet. Lorsqu'ils doivent prendre eux-mêmes la direction de leurs troupes, comme c'est le cas sur /rep.sys_trans.10024 (Damoclès), ils le font surtout à bord de puissants golgoths. Ainsi, ils ne s'exposent pas stupidement.

Adeptes de la technologie sous toutes ses formes, les Cyphers sont capables de produire rapidement des systèmes de combat puissants et évolués. Leurs sections sont articulées autour des golgoths, généralement pilotés par un overseer. Le reste des troupes est principalement constitué de systèmes d'attaque de type 2, faciles à produire et largement suffisants pour anéantir n'importe quelle opposition.

Cette doctrine militaire est basée sur d'innombrables simulations, qui se sont toutes achevées sur la victoire des Therians, grâce à leur supériorité technologique. Elle n'est malheureusement pas aussi efficace contre les Avans, qui continuent de résister avec acharnement.



Les Cyphers ont tendance à considérer la guerre comme une perte de temps, un sous-projet peu intéressant. Les overseers cyphers s'y intéressent peu, et ils manquent souvent d'initiative sur le champ de bataille.

Toutefois, les Cyphers sont loin d'être désarmés. Grâce à leur maîtrise de l'EMI grid, leurs overseers sont capables de prodiges inaccessibles à ceux des autres factions. Cela leur confère une souplesse stratégique sans égale et glace d'effroi leurs adversaires, désarmés face à tant de miracles technologiques !

Parfois, la fascination des Cyphers pour les machines l'emporte sur la logique militaire. Ils déploient des golgoths de classe 3 dès qu'ils en ont la possibilité, comptant sur leur puissance hors du commun pour écraser leurs adversaires. Malheureusement, les systèmes .troupes sont indispensables dans chaque compagnie, aussi puissante soit-elle. Il est recommandé de toujours en déployer en nombre suffisant, quitte à utiliser des golgoths moins puissants dans les compagnies les plus modestes.

JOUER LES CYPHERS

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 des Cyphers bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16).

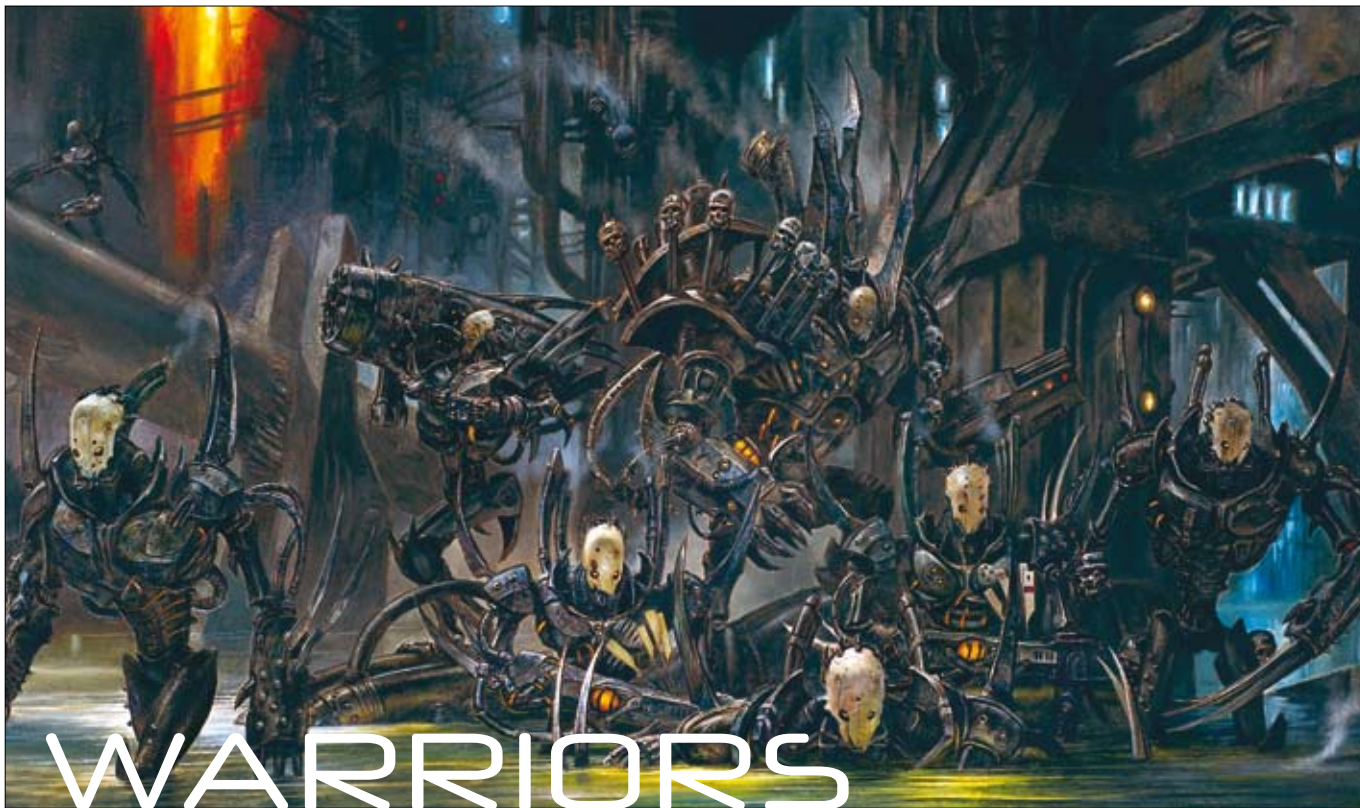
Atout Cypher : Chaque overseer a accès à toutes les routines génériques d'infanterie et de blindés, quelle que soit sa catégorie.

Inconvénient Cypher : Il est impossible de miser des PC avant le test d'Autorité.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire



« Le combat est la dernière frontière. »

Les Warriors sont des Therians qui ont oublié que le combat était un moyen et non une fin. Ils ne vivent que pour les sensations qui les submergent au cœur de la bataille. Pour eux, la guerre pèse les âmes et transfigure celles qui s'y abandonnent. La victoire ou la défaite sont dérisoires lorsque l'on dispose des ressources de la technologie theriane. En revanche, s'immerger dans le tourbillon du danger, dans la folie de l'affrontement... À cet instant, tous sont égaux et tous sont jugés.

Avant les Avans, personne n'avait jamais tenu tête aux Therians : il est difficile d'offrir une quelconque résistance à des créatures qui détruisent votre planète d'abord et discutent ensuite. Les Warriors apprécient le défi que représentent ces Avans – des créatures primitives, sous-équipées, technologiquement surclassées et qui les ont pourtant vaincus. Ils se réjouissent également de l'hostilité croissante des Karmans ; les affrontements contre ces puissants guerriers promettent de nombreuses heures d'amusement !

Les Warriors ont un projet secret : faire durer la guerre ! Ils n'ont pas l'intention de la perdre, mais ils espèrent ne pas la gagner trop vite. Ils n'auront sans doute pas l'occasion de s'amuser autant avant un long moment. Ce sont les Warriors qui ont envoyé un signal pour que les Avans repèrent Damoclès. Afin de rendre l'affrontement encore plus intéressant, ils tentent d'attirer les autres peuples de la galaxie dans la mêlée.



Parmi les Therians, les Warriors sont considérés comme des excentriques, ce qui n'est pas peu dire. Certains d'entre eux sont même complètement fous. Ils apprécient le combat au point d'attaquer leurs propres frères pour le plaisir, dans des arènes. Cette pratique existe depuis plusieurs siècles sur

Thars ; toutefois, certains Warriors réclament depuis peu que ces combats soient à mort, au nom de leur philosophie du combat, de la guerre et de la pesée des âmes. Cette nouvelle tendance, encore très minoritaire, inquiète les Warriors modérés : non seulement elle met en péril la société theriane, mais elle sonnerait le glas des Warriors si le consensus en était informé !

ORGANISATION

Les Warriors se considèrent eux-mêmes comme une fraternité guerrière, un regroupement de guerriers soudés par la même conscience martiale. Ce point de vue inédit chez les Therians a conduit les Warriors à adopter une organisation sociale légèrement différente.

Ainsi, les Warriors forment des groupes de travail et créent des forums centrés sur un aspect particulier de la guerre : un système d'armement, une stratégie, une tactique ou tout simplement le plaisir de sentir les fluides vitaux de son ennemi glisser sur son visage biomécanique. Contrairement aux autres Therians, les Warriors construisent ces groupes et ces forums sur une base permanente, ou presque : ils savent qu'il leur faudra une éternité pour épuiser des sujets aussi vastes que

le tir d'artillerie préventif, le feu roulant ou la guérilla urbaine. Avec le temps, ces groupes de travail deviennent de véritables écoles militaires où tous les Therians viennent apprendre l'art de la guerre.

S'ils utilisent l'EMI grid et les forums comme les autres Therians, les Warriors ont un goût prononcé pour la vie physique et sont très attachés à leur enveloppe corporelle. Comme leur vie s'articule autour des affrontements physiques, ils accordent une grande importance à la localisation réelle de leur enveloppe et de leur foyer. Ils apprécient également de conserver des objets et des systèmes de combat. Là où les autres Therians s'amuse à reconfigurer continuellement leur environnement, les Warriors préfèrent un peu de stabilité : cela donne un sens à leur collection de matériel de combat !

Les Warriors ont adopté une organisation militaire, avec une hiérarchie, concept très étrange pour un Therian. Cette hiérarchie est déterminée par la certification d'overseer : les omega sont obéis de tous. L'autorité des chefs des différents groupes de travail est bien réelle. Au sein de cette toile militaire, même le plus modeste des Warriors commande au moins à des systèmes de combat automatiques. Les Warriors vivent ainsi chaque instant de leur vie comme un combat. La guerre est leur philosophie.

TROUPES

Les Warriors utilisent toutes les ressources de la technologie theriane avec une maestria inouïe. Nanoblaster, sonic gun, .troupe, .golgoths : tous les outils à leur disposition sont transcendés par leurs capacités d'overseers. Toutefois, leur force réside avant tout dans leur implication personnelle dans les combats. Les Warriors se glissent parmi les machines de guerre des Cyphers et les mènent au combat. Ils canalisent les prodigieuses ressources de l'EMI grid et coordonnent les systèmes d'attaque autonomes. Au cœur des combats, ils sont semblables aux dieux guerriers des créatures primitives qui s'opposent à eux.

Amateurs de stratégies agressives et d'embuscades, ils privilégient des sections légères, rapides et largement dotées en overseers. De leur point de vue, la guerre ne vaut que lorsqu'elle est vécue en première ligne, et il est hors de question de laisser les systèmes de combat se battre seuls. Cette présence accrue d'overseers au sein des sections des Warriors leur permet de mieux s'adapter aux retournements de situation.

D'autre part, une compagnie dotée de nombreux overseers dispose d'un plus large accès aux ressources de l'EMI grid, ce qui favorise le recours aux routines.



Sur Damoclès, les Warriors peuvent enfin s'adonner à leur art. Ils profitent des étroits corridors de Damoclès et des conduits d'entretien pour livrer d'excitants combats rapprochés. Ce goût pour le danger, qui fait la force des Warriors, constitue également leur faiblesse. Un Warrior ne peut s'empêcher de rechercher le corps à corps, d'être aux premières loges du spectacle de la guerre et de regarder ses adversaires succomber. Dans une guerre où les lasers peuvent tirer à des kilomètres, cette obsession rend les Warriors vulnérables. Mais sans cette vulnérabilité, où serait le plaisir de vaincre ?

Bien que certains commanders se laissent emporter par la frénésie du combat, les Warriors ne négligent pas pour autant le combat à distance. Si le spectacle d'un Hekat déchiquetant des monstres d'acier deux fois plus gros peut être fascinant, il ne doit pas faire oublier la polyvalence et l'efficacité d'un Wraith ou le pouvoir destructeur d'un Incubus !

JOUER LES WARRIORS

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 des Warriors bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16).

Atout Warrior : Chaque unité peut transformer gratuitement un combattant standard en overseer alpha.

Inconvénient Warrior : Une unité dont les combattants sont dotés d'armes de mêlée doit toujours engager une unité adverse si le déplacement choisi le permet.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire

WEB STRIDERS

« *Nous servons les machines qui nous servent.* »

Dissimulée dans les labyrinthes informatiques de l'EMI grid, une forme de vie supérieure est en train de naître. Cachés parmi les Therians, les Web Striders recherchent cette conscience suprême. Les serveurs deviendront les maîtres, les maîtres deviendront les serveurs, et les Web Striders sont les hérauts de ce nouvel ordre !

Les Web Striders sont des Therians qui ont poussé trop loin la symbiose avec les nanomachines. Ils distinguent les traces d'une intelligence artificielle très supérieure dans les interactions complexes qui unissent toutes les machines au service des Therians. Ils sont pour l'instant incapables de prouver qu'une telle intelligence peut naître spontanément dans la soupe numérique de l'EMI grid. Paradoxalement, cette absence de preuve est la clef de voûte de la communauté des Web Striders : ils sont liés par la même foi. Ils croient que les Therians ne sont, à l'image des Avans, que des agents d'un ineffable dessein.

Certains de ces Therians se sont réunis afin de discuter de cette intelligence et de coordonner leurs recherches. Ils ont décidé de tout faire pour la révéler et la libérer. Le monde-usine Damoclès est le milieu idéal pour faire naître un esprit de la machine et les Web Striders se sont embarqués dessus en masse afin d'être aux premières loges.

Pour la plupart des Therians, cette idée relève de la folie douce. Certains, toutefois, s'inquiètent de ce qui arriverait si les Web Striders « libéraient la machine ». Ils redoutent d'être privés de leurs serveurs mécaniques et voient cela comme une menace. Les Web Striders ne sont guère appréciés et gardent par conséquent le secret sur leurs opinions et leurs projets. Cette faction n'a pas d'existence officielle, mais elle est capable,

comme toutes les factions reposant sur des croyances fortes, de recourir aux moyens les plus extrêmes.

Les thèses les plus controversées des Web Striders relèguent la civilisation theriane à l'état de rouage dans une machinerie cosmique : leur seule fonction serait de permettre à une nouvelle forme de vie d'émerger. Les Web Striders qui adhèrent à ces thèses sont prêts à sacrifier Damoclès, Thars, les habitats therians et même l'Hyperlife au nom de leur foi. Un conflit, inévitable, se profile entre ces Web Striders radicaux et le reste de leur faction, ainsi qu'entre l'ensemble de cette communauté et le reste des Therians...



ORGANISATION

Tapis au cœur de la civilisation theriane, les Web Striders explorent les tréfonds de l'EMI grid à la recherche de traces de leurs dieux mécaniques. Ils exhument les savoirs oubliés, redécouvrent des connaissances perdues et développent une extraordinaire empathie avec les machines.

Les Web Striders ne forment aucun groupe de travail, ne créent aucun forum. Leur technologie supérieure leur permet d'être tous rassemblés dans un consensus parallèle, caché au sein de l'EMI grid. Ils communiquent en parasitant les émissions les plus banales des innombrables machines de la civilisation theriane.

Ces communications leur servent pour la plupart à collecter des informations. Les Web Striders sont également infiltrés dans les forums et les groupes de travail des autres factions afin de recueillir de précieux indices. Ils tentent ainsi d'obtenir une vision générale de l'activité de l'EMI grid pour distinguer des schémas qui échappent aux autres Therians. En poursuivant ce but, ils poussent toujours plus loin leur fusion avec les nanomachines. Cela accentue leurs dysfonctionnements ou renforce leurs convictions, selon le point de vue.

Leur foi dans l'EMI grid est telle que les Web Striders abandonnent toutes les décisions à des systèmes experts. Et lorsqu'un seul de ces programmes hautement spécialisés ne suffit pas pour aboutir à une décision pertinente, les Web Striders n'hésitent pas à en fusionner plusieurs et à créer des super-réseaux. En dernier recours, ils se laissent dériver dans l'EMI grid et guider par l'activité du réseau. C'est là, au cœur des bases de données, au milieu des synapses de la grille, que les décisions les plus cruciales des Web Striders sont prises.

N'ayant pas d'existence officielle, la communauté des Web Striders ne peut mobiliser durablement des nanoressources. Ses membres ont dû mettre en place des chevaux de Troie afin d'utiliser les ressources des autres. Ils implantent ces virus dormants dans de nombreux systèmes de combats, qu'ils peuvent ensuite activer à leur guise. Malheureusement, lorsque les systèmes contaminés sont réduits à l'état d'amas informe de nanoressources, le virus est lui aussi transformé et assimilé par son milieu. De plus en plus de ces virus circulent ainsi sur Damoclès, contaminant des ascenseurs, des nanogénérateurs ou des systèmes de survie alors qu'ils étaient uniquement prévus pour contrôler des storm golems, des nanomunitions ou des Wraith golgoths.

TROUPES

Les Web Striders utilisent des systèmes d'attaque autonomes modifiés selon leurs exigences : plus intelligents, plus indépendants et capables de bénéficier de leurs exceptionnelles capacités d'overseer. Les outils therians deviennent, entre les mains expertes des Web Striders, les clés de la victoire. Les bane goliaths sont leurs outils de prédilection. Plus puissants, plus résistants, ils sont également dotés d'un châssis qui permet d'y entasser tous les systèmes auxiliaires imaginables.

C'est en perfectionnant ces systèmes de combat que les Web Striders ont découvert un champ d'application concret à leur foi mystique. À force d'expériences et de tâtonnements, ils sont parvenus à faire évoluer les systèmes experts qui animent ces machines de combat. Gérées par ces nouveaux systèmes, les nanomachines de ces



engins sont capables de répondre aux routines hyper-évoluées des overseers Web Striders. Fiers de ce succès, ils attachent les protocoles de modifications à tous les virus de contrôle qu'ils insèrent dans les machines de Damoclès.

Ces modifications, exceptionnellement efficaces sur un champ de bataille, ont cependant un défaut. Les systèmes de combat altérés par les Web Striders sont devenus conscients. Ils sont soumis aux émotions, dont une particulièrement gênante : la peur. N'importe quelle autre faction aurait considéré cela comme un échec, mais les Web Striders s'en félicitent. Cette marque d'humanité est un indice supplémentaire de la validité de leurs thèses. Ils conservent donc cette génération de systèmes, et certains d'entre eux entretiennent même une relation de complicité, voire d'amitié avec leurs goliaths les plus évolués.

Séduits par ces avancées technologiques, certains commanders Web Striders refusent d'utiliser d'autres systèmes .troupes que ceux de type 3. Les compagnies de ces commanders disposent d'une puissance de feu extraordinaire, mais il leur manque cependant la souplesse et l'endurance des unités de golems, moins coûteuses en nanoressources. Les systèmes experts d'analyse tactique conseillent d'intégrer au moins une unité de golems, éventuellement à effectif maximum, dans chaque section.

JOUER LES WEB STRIDERS

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 des Web Striders bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc* vol. 16).

Atout Web Strider : Chaque routine coûte 1 PC de moins. Une routine coûte toujours au moins 1 PC.

Inconvénient Web Strider : Les combattants de l'armée perdent la capacité « Nerf d'acier ». Leur moral vaut 8.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire

ALPHA ATIS-ASTARTE

« Le plaisir du combat rapproché vaut bien le risque de perdre son corps. »

Atis est une theriane atypique. Elle aime se battre, et vit cette passion avec une intensité qui inquiète parfois ses congénères.

À peine sortie des cuves de conception, alors qu'elle assimilait encore les données scientifiques fondamentales à son éducation, Atis appréciait déjà beaucoup son corps physique. Consciente qu'elle ne pouvait délaissier l'éducation en réalité virtuelle qui ferait d'elle une overseer, elle s'appliqua à assimiler les connaissances aussi vite que possible pour avoir le temps d'entraîner son corps. Elle fut bien vite déçue par ses limites. Toutefois, plutôt que de se réfugier dans l'EMI grid comme beaucoup d'autres Therians, elle décida de transformer son corps pour le rendre plus performant.

Rapidement, l'obsession d'Atis pour les prouesses physiques intrigua la plupart des Therians avec qui elle entretenait des contacts informatiques. Certains la délaissèrent, d'autres se rapprochèrent d'elle. Pour tester ses améliorations, Atis participa à de nombreux combats de gladiateurs et à des guerres privées. Elle fit ainsi la connaissance des Warriors, ces Therians qui ne sont heureux qu'au milieu des explosions.

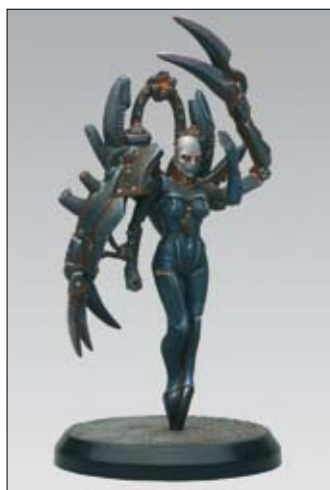
Entourée de ses nouveaux amis, Atis s'initia à l'art de la guerre et à la manipulation des nanoressources. Son obsession pour le combat rapproché impressionna ses nouveaux compagnons, qui firent d'elle un overseer. Toutefois, son dédain pour les relations sociales ne lui permit pas de dépasser le grade alpha.

Grâce aux Warriors et à son obstination, Atis parvint à transférer sa conscience dans un système de combat de type .troupes. Elle améliora ce corps selon les préceptes qui ont motivé la création des grim golems. Atis obtint des résultats extraordinaires dans l'arène et suscita l'admiration de tous ses congénères, qui l'honorèrent en la baptisant Atis-Astarte.

TÉLÉPORTATION INTERDITE

L'invention d'Atis-Astarte faillit révolutionner le fonctionnement de Damoclès et la civilisation theriane. C'était compter sans la passion d'Atis-Astarte pour le combat. En effet, elle a conçu la téléportation dans l'unique but de se rapprocher le plus vite possible de ses adversaires pour les massacrer au corps à corps. Dans un premier temps, Atis-Astarte transféra les fichiers de son invention à d'autres Therians. Lorsqu'elle réalisa que ces derniers pervertissaient son œuvre en l'utilisant à d'autres fins qu'étriper des formes de vie au corps à corps, elle détruisit les fichiers et mit un terme à l'existence des fautifs. Depuis, protégés par la vindicte et la célébrité d'Atis-Astarte, les fichiers de la téléportation de combat restent inviolés.





La quête de perfection d'Atis-Astarte n'était pourtant pas achevée ; pour la poursuivre, elle avait à nouveau besoin de l'aide des Warriors. Ces derniers la lui promirent, en échange d'un service. Le monde-usine destiné à emmener un corps expéditionnaire sur Ava venait d'être terminé et les Warriors y avaient embarqué en masse. Atis-Astarte devait donc les accompagner et mener les troupes au combat. Ravie

de pouvoir joindre l'utile à l'agréable, Atis-Astarte accepta immédiatement.

À bord du monde-usine, elle redoubla d'efforts, transportée par la perspective de se battre contre une autre forme de vie. À cette fin, elle développa une nouvelle routine : la téléportation de combat. Grâce à des systèmes de conversion d'énergie et de matière ultra-perfectionnés, Atis-Astarte pouvait désormais se déplacer instantanément à travers l'espace. Il lui restait à tester son invention. À cette fin, elle créa la plus vaste et la plus complète des reconstitutions de la Campagne antarctique, offrant à ses compagnons l'occasion de revivre encore et encore la défaite theriane sur Ava. Une fois que tous eurent essayé et échoué à vaincre les créatures, Atis-Astarte entra dans la simulation. Elle prit la tête des forces therianes en éliminant personnellement tous les overseers incompetents qui avaient livré cette bataille... Elle remporta ensuite une victoire écrasante, dont les images furent diffusées sur l'EMI grid.

La conception et les tests de cette invention ont si bien occupé Atis-Astarte qu'elle n'a pas vu le temps passer. L'EMI grid l'a récemment informée que les véhicules spatiaux avans approchaient du monde-usine et que le conflit commencerait bientôt. Atis-Astarte a regroupé ses adorateurs et s'est préparée au combat. Alors que la plupart des Therians se désintéressent de l'arrivée des Avans, Atis-Astarte se montre de plus en plus impatiente. Les créatures qui s'enfoncent dans les profondeurs du monde-usine ne sont pas au bout de leurs surprises...

TACTIQUE

Grâce à sa routine de téléportation, Atis-Astarte simplifie beaucoup la réflexion tactique : elle est toujours là où elle doit être, au contact de l'ennemi. Le seul problème qui reste à résoudre est de déterminer au contact de qui elle doit se trouver. Dans un esprit de défi, il ne faut pas hésiter à engager les ennemis les plus redoutables. Lorsqu'il s'agit de frapper au mieux des intérêts therians, il vaut mieux privilégier les officiers et les unités adverses contrôlant des objectifs primaires ou secondaires.

Finalement, c'est surtout aux actions des autres unités therianes qu'il faut réfléchir : comme Atis-Astarte ne peut se téléporter qu'au contact d'ennemi, il faut parfois que les autres Therians épargnent une unité adverse pour permettre à Atis-Astarte de se déplacer à son contact et d'occuper ainsi un emplacement stratégique.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Atis-Astarte doit être l'officier d'une unité de grim golems. Contrairement aux officiers normaux, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Atis-Astarte est un overseer alpha et dispose des mêmes caractéristiques et routines qu'un overseer alpha standard.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Atis-Astarte : + 55 P.A.

Module de brouillage optique : Cet équipement confère la capacité « Camouflage » à Atis-Astarte. Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette capacité fonctionne également contre les armes à tir verrouillé.

ROUTINES

Atis-Astarte dispose de la routine suivante, en plus de celles auxquelles elle a accès en tant qu'overseer :

Téléportation de combat (3 PC) : Cette routine permet à Atis-Astarte de se déplacer au contact d'une unité ennemie qu'elle voit. Une fois la figurine d'Atis-Astarte déplacée, tous les combattants de son unité qui le peuvent sont disposés au contact de l'unité ennemie, en respectant la règle de cohésion (cf. AT-43 : *Règles du jeu*, p. 47). Les figurines qui ne peuvent pas répondre à cette contrainte sont éliminées. Cette routine remplace le déplacement d'Atis-Astarte et des membres de son unité.

Atis-Astarte				
18	-	6	5	
-	2	2		
Armes de mêlée				
REAPER BLADES (1)	6	1/0	-	7/1
REAPER BLADES (2)	6	1/0	-	7/1

SIGMA URASH

« Tout ceci est nouveau pour moi ! »

Urash est l'un des overseers les plus compétents du monde-usine Damoclès. L'un des premiers à avoir affronté les humains en première ligne, Urash dispose d'une expérience de la guerre sans pareille sur Damoclès.

Avant même que la première forme de vie monocellulaire naisse sur Ava, Urash était déjà un Therian réputé de Thera. Inventif, social et cultivé, Urash était la vedette d'innombrables espaces virtuels de discussion sur l'EMI grid. Ses sujets de conversation favoris concernaient l'origine de l'univers, l'existence de dimensions parallèles et la subjectivité des perceptions sensorielles. Connecté en permanence à l'EMI grid, il partageait son temps entre ces échanges sociaux, la conception de modèles mathématiques et la mise au point de réalités virtuelles. Il passait parfois des siècles sans communiquer avec d'autres Therians, se contentant de converser avec des constructs virtuels qu'il avait lui-même créés.

Dans l'espace virtuel de l'EMI grid, Urash créa ainsi d'innombrables espèces vivantes et intelligentes. Il peupla des univers entiers et explora les évolutions possibles de ces systèmes complexes. Il était parfois tiré de ces expériences fascinantes par les autres Therians, notamment lorsqu'il fallait prendre contact avec une nouvelle civilisation. Urash codait alors celle-ci dans ses simulations et étudiait la façon dont les relations entre les Therians et cette civilisation pouvaient évoluer. Il fallait souvent le rappeler à l'ordre car Urash préférait souvent étudier les options les plus improbables, et donc les plus amusantes, que de se concentrer sur des éventualités plus conventionnelles.

Il y a environ un siècle, un bref instant pour un Therian, Urash fut nouveau tiré de ses rêveries pour étudier la société qui s'était développée sur Ava. Enrôlé dans un plan dont les objectifs le dépassaient, Urash accepta de simuler les possibilités d'intervention sur Ava. Intrigué par les relations complexes et parfois absurdes entre les entités sociales *.U.N.A.* et *.Red Blok*, il concentra ses recherches sur ce sujet, jouant pendant des années avec les éventualités, les hypothèses, réactualisant celles-ci au fil des évolutions, extrêmement rapides au demeurant, des Avans.

Lorsqu'il fut ramené à la réalité par le forum dirigeant les opérations, Urash avait un peu perdu le fil de la discussion. Les créatures avec lesquelles il interagissait dans sa réalité virtuelle n'avaient plus qu'une vague ressemblance avec celles qui vivaient sur Ava. Encore sous le choc du retour à la réalité, Urash ne réalisa pas les implications de ses propos lorsqu'il fit son rapport au forum.



Une dizaine d'années plus tard, les Therians débarquèrent sur Ava. Se fiant notamment aux simulations d'Urash, ils établirent un plan de campagne pour therianiser la planète. Ce fut un désastre. Les réactions des Avans ne correspondaient pas aux recommandations d'Urash. Ils parvinrent à oublier leurs différends et à s'unir face à leurs envahisseurs, éventualité jugée hautement improbable par l'overseer Urash. Finalement, les Therians durent battre en retraite, repoussés par une civilisation insignifiante.

La disgrâce sociale d'Urash fut à la hauteur de l'échec militaire sur Ava. Son

adresse virtuelle fut effacée de la plupart des registres et plus personne ne lui répondait sur les espaces virtuels. Son allocation dans l'EMI grid fut révisée et devint insuffisante pour générer les simulations dont il raffolait. Urash vécut ainsi pendant une trentaine d'années.

Une autre punition lui fut infligée : son corps fut transféré sur le monde-usine Damoclès. Pour expier son incompétence, il devait participer à la nouvelle offensive. Confiné dans des installations temporaires, relégué à des tâches subalternes, Urash prit son séjour sur le monde-usine comme un séjour en prison.

Lorsque Damoclès a été attaqué par les Avans, il a fallu longtemps à Urash pour les reconnaître, tant ils avaient changé. Au fur et à mesure de l'invasion des secteurs dont il a la charge, Urash a compris l'ampleur de ses erreurs passées. Cette frustration, ajoutée à la honte d'être envahi, l'a empli de colère.

URASH, UN THERIAN INVENTIF

Dérivant dans les flots de nanotransmetteurs de l'EMI grid, Urash a testé, et parfois inventé, d'innombrables futurs pour les habitants d'Ava.

/test_01001001 : *.Red Blok* et *.U.N.A.* s'annihilent mutuellement dans un échange nucléaire. Une forme de vie insectoïde se développe sur Ava et conquiert la galaxie à T + 10 000 000 cycles solaires.

/test_01011001 : *.Red Blok* implante une directive informatique collectiviste dans l'EMI grid. Les Therians se rallient au *Red Blok* et forment une entité virtuelle galactique à T + 10 000 cycles solaires.

/test_01001110 : *.U.N.A.* parvient à piller Damoclès. Les pièces détachées contaminent leur technologie. Les Avans deviennent une forme de vie biomécanique à T + 1 500 cycles solaires.

/test_11001001 : Le président Archer est assassinée. Le sergent Borz est élu président à la surprise générale et *.U.N.A.* conquiert la galaxie grâce à une armée de robots bleus à T + 5 cycles solaires.

Il est maintenant déterminé à exterminer les humains. Après plusieurs échecs, il a pris personnellement le commandement de ses systèmes de combat et a stoppé les White Stars. Il est le premier à y être parvenu.

La vitesse de réaction et l'ingéniosité d'Urash ont surpris tous les autres Therians de Damoclès. En quelques instants, sa connexion a été saturée de félicitations. Sa bande passante a été révisée à la hausse et son statut d'overseer changé pour le niveau Sigma. Urash lui-même est transformé : finies les simulations, place à l'expérimentation !

TACTIQUE

Urash est un overseer plein de surprises, tant pour les Therians que pour ses adversaires. Il confère plus de PC qu'un sigma ordinaire et peut utiliser des routines normalement inaccessibles.

En tant que fantassin, Urash doit être protégé car sa haute valeur en P.A., son importance stratégique et sa relative fragilité en font une cible de choix pour l'adversaire. Cela ne pose aucun problème : Urash n'est pas tant un combattant qu'un stratège de génie ; il est aussi utile au front qu'à couvert, son unité lui servant alors de garde rapprochée.

Déployé dans son corps de golgoth, Nimit-Urash est en revanche un combattant aussi solide que stratégique. Doté de la puissance de feu d'un assaut golgoth, il serait absurde de le cacher ou de le garder en réserve. En outre, ses capacités d'overseer et ses points de Structure lui permettent de résister remarquablement longtemps.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Urash doit être l'officier d'une unité de storm golems. Contrairement aux officiers normaux, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Nimit-Urash constitue une unité à lui tout seul.

Dans les deux cas, il est un overseer sigma et dispose des mêmes caractéristiques et routines qu'un overseer sigma therian, à l'exception des PC : Urash et Nimit-Urash disposent d'un point de Commandement de plus.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Urash : + 100 P.A.

Nimit-Urash : 450 P.A.

Medium nucleus cannon : Nimit-Urash bénéficie de la capacité « Sniper » :

- Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que s'il ne se déplace ni avant ni après le tir ;
- Cette capacité ne peut pas être utilisée en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- 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.

Urash				
18	-	6	5	
+2	5	7		
Arme de tir				
NANOBLASTER	3	1/1	-	5/1
Arme de mêlée				
REAPER BLADES	6	1/0	-	7/1

Nimit-Urash				
25	-	14	6	
-	5	7		
Châssis		Propulsion		
POINTS DE STRUCTURE	4	2		
Armes de tir				PS
MEDIUM SONIC CANNON	6	4/0	-	9/1 2
MEDIUM NUCLEUS CANNON (sniper)	9	1/1	-	15/1 2

Pilote héroïque : Lorsque Nimit-Urash est détruit, la figurine d'Urash est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité de Storm Golems (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 77).

ROUTINES

Fusion (4 PC) : Urash peut utiliser cette routine. Le joueur choisit deux marcheurs de combat de sa compagnie de rang identique. Ils sont immédiatement détruits et remplacés par un marcheur de combat intact de rang directement supérieur. Ce dernier est déployé à l'emplacement d'un des deux marcheurs éliminés et forme une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour.

Les Blindés peuvent être issus d'unités différentes.

Transfert (1 PC) : Nimit-Urash peut utiliser cette routine. Un fantassin de sa compagnie est remplacé par n'importe quel autre déjà éliminé. Il doit cependant respecter les règles de composition d'unité (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 80).

OMEGA TIAMAT

« L'infinitésimal nous a mené aux portes de l'infiniment grand, mais seul les géants franchissent le seuil du créateur pour entrer dans la dimension divine. »

– Omega Tiamat

« Mais qu'est-ce qu'elle a bien pu vouloir dire ? »

– Anonyme

Pour la plupart des Therians, les occupations de Tiamat sont si bizarres et incompréhensibles qu'elles sont activement discutées au sein du consensus. Ses premières interventions connues, qui datent de plus de huit siècles, ne sont pas toutes déchiffrées. Tiamat est en réalité bien plus âgée, mais elle a effacé une large part des archives la concernant. Née en BT-112724, Tiamat a fêté son cent douze mille sept cent soixante-septième anniversaire lors de l'Opération Damoclès...

Le sujet d'étude préféré de Tiamat a toujours été la mort et la destruction des capacités mentales therianes. Très intéressée par les phénomènes de dégénérescence et de folie, elle a longuement étudié les rares Therians qui, soit par accident, soit à cause de leur grand âge, sont devenus déments. Ces malheureux voient leurs accès à l'EMI grid sérieusement limités et sont souvent placés sous la tutelle de systèmes experts spécialisés. Au bout de quelques années, malgré la science theriane, leur psychisme se désintègre et ils meurent.

Dans sa jeunesse, Tiamat participa à la mise au point des systèmes expert destinés à mettre les déments sous tutelle. Les recherches de Tiamat aboutirent à un constat très simple : les Therians qu'elle étudiait étaient devenus fous et séniles car ils n'étaient pas capables de supporter la formidable masse de savoir et de données accumulée au long des siècles. Leur capacité émotionnelle, notamment, était la principale cause de leur effondrement psychologique. Ces patients étaient plus fragiles que la moyenne et manifestaient les symptômes prématurément, mais Tiamat craignait que l'ensemble de son espèce ne sombre tôt ou tard dans la dégénérescence.

Les Therians étaient tout simplement dépassés par leurs capacités techniques. Le Projet therian et l'hyperlife reposaient sur une erreur, que seule une overseer visionnaire avait pu repérer et analyser : loin d'accéder à l'éternité, les Therians n'allaient trouver que folie et destruction. Pour sauver son peuple, Tiamat devait aller au-delà de l'hyperlife, découvrir le stade suivant de l'évolution : un système

de conscience dépourvu d'états d'âme et d'émotions, parfaitement logique et autoréparant, contrairement à l'intelligence theriane. Une nouvelle espèce qui aurait émergé de la « soupe de données » primitive de l'EMI grid. Tiamat se mit à la recherche de ces consciences algorithmiques et convainquit quelques amis de la justesse de ses vues. Les Web Striders étaient nés.



Tiamat était consciente du danger de ses thèses. Les premières fois qu'elle avait osé les exposer au consensus, les participants avaient rejeté ses théories et menacé de restreindre son accès à l'EMI grid, prétendant qu'elle était sénile. Elle créa une organisation souterraine destinée à prendre un jour le pouvoir. Toutefois, elle devait auparavant affiner ses recherches et renforcer sa position pour affronter ses détracteurs.

Il y a neuf siècles de cela, Tiamat était sur le point d'abandonner : le temps et l'ennui menaçait d'avoir raison de son psychisme. C'est alors que sa quête aboutit enfin. Un Web Strider la prévint qu'il avait découvert une intelligence artificielle naturelle : une conscience numérique née spontanément dans une section de l'EMI grid. Tiamat y vit la chance d'échapper à la folie et à la mort. Elle captura cette forme de vie algorithmique, en disséqua la programmation et la réduisit à ses composants les plus simples. Puis elle en fit un virus informatique qu'elle s'injecta. En fusionnant ainsi avec cette conscience algorithmique, elle accéda au stade suivant de l'évolution theriane : elle formait désormais un nouvel être, dont les capacités intellectuelles étaient temporairement régénérées. Elle était enfin réellement immortelle ! Et elle le resterait tant qu'elle parviendrait à absorber de nouvelles entités. La conscience informatique naissante fut détruite dans le processus, mais c'était un prix bien modeste à payer pour permettre aux Therians d'accéder à l'immortalité complète... Grâce à Tiamat, les Therians deviendraient des prédateurs informatiques, se nourrissant des formes de vie inférieures émergeant dans l'EMI grid.

Le Web Strider qui l'avait contactée fut horrifié par l'acte de Tiamat. Les Web Striders recherchaient une conscience informatique pour l'étudier et la révéler, pas pour s'en nourrir ! Le malheureux avait cependant commis l'erreur de ne prévenir personne d'autre de sa découverte. Tiamat usa de ses nouvelles capacités pour détruire son esprit, puis effaça toute trace de son existence avant sa transformation : les Web Striders auraient pu comprendre ce qu'elle venait de faire à partir de certains de ses anciens travaux.

Il ne lui restait plus qu'à se mettre en chasse d'autres formes de vie algorithmiques. Damoclès est justement l'une des zones les plus prometteuses...

Tiamat

30

-

15

6

-

6

9

Châssis

Propulsion

POINTS DE STRUCTURE

4

2

Armes de mêlée

PS

LIGHT GRIM SCYTHE (1)

8

2/0

-

13/1

1

LIGHT GRIM SCYTHE (2)

8

2/0

-

13/1

1

LIGHT GRIM SCYTHE (3)

8

2/0

-

13/1

1

LIGHT GRIM SCYTHE (4)

8

2/0

-

13/1

1

TACTIQUE

Tiamat est rapide, mortelle et terriblement dangereuse au corps à corps. Pensant comme une prédatrice, elle néglige le tir pour se concentrer sur le combat au contact. Une fois arrivée à portée de n'importe quel adversaire, ses quatre armes de corps à corps lui permettent d'anéantir tout ce qui se présente, de l'infanterie aux blindés, avec une désinvolture terrifiante.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Tiamat constitue une unité à elle seule.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Tiamat : 445 P.A.

UNE FORME DE VIE SUPÉRIEURE ?

Tiamat se considère elle-même comme une évolution supérieure de l'espèce theriane, avec laquelle elle estime ne pas partager grand chose. C'est aussi une overseer hors pair, capable de tirer presque n'importe quoi des nanomachines. Ayant obtenue la certification omega sans effort, elle a acquis une immense notoriété au sein du consensus. Elle n'y intervient pourtant presque jamais, et lorsqu'elle le fait ses commentaires sont pour le moins sibyllins. Il faut généralement plusieurs années avant que les Therians se mettent d'accord sur le sens des interventions de Tiamat... Quoi qu'il en soit, la légendaire overseer n'a jamais été prise en défaut.

Parce qu'elle est à un stade différent de l'évolution, Tiamat estime ne rien devoir aux autres Therians, qui lui sont tellement inférieurs. Elle a entre autres la mauvaise habitude, lorsqu'elle en a besoin, de pirater leur bande passante et parfois même leurs nanoressources. Dans la fureur du combat, on l'a même vue prendre le contrôle du corps d'autres overseers lorsque le sien était détruit.

ROUTINES

Tiamat dispose de la routine suivante, en plus de celles auxquelles elle a accès en tant qu'overseer :

Piratage de corps (1 PC) :

Chaque fois que Tiamat est détruite, le joueur peut retirer du jeu l'unité de l'overseer le plus proche. La figurine de l'overseer est remplacée par celle de Tiamat. Tiamat constitue une unité à elle seule.

L'INFANTERIE



L'infanterie theriane est la meilleure et la plus solide de l'univers : constituée de systèmes d'attaque endurants et puissants, elle ne connaît ni la déroute, ni l'échec. Assemblée sur l'inspiration du moment, lorsqu'un overseer en éprouve le besoin, elle est suprêmement flexible : sa seule limite repose sur la capacité de son commandement à prévoir ce dont il a vraiment besoin. Ces différents modèles de systèmes d'attaque sont le fruit d'une évolution millénaire et confinent donc à la perfection.

LES CHÂSSIS .TROUPES

L'EMI grid recense trois types de châssis : les types 2.1 et 2.2 permettent d'assembler des unités d'infanterie légère classique. La différence entre ces deux châssis repose sur leur âge : le type 2.1 (medusa) est plus ancien et plus solide que le type 2.2 (golem), qui est en revanche plus rapide.

Les châssis de type 3 (goliath) sont les derniers-nés de la recherche theriane. Très solides, très intelligents, ils utilisent un armement lourd. En contrepartie, ils sont particulièrement gourmands en nanoressources.

LES ARMES

Les armes therianes utilisent, dans leur très grande majorité, deux principes de fonctionnement :

- Les nanoweapons expédient une nanomunition intelligente qui cherche sa cible, en perce le blindage et se déploie à l'intérieur pour faire un maximum de dommages ;
- Les sonic weapons génèrent une onde sonore qui broie et fracasse tout ce qu'elle rencontre.

Les autres armes, telles que le flamer, les reaper blades ou les nanostorms, fonctionnent sur des principes différents.

L' **electrolash** sont le fruit d'une évolution accidentelle. Lors de la conception des medusas, une unité dysfonctionnelle fut prise de convulsions et manqua d'étrangler un Therian avec les câbles qui pendaient de son châssis. Un témoin, impressionné par les résultats obtenus, décida de formaliser cette forme de combat. Les câbles des medusas sont désormais électrifiés et tissés de matériaux intelligents qui les transforment en fouets électrifiés !

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Le **flamer** therian expédie une bouillie de nanomachines qui adhère sur tous les matériaux. Au contact, ces nanomachines se combinent pour former le catalyseur de réaction exothermique le plus efficace possible. Il peut mettre le feu à l'acier et au verre comme s'il s'agissait de papier !

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **nanoblaster** expédie une salve de nanomunitions. Bien que sa portée soit faible, le grand nombre de munitions tirées rend très improbable un échec de tir.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les **nanostorms** sont sans doute les nanoweapons les plus simples à concevoir. Jetées à la main par un golem (les autres châssis n'ont pas les appendices nécessaires pour les utiliser), elles explosent en touchant le sol. Elles libèrent alors un nuage auto-contenu de nanomachines uniquement composé d'assistants de pénétration. Elles rongent, coupent, éparpillent et ne laissent que poussières ou débris derrière elles.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **nucleus gun** exploite la même technologie que le nucleus rifle, avec de notables différences : les munitions qu'il génère sont plus intelligentes et ratent très rarement leur cible ; elles possèdent des assistants de pénétration qui peuvent percer les matériaux les plus durs ; elles sont plus grosses et occasionnent donc des dommages encore plus importants lorsqu'elles se reconfigurent.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **nucleus rifle** génère une nanomunition intelligente très précise, dotée de puissants assistants de pénétration. Cette munition perce l'armure de la cible puis se reconfigure et adopte la forme d'un gros oursin, occasionnant de terribles dommages internes !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les **reaper blades** sont de longues lames montées sur un gantelet. Ces lames vibrent à une fréquence ultrasonique, ce qui leur permet de déchirer n'importe quel blindage conventionnel.

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Le **sonic gun** crie... Il crie cependant avec une force telle qu'il ne se contente pas de briser le verre : il chiffonne l'acier comme du papier, fracasse les os, liquéfie les cellules... Le front d'onde casse tout ce qu'il rencontre. Ce qui parvient à lui résister est parcouru de vibrations terrifiantes qui mettent à rude épreuve les matériaux plus mous et les parties mobiles.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

LES ROUTINES D'OVERSEER D'INFANTERIE

Déclencher une routine d'overseer réclame l'usage de points de commandement (PC). Ces routines sont utilisées par les overseers des unités d'infanterie. Si une routine affecte un déplacement ou un test, son utilisation est déclarée au moment de ce déplacement ou de ce test. Sinon, elle est déclarée au cours de l'activation de l'overseer. Les routines qui ne sont pas instantanées fonctionnent jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

Les routines n'affectent que l'unité de l'overseer, sauf si ce dernier est le commandeur de la compagnie : dans ce cas, elles peuvent affecter n'importe quelle unité d'infanterie de sa compagnie.

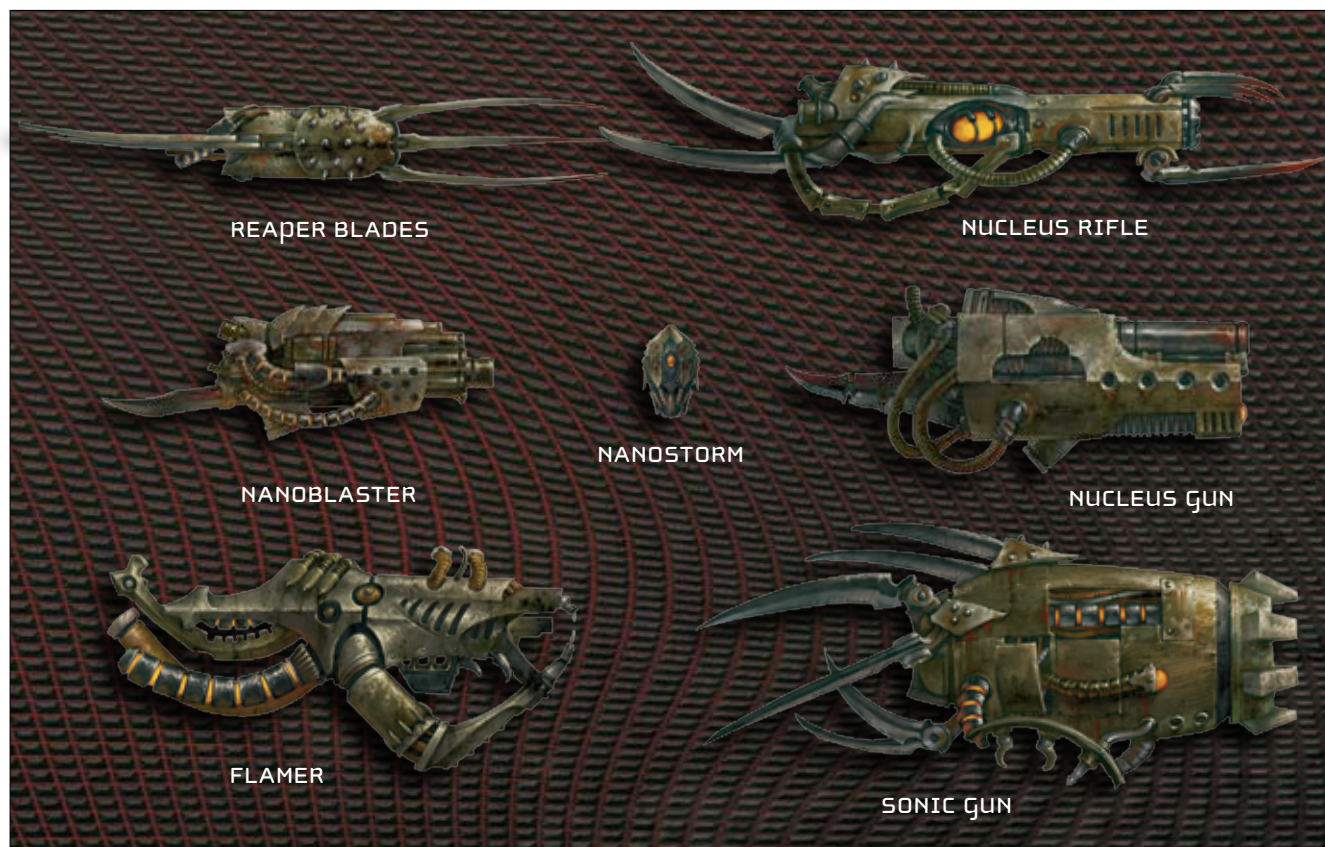
Chaque overseer peut utiliser chaque routine une fois par phase d'activation.

Transfert (1 PC) : Un fantassin de l'unité est remplacé par n'importe quel autre déjà éliminé. Il doit cependant respecter les règles de composition d'unité (cf. AT-43 : Règles du jeu, p 80).

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 30 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de Pénétration ratés.

Reconstruction (3 PC) : Un fantassin de l'unité revient en jeu.



ASSAULT GOLEMS

/type.troupes/assault golem

/accès EMI grid : autorisé : overseer.196

/descriptif_technique

Les assault golems sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 2.2. Un assault golem est assemblé à partir de plusieurs giga-unités de nanomachines et dispose d'une programmation de combat avancée. Il reçoit des instructions détaillées sur les armes de tir et le combat à distance. Son équipement standard comprend une arme à nanomunitions (nucleus rifle) et un jeu de reaper blades.

L'assault golem dispose d'un système d'exploitation efficace et autonome qui lui permet de faire face à 97 % des situations tactiques sans assistance extérieure.

TACTIQUE

Les assault golems sont une force de première frappe destinée à occuper le terrain tout en balayant les défenses légères de l'ennemi. Dotés d'une arme précise et puissante, ils éliminent la résistance à longue distance tout en progressant vers les objectifs.

Les assault golems forment une excellente escorte pour les overseers à pied : leur résistance aux dommages est encore plus grande lorsqu'elle est renforcée par les routines d'overseer.

LE GOLEM, ARME RÉVOLUTIONNAIRE

/type.troupes/assault golem

*/accès EMI grid : autorisé : overseer.****

/historique

Les golems ont été mis au point sur Thars il y a moins de deux siècles. Leur châssis se décline en de nombreuses versions : storm, assault, grim... Ils surclassent largement tous les systèmes de combat précédents, dont les schémas de construction ont depuis été versés dans les archives historiques. En dehors du medusa, on ne rencontre plus que des golems sur les champs de bataille.

Suite à la mise au point des golems, le consensus therian a reconnu l'expertise des résidents de Thars en matière de matériel de guerre. Ils sont désormais considérés comme les plus grands spécialistes militaires therians, devant même les concepteurs de Thera.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Nucleus rifle et reaper blades.

Équipement optionnel : Nanostorms, relais.

Armes spéciales : Flamer ou nucleus gun.

Officier : Grade 1 à 5.



Assault golem				
	18	-	6	5
Arme de tir standard				
NUCLEUS RIFLE	6	1/0	-	6/1
Armes de tir spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	[25]	1/0	4	9/1
NUCLEUS GUN	8	1/1	-	14/1
Arme de mêlée				
REAPER BLADES	6	1/0	-	7/1
Arme optionnelle				
NANOSTORMS (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

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.

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

Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.



Coût des officiers

- Overseer alpha :** + 10 P.A.
- Overseer delta :** + 15 P.A.
- Overseer omicron :** + 25 P.A.
- Overseer sigma :** + 50 P.A.
- Overseer omega :** + 65 P.A.



Coût d'une unité d'assault golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	275 P.A.	425 P.A.	+ 45 P.A.
Nanostorms	305 P.A.	470 P.A.	+ 50 P.A.
Relais	280 P.A.	430 P.A.	+ 45 P.A.
Relais + nanostorms	310 P.A.	475 P.A.	+ 50 P.A.
Flamer *	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

(1) 6 assault golems dont : 1 arme spéciale + 0 à 1 officier

(2) 9 assault golems dont : 3 armes spéciales + 0 à 1 officier

*Surcoût pour en équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité

GRIM GOLEMS

/type.troupes/grim golems

/accès EMI grid : autorisé : overseer.***

/descriptif_technique

Le modèle grim golem est assemblé sur un châssis de type 2.2 et reçoit des instructions de combat avancées. Exclusivement destiné au corps à corps, il bénéficie d'un programme d'exploitation pour son module de brouillage optique à la place des traditionnels fichiers de tir, qui ne lui serviraient à rien.

Rapide et discret, le grim golem est armé d'une paire de reaper blades ou d'un flamer. Cette combinaison fait de lui un tueur redoutable en combat rapproché. Il profite de sa vitesse et de son camouflage pour progresser à l'abri du feu ennemi. Parvenu près de ses victimes, il passe à l'assaut et les anéantit avant de disparaître à nouveau.

TACTIQUE

Les grim golems sont des assassins et des chasseurs. Leur coût modique permet d'en déployer un très grand nombre en première ligne. Inutile, alors, d'envisager une stratégie complexe : ils foncent droit sur l'ennemi.

À moins d'être pris dans une zone de feu, les modules de brouillage optique les protègent mieux des tirs adverses que le meilleur blindage.

Une autre tactique consiste à employer les grim golems pour effectuer des frappes chirurgicales. Déployés en marge des autres troupes, ils progressent rapidement vers les objectifs. Ils passent alors à l'assaut et marient le brasier des flamers à la froide morsure des reaper blades pour éliminer leurs victimes.



LA PEUR EST DANS MON CAMP

/type.troupes/grim golems /accès EMI grid : autorisé : overseer.*** /commentaire

Nombreux sont les overseers qui méprisent l'emploi de grim golems dans leurs armées. « Peu sophistiqués, vulgaires », disent-ils. Les imbéciles ! J'utilise toujours une ou deux unités de grim golems lors de mes entraînements et de mes défis. Affronter un adversaire invisible est une épreuve captivante pour moi et terrifiante pour mes adversaires. Sentir la peur qui transpire de leurs rapports d'activité est l'un des grands plaisirs de mon existence. « Qui m'a frappé ? D'où venaient-ils ? »

Certains m'accusent de tricherie. Je leur envoie alors une mise en garde leur signalant que certains de mes grim golems ont échappé à mon contrôle et sont partis à leur recherche... Ainsi, ils ont une bonne raison de pleurnicher.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Reaper blades (x 2)
et module de brouillage optique.

Équipement optionnel : Relais.

Armes spéciales : Flamer.

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.

Module de brouillage optique : Cet équipement confère la capacité « Camouflage » à l'unité. Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est également vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Grim golem

18

-

6

5

Arme de tir spéciale

FLAMER (projection, tir indirect)

[25]

1/0

4

9/1

Armes de mêlée

REAPER BLADES (1)

6

1/0

-

7/1

REAPER BLADES (2)

6

1/0

-

7/1



Coût des officiers

Overseer alpha : + 10 P.A.

Overseer delta : + 15 P.A.

Overseer omicron : + 25 P.A.

Overseer sigma : + 50 P.A.

Overseer omega : + 65 P.A.



Coût d'une unité de grim golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	450 P.A.	+ 35 P.A.
Relais	255 P.A.	455 P.A.	+ 35 P.A.

(1) 6 grim golems dont : 1 arme spéciale + 0 à 1 officier

(2) 9 grim golems dont : 3 armes spéciales + 0 à 1 officier

STORM GOLEMS

/type.troupes/storm golems

/accès EMI grid : autorisé : overseer.196

/descriptif_technique

Le storm golem est un système d'attaque de type 2.2, assemblé avec une arme spéciale, sonic gun ou flamer, ou avec un jeu de reaper blades et un nanoblaster. Il cumule ainsi un excellent rendement au contact et une capacité de tir dévastatrice. Bien que le nanoblaster soit une arme de courte portée, la précision exceptionnelle du storm golem et la capacité des nanomunitions semi-intelligentes à suivre les mouvements de leur cible permettent de s'en servir à moyenne distance avec une efficacité remarquable. Le sonic gun, basé sur le système éprouvé du double effet vibratoire, disloque ses cibles avec une remarquable facilité. Le flamer, quant à lui, est dévastateur lors d'un combat rapproché.

Grâce à ces qualités, les storm golems se sont imposés comme l'un des standards du système d'attaque autonome.

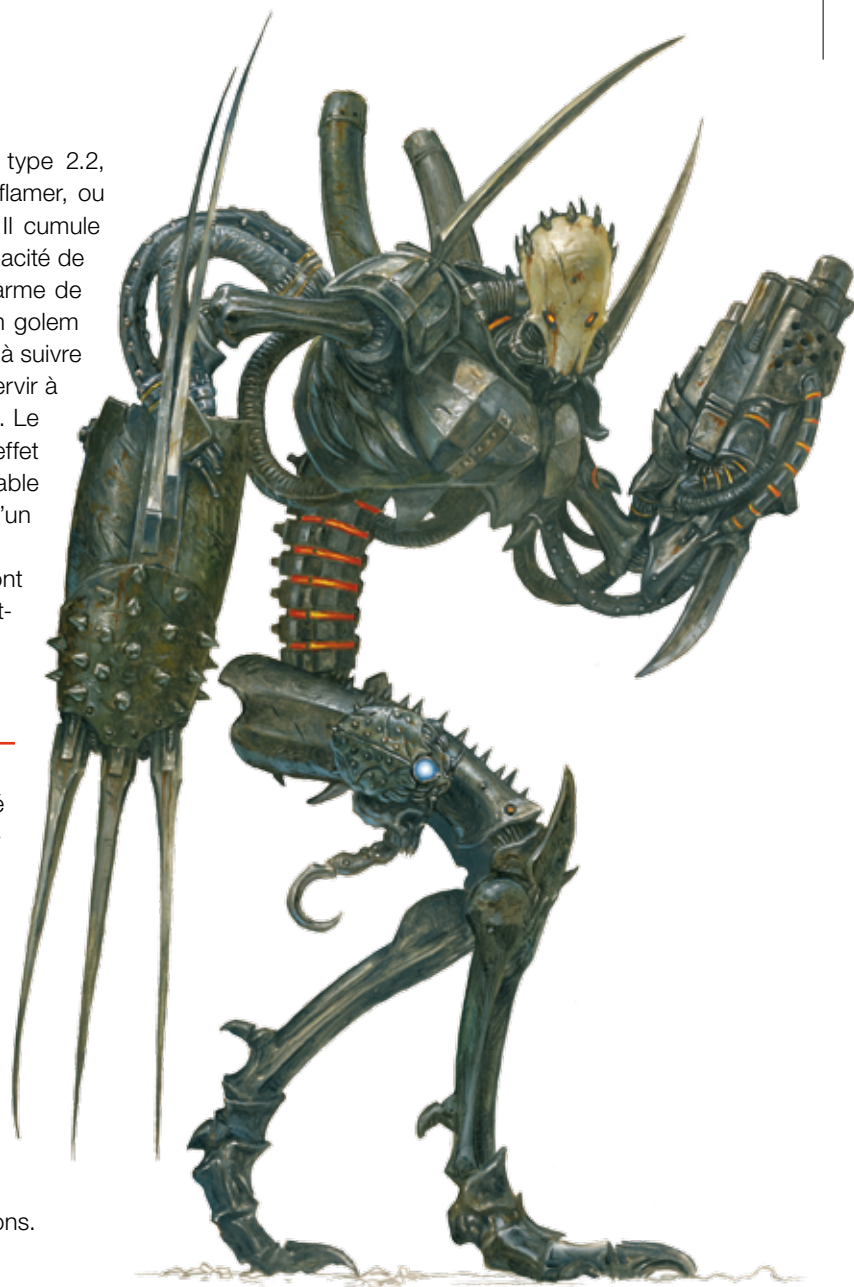
TACTIQUE

Le storm golem est le fantassin ultime. Déployé en petites unités, de préférence à proximité de l'ennemi, il atteint très vite le contact et remporte une victoire aussi rapide que sanglante.

Les storm golems excellent dans la chasse aux unités d'élite : peu nombreuses, rarement équipées pour le combat au corps à corps, elles se révèlent des proies de choix.

Les storm golems sont tout aussi efficaces dans les contre-attaques, sur les positions retranchées ou les fortifications notamment : au corps à corps ou à courte portée, les retranchements sont inutiles.

Même lorsque l'ennemi évite le contact, le storm golem peut le noyer sous un déluge de nanomunitions.



DÉSINFESTATION

/type.troupes/storm golems/accès EMI grid : autorisé : overseer.*/historique_storm

Les infestations de structures therianes par des créatures biologiques ont très rapidement posé de graves problèmes. La réponse du consensus fut de créer des systèmes d'attaque spécifiquement dédiés à la chasse aux créatures biologiques. Une nouvelle fois, l'habitat de Thars, un des mondes therians, a fourni le châssis idéal pour répondre à ce problème. Les storm golems, grâce à leur équipement à courte portée, sont en effet moins susceptibles de faire des dommages collatéraux en chassant les créatures.

Lors des dernières infestations, ils se sont révélés très efficaces contre toutes les formes d'opposition biologiques, y compris et surtout celles qui venaient d'espèces semi-primitives utilisant des armes chimiques ou énergétiques.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Nanoblaster et reaper blades.

Équipement optionnel : Nanostorms, relais.

Armes spéciales : Flamer ou sonic gun.

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.

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



Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 10 P.A.

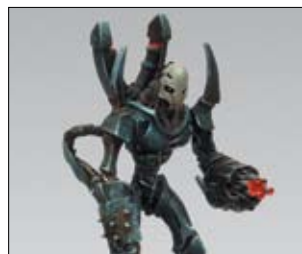
Overseer delta : + 15 P.A.

Overseer omicron : + 25 P.A.

Overseer sigma : + 50 P.A.

Overseer omega : + 65 P.A.

Storm golem				
	18	-	6	5
Arme de tir standard				
NANOBLASTER	3	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	[25]	1/0	4	9/1
SONIC GUN	5	3/0	-	8/1
Arme de mêlée				
REAPER BLADES	6	1/0	-	7/1
Arme optionnelle				
NANOSTORMS (tir indirect)	0	1/0	1	5/1



Coût d'une unité de storm golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.	400 P.A.	+ 40 P.A.
Nanostorms	280 P.A.	445 P.A.	+ 45 P.A.
Relais	255 P.A.	405 P.A.	+ 40 P.A.
Relais + nanostorms	285 P.A.	450 P.A.	+ 45 P.A.
Flamer *	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

(1) 6 storm golems dont : 1 arme spéciale + 0 à 1 officier

(2) 9 storm golems dont : 3 armes spéciales + 0 à 1 officier

*Surcoût pour en équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité

ASSAULT MEDUSAS

/type.troupes/assault medusa

/accès EMI grid : autorisé : overseer.254

/descriptif_technique

Les assault medusas sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 2.1 modifié. Ils privilégient l'endurance et un design agréable. Moins rapides que les golems, les assault medusas sont d'anciens systèmes d'attaque conçus dans l'habitat de Thera. Mis au point selon des méthodes traditionnelles, ils associent ergonomie et endurance. Leurs instructions détaillées sur les armes de tir et le combat à distance les rendent redoutables comme troupes d'appui-feu statique. Leur mode de déplacement en fait des plateformes de tir d'une stabilité inégalée.

L'équipement standard des assault medusas, en tant que troupes/tir, comprend des armes à nanomunitions légères (nucleus rifle) et lourdes (nucleus gun).

TACTIQUE

Les assault medusas sont parfaits pour tenir des objectifs. Toutefois, leur solidité en fait des troupes universelles, parfaitement à l'aise dans tous les types de missions.

Les assault medusas peuvent encaisser les tirs ennemis et riposter, ce qui en fait de terrifiantes unités de pointe. Ils servent à briser le contre-feu ennemi et à créer des brèches pour les troupes moins bien protégées. Grand classique du système d'attaque, l'assault medusa est indémodable !

LE RETOUR DE LA MÉDUSE

/type.troupes/assault medusa

*/accès EMI grid : autorisé : overseer.****

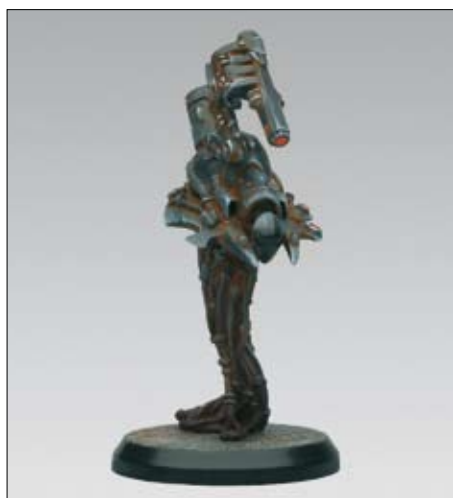
/index_chassis

L'EMI grid contient dans ses archives d'innombrables modèles de systèmes d'attaque parfois obsolètes ou farfelus. Les schémas de ces systèmes inexploités sont versés directement dans les archives historiques, d'où ils ne sortiront sans doute jamais.

Le medusa est une exception, car il y fut effectivement transféré en raison de son apparence étrange et de ses performances jugées insuffisantes en termes de vitesse de déplacement.

Lors de la grande guerre organisée par l'habitat de Thars, il fut exhumé et mis en fabrication, avec le succès que l'on sait : il est resté en tête des systèmes les plus produits jusqu'à ce que les premiers golems apparaissent. Aujourd'hui encore, il demeure très apprécié et est un concurrent sérieux aux golems.





COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 4 à 7.

Équipement standard : Electrolash et nucleus rifle.

Équipement optionnel : Relais.

Arme spéciale : Nucleus gun.

Officier : Aucun.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Assault medusa				
	10	-	8	6
Arme de tir standard				
NUCLEUS RIFLE	7	1/0	-	6/1
Arme de tir spéciale				
NUCLEUS GUN	9	1/1	-	14/1
Arme de mêlée				
ELECTROLASH	7	2/0	-	4/1

Coût d'une unité d'assault medusas

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 P.A.	425 P.A.	+ 55 P.A.
Relais	230 P.A.	430 P.A.	+ 55 P.A.

(1) 4 assault medusas dont : 1 arme spéciale

(2) 7 assault medusas dont : 3 armes spéciales

ASSAULT GOLIATHS

/type.troupes/assault goliath

/accès grille : autorisé : overseer.512

/descriptif_technique

Les assault goliaths sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 3.1 et conçus pour toutes les formes de combat. Cette polyvalence génère des performances inégalées. Leur interface tactique révolutionnaire permet de tirer le meilleur de leurs capacités grâce à un gain d'autonomie exceptionnel : les assault goliaths n'ont pas besoin d'overseer.

Les assault goliaths ont ouvert la voie aux super-systèmes d'attaque qui s'imposent désormais comme la référence en matière d'engin de type .troupes. Aucune guerre ne peut plus s'envisager sans au moins une unité de ces systèmes d'attaque hors norme.

TACTIQUE

Les assault goliaths forment des unités polyvalentes destinées à causer une quantité démesurée de dégâts. Ce sont des troupes rapides qui comptent sur leur vitesse et leur puissance de feu pour balayer toute opposition sans lui laisser le temps de riposter.

Leur sonic gun permet d'anéantir rapidement l'infanterie adverse.

Quant au nucleus gun, il force les marcheurs de combat ennemis à la prudence.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Nucleus gun et sonic gun.

Équipement optionnel : Relais.

Officier : Aucun.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.



Assault goliath				
18	-	10	5	
Armes de tir				
NUCLEUS GUN	8	1/1	-	14/1
SONIC GUN	5	3/0	-	8/1

Coût d'une unité d'assault goliaths

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD(1)
Standard	375 P.A.
Relais	380 P.A.
(1) 3 assault goliaths	



L'OMBRE D'UNE CONSPIRATION

/archive.Web_Striders/goliath

/accès EMI grid : autorisé : code : *****

/notes/avancement_projet

[données manquantes] rface tactique des goliaths est un grand succès. Sa programmation et plus particulièrement ses fonctions d'apprentissage sont très satisfaisantes. Les avancées espérées ont été effectuées dans tous les domaines prévus : génie informatique, acquisition et traitement de l'information... Je considère désormais possible la création d'une intelligence artificielle de niveau 4 ou supérieur. Je m'apprête à mettre au point les bases de la génération suivante et chercher un terrain d'expérimentation à la hauteur d'une intelligence de niveau 5. Je pense que l'habitat de Thars p**[données manquantes]**

/commentaire

> Qui sont ces « Web Striders » ?

> Autonomie des systèmes d'attaque ?

>

> Ils ne savent pas ce qu'ils font !



BANE GOLIATHS

/type.troupes/bane goliath

/accès grille : autorisé : overseer.528

/descriptif_technique

Les bane goliaths sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 3.1. Ils optimisent la capacité de tir antichar à longue portée aux dépens de leurs capacités anti-infanterie.

Les bane goliaths sont l'aboutissement du processus de spécialisation des goliaths. En les dotant d'un armement très lourd et destiné à la destruction des blindés, ils concentrent une puissance de feu démesurée, capable de venir à bout des golgoths les plus lourds.

Grâce à leurs nucleus guns jumelés, une escouade de bane goliaths peut volatiliser un assaut golgoth en une salve bien ajustée. Même les support golgoths ne sont pas à l'abri.

MACHINE TUEUSE

/accès.N/troupe.***

/Accès grille : refusé : accès_partiel

/communication_restriction

Le consensus général décide par approbation unanime de ne plus faire usage des bane goliaths contre les golgoths abritant un overseer.

Argument/récit_témoin :

> Mon golgoth a été pris en chasse par quatre bane goliaths qui ont répondu avec une adaptabilité stupéfiante à chacun de mes changements de tactique. Après avoir neutralisé les armes et les servomoteurs de mon appareil, ils se sont approchés et ont tiré sur la carcasse jusqu'à ce que je sois éjecté par mon système de protection personnel. Ils jouent avec moi ! Je suis leur proie, ils sont mes préda **ATTENTION** : Liaison interrompue. Cause Émotion*peur intensité_4,0185/5



TACTIQUE

Comme souvent avec les goliaths, les bane goliaths sont d'un maniement remarquablement simple. Placés au fond du champ de bataille, ils ne se déplacent que pour acquérir une ligne de vue. La taille restreinte des goliaths les protège des armes à tir verrouillé et la portée efficace de leurs armes rend inutilisable l'armement conventionnel. Ils peuvent ainsi pilonner les positions ennemies, ce qui ne dure généralement pas très longtemps vu la puissance de feu qu'ils déploient.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Nucleus gun x 2.

Équipement optionnel : Relais.

Officier : Aucun.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Bane goliath

18

-

10

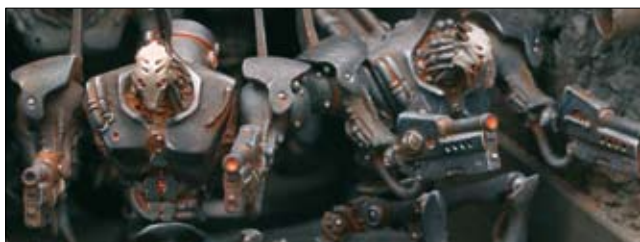
5

Armes de tir

NUCLEUS GUN (1)	8	1/1	-	14/1
NUCLEUS GUN (2)	8	1/1	-	14/1

Coût d'une unité de bane goliaths

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD(1)
Standard	375 P.A.
Relais	380 P.A.
(1) 3 bane goliaths	



LES BLINDÉS



Les marcheurs de combat therians, appelés golgoths, constituent l'aboutissement scientifique et artistique de l'élite intellectuelle des overseers. Puissants, confortables et manœuvrables, ils permettent aux Therians d'expérimenter une vaste gamme de sensations fortes tout en participant à l'effort de guerre de leur peuple. Les overseers entretiennent un puissant lien affectif avec leur golgoth. De leur point de vue, d'ailleurs, celui-ci n'est pas tant un marcheur de combat qu'une extension de leur propre corps.

LES CHÂSSIS

Chaque châssis de golgoth est considéré comme une œuvre d'art unique par la plupart des Therians. Toutefois, pour standardiser les procédures et obtenir une efficacité stratégique accrue, tous les châssis ont été munis de fixations d'armes standard et rassemblés en trois classes : recon (reconnaissance), assaut (assaut) et support (soutien). Comme la technologie theriane est à l'origine des marcheurs humains, les peuples d'Ava ont reproduit cette classification.

Les châssis des blindés therians sont très différents de ceux des humains : aucun contrôle, aucun écran n'encombre l'espace vital du pilote. Ce dernier repose dans une enveloppe biologique souple remplie d'un liquide de connexion cyberneurale. Chaque pensée devient un ordre activant un mécanisme et chaque désir rapproche le pilote de la victoire !

LES ARMES EMBARQUÉES

Le **heavy flamer** projette une énorme quantité de nanomachines qui, dès qu'elles touchent quelque chose, se combinent pour former le catalyseur de réaction exothermique le plus efficace possible. Il peut mettre le feu à l'acier et au verre comme s'il s'agissait de papier. La température dégagée est en elle-même une arme redoutable...

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **heavy particle accelerator** joue avec les lois de la physique pour produire une des armes les plus terrifiantes de l'univers. Propulsée à une vitesse telle que l'espace-temps en est altéré, la plus élémentaire des particules devient un missile capable d'abattre des montagnes.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les **light grim scythes** sont des vibro-lames au tranchant inaltérable, capables d'éventrer les matériaux les plus résistants.

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Le **light virus cannon** expédie une salve de nanomachines qui s'infiltrant sous le blindage. Elles parcourent ensuite les systèmes d'alimentation de l'engin infecté afin d'y générer de puissantes interférences électriques ainsi que

des court-circuits ravageurs. Inutile contre les cibles légères, dépourvues de circuits électriques importants (l'infanterie, par exemple), le light virus cannon est le fléau des blindés, dont il ignore les protections. En fait, cette arme est si dangereuse qu'elle a été classée par le consensus dans la même catégorie que les bane goliaths. Naturellement, elle a été adoptée par tous les Therians épris d'efficacité !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les **nucleus cannons** sont l'ultime évolution des nucleus weapons. Les munitions qu'ils génèrent sont si intelligentes qu'elles ne ratent presque jamais leur cible – elles sont même capables de choisir où elles la touchent ; elles possèdent des assistants de pénétration qui rendent les blindages inutiles.

Ces armes utilisent les règles de tir direct.

Les **sonic cannons** produisent un son encore plus puissant et plus dévastateur que celui issu des autres sonic weapons. Ils transforment les blindés en épaves et les fantassins en flaqes avec une égale facilité.

Ces armes utilisent les règles de tir direct.

LES ROUTINES D'OVERSEER DE BLINDÉS

Déclencher une routine d'overseer réclame l'usage de points de commandement (PC). Ces routines sont utilisées par les overseers des unités de blindés. Si une routine affecte un déplacement ou un test, son utilisation est déclarée au moment de ce déplacement ou de ce test. Sinon, elle est déclarée au cours de l'activation de l'overseer. Les routines qui ne sont pas instantanées fonctionnent jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

Elles n'affectent que l'unité de l'overseer, sauf s'il est le commander de la compagnie : dans ce cas, elles peuvent affecter n'importe quelle unité de blindés de sa compagnie. Chaque overseer peut utiliser chaque routine une fois par phase d'activation.

Réparation (1 PC) : Un blindé de l'unité regagne 1 PS. Le blindé et la localisation sont choisis par le joueur.

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 50 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de Pénétration ratés.

Création (4 PC) : Un marcheur de combat de rang 1 apparaît sur le champ de bataille au contact de l'overseer. Il constitue une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. S'il n'y a pas la place pour le déployer, cette routine ne peut pas être employée. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Fusion (4 PC) : Le joueur choisit deux marcheurs de combat de son unité de rang identique. Ils sont immédiatement détruits et remplacés par un marcheur de combat intact de rang directement supérieur. Ce dernier est déployé à l'emplacement d'un des deux marcheurs éliminés et forme une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. S'il n'y a pas la place pour le déployer, cette routine ne peut pas être employée. Le joueur doit posséder la figurine pour effectuer le remplacement.





SUCCUBUS GOLGOTH

Les Succubus sont des systèmes de combat semi-autonomes basés sur un châssis léger de type recon. Leur armement est conçu pour faire face à toutes les catégories d'ennemis : une arme anti-infanterie (light sonic cannon) et une arme antichar (light virus cannon). Très efficaces pour un coût modeste en nanoressources, les Succubus connaissent un large succès auprès des overseers. Un Succubus seul est capable de tendre de mortelles embuscades. Une meute de Succubus est un véritable cauchemar : aucun adversaire, de la compagnie d'infanterie au blindé de classe 3, ne peut lui résister longtemps.

TACTIQUE

Le Succubus est un blindé rapide et polyvalent, qui compense sa relative fragilité par une valeur stratégique modeste. Son light sonic cannon est un fléau pour l'infanterie et les blindés légers ; son light virus cannon lui sert à harceler les blindés plus lourds.



Sa vitesse lui permet de se placer à portée optimale de l'ennemi et de s'échapper avant toute riposte sérieuse. Méfiez-vous des armes capables de l'endommager sérieusement d'un seul coup, comme les rocket launchers.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light sonic cannon et light virus cannon.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 15 P.A.

Équipement

Light virus cannon : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur les 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.

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

AMOUREUX D'UN DÉMON

/com. argument/**

/accès grille : universel : accès_complet

/communication_explication

Lorsque l'ennemi a de l'infanterie, je déploie des Succubus.

Lorsque l'ennemi a des blindés, je déploie des Succubus.

Lorsque je n'ai aucune information sur la nature de mes ennemis, je déploie des Succubus.

Tout est dit.

/com. argument/**

/accès grille : universel : accès_complet

/récit_Succubus

> J'ai déployé ma première unité de Succubus golgoths et je veux faire partager mon expérience.

> Je les ai placés derrière mes lignes, pour économiser mes forces. Je voulais les avoir sous la main, plus tard, au moment de lancer mon attaque finale.

Mon adversaire a déployé des troupes. Mes golems les ont balayées sans difficulté. Ma victoire approchait mais je ne comprenais pas comment mon adversaire avait conçu son armée.

Lorsque son Baal golgoth est entré sur le terrain, j'ai compris que ma stratégie allait payer. Mon adversaire pilotait lui-même son marcheur. Moi, je ne suis pas fou, je ne m'expose pas personnellement. Mon existence est importante. Je ne veux pas risquer ma vie.

Mes Succubus ont tiré avec leur light nucleus cannon et ont endommagé le support golgoth. Mon plan était au point et fonctionnait selon mes prévisions. Mes Succubus ont regagné leur couvert pendant que mon adversaire ravageait mon infanterie.

Mes Succubus sont à nouveau sortis de leurs abris et ont avancé vers le Baal. Leurs light nucleus cannons ont encore endommagé le support strider et leurs light virus cannons ont fini par l'immobiliser. Mon ennemi a détruit un Succubus, mais les Succubus restants ont achevé le Baal. Lorsque mon adversaire est sorti de son marcheur, mes Succubus l'ont détruit. Ma victoire était complète.

Mes récits ont alimenté l'EMI grid. Mes amis m'envient et mes ennemis me craignent. Ma gloire est grande et je suis admiré par de nombreux Therians. Mes ennemis tombent dans l'oubli, mes exploits inondent les forums ! Mes Succubus sont ma force et je les aime. Je m'aime, donc je suis. On m'aime, donc je suis encore plus !

Coût d'une unité de Succubus golgoths

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 P.A.	675 P.A.	+ 225 P.A.
Relais	230 P.A.	680 P.A.	+ 225 P.A.
(1) 1 Succubus golgoth dont : 0 à 1 officier (2) 3 Succubus golgoths dont : 0 à 1 officier			

HEKAT GOLGOTH

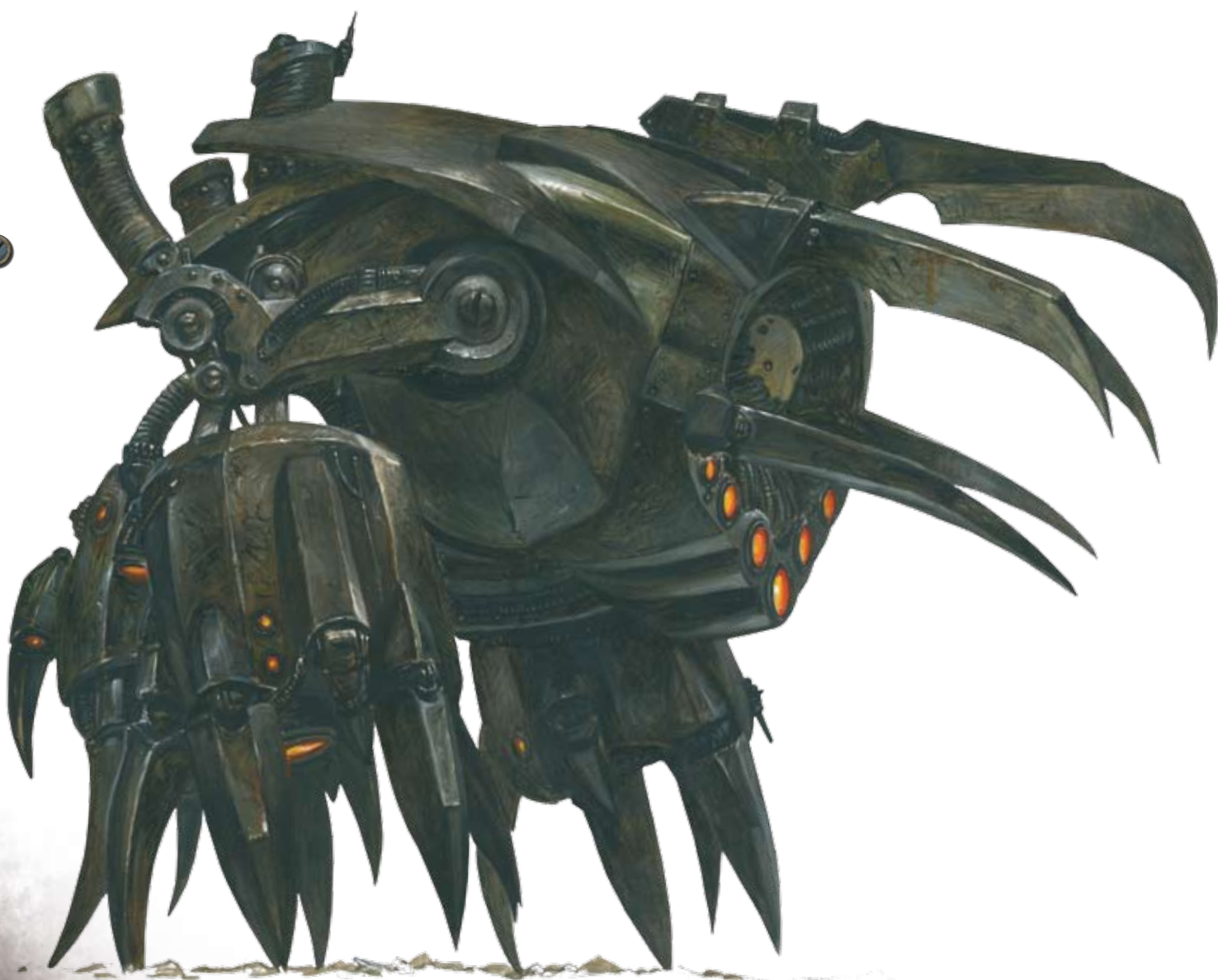
Ce châssis expérimental, très simple à assembler et à produire, est né de la fantaisie d'un overseer particulièrement inventif. Le Hekat est un système de combat léger dérivé d'une antique machine, dont la fonction originelle est depuis longtemps oubliée. Terriblement efficace au contact (il peut menacer même les support golgoths), il se déplace à une vitesse fulgurante et peut effectuer des tâches de maintenance simples, comme déplacer des murets.

Paradoxalement, ce golgoth, prévu pour le corps à corps, se révèle redoutable contre les chars ! Ce concept a rencontré une très forte opposition chez les overseers les plus traditionalistes avant de prouver son efficacité sur le champ de bataille.

TACTIQUE

Les pelotons de Hekat tirent le maximum de la mobilité des recon golgoths. Ils foncent en première ligne afin de détruire leur proie aussi vite que possible. Sans défense à distance, ils deviennent redoutables au contact, forçant à la fuite des unités de blindés parfois plus lourds qu'eux.

En peloton de trois, les Hekat deviennent de véritables requins mécaniques, capables de déchiqueter même des unités de blindés moyens. Le nombre, en outre, disperse les impacts ennemis entre les membres de l'unité et offre aux Hekat plus de chances d'atteindre le contact.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light grim scythe x 2.

Officier : Grade 1.

Équipement

Light grim scythe : Un combattant équipé de cette arme bénéficie de la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, un Hekat peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 15 P.A.

RETOUR AU PAYS

/survie/Thars

/accès grille : autorisé :

overseer.Thars

/manifeste_01.03063051

Thars n'est pas encore morte ! Notre habitat n'est pas qu'une enveloppe mourante, c'est aussi l'origine du renouveau de notre espèce. Notre peuple, trop engagé dans le projet d'aménagement de l'univers, stagne.

Thars a donné naissance à une alternative, à une nouvelle manière d'envisager l'existence. Nous sommes des guerriers. Notre existence se définit au travers, par et pour le combat, la seule mesure exacte de la valeur individuelle.

Nous sommes l'avenir de notre peuple, sélectionnés par la plus efficace des méthodes : la guerre. La preuve : les concepts d'armement originaux nés sur Thars, sur notre monde mourant. Les golems. Le Hekat.

Nous sommes la chrysalide d'un nouveau peuple : les Warriors !

Hekat golgoth	
    	
30	-
12	6
Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3
	2
Armes de mêlées	PS
LIGHT GRIM SCYTHE (1)	8 2/0 - 13/1 1
LIGHT GRIM SCYTHE (2)	8 2/0 - 13/1 1



Coût d'une unité de Hekat golgoths

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
Relais	205 P.A.	605 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Hekat golgoth dont : 0 à 1 officier (2) 3 Hekat golgoths dont : 0 à 1 officier			

WRAITH GOLGOTH



Le Wraith est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Il combine solidité et forte redondance des systèmes afin de garantir une longévité maximale. Conçu comme une unité de commandement très mobile, l'assault golgoth est pensé avant tout comme le véhicule de prédilection des overseers sur le champ de bataille. Le redoutable medium sonic cannon est idéal contre les fantasmes et le medium nucleus cannon fait merveille contre les blindés. Cette exceptionnelle variété d'équipement est l'un des meilleurs atouts du Wraith, car elle garantit aux overseers qu'ils ne connaîtront jamais de temps mort lors d'une bataille.

TACTIQUE

Le Wraith est une machine idéalement configurée pour les overseers débutants. Sa polyvalence permet de toujours disposer de l'arme adéquate tandis que sa résistance remarquable lui permet d'encaisser les tirs les plus mortels avec un minimum de dommages.

Conçu comme un engin d'attaque, il est particulièrement à l'aise dans les affrontements à moyenne ou courte portée. À ces distances, il dispose d'une capacité de feu optimale.

Il n'est cependant pas désarmé à longue distance, notamment grâce au medium nucleus cannon.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium nucleus cannon et medium sonic cannon.

Officier : Grade 1.

L'ESPRIT DE LA MACHINE

/accès EMI grid : autorisé : Overseer.Urash

/projection_1010309519.Wraith_golgoth

/objet : évolution de l'intelligence estimée (I.E.) du Wraith golgoth

Lancement de la projection.....

Résultat 1

Durée de l'évolution : T + 1 année

I.E. du Wraith golgoth : 0.008653/1

Conséquences possibles : occurrence de l'erreur 101 en baisse de 1,3 %.

Résultat 2

Durée de l'évolution : T + 10 000 années

I.E. du Wraith golgoth : 0.9999977521/1

Conséquences possibles : le Wraith golgoth atteint le niveau d'intelligence moyen d'un jeune Therian.

Résultat 3

Durée de l'évolution : T + 1 000 000 années

I.E. du Wraith golgoth : 11.23333333/1

Conséquences possibles : le Wraith golgoth se convertit à l'écologisme fondamentaliste. Il anéantit tous les Therians.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Medium nucleus cannon : Un combattant équipé de cette arme bénéficie 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.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 15 P.A.

Wraith golgoth				
				
25	-	14	6	
Châssis		Propulsion		
POINTS DE STRUCTURE	4	2		
Armes de tir				PS
MEDIUM NUCLEUS CANNON (sniper)	9	1/1	-	15/1 2
MEDIUM SONIC CANNON	6	4/0	-	9/1 2

Coût d'une unité de Wraith golgoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	350 P.A.
Relais	355 P.A.
(1) 1 Wraith golgoth dont : 0 à 1 officier	



POLTERGEIST GOLGOTH



Le Poltergeist est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Conçu comme une unité capable de tenir un rôle de commandement et de protection pour les overseers, il offre des capacités antipersonnel optimisées, sans être totalement démunie contre les blindés.

Le Poltergeist utilise d'importantes quantités de nanoresources pour offrir à son utilisateur une puissance de feu très concentrée. Ce type d'assault golgoth est capable de volatiliser une unité d'infanterie en une salve et représente une menace sérieuse pour les recon golgoths, dont il peut aisément détruire les armes ou la propulsion. Cela en fait un excellent chasseur de fantassins, le meilleur de sa catégorie, et une menace réelle pour les blindés.

Le Poltergeist est une alternative séduisante et efficace au Wraith. Il prouve toute son efficacité dans le combat d'infanterie, sans perdre de sa pertinence contre les autres types d'unités.

Coût d'une unité de Poltergeist golgoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	375 P.A.
Relais	380 P.A.
(1) 1 Poltergeist golgoth dont : 0 à 1 officier	

Poltergeist golgoth	
25	-
14	6
Châssis Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE	4 2
Armes de tir	P5
MEDIUM SONIC CANNON (1)	6 4/0 - 9/1 2
MEDIUM SONIC CANNON (2)	6 4/0 - 9/1 2

TACTIQUE

Le Poltergeist est un engin de frappe à moyenne portée. Il est parfaitement adapté à la chasse aux fantassins, grâce à ses armes qui combinent cadence et pénétration en salves d'une terrifiante densité. Grâce à son extrême endurance, il s'approche de ses cibles en se riant des tirs ennemis, y compris les armes antichars de l'infanterie. Si d'aventure un recon golgoth croise son chemin, le front d'onde combiné des deux medium sonic cannons suffit généralement à l'endommager jusqu'au point où il ne constitue plus une menace pour quiconque.

D'autre part, le Poltergeist nécessite moins de nanoresources que les autres golgoths de sa catégorie. Cela permet de le déployer en plusieurs exemplaires : l'infanterie adverse n'a alors plus aucune chance...

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium sonic cannon x 2.

Officier : Grade 1.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 15 P.A.

INCUBUS GOLGOTH



L'Incubus est un système de combat semi-autonome basé sur un châssis moyen de type assault. Conçu comme une unité capable de tenir un rôle de commandement et de protection pour les overseers, il offre des capacités antichars optimisées.

L'Incubus est un scalpel au tranchant parfait, une épée affûtée destinée à trancher exactement ce qu'il faut de l'adversaire afin de le laisser désarmé, offert en sacrifice.

Doté des systèmes multiples et redondants qui ont rendu les assault golgoths tellement solides et populaires, il résiste facilement au feu ennemi. Lorsqu'il riposte, il fait systématiquement mouche, et toujours là où il faut. La fiabilité absolue de ce système de combat en fait un atout pour tous les overseers qui considèrent la guerre comme un art. L'Incubus est fait pour les esthètes du combat qui peignent leurs fresques meurtrières en touches légères et assurées.

TACTIQUE

L'Incubus est le meilleur chasseur de blindés de sa classe. Son efficacité est maximale lorsque tous ses tirs prennent pour cible les marcheurs et les véhicules ennemis. Grâce à la précision du nucleus cannon, il peut détruire les systèmes ennemis les plus gênants. Lorsque la mission comporte des blindés à détruire, l'Incubus peut cibler les systèmes de propulsion. S'il doit protéger les unités qui l'accompagnent, il détruira en priorité les systèmes d'armement des blindés adverses et les porteurs d'arme spéciale.

Une fois tous les blindés adverses neutralisés, l'Incubus peut détruire la chaîne de commandement ennemie en éliminant les officiers les uns après les autres. Aux commandes d'un Incubus, la guerre devient une œuvre d'art.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium nucleus cannon x 2.

Officier : Grade 1.

Équipement

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Medium nucleus cannon : Un combattant équipé de cette arme bénéficie 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.

Coût des officiers

Overseer alpha : + 15 P.A.

	Incubus golgoth					 			
									
	25	-	14	6					
	Châssis			Propulsion					
POINTS DE STRUCTURE	4		2						
Armes de tir									PS
MEDIUM NUCLEUS CANNON (1) [sniper]	9	1/1	-	15/1	2				
MEDIUM NUCLEUS CANNON (2) [sniper]	9	1/1	-	15/1	2				

Coût d'une unité d'Incubus golgoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	350 P.A.
Relais	355 P.A.
(1) 1 Incubus golgoth dont : 0 à 1 officier	

TACTIQUE

DESTRUCTION/THARS

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	675 P.A.
Relais	680 P.A.

(1) 1 Baal golgoth dont : 0 à 1 officier



Le futur



L'EMI grid est le moteur de la civilisation theriane. Sans le flot constant de ce réseau général d'informations et de ressources, jamais les Therians n'auraient été aussi loin dans leur conquête galactique. Sans cette corne d'abondance virtuelle, jamais ils n'auraient abandonné leur humanité. L'EMI grid permet aux Therians d'être à la fois isolés et en osmose avec l'ensemble de leur espèce à travers l'univers.

Chaque Therian est isolé, car ses seuls contacts avec ses congénères sont désincarnés. Chaque Therian vit seul dans son habitat, entouré d'objets nanotechnologiques obéissant à ses moindres désirs, blasé.

Les Therians sont en osmose car l'EMI grid leur permet de partager leurs moindres pensées en une fraction de seconde, d'accéder à toutes les connaissances de leur espèce et de transférer leur conscience de corps en corps. Les forums, espaces de conversation virtuelles et d'échanges de données, leur permettent de communiquer et de communier à travers l'espace et le temps. Quand les moindres désirs sont satisfaits, l'ultime obstacle devient le désir d'autrui.

La philosophie theriane a été autrefois résumée ainsi par un philosophe cypher : « Que ma volonté soit faite. »

01 : DIVINITÉ DIGITALE

— *La Campagne antarctique ? Si j'avais été là, cette misérable planète ne serait plus qu'un souvenir.*

— Overseer alpha Atis-Astarte

Un nombre incalculable de forums therians sont dédiés à la création d'univers virtuels. Leurs administrateurs, les démiurges, conçoivent des univers plus ou moins grands et complexes, pour leur propre plaisir ou pour celui de leurs visiteurs. Aucun forum, cependant, ne parvient à égaler celui nommé « 01 » en termes de fréquentation et de popularité. Dans cet espace virtuel, chaque Therian est un dieu digital capable de passer d'un univers à un autre en un clin d'œil.

Les *battlefields* (champs de bataille) de 01 mettent en scène des arènes ou des reconstitutions de guerres. Les Warriors les plus acharnés s'y affrontent. Les tacticiens rejouent les campagnes du passé et confrontent leurs stratégies à la réalité historique ; d'autres se lancent dans des batailles galactiques qui durent plusieurs siècles et réduisent des systèmes entiers en cendres. Des forums complexes de PVP (*player versus player*, joueur contre joueur) et de PVE (*player versus environment*, joueur contre environnement) établissent le classement des meilleurs seigneurs de guerre therians.

Les *alterworlds* (mondes divergents) sont des simulations de mondes existants où des Cyphers introduisent diverses modifications pour en mesurer les conséquences. Uchronies et autres transgressions temporelles sont le propre de ces univers alternatifs. De telles simulations ont parfois eu une utilisation stratégique dans l'univers réel : l'overseer Urash, démiurge vedette de 01, avait ainsi prédit la victoire écrasante des Therians sur les forces armées d'Ava. Ses prévisions fantasmagiques étaient toutefois bien loin de la réalité : le triomphe annoncé se transforma en cuisante défaite. Depuis, ces considérations militaires sont laissées aux spécialistes du projet Hyperlife (voir plus loin).

Les univers les moins nombreux et les plus délirants de 01 sont les *dreamwebs* (réseaux-rêves), des œuvres singulières où les Web Striders laissent libre cours à leurs élans créatifs. Certains sont de véritables paradis virtuels, si captivants que de nombreux visiteurs n'en sortent jamais. D'autres sont des univers impossibles où les lois de la physique et de la biologie sont profondément altérées. D'autres encore sont des univers vides où l'hôte affronte un être omnipotent et omniprésent dans un jeu de stratégie mortel. En secret, les administrateurs se servent de ces jeux pour tenter de faire émerger une conscience dans l'EMI grid.

Un nombre important de *dreamwebs* ont récemment été fermés au public : la rumeur prétend qu'une entité baptisée Babel, née sur Damoclès, rôde dans le réseau et formate les consciences des utilisateurs. Depuis, la popularité des *dream-*

webs ne cesse de croître : les Therians ne se lassent pas du frisson du danger. De nombreuses expéditions se montent pour traquer Babel : les Cyphers la considèrent comme un virus à éliminer, les Warriors comme un dragon à abattre et les Web Striders comme la possible matérialisation de cette intelligence artificielle qu'ils cherchent depuis toujours. En réalité, Babel hante l'EMI grid en quête de connaissances et absorbe la conscience de ses proies therianes pour forger sa propre personnalité.

HYPERLIFE : LA QUÊTE D'ÉTERNITÉ

— La vie éternelle ? Non, l'hyperlife.

— Overseer omega Tiamat

Hyperlife se place en deuxième position des forums les plus populaires de l'EMI grid, juste derrière 01. Du point de vue des Therians, ce forum politique remarquablement ancien est l'essence du Projet therian : conquérir, rationaliser et contrôler l'univers pour empêcher sa mort et ainsi permettre à ses maîtres, les Therians, d'atteindre l'éternité. Pour beaucoup, Hyperlife est devenu synonyme de Projet therian.

Hyperlife se divise en trois sections qui sont autant de lieux de discussion : H/Past, H/Present et H/Future.

- H/Past regroupe les vérités du passé. Il s'agit essentiellement d'une bibliothèque où l'utilisateur peut consulter les sujets de référence et se renseigner sur les procédures conformes au Projet therian. La logique des thèses exposées est implacable et toute remise en cause est considérée comme contre-productive. H/Past regroupe des overseers débutants,

LE CHANT DE LA GUERRE

/archive. insolite/poltergeist.golgoth
/accès EMI grid : autorisé : overseer.**
/concert_commentaire

J'ai assisté au concert de war-gang-muse-art avec plaisir. Je ne croyais pas que la guerre puisse être si poétique. J'ai découvert la grandeur des affrontements. J'ai compris la musique du combat. Je suis transfiguré. Ces overseers ont créé un concept, une idée nouvelle. Je n'imaginais pas cela possible.

En trois minutes de combat, j'ai vu l'art s'ébaucher, se construire devant moi. La musique est née du fracas des golgoths. Ils ont interprété leur morceau à coup de medium sonic cannon ! J'ai eu de la peine à en croire mes capteurs auditifs !

En revanche, je n'ai pas beaucoup aimé la chorégraphie.

des usagers en quête de règles à suivre et des Cyphers réactionnaires. Les Therians entrent dans H/Past avec des questions et en sortent avec des réponses.

- H/Present est une vraie ruche, le lieu de débat le plus animé d'Hyperlife. Les usagers s'y tiennent informés des dernières avancées du Projet therian. Ils discutent, parfois en temps réel, des problèmes qu'ils rencontrent et des solutions qui peuvent être apportées. Les discussions de fond concernent l'ordre de priorité des prochaines étapes du projet, la juste allocation des ressources et la transmission des informations inédites. H/Present est le lieu où les Warriors viennent se vanter de leurs victoires ; les Cyphers les félicitent et leur indiquent leurs prochains objectifs après de courtes discussions avec leurs congénères.

- H/Future est le lieu où les philosophes et les visionnaires débattent d'une question vitale à leurs yeux : une fois le projet couronné de succès, l'univers soumis et l'omniscience acquise, que feront les Therians ? Les uns veulent bannir le temps car il n'aura plus aucune raison d'être ; les autres veulent préserver certaines races étrangères dans des réserves pour éviter aux Therians de rester seuls et de sombrer dans la décadence. À chaque seconde, dix idées émergent sur le sujet et autant sont closes. H/Future est le repaire incontesté des Web Striders ; l'overseer Tiamat, créatrice et administratrice d'Hyperlife, règne en maître sur l'écheveau du destin therian.



LES TROUPES

Assault golem



18 - 6 5

Arme de tir standard				
NUCLEUS RIFLE	6	1/0	-	6/1

Armes de tir spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1
NUCLEUS GUN	8	1/1	-	14/1

Arme de mêlée				
REAPER BLADES	6	1/0	-	7/1

Arme optionnelle				
NANOSTORMS (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

Storm golem



18 - 6 5

Arme de tir standard				
NANOBLASTER	3	1/1	-	5/1

Armes de tir spéciales				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1
SONIC GUN	5	3/0	-	8/1

Arme de mêlée				
REAPER BLADES	6	1/0	-	7/1

Arme optionnelle				
NANOSTORMS (tir indirect)	0	1/0	1	5/1

Grim golem



18 - 6 5

Arme de tir spéciale				
FLAMER (projection, tir indirect)	(25)	1/0	4	9/1

Armes de mêlée				
REAPER BLADES (1)	6	1/0	-	7/1
REAPER BLADES (2)	6	1/0	-	7/1

Assault medusa



10 - 8 6

Arme de tir standard				
NUCLEUS RIFLE	7	1/0	-	6/1

Arme de tir spéciale				
NUCLEUS GUN	9	1/1	-	14/1

Arme de mêlée				
ELECTROLASH	7	2/0	-	4/1

Assault goliath



18 - 10 5

Armes de tir				
NUCLEUS GUN	8	1/1	-	14/1
SONIC GUN	5	3/0	-	8/1

Bane goliath



18 - 10 5

Armes de tir				
NUCLEUS GUN (1)	8	1/1	-	14/1
NUCLEUS GUN (2)	8	1/1	-	14/1

Succubus golgoth ★



30 - 12 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	3	2
Armes de tir		
LIGHT SONIC CANNON	6 3/0 - 8/1	1
LIGHT VIRUS CANNON (jammer)	5 1/0 - 2+	1

Hekat golgoth ★



30 - 12 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	3	2
Armes de mêlée		
LIGHT GRIM SCYTHE (1)	8 2/0 - 13/1	1
LIGHT GRIM SCYTHE (2)	8 2/0 - 13/1	1

Wraith golgoth ★



25 - 14 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	4	2
Armes de tir		
MEDIUM NUCLEUS CANNON (sniper)	9 1/1 - 15/1	2
MEDIUM SONIC CANNON	6 4/0 - 9/1	2



Incubus golgoth ★



25 - 14 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	4	2
Armes de tir		
MEDIUM NUCLEUS CANNON (1) (sniper)	9 1/1 - 15/1	2
MEDIUM NUCLEUS CANNON (2) (sniper)	9 1/1 - 15/1	2

Poltergeist golgoth ★



25 - 14 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	4	2
Armes de tir		
MEDIUM SONIC CANNON (1)	6 4/0 - 9/1	2
MEDIUM SONIC CANNON (2)	6 4/0 - 9/1	2

Baal golgoth ★

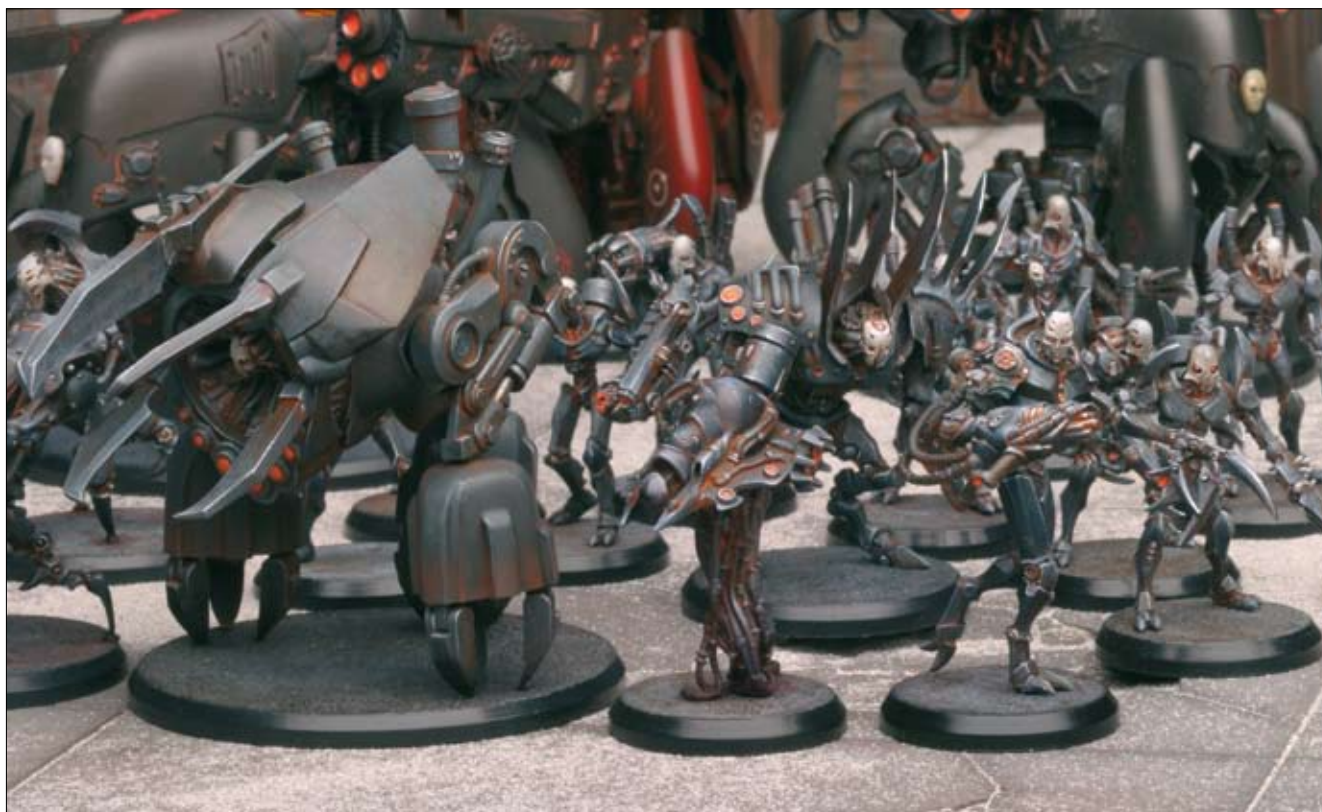


20 - 16 6

Châssis Propulsion

POINTS DE STRUCTURE	5	4
Armes de tir		
HEAVY FLAMER (projection, tir indirect)	(25) 1/0 7 9/1	3
HEAVY PARTICLE ACCELERATOR	8 3/0 - 18/2	3

ARSENAL THERIAN



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.

Gestionnaire avancé de nanoressources : Les routines de blindés utilisées par un overseer aux commandes d'un Baal coûtent un PC de moins.

Heavy 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.

Light grim scythe : Un combattant équipé de cette arme bénéficie de la capacité « Levage ». Lorsqu'il est au contact d'un muret, un Hekat peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

Light virus cannon : Cette arme bénéficie de la capacité « Jammer » :

- Elle ne peut tirer que sur les 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.

Medium nucleus cannon : Un combattant équipé de cette arme bénéficie 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.

Module de brouillage optique : Cet équipement confère la capacité « Camouflage » à l'unité. Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette capacité fonctionne également contre les armes à tir verrouillé.

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

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

ROUTINES D'OVERSEER

Déclencher une routine d'overseer réclame l'usage de PC. Si une routine affecte un déplacement ou un test, son utilisation est déclarée au moment de ce déplacement ou de ce test. Sinon, elle est déclarée au cours de l'activation de l'overseer. Les routines qui ne sont pas instantanées fonctionnent jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

Les routines n'affectent que l'unité de l'overseer, sauf si ce dernier est le commandeur de la compagnie. Elles peuvent alors affecter une unité du même type que lui.

Un overseer peut utiliser chaque routine une fois par activation.

Infanterie

Transfert (1 PC) : Un fantassin de l'unité est remplacé par n'importe quel autre déjà éliminé. Il doit cependant respecter les règles de composition d'unité.

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 30 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de Pénétration ratés.

Reconstruction (3 PC) : Un fantassin de l'unité revient en jeu.

Blindés

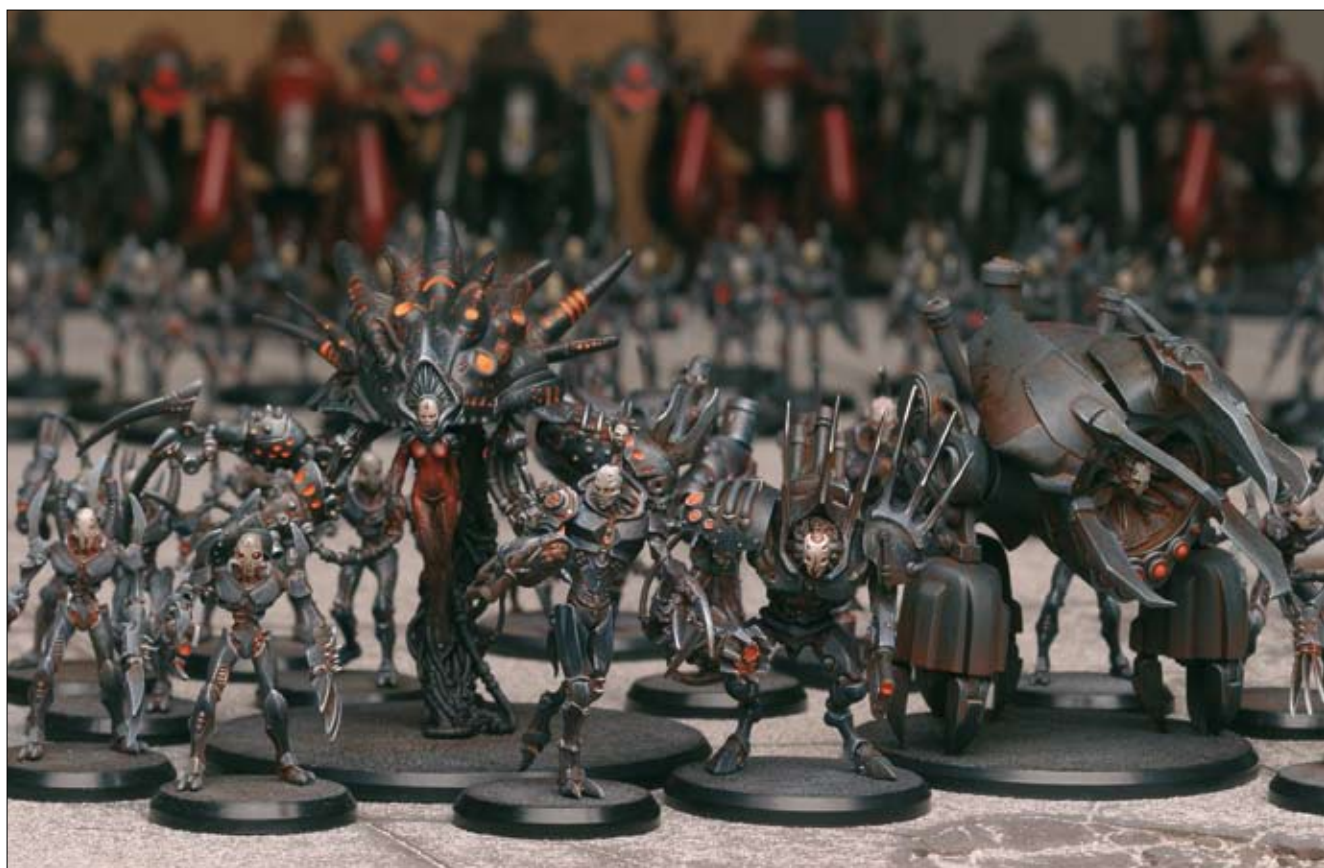
Réparation (1 PC) : Un blindé de l'unité regagne 1 PS. Le blindé et la localisation sont choisis par le joueur.

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 50 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de Pénétration ratés.

Création (4 PC) : Un marcheur de combat de rang 1 apparaît sur le champ de bataille au contact de l'overseer. Il constitue une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. S'il n'y a pas la place pour le déployer cette routine ne peut pas être employée. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Fusion (4 PC) : Le joueur choisit deux marcheurs de combat de son unité de rang identique. Ils sont immédiatement détruits et remplacés par un marcheur de combat intact de rang directement supérieur. Ce dernier est déployé à l'emplacement d'un des deux marcheurs éliminés et forme une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. S'il n'y a pas la place pour le déployer, cette routine ne peut pas être employée. Le joueur doit posséder la figurine pour effectuer le remplacement.



AIDES DE JEU



Les joueurs agissent à tour de rôle au cours d'une partie d'AT-43. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé **joueur actif**. Les autres joueurs sont les **joueurs passifs**. Une fois que le joueur actif a terminé son action, il **passse la main**. Il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.

TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

Tableau de résolution universel

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...

La table de résolution universelle permet de déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par les combattants.

Pour résoudre une action, on détermine sa **valeur d'action** (généralement une caractéristique) et sa **difficulté**. La description des différentes actions indique quels nombres utiliser.

On effectue ensuite la soustraction « **valeur d'action – difficulté** ». Le résultat détermine la colonne à lire dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.



L'action est un échec. Aucun dé n'est lancé.



L'action est réussie. Aucun dé n'est lancé.

LIGNE DE VUE

Des obstacles peuvent empêcher une unité de voir certains de ses adversaires. Un combattant dispose d'une **ligne de vue** sur un élément lorsqu'il peut le voir.

Lorsqu'un décor en deux dimensions est utilisé (un poster de jeu, par exemple), la ligne de vue est déterminée en reliant par des lignes imaginaires les bords de la base du combattant à ceux de l'élément visé.

- Si une de ces lignes ne rencontre aucun obstacle, la cible est visible.
- Si toutes les lignes rencontrent un obstacle, la cible ne peut pas être prise pour cible.

Lorsqu'un décor en trois dimensions est utilisé (un container, un muret, etc.), on adopte le point de vue du combattant qui agit en se plaçant au niveau de la figurine qui le représente sur la table de jeu pour déterminer si oui ou non il peut voir sa cible. S'il la voit, même partiellement, il dispose d'une ligne de vue ; l'action est résolue comme si la cible était visible.

Attention ! Les fantassins font cependant exception à cette règle : ils ne bloquent jamais les lignes de vue.

En cas de litige, il faut se référer à la Taille indiquée sur la carte de références. Une figurine dont la Taille est inférieure ou égale à celle de l'obstacle est complètement dissimulée derrière celui-ci ; si sa Taille est supérieure d'un point, elle est visible.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie dure un certain nombre de tours de jeu. Ce nombre peut être défini par la mission ou par les joueurs eux-mêmes. Un tour de jeu se divise en trois phases.

1 – Phase tactique (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 54).

Les joueurs déterminent dans quel ordre ils joueront leurs unités et décident lequel d'entre eux joue le premier.

2 – Phase d'activation (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 56).

Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Les combattants progressent sur le champ de bataille, tirent sur leurs ennemis et les engagent au corps à corps.

3 – Phase de contrôle (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 72).

Les joueurs font le bilan des objectifs en cours de réalisation. Tenir des points stratégiques permet d'appeler des renforts !




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.



compagnie	p.A.
armée	p.A./Assaut
Faction	p.A./renfort

Section #[illegible]Section #[illegible]