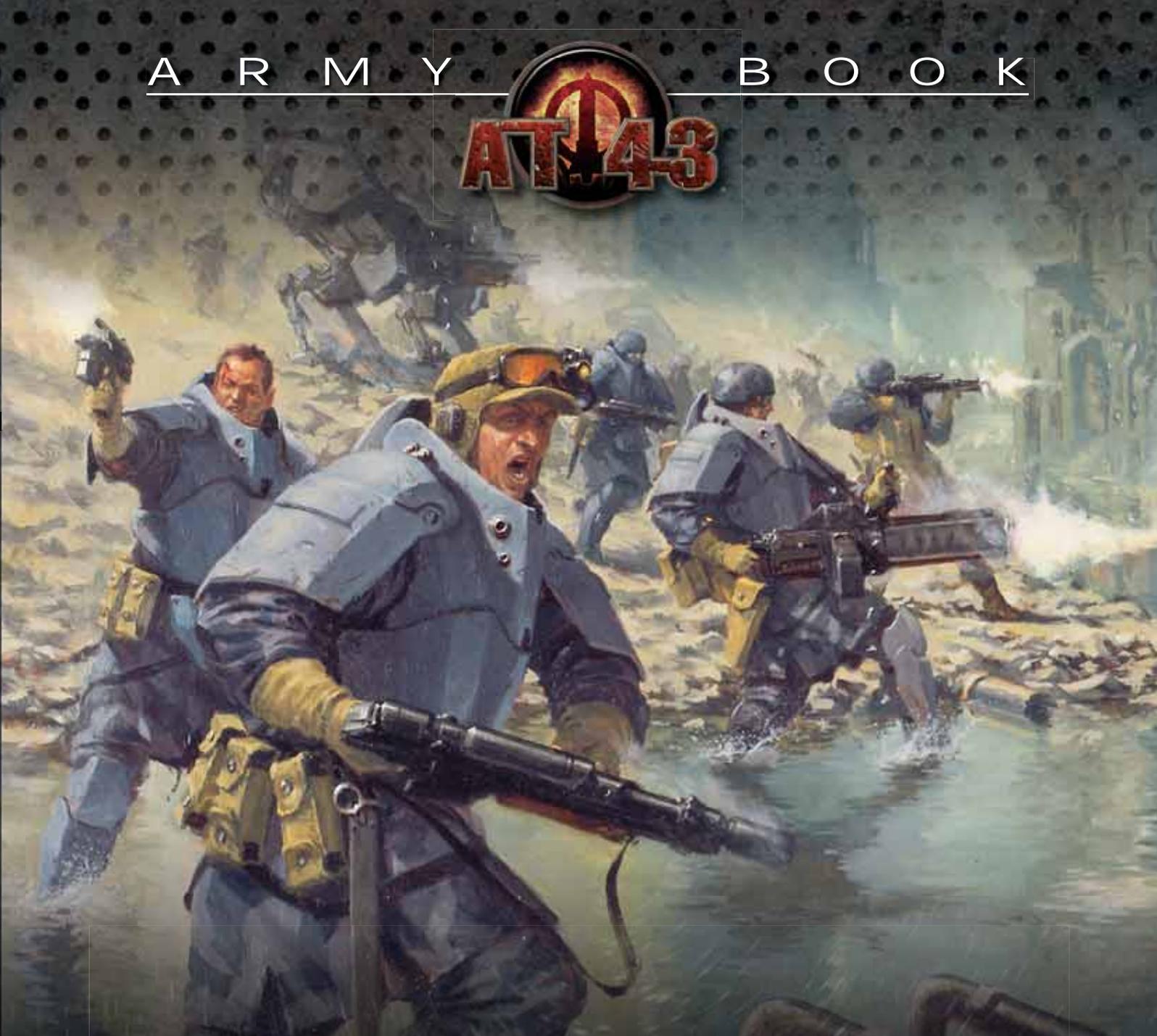


A R M Y

B O O K



U.N.A



RACKHAM®



« Nul n'échappe à la guerre ! »



« On est pas des putains
de veinards, on est juste
les meilleurs ! »



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, 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, William Mordefroy, 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, Martin Grandbarbe et Sébastien Picque.

Décors

Vincent Fontaine

Photographe

Jean-Baptiste Guiton

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®.

Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine.

AT-43® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM

44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham.fr

www.AT-43.com

www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2007. tous droits réservés.

DÉPÔT LÉGAL : février 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 prêt à jouer pour AT-43 !



SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4

LES U.N.A. 5

Histoire d'Ava.....	6
Vivre dans les U.N.A.....	11
Ava, capitale galactique.....	14

LES WHITE STARS 17

Central Command.....	20
M.Ind.....	22
Union.....	24
Sergeant A. Borz.....	26
Captain H. Newton.....	28
Colonel G. Stark.....	30
L'infanterie.....	32
Star troopers.....	34
Steel troopers.....	36
Wing troopers.....	38
Shock troopers.....	40
Steel TacArms.....	42
Shock TacArms.....	44
Jam TacArms.....	45
Les blindés.....	46
Fire Toad.....	47
Fire Toad « Light Prince ».....	48
Fire Toad « Iron Rain ».....	49
Fire Toad « Lancelot ».....	50
Defender's Snake.....	51
Defender's Snake « Cobra ».....	52
Defender's Snake « Cobra M8 ».....	53
Fire Crawler.....	54

LE FUTUR. 55

Les agences.....	56
------------------	----

ANNEXES 58

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



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 !

UNITED NATIONS OF AVA

Les United Nations of Ava mènent l'humanité sur la route du progrès, de la réussite et de la prospérité. Les U.N.A. se sont fondues en une puissante entité politique dans leur lutte fratricide contre la dictature Red Blok. Leur unité s'est forgée aux feux de l'invasion morphos et a été trempée dans le froid des profondeurs de l'espace, là où les envahisseurs assemblent leurs machines de mort.

Trois factions fournissent à l'armée des U.N.A., les White Stars, tout ce qui est nécessaire pour défendre le bon droit et la supériorité des United Nations of Ava.

- Central Command dirige les armées White Stars et les mène à la victoire.

- Le Military-Industrial Complex ou M.Ind équipe les glorieux soldats U.N. en puissantes technologies de combat.

- Union, surnommé Syndicate par ses ennemis, rassemble les contingents de défenseurs de l'ordre et de la liberté qui proclameront la grandeur des idéaux U.N. partout dans l'univers.

Être citoyen des U.N.A., c'est intégrer les défenseurs du Bien au sein de la plus avancée des puissances humaines. Rejoindre les White Stars, c'est devenir le protecteur invincible de cette philosophie. Équipés des dernières réalisations de la technologie humaine, les White Stars démontrent chaque jour un peu plus que la liberté est la plus puissante des armes.

VOUS N'ÊTES PAS UN JOUEUR DES U.N.A. ?

Prenez votre temps et tremblez !

Car apprendre par cœur les secrets et les caractéristiques que contient cet *Army Book* ne vous suffira pas pour être capable de vaincre les U.N.A. C'est un bon début, mais pour triompher d'un tel adversaire, il faut... jouer !

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Les U.N.A. vous ouvrent les dossiers secrets sur leurs forces armées. Elles vous révèlent dans ces pages tout ce qu'il y a à savoir sur l'armée qui a triomphé des morphos et qui a défendu victorieusement Ava contre les hordes collectivistes du Red Blok. Vous trouverez dans cet *Army Book* comment et pourquoi on devient les meilleurs !

Dans la première partie, Les U.N.A., vous trouverez les informations indispensables pour comprendre les United Nations of Ava, la patrie des meilleurs soldats de l'univers. Par le menu :

- Le chapitre « Histoire d'Ava » explique d'où vient la société idéale qui régent la moitié d'Ava ;
- Vivre dans les U.N.A. expose à quel point les citoyens de cet état fédéral galactique sont libres et heureux de l'être ;
- Ava, capitale galactique présente les principales planètes qui ont rejoint les U.N.A.

Dans la deuxième partie, Les White Stars, vous aurez droit à un exposé complet de la plus puissante machine de guerre de la galaxie. Par le menu :

- Les chapitres CentCom, M.Ind et Union complètent les possibilités de construction de compagnie en offrant trois armées thématiques inédites.
- Trois authentiques héros ouvrent la présentation des troupes U.N. Ces femmes et ces hommes mènent les meilleurs à la victoire. Il s'agit des célèbres sergent Borz, captain Newton et colonel Stark.
- Une présentation de l'infanterie (unités régulières, unités d'élite et scaphandres de combat) est détaillée dans les pages suivantes, car dans les U.N.A., chaque soldat est un héros, chaque combat une victoire !
- Enfin, les meilleurs blindés U.N. livrent leur secret : les agiles recon striders, les terribles assault striders et bien entendu les stupéfiants support striders.

La troisième partie révèle les orientations politique et scientifique des U.N.A. grâce à une présentation des agences qui participent à l'effort de guerre sur Ava : exploration de la galaxie, contact avec des civilisations étrangères et nouvelles voies de développement technologique.

Vous trouverez dans les Annexes un résumé de l'arsenal U.N., une feuille de compagnie et un résumé des règles qu'il vaut mieux avoir à portée de main lorsqu'on se prépare à jouer à *AT-43*.

Bref, l'*Army Book : U.N.A.* fera de vous l'un des meilleurs !

An aerial view of a futuristic city with a mix of modern and classical architecture. In the foreground, a large, green, terraced area with winding paths and trees is visible. In the background, a dense cityscape with various skyscrapers and a prominent tall, thin monument (resembling the Washington Monument) is visible under a cloudy sky. The text "Les U.N.A." is overlaid in the center.

Les U.N.A.



Histoire d'Ava

LES ORIGINES

Des siècles durant, Ava a été divisée en une multitude de nations séparées de leurs voisins par les barrières de la culture, de la langue et le poids de l'Histoire. Toutes partagent cependant le mythe d'une civilisation antique très avancée qui a mystérieusement disparu. Cette civilisation a laissé derrière elle des pyramides cyclopéennes, couvertes de fresques. Ces bas-reliefs se sont révélés être des schémas expliquant des concepts scientifiques et des formules mathématiques. Certaines de ces inscriptions sont élémentaires, d'autres bien plus avancées...

Dès BT-2000, des hommes se sont spécialisés dans leur recherche, amassant les rumeurs et les légendes dans l'espoir de découvrir les secrets des anciens. De BT-2000 à BT-1000 environ, l'écriture, l'alphabet, l'astronomie et les mathématiques découlent principalement des indications déchiffrées sur les flancs de ces pyramides. Vers BT-750, les grandes nations d'Ava commencent à employer des groupes de chercheurs spécialisés dans la recherche et l'étude de ces vestiges. Des expéditions internationales parcourent Ava pour mettre à jour ceux qui, trop isolés ou trop difficiles d'accès, ont conservé intacts leurs secrets. Dans ce domaine, l'expédition Coleman de BT-377 a apporté une contribution décisive.

Aux alentours de BT-500, les Avans découvrent que ces pyramides sont creuses et parviennent à y entrer. Personne ne comprend toutefois l'utilité des blocs énormes qui en encom-

brent le volume intérieur, ni où mènent les puits insondables que les parsèment. Tout au plus imaginent-ils que ce sont des ouvertures naturelles, peut-être des sources de chaleur qui permettent de maintenir une température agréable dans ces édifices titanesques.

NAISSANCE DES U.N.A.

En BT-377, l'expédition Coleman découvre au pôle Sud, l'une des dernières zones encore inexploitées, la pyramide de Hamrun. Les scientifiques de l'expédition trouvent à l'intérieur de véritables trésors scientifiques, dont sept machines très évoluées, qu'ils baptisent « méduses » en raison de leur apparence singulière.

Les hommes de l'expédition comprennent que cette technologie risque de changer le cours de l'Histoire. Ils dissimulent leur découverte et rédigent le manifeste des United Nations of Ava, qui prône un nouvel âge d'harmonie et de progrès pour l'humanité. Ils présentent ensuite leur rapport à leurs gouvernements respectifs.

En BT-376, après des mois de négociation, les gouvernements décident de cacher la découverte de l'expédition Coleman à la population et créent l'agence Morningstar, un organisme international chargé d'étudier la technologie de Hamrun dans le plus grand secret. Grâce à leurs travaux, Ava connaît plusieurs révolutions industrielles dans les décennies qui suivent.

En BT-250, l'influence de Morningstar devient suffisamment importante pour remplir un de ses objectifs : l'union des principales nations d'Ava en une structure politique unique. Ainsi naissent les U.N.A., à partir d'une version révisée du manifeste. Le symbole de l'agence Morningstar, l'étoile de l'aube, devient l'emblème de cette fédération.

En BT-223, les U.N.A. organisent le premier vol spatial. S'ouvre alors une ère de progrès sans précédent.

En BT-199, le premier vol interstellaire découvre une planète habitable, Hadès, et revient porteur des espoirs les plus fous. Hadès est extraordinairement riche en minerais, bien que son activité volcanique la rende difficile à coloniser. Cela n'entame pas pour autant l'enthousiasme des U.N.A. : en BT-192, une première expédition coloniale est lancée, marquant le début de la conquête galactique.

En BT-155, la suprématie des U.N.A. est telle que les derniers pays indépendants les rejoignent. Le rêve de Coleman est réalisé : toutes les nations d'Ava sont unifiées au sein d'un gouvernement fédéral unique. La centralisation des ressources d'Ava permet d'accélérer la colonisation de la galaxie.

En BT-147, l'agence Muse établit le premier contact avec les Cogs, premier peuple spatial rencontré par les Avans. De fructueux échanges économiques et scientifiques sont mis en place. Ce nouveau marché rétablit la prospérité des U.N.A. et d'Ava en dépit des formidables ressources réclamées par la conquête galactique. Depuis lors, bien que d'autres espèces non-humaines aient été découvertes, aucune n'a établi de relations au-delà des contacts les plus superficiels, à l'exception des Karmans.

CONTRE LE RED BLOK

Jusqu'en BT-12, les U.N.A. poursuivent leur objectif d'unification. Les U.N.A. sont alors établies dans de nombreux systèmes stellaires et sont à la tête d'un véritable empire, basé sur une puissante économie et sur l'enthousiasme des foules pour la colonisation. Certes, les conditions de vie dans les colonies sont difficiles, mais les colons jouissent en contrepartie d'une totale liberté sur les planètes nouvellement découvertes. Cette époque est celle des pionniers, de l'audace et des possibilités illimitées, valeurs mises en avant par le gouvernement pour faire oublier une réalité parfois très dure.

Hadès, la première de ces colonies, est un monde jeune, encore en formation. C'est une planète de lave et de volcans, à la beauté fascinante et dangereuse. À cette époque, des industries lourdes, notamment dans le domaine de l'armement, y sont installées en nombre. Les colons les plus entreprenants y ont brillamment réussi et ont construit une société riche et

puissante. Une vaste population d'ouvriers travaille à exploiter les ressources minières d'Hadès. Toutefois, la différence considérable de niveau de vie entre ces élites et les simples employés des innombrables mines fait naître un mouvement de contestation. Les malversations de certains cadres sont montées en épingle par les agitateurs et le mouvement prend rapidement de l'ampleur. Les mineurs provoquent des grèves et des manifestations de plus en plus violentes à mesure que leurs revendications sont ignorées.

Hadès est un symbole, la première colonie établie par les U.N.A. Il n'est pas question pour la fédération de laisser un petit groupe de contestataires excités compromettre son avenir. Si la minutieuse organisation qui permet à la population d'Hadès de survivre sur ce monde impitoyable devait être bouleversée, cela pourrait faire vaciller l'ensemble des U.N.A. L'armée intervient donc avant qu'il ne soit trop tard et réprime violemment les émeutes. Dans un premier temps, l'agitation s'apaise. Toutefois, les mouvements de révolte n'ont pas été matés.

UN PEU DE CHRONOLOGIE

- BT-377 L'expédition internationale Coleman découvre les ruines de la pyramide de Hamrun.
- BT-376 Création de l'agence Morningstar.
- BT-250 Création des U.N.A. Capitale : New Eden.
- BT-223 Premier vol spatial.
- BT-199 Premier vol interstellaire.
- BT-192 La conquête galactique commence.
- BT-155 Les U.N.A. achèvent d'unifier Ava.
- BT-147 L'agence intergouvernementale Muse établit un premier contact avec les Cogs.
- BT-12 Début de la révolution sur Hadès.
- BT-10 La contre-offensive d'Hadès échoue.
- BT-9 Une partie des nations composant les U.N.A. se rebellent. Naissance du Red Blok et de Frontline. Amendement de la constitution des U.N.A. pour accueillir les gouvernements extra-planétaires au sein de la fédération.
- BT-4 La flotte des Therians est repérée à 1,2 al d'Ava.
- BT-3 Les Therians débarquent sur les pôles d'Ava.
- BT-2 Les Therians déclenchent la machine de l'apocalypse.
- BT-2 à BT-1 . . . Cataclysme sur Ava.
- BT-0/AT-1 Début du nouveau calendrier. Muse prend contact avec les Karmans.
- AT-1 Campagne antarctique.
- AT-31 Les grèves industrielles.
- AT-39 L'année des escarmouches. De nombreuses offensives limitées sont lancées par le Red Blok.
- AT-39 Le débarquement de Nowhere.
- AT-40 Grandes manœuvres White Stars.
- AT-41 Bataille de Proserpina.
- AT-43 L'Opération Damoclès est lancée. Ouverture d'une ambassade karmane à New Eden.

BT : *Before Trauma* (avant le Trauma)

AT : *After Trauma* (après le Trauma)

Pour échapper à la répression, ils sont passés dans la clandestinité et se sont organisés en secret. Ils créent une nouvelle idéologie, le collectivisme, qui prône une redistribution équitable des ressources par un gouvernement central. Cette perspective est très séduisante sur ce monde où la mort frappe régulièrement ceux que la réussite n'a pas mis à l'abri du danger.

Cette doctrine se répand à toute allure, y compris parmi les forces militaires en charge de la protection de la planète.

Un énorme mouvement révolutionnaire lance bientôt une offensive générale. Les combats sont brefs et violents, et s'achèvent sur la victoire des révolutionnaires. En BT-12, la chute d'Hadès est consommée.

Les U.N.A. ne peuvent rester sans réagir pendant que l'une de ses plus riches colonies industrielles fait sécession. Les ressources d'Hadès et sa valeur de symbole historique sont bien trop importantes.

La contre-offensive d'Hadès est alors lancée. C'est un désastre militaire pour les White Stars, l'armée des U.N.A., qui découvrent à leurs dépens la difficulté d'une guerre interstellaire. Repoussées avec de lourdes pertes, les forces expéditionnaires ne parviennent qu'à sauvegarder le gros de leur armée et doivent faire retraite sans avoir obtenu le moindre résultat.

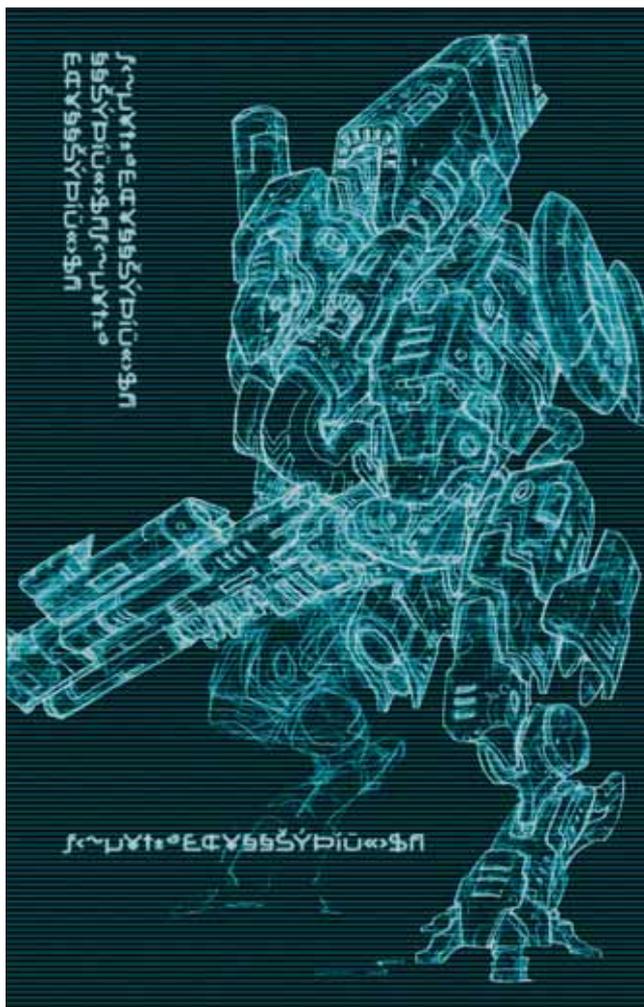
Cette victoire des insurgés lance définitivement le mouvement collectiviste. De nombreuses colonies d'Ava le rejoignent bientôt, réclamant leur indépendance. Afin d'officialiser son existence, ce mouvement se choisit un nom. Le Red Blok est né.

Les U.N.A. tentent de prendre contact avec d'autres espèces non-humaines, espérant obtenir au moins des Cogs un soutien en retour des relations commerciales qui avaient été établies en BT-147. Toutes refusent cependant de s'impliquer dans des affrontements idéologiques qui ne les concernent pas et auxquels elles n'entendent rien.

En BT-9, le front se stabilise : les U.N.A. prennent la mesure de la menace que représente le mouvement révolutionnaire. En réponse, elles modifient leur constitution. Les colonies, qui aspiraient à être reconnues comme des nations à part entière et à faire partie des U.N.A., sont désormais représentées dans le gouvernement. Contrairement au Red Blok, assemblage hétéroclite de gouvernements turbulents, les U.N.A. construisent une fédération interplanétaire où tous reconnaissent le rôle central du monde mère, Ava. À partir de ce moment, le nom des « United Nations of Ava » prend son sens interstellaire moderne.

À partir de BT-9, les blocs durcissent leur position et se lancent dans des entreprises de séduction tous azimuts, avec pour objectif final la destruction de l'idéologie ennemie. Le Red Blok reprend à son compte l'argumentaire des U.N.A. et le développe avec plus de succès. Il parvient rapidement à convaincre une partie des nations d'Ava de le rejoindre. Front-line, le Collectif Local d'Ava, est constitué.

C'est une terrible défaite idéologique pour les U.N.A., qui ripostent en initiant la guerre antirévolutionnaire, un affrontement curieux fait d'escarmouches et de petites batailles aux enjeux limités. Cette guerre perdure jusqu'en BT-0, lorsque l'invasion theriane et le Trauma bouleversent la donne.



PREMIER CONTACT

En BT-4, les U.N.A. détectèrent des objets artificiels inconnus approchant d'Ava. Aucune des espèces non-humaines rencontrées auparavant n'avait manifesté plus qu'une indifférence polie pour les Avans, à l'exception notable des Cogs, et aucune n'avait manifesté d'agressivité.

Cette approche directe d'une espèce inconnue engendra donc autant d'espoir que de crainte. Puis les Therians débarquèrent. Ils choisirent des zones isolées, notamment les pôles. Leur intérêt se concentrait sur ces ruines que les hommes croyaient issues d'une antique civilisation disparue. Tous durent se rendre à l'évidence, cependant : ces ruines n'étaient ni des ruines, ni issues d'une culture avane.

Les machines dont les explorateurs n'avaient pu déterminer la fonction révélèrent leur nature lorsque leurs maîtres therians les mirent en marche, en BT-2. Des tempêtes apocalyptiques se déclenchèrent, suivies de tremblements de terre, d'éruptions volcaniques et de phénomènes électromagnétiques cataclysmiques. Ava tremblait et ruait dans l'étreinte monstrueuse d'une technologie qui la contraignait à changer d'orbite, à changer de vitesse de rotation et sans doute, à terme, à exploser comme un fruit trop mûr.

Des milliards d'habitants d'Ava moururent. Les U.N.A. conclurent en hâte une trêve avec le Red Blok pour chasser les Therians, avant que tous les Avans ne soient exterminés et la planète anéantie.

La Campagne antarctique, en AT-1, fut le point culminant de cette union. Dans un premier temps, seul le Red Blok lança ses forces. Les états-majors des U.N.A. et du Red Blok, qui nourrissaient encore une profonde méfiance l'un pour l'autre, ne coopéraient que très imparfaitement. En outre, les plus graves effets des bouleversements climatiques frappaient surtout le Red Blok, laissant les U.N.A. relativement indemnes. Elles pouvaient se permettre d'attendre afin de préparer l'offensive, tandis que le Red Blok devait réagir tant qu'il le pouvait encore.

Des hordes de soldats révolutionnaires, soutenues par d'innombrables véhicules blindés, se heurtèrent aux machines de combat therianes. Les Therians semblèrent tout d'abord débordés par l'ampleur des moyens déployés. Toutefois, le Red Blok encaissa des pertes si graves que son offensive ralentit progressivement, menaçant même d'être arrêtée par la résistance farouche des machines therianes. Les monstrueux golgoths commencèrent à apparaître ici et là. Ils semblaient invulnérables et semaient la panique tandis que les golems, assemblés à la hâte, massacraient les soldats fatigués et démoralisés par centaine.

Les forces armées du Red Blok découvrirent également que les Therians ne se battaient pas seuls : des créatures simiesques, les Karmans, se battaient à leurs côtés.

Les U.N.A. entrèrent alors dans la danse. Mieux préparées, elles avaient eu le temps d'étudier leur ennemi et d'en analyser les faiblesses. Les White Stars enfoncèrent les points les plus faibles des défenses therianes. Plus rapides, mieux équipés, ils pénétrèrent profondément dans les installations des enva-

hisseurs. Deux événements inattendus précipitèrent la victoire des forces coalisées d'Ava. Premièrement, la machine de l'apocalypse s'arrêta inexplicablement, sans que ses maîtres parviennent à la remettre en marche. Ensuite, les overseers therians virent les forces des U.N.A. au seuil de leurs quartiers d'habitations et prirent peur. Ils rembarquèrent dans leurs engins et repartirent d'où ils venaient. Derrière eux, ils laissaient une planète en ruine, dévastée par leur machine de l'apocalypse, et des milliards de morts. Ils laissaient également un trésor de matériel militaire qui allait bouleverser durablement la technologie des U.N.A. comme celle du Red Blok.

LE POIDS DU TRAUMA

Le traumatisme

En dépit de l'euphorie qui suivit la victoire, la situation d'Ava était loin d'être réjouissante. Des millions d'individus avaient tout perdu et dépérissaient faute d'un toit et de nourriture. La planète s'apaisait lentement mais était encore secouée par des éruptions volcaniques, des tremblements de terre et des tempêtes.

Le pire, toutefois, était le traumatisme psychologique qui affectait les survivants. Les Avans erraient, en proie à la confusion et à la folie, victimes d'un profond sentiment d'impuissance face aux soubresauts de leur planète et à l'incommensurable supériorité technologique des Therians. La géographie avait été bouleversée, des gouffres et des montagnes étaient apparus, des régions entières avaient été rayées de la carte. Même les durées du jour et de l'année avaient été altérées. Le jour ne durait plus désormais que vingt-quatre heures au lieu de vingt-huit, et l'année ne comptait plus trois cent vingt jours, mais trois cent soixante-cinq. Plus que tout, c'est la perte de



ces repères immuables qui plongèrent les Avans dans l'abattement et la dépression. La vie quotidienne dut être réorganisée de fond en comble. Les U.N.A., moins touchées que le Red Blok par les cataclysmes therians, en prirent l'initiative. Elles créèrent un nouveau calendrier, basé sur le premier jour où l'espoir était réapparu, le jour du déclenchement de la Campagne antarctique par le Red Blok. Elles recalculèrent les dates et s'efforcèrent de redonner à tous les Avans les repères qu'ils avaient perdus, leur permettant au moins de vivre avec le souvenir du Trauma, sinon de le surmonter. Elles firent appel aux colonies et ces dernières, dans un élan de solidarité sans précédent, offrirent leurs ressources sans compter afin d'aider leur planète mère.

Ce fut la première année après le Trauma, AT-1. Cela allait également être le dernier exemple de coopération entre les U.N.A. et le Red Blok.

La fin de l'alliance

Le premier motif de discorde entre les deux blocs politiques concerna la reconstruction d'Ava. Frontline avait encaissé le gros des dommages causés par les Therians et les morts dues à la guerre et aux cataclysmes avaient saigné sa population. De leur côté, les U.N.A., grâce à leur engagement plus tardif, sortaient sans trop de dommages de l'affrontement. Le Red Blok proposa par conséquent un vaste projet de reconstruction écologique. Les U.N.A. refusèrent de participer à un chantier aussi monumental sans un minimum de concertation. Le Red Blok le lança donc unilatéralement en puisant dans les ressources offertes par les colonies.

Leur second sujet de désaccord porta sur les machines de l'apocalypse. Le Red Blok souhaitait les détruire, purement et simplement. Les U.N.A., alléchées par les découvertes technologiques qu'elles faisaient sur les engins de guerre therians, voulurent au contraire en étudier le fonctionnement.

En AT-3, les deux camps sont revenus à la même situation qu'en BT-2. Des escarmouches éclatent un peu partout, initiées par le Red Blok. Jusqu'en AT-31, les escarmouches succèdent aux avancées technologiques. Chaque camp fortifie sa position dans l'attente d'une offensive qui ne vient pas. Il faudra attendre trente années avant que le Red Blok ne rouvre les hostilités.

En AT-31, des agents infiltrés parmi les ouvriers des industries d'armement des U.N.A. lancent un vaste mouvement de grève, espérant reproduire les conditions qui avaient permis le soulèvement d'Hadès. Curieusement toutefois, les U.N.A. cèdent sur presque toutes les revendications des ouvriers, tuant dans l'œuf la contestation. Les agents du Red Blok, après avoir tenté de prendre le contrôle de prototypes de support walker développés par le M.Ind, sont tous appréhendés ou tués. On ne plaisante pas avec les prototypes ultrasecrets...

En AT-39, une série sans précédent d'incidents frontaliers est déclenchée par les Forces révolutionnaires, l'armée du Red Blok. Là encore, cette stratégie est un échec : les White Stars réagissent, mais ne prennent aucune initiative. Croyant voir dans cette inertie une marque de faiblesse, le Red Blok lance plusieurs attaques à la hâte : ce sont les défaites de

Nowhere et de Proserpina. Dans les deux cas, la résistance héroïque des White Stars combinée à l'utilisation de nouveaux marcheurs de combat permet de repousser les Forces révolutionnaires avec une aisance déconcertante.

Les U.N.A., lancées dans un programme d'armement d'une portée exceptionnelle, visant à créer une défense sol-espace, ont acquis une avance décisive dans la technologie spatiale. La raison de cette orientation ? Un petit monde, dont la course tranquille le dirige droit sur Ava, a été repéré. Une anomalie spatiale, baptisée Damoclès, détectée par le programme de surveillance « Sentinel » des U.N.A. : les Therians sont de retour.

43 ANS APRÈS LE TRAUMA

Les U.N.A. sont conscientes que leur offensive sur Damoclès est un tournant décisif, non seulement dans leur histoire, mais aussi dans l'histoire de la galaxie, voire de l'univers.

Le Red Blok a découvert à son tour l'existence du monde-usine. Il abandonne les escarmouches et assemble de puissantes flottes de combat.

Les Karmans, qui avaient combattu avec les Therians pendant le Trauma, ont pris contact avec Muse pour ouvrir une ambassade à New Eden, la capitale U.N., sur Ava.

Les Cogs ont intensifié leurs achats de ressources naturelles, comme si leur industrie s'emballait.

Les Therians eux-mêmes deviennent plus agressifs et abandonnent progressivement leur attitude passive.

Dans d'autres secteurs de la galaxie, de puissantes civilisations ont lancé leurs propres flottes de combat et s'apprêtent à entrer dans la danse de guerre et de destruction que le Trauma a initiée. L'univers, en moins de cinquante années, a atteint un point critique : désormais, nul ne peut plus échapper à la guerre !





VIVRE DANS LES U.N.A.

Vivre dans les U.N.A., c'est la possibilité de briller au firmament de la réussite. Be a star.

– Slogan des U.N.A.

Née de la conquête spatiale, la fédération interplanétaire des U.N.A. s'étend constamment mais menace parfois de se déchirer. Elle perdure néanmoins, car ses citoyens sont tous liés par des valeurs fondamentales et par une façon de vivre commune. Cet idéal collectif, le *stardust principle**, et ce mode de vie, le *U.N. way of life*, sont les fondations des U.N.A., celles qui leur permettent de prospérer dans les étoiles !

STARDUST PRINCIPLE

La colonisation de l'espace a confronté les habitants d'Ava au défi le plus incroyable de leur histoire. Elle a mis à l'épreuve leur volonté et la cohésion de leur société. Pourtant, Ava a relevé le défi et la conquête spatiale a offert de nouvelles perspectives à ses habitants : dans les étoiles, tout devient possible. Et comme la colonisation nécessite d'importantes ressources humaines, tous les Avans peuvent participer à cette fantastique entreprise. C'est l'essence du *stardust principle*.

Selon ce principe, tous les êtres humains portent en eux l'étincelle de leur réussite. Parce qu'ils naissent tous égaux, la réussite de l'un d'entre eux est accessible à tous les autres. L'ascension sociale et les triomphes du quotidien ne sont qu'une question de volonté et de travail ; le bonheur devient un choix.

La société des U.N.A. s'appuie sur ce *stardust principle*. Par conséquent, elle se doit de permettre à chaque individu de réaliser son potentiel. Pour cela, les libertés de l'individu doivent être garanties : celle d'entreprendre, mais aussi celles d'apprendre, de penser et de s'exprimer. Les institutions et les gouvernements réglementent ces libertés, non pour assurer l'ordre public, mais bien pour favoriser la réussite. Les citoyens des U.N.A. ne sont pas individualistes ; ils sont patriotes. Ils sont heureux de vivre dans une société qui leur permet de s'épanouir et fiers des principes sur lesquels sont bâties les U.N.A. Ils sont même prêts à se battre pour eux !

* *principe de la poussière d'étoile*

Le *stardust principle* tire son nom d'une réalité physique concrète : chaque individu porte en lui une part de matière stellaire. D'une certaine façon, chacun est une poussière d'étoile. Résolument tournée vers l'espace, la société U.N. associe les étoiles à un avenir radieux.

C'est aussi pour cela que l'invasion theriane fut un traumatisme terrible, indépendamment des cataclysmes. Pour la première fois, les étoiles n'étaient plus synonymes de bonheur ni de rêve, mais de cauchemar. Censées contenir la promesse du bonheur pour chaque individu, elles avaient à la place vomi des hordes de monstres impitoyables. Cela a remis en cause les fondements même de la société U.N. Il a fallu toute la détermination et le talent des responsables politiques et militaires pour que les U.N.A. se relèvent de ce Trauma. Heureusement, la victoire sur les Therians et, plus tard, l'exploitation de leur technologie redonnèrent confiance aux Avans dans le *stardust principle* : même face à ces terribles adversaires, les humains avaient trouvé en eux la force de réussir !

U.N. WAY OF LIFE

La vie quotidienne dans les U.N.A est très différente selon la planète considérée. Distantes de plusieurs années-lumière, celles-ci sont toutes uniques et imposent des contraintes particulières à leurs habitants. Pourtant, rassemblés par les mêmes valeurs, ces derniers bénéficient partout du même mode de vie.

Les villes des U.N.A. s'étendent sur de vastes superficies, chaque quartier étant relié aux autres par de grandes autoroutes et des couloirs aériens. Ce choix d'urbanisme permet de construire d'innombrables maisons individuelles ou des immeubles d'appartements aux dimensions humaines. Ces habitations s'organisent en cercles concentriques autour des grands centres commerciaux et des quartiers d'affaires, où les gigantesques gratte-ciels sont parfois si haut qu'ils plongent dans l'obscurité les rues et les bâtiments voisins. Le plus bel exemple de cette architecture n'est autre que la capitale des U.N.A., New Eden, située sur Ava.

Dans ces grands ensembles urbains, les gens se déplacent en voiture ou, pour les plus aisés, dans leur G-car, utilisant des couloirs aériens réglementés et surveillés par Union. Ces véhicules, ainsi que le mobilier et les appareils électroménagers, sont construits avec des matériaux et des technologies issus de la conquête spatiale. Il est possible de transporter son téléphone avec soi, d'envoyer des images à l'autre bout de la planète et de voir à la télévision ce qui se passe dans d'autres systèmes stellaires. Dans les U.N.A., tout le monde est un peu astronaute !

La semaine, les citoyens se consacrent à leur carrière professionnelle. Tandis que certains s'affairent dans les gigantesques immeubles de bureaux, d'autres travaillent d'arrachepied dans les grands chantiers de la colonisation spatiale. Profondément égalitaire, la société U.N. offre les mêmes opportunités d'emploi aux femmes qu'aux hommes.

Le week-end, et à chaque fois qu'ils en ont l'occasion, les citoyens s'octroient du bon temps et pratiquent de nombreux loisirs : télévision, shopping, vacances, etc. Basée autant sur la propriété que sur les libertés individuelles, la société U.N. regorge d'occasions de dépenser son argent, alimentant ainsi la machine économique interplanétaire.

Malheureusement, tous les habitants des U.N.A. ne profitent pas du *U.N. way of life*. Pour certains, la machine s'est grippée. Sans travail, et donc rapidement sans foyer, ces laissés-pour-compte du *stardust principle* errent dans les grandes agglomérations, véritables fantômes urbains que les cadres dirigeants peuvent consciencieusement ignorer en volant à quelques centaines de mètres du sol dans leurs luxueuses G-cars.

LE GOUVERNEMENT DES U.N.A.

Les citoyens des U.N.A. désignent les représentants planétaires qui siègent à l'Assemblée et les sénateurs qui composent le Sénat. Les premiers représentent la population elle-même. Leur nombre est proportionnel à la population de chaque planète. Les seconds représentent les gouvernements planétaires. Leur nombre est le même pour chaque planète. Si ces deux institutions disposent de pouvoirs législatifs à peu



près équivalents, c'est l'Assemblée seule qui désigne le président des U.N.A. Ce dernier forme un gouvernement, qui doit être approuvé par l'Assemblée.

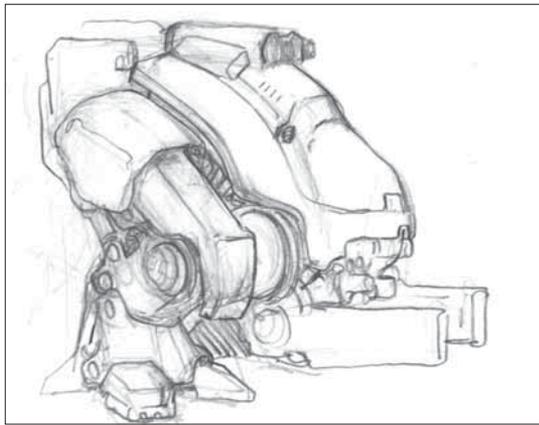
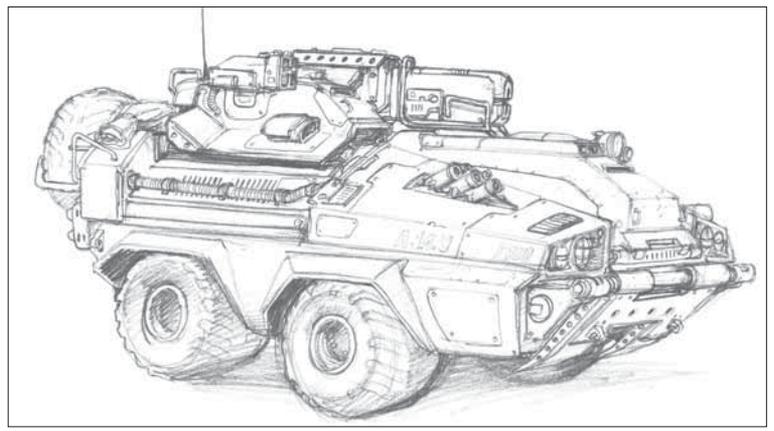
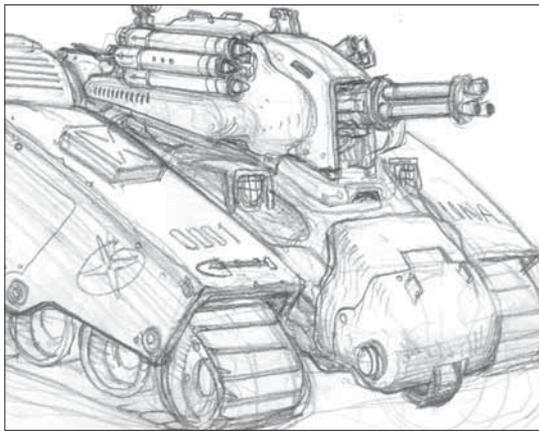
Les élections sont organisées à l'échelle galactique, selon un système très complexe qui permet d'être sûr que tous les scrutins ont lieu simultanément à travers la galaxie. Au cours de ces vingt-quatre heures standard, les U.N.A. entières vivent au même rythme. Bien que l'organisation de ces scrutins soit un cauchemar pour Union, ces moments sont l'occasion pour les citoyens de renforcer leurs liens avec le reste de la fédération.

L'actuel président, Helena Archer, est une femme à poigne, ancienne militaire de CentCom. Elle n'hésite pas à prendre des décisions difficiles voire controversées (l'autorisation d'utiliser des bombes à fragmentation, en violation de certains traités, par exemple). Ce courage confine parfois à l'obstination : le président Archer refuse catégoriquement de s'allier au Red Blok pour combattre les Therians. Toutefois, des rumeurs font état de pourparlers secrets pour obtenir une certaine coordination des troupes sur le terrain contre les Therians.

Chaque planète est dirigée par un gouvernement local élu par ses

habitants. En principe, ces gouvernements fédérés jouissent d'une large autonomie. Toutefois, le gouvernement des U.N.A. dispose d'une influence croissante sur ces gouvernements planétaires : aide à l'effort de guerre (taxes, orientation de la production industrielle), contrôle de l'opinion, enrôlement des volontaires, etc. D'autre part, certaines planètes sont d'anciennes colonies qui n'ont acquis que récemment le statut de nation autonome. Celles-ci sont encore fortement soumises au gouvernement fédéral.

En raison de l'état d'urgence instauré après le débarquement sur Damoclès, les mécanismes démocratiques des U.N.A. sont aujourd'hui altérés. Tant que cet état perdure, le président est automatiquement issu des rangs de CentCom. L'Assemblée se contente d'approuver sa nomination au lieu de le choisir. Le gouvernement formé par le président souffre des mêmes carences démocratiques. Les ministères de l'industrie et des finances, notamment, sont désormais automatiquement attribués à des membres du M.Ind.



AVA, CAPITALE GALACTIQUE

La conquête spatiale est pour les U.N.A. un élément fondateur, qui a offert à ses citoyens leurs doctrines fédératrices : le *stardust principle* et le *U.N. way of life*.

Débutée en BT-192, elle n'a jamais ralenti depuis, même lors de l'invasion d'Ava par les Therians.

L'agence Muse est chargée de l'exploration spatiale et des prises de contact avec les civilisations rencontrées. Son premier et son seul réel succès a été, en BT-147, l'établissement de relations commerciales avec les Cogs, lorsqu'une colonie de ce peuple a été découverte.

PREMIERS CONTACTS

Au total, l'agence Muse a rencontré neuf autres civilisations, dont sept qui ont accès au voyage spatial. Jusqu'à présent, seules trois d'entre elles ont interagi avec la civilisation avane : les Cogs, les Therians et les Karmans.

BT-147 : Les Cogs

La première civilisation étrangère rencontrée a été celles des Cogs, lorsque l'agence Muse a découvert l'une de leurs colonies. Il a fallu de nombreuses années d'observation avant de réussir à communiquer avec cette espèce fondamentalement étrangère.

NOUS VENONS EN PAIX

- Analyser le niveau de civilisation. Distinguer les civilisations pré-spatiales des civilisations capables de voyager dans l'espace ;
- Aucune consigne particulière pour les civilisations pré-spatiales ;
- Les civilisations spatiales doivent être approchées prudemment, mais sans intentions hostiles ;
- Les civilisations ne doivent pas être considérées comme hostiles à priori ;
- Les civilisations ne doivent pas être considérées comme amicales à priori ; (*cette consigne a été ajoutée en AT-1*)
- En cas d'affrontement, se retirer et analyser ce qui a mené au conflit ;
- Tenter avant tout d'échanger des connaissances scientifiques.

Les Cogs, un peuple pacifique, ont inspiré aux explorateurs des U.N.A. leur procédure de contact avec les civilisations étrangères (cf. encadré). La naïveté de cette procédure a été fortement ébranlée lors de l'invasion d'Ava par les Therians.

Les Cogs possèdent une civilisation très avancée, qui ressemble suffisamment à celle des Avans pour justifier des échanges de ressources naturelles et de concepts scientifiques. Ils recherchent de grandes quantités de matières premières et ne voient pas d'inconvénient à partager, en échange, leurs connaissances et leurs technologies.

Aucune autre approche (culturelle, philosophique, etc.) ne les a intéressés jusqu'à présent.

BT-3 : Les Therians

Les Therians n'ont pas permis d'appliquer les directives de l'agence Muse. Ils ont attaqué Ava sans avertissement et n'ont jamais répondu aux tentatives de négociation.

Les autopsies d'overseers, effectuées par des agences gouvernementales secrètes, ont révélé que le code génétique des Therians était extrêmement proche de celui des Avans : les morphos sont probablement une branche jumelle, technologiquement plus avancée, de l'humanité ! Il est certain, en tout cas, que les pyramides attribuées à une civilisation avane disparue ont été construites par les Therians, dans le but d'altérer profondément Ava, voire de la détruire.

L'écriture avane, inspirée des formes découvertes sur les pyramides, a été traduite sans effort par les Therians. De même, les échanges de données therians ont pu être interceptés et traduits par les scientifiques avans.

BT-0 : Les Karmans

Les premiers Karmans furent rencontrés lors de la Campagne antarctique. Par la suite, les U.N.A. ont déployé des efforts importants pour prendre contact avec ce peuple. Vers la fin d'AT-1, l'agence Muse est enfin parvenue à engager le dialogue.

Il est rapidement apparu que l'homme partage beaucoup avec les Karmans. Leur langage a été facilement analysé et peut désormais être traduit.

LES MONDES U.N.

Installé à New Eden, le Sénat et l'Assemblée des U.N.A. regroupent les représentants de soixante-sept planètes. La plupart d'entre elles n'ont qu'un seul représentant à l'Assemblée, tant leur population est restreinte. Toutefois, quelques-unes sont particulièrement prospères.



Zeus

Zeus est un monde aride et rocheux, couvert de lichens foncés et de rocs dénudés. La majeure partie de sa surface est laissée à l'état sauvage. La faune et la flore y sont rares mais très agressives.

Les formes de vie locales sont réputées pouvoir se nourrir de n'importe quelle matière organique.

Très riche en minerais, Zeus est toutefois peu industrialisée en dehors des exploitations minières. Toutes les matières premières extraites repartent avec les vaisseaux de transport de troupes de CentCom, tandis que ces derniers déversent les contingents de nouvelles recrues venues s'entraîner. Zeus est en effet une immense école de guerre qui forme des femmes et des hommes venus de tous les mondes des U.N.A. De ce fait, Zeus est devenue la base opérationnelle officielle de CentCom.

Zeus est officiellement un monde démocratique, mais le pouvoir est en réalité aux mains des généraux qui dirigent CentCom. Le gouvernement local n'a qu'une influence symbolique et la majorité de la population est composée de militaires.



Héphestos

Héphestos est le cœur industriel des U.N.A.

Cette planète est couverte d'immenses usines destinées à répondre à la demande, toujours croissante, d'armes et de matériel militaire pour les U.N.A. L'écosystème, déjà déficient lorsque les premiers explorateurs

ont découvert la planète, a totalement décliné depuis. Seules quelques zones très favorisées ont été sérieusement dépolluées et réaménagées. Le Trauma a toutefois fait prendre conscience qu'une planète n'était pas indestructible, et une part croissante de l'opinion soutient les efforts de réhabilitation globale d'Héphestos.

Héphestos est une démocratie parlementaire. Son gouvernement doit toutefois de plus en plus souvent obéir au M.Ind, qui en a fait sa base d'opérations.



Hermès

Hermès serait un vrai paradis s'il n'avait pas une gravité très élevée. Ses habitants sont généralement trapus.

Hermès est le monde de la culture et de l'information. Il abrite les plus prestigieuses écoles administratives ainsi que des formations profession-

nelles aussi variées que renommées. La planète est également réputée pour la qualité et la fiabilité de sa presse, qui forme un véritable pôle de pouvoir, capable de faire chanceler les gouvernements planétaires. Enfin, Hermès est le cœur judiciaire des U.N.A. Pour toutes ces raisons, Union en a fait sa base d'opération officielle.

Malheureusement, ceux qui n'ont pas les moyens de payer l'inscription dans les prestigieuses écoles d'Hermès n'ont aucune chance de réussir. Ils sont condamnés aux travaux les plus rebutants, au mépris et à l'exclusion, et tombent presque systématiquement dans le crime. Hermès abrite par conséquent les organisations criminelles les plus violentes et les plus puissantes des U.N.A. Ses prisons reçoivent en outre les criminels les plus dangereux et les plus puissants de Syndicate, la face sombre de Union.



Munchyland

Cette petite planète est tout juste assez massive pour abriter la vie. Son orbite est parfaitement régulière, si bien qu'un printemps permanent y règne. Le principal intérêt de ce petit paradis est un parc d'attractions gigantesque qui a donné son nom à la planète. On

y trouve toutes sortes de distractions : cabines de simulation de pilotage high-tech, qui permettent de revivre les combats de marche ; champs de bataille pour rejouer « grandeur nature » les célèbres victoires des White Stars ; stages commandos pour vivre le quotidien des vaillants soldats U.N. pendant quelques heures ; et bien sûr, d'innombrables hôtels de luxe, grandes roues, trains fantômes et autres casinos.





Téthys

Téthys est un monde aquatique qui doit sa réputation à sa faune et à sa flore, d'une exceptionnelle richesse. On prétend qu'à elle seule, cette planète nourrit plus de six autres mondes, alors que sa colonisation est loin d'être achevée.

Ses ports, tant spatiaux qu'océaniques, sont donnés en modèle dans les U.N.A. L'efficacité de ses docks spatiaux en a fait l'un des nœuds du trafic spatial des U.N.A. Une puissante flotte de combat y stationne en permanence, afin de protéger le commerce local.



Corral

Corral est une planète à la masse élevée et au relief accidenté. Elle est célèbre pour ses canyons vertigineux et ses vastes plaines de poussière : aucune autre planète n'offre des paysages aussi majestueux. Malheureusement, Corral n'a aucune autre ressource, ce qui a sérieusement entravé son développement. Elle abrite une population dotée d'un esprit d'indépendance farouche et d'une volonté de fer.

Corral a fourni quelques-uns des plus grands soldats U.N. : le space marshal Sanchez, entre autres, en est originaire.

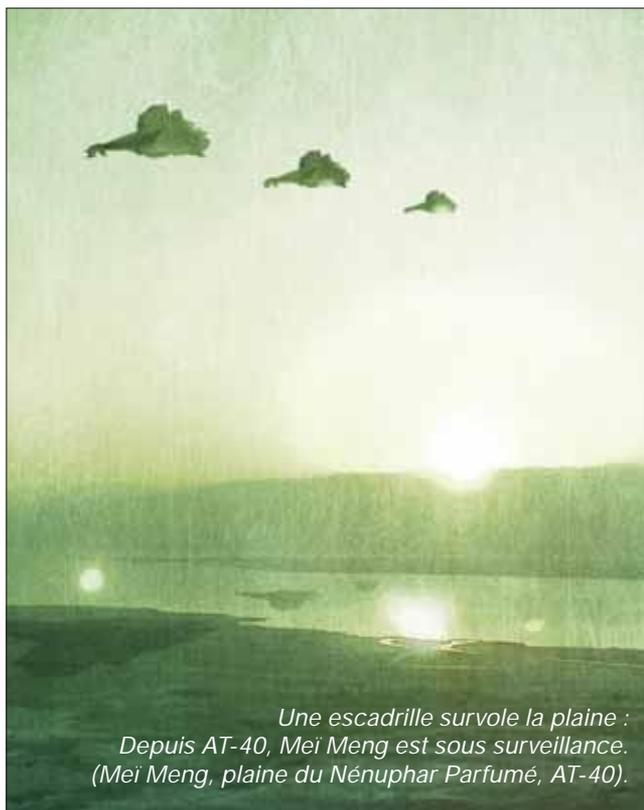


Mei Meng

Mei Meng est une planète colonisée avant l'hégémonie des U.N.A., une des rares colonies créées par un état n'appartenant pas à la fédération. Après avoir rejoint volontairement les U.N.A., ce monde sans histoire est devenu la proie, ces dernières décennies, d'une

lutte idéologique entre le Red Blok et les U.N.A. De nombreux mouvements « spontanés », largement soutenus par le Red Blok, y ont éclos.

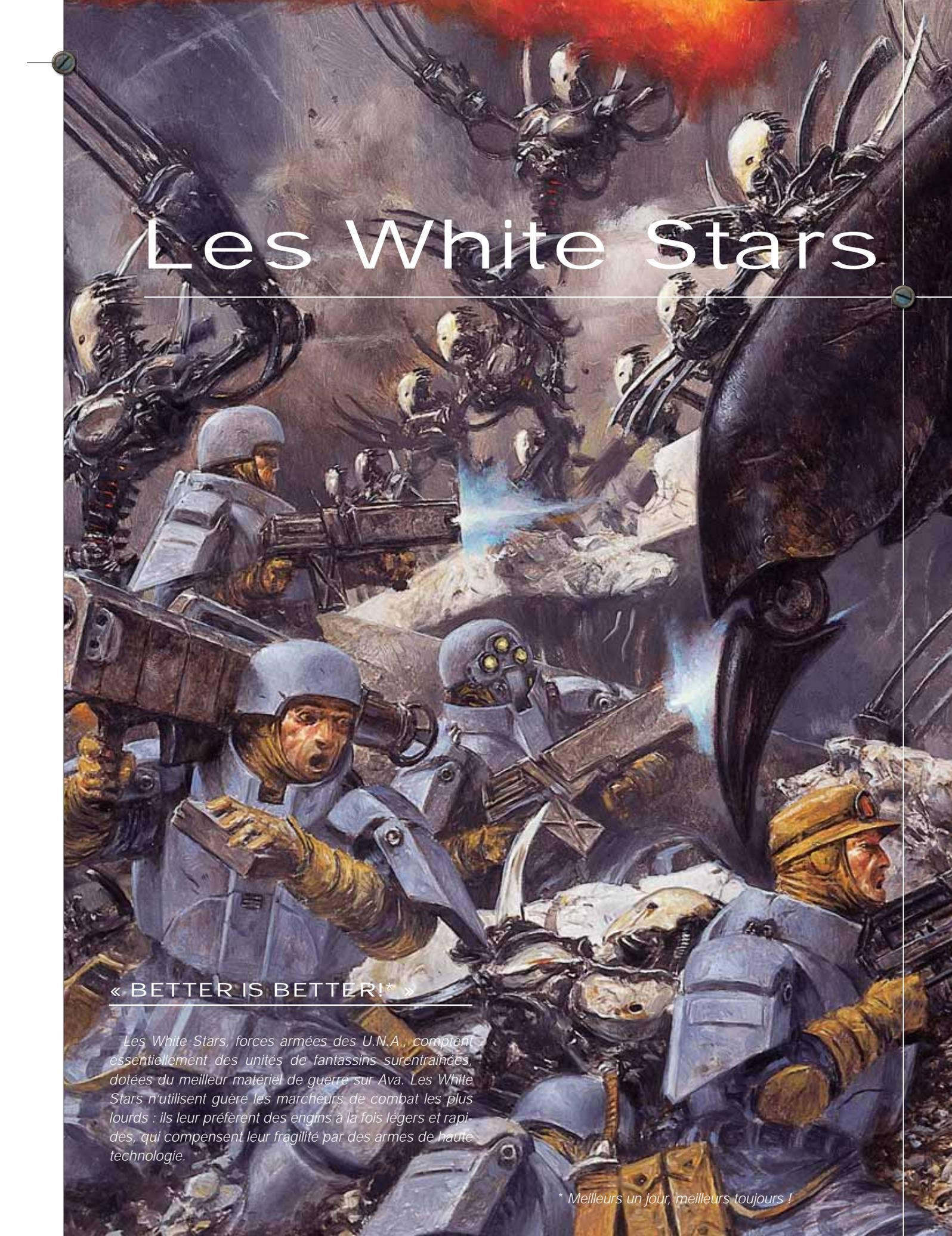
Mei Meng est le monde d'origine de la célèbre éditorialiste de l'*Ava Daily*, Nina Hoi.



Une escadrille survole la plaine : Depuis AT-40, Mei Meng est sous surveillance. (Mei Meng, plaine du Nénuphar Parfumé, AT-40).



La patrouille est de retour ! (Corral, camp d'entraînement WSBC 124, AT-22).



Les White Stars

« BETTER IS BETTER! * »

Les White Stars, forces armées des U.N.A., comptent essentiellement des unités de fantassins surentraînées, dotées du meilleur matériel de guerre sur Ava. Les White Stars n'utilisent guère les marcheurs de combat les plus lourds : ils leur préfèrent des engins à la fois légers et rapides, qui compensent leur fragilité par des armes de haute technologie.

* Meilleurs un jour, meilleurs toujours !

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

Schéma de section U.N.A. :

- 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 (★/★★/★★★) ou unité de véhicules (★/★★/★★★)

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

LES OFFICIERS

Les officiers White Stars ont les mêmes caractéristiques de combat que les autres membres de leur unité.

Ils sont en revanche dotés de capacités de commandement particulières, qui dépendent de leur grade. Il existe six grades, un pour les combattants standard (0) et cinq pour les officiers :

Grade 0 : Private (Pvt.)

➤ Grade 1 : Sergeant (Sgt.)

➤➤ Grade 2 : Master sergeant (Msgt.)

➤➤➤ Grade 3 : Lieutenant (Lt.)

➤➤➤➤ Grade 4 : Captain (Cpt.)

➤➤➤➤➤ Grade 5 : Colonel (Col.)

LES OFFICIERS WHITE STARS

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Sergeant	1	3	0
Master sergeant	1	4	1
Lieutenant	2	5	2
Captain	4	7	2
Colonel	5	9	3

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 commandeur (cf. La phase tactique, AT-43 : Règles du jeu) de la compagnie.

Unités de réserve

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

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts (PR) gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de 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.

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.

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

Officiers de renfort

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

LES UNITÉS

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

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

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

Composition d'une unité

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

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

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

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

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

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

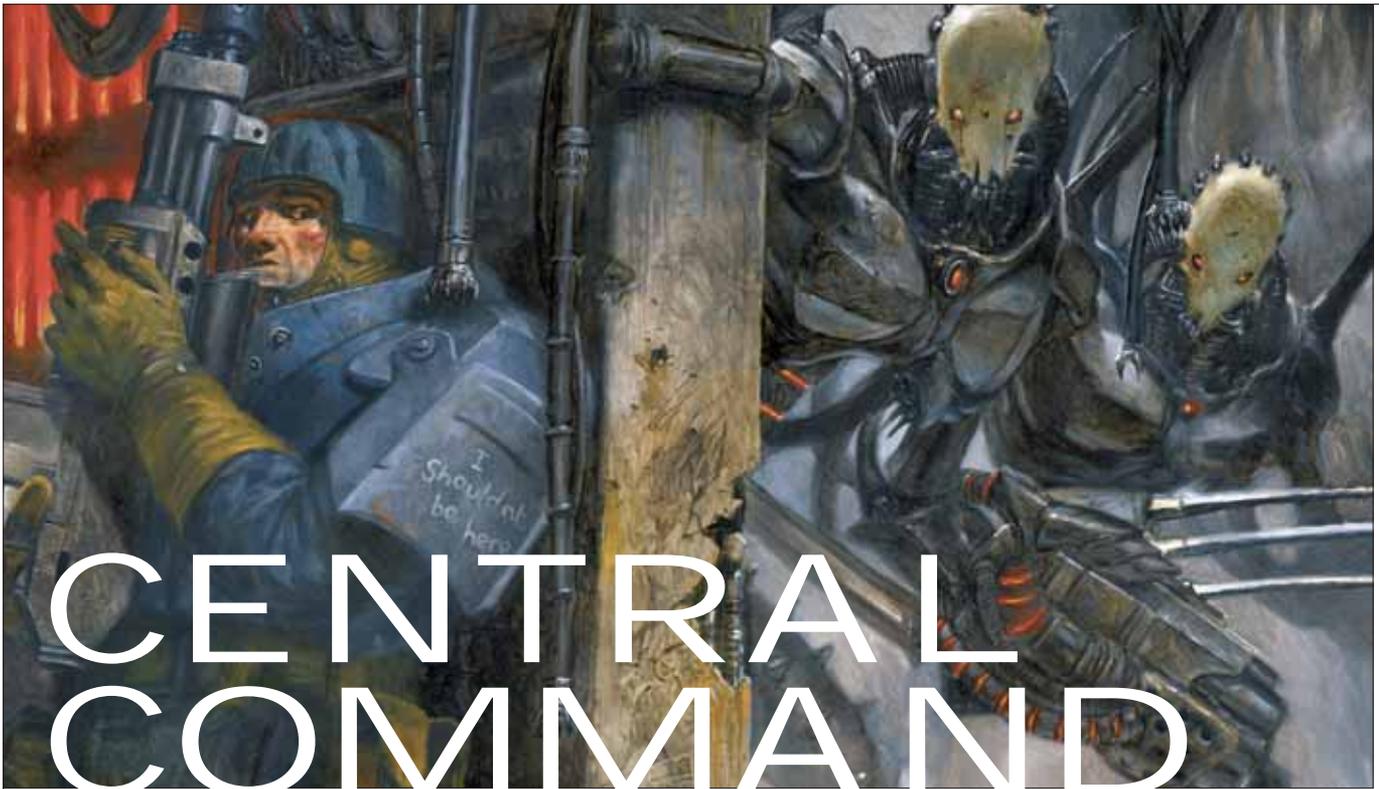
- **Officier** : Les grades autorisés pour l'officier de l'unité, si elle en possède. Un officier remplace un combattant standard et son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Tableau « Coût d'une unité »

- **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'effectif standard et de l'effectif maximum. Ce tableau précise également le nombre de porteurs d'arme spéciale et de spécialistes en fonction de l'effectif. Pour avoir plus d'un porteur d'arme spéciale, une unité doit être à effectif maximum. La plupart du temps, l'unité coûte le même nombre de P.A. quelle que soit l'arme spéciale choisie. Lorsque ce n'est pas le cas, les surcoûts sont indiqués selon le type d'arme spéciale.

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





CENTRAL COMMAND

« La victoire : le bon mouvement au bon moment. »
– Devise de CentCom.

COMMANDER !

Coordonner, équiper et entraîner la meilleure armée au service de l'humanité, pour ensuite la mener à la victoire : telle est la mission de Central Command (CentCom). Sous sa supervision, les U.N.A. entraînent les meilleurs soldats et développent le meilleur matériel... CentCom est une machine à vaincre et elle fonctionne à plein régime !

En raison de l'état d'urgence provoqué par la guerre sur Damoclès, CentCom gère de nombreux aspects de la vie des U.N.A., sous la direction ferme et bienveillante du président Archer. CentCom dirige directement les forces armées (air, mer, terre, espace), les services de renseignements et les agences de contre-espionnage. Chaque jour, CentCom procède à des analyses statistiques et stratégiques. Ses officiers établissent des plans et des protocoles pour répondre aux besoins des U.N.A., mais également pour parer à toute éventualité : catastrophe naturelle, conspiration interplanétaire, sécession politique, etc. CentCom met également au point les règlements et les règles d'engagement des White Stars et de tous les corps d'armée. Enfin, cet organisme décide de la stratégie militaire des U.N.A. et envoie des directives à tous les commanders White Stars, que ceux-ci soient sous le contrôle opérationnel de CentCom ou pas. Le QG de CentCom est installé sur Ava, à proximité des bâti-



ments abritant les institutions politiques des U.N.A. Les relations entre CentCom et ces instances politiques sont très étroites : la stratégie militaire influe souvent sur la politique intérieure et réciproquement. De nombreux officiers de CentCom sont politiciens autant que militaires ; la carrière du président Archer démontre à quel point il est facile de passer de l'un à l'autre.

La plupart des officiers qui composent l'état-major sont des hommes intègres. La guerre qu'ils mènent contre le Red Blok et contre les Therians est vitale pour la défense de la liberté et des valeurs des U.N.A., valeurs auxquelles ils sont sincèrement attachés. Malheureusement, les promotions de leurs subordonnés sont de plus en plus souvent obtenues grâce aux appuis politiques, à la corruption et au népotisme.

Cette nouvelle génération d'officiers parvenus veut créer un pouvoir central fort et immuable afin de concentrer le pouvoir entre ses mains. Ces deux tendances, défenseurs de la juste cause des U.N.A. et ambitieux assoiffés de pouvoir, s'opposent de plus en plus violemment.

ORGANISATION

État-major général, CentCom est une organisation gigantesque, tentaculaire, parcourue par bien des courants de pensée. Il tire le meilleur de chacun : volonté de puissance, ambitions infinies, défense d'idéaux supérieurs, toutes les motivations trouvent à s'employer pour construire l'inflexible machine de guerre des U.N.A.

Cette institution titanesque est construite autour de l'état-major des U.N.A., composé des chefs d'état-major de chaque branche de l'armée, notamment le space marshal Sanchez, et du président Archer. Comme cette dernière est elle-même issue de CentCom, les réunions de l'état-major se déroulent sans accroc et CentCom fonctionne comme une machine bien huilée.

L'état-major coordonne les différents départements, qui gèrent chacune des activités de CentCom. Ces départements contrôlent des installations, des bureaux et des garnisons à travers tout l'espace contrôlé par les U.N.A. Chaque département est composé, à tous les échelons, de militaires et de civils.

CentCom contrôle la majorité des troupes des U.N.A. Dans l'esprit de bien des citoyens, CentCom est l'armée des U.N.A. Les fameux White Stars, notamment, sont en théorie sous le contrôle direct de l'état-major afin de pouvoir être déployés rapidement partout dans la galaxie.

Toutefois, il existe de nombreuses unités militaires, même au sein des White Stars, qui ne sont pas sous le contrôle de CentCom. En effet, la plupart des planètes des U.N.A. disposant de garnisons constituent des administrations militaires indépendantes. D'autre part, lorsqu'une opération dure longtemps ou est trop éloignée du territoire des U.N.A., un officier supérieur en est nommé responsable ; cet officier n'est pas subordonné aux directives de CentCom. Enfin, la taille de CentCom et les innombrables ramifications de ses activités rendent impossible un contrôle central absolu ; par conséquent, le commandement de certains secteurs et de certaines unités armées est délégué à M.Ind et à Union.

Cette confusion est parfois mise à profit par des officiers malintentionnés qui pervertissent le fonctionnement de CentCom. Satisfaits de leur situation au sein de l'armée et du pouvoir que leur confère l'état d'urgence, ils travaillent à faire perdurer cette situation. Leurs manœuvres politiciennes fragilisent le contrôle de CentCom sur l'armée et permettent aux autres institutions, étrangères à ces conflits, de gagner davantage de pouvoir.

TROUPES

CentCom a bâti la meilleure des armées en se fondant sur la philosophie des U.N.A. : « *Better is better !** ». Les directives de CentCom visent à tirer le meilleur de troupes bien entraînées et supérieurement équipées. Pour l'état-major, une chaîne de commandement efficace et des troupes bien préparées sont les clefs de la victoire. Ces directives préconisent donc en priorité le déploiement des troupes d'élite des U.N.A. : steel troopers, wing troopers et shock troopers.

* « *meilleurs un jour, meilleurs toujours !* »

JOUER CENTCOM

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. Seuls les schémas de section de CentCom bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc 16*).

Atout CentCom : Lors de la constitution des compagnies, chaque unité peut transformer gratuitement un combattant standard en sergent.

Inconvénient CentCom : Une unité dépourvue d'officier doit effectuer un test de Moral à chacune de ses activations.

Schéma de section :

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

! *Choix prioritaire*

Force est de reconnaître que, dans le contexte d'une fédération interplanétaire très étendue, cette doctrine est particulièrement adaptée. En mettant l'accent sur les troupes d'élite, les U.N.A. sont en effet capables d'engager l'ennemi sur n'importe quel front en déployant un minimum d'hommes et de matériel. Cette stratégie permet de couvrir plus efficacement le territoire sans trop disperser la flotte spatiale des U.N.A. En outre, la logistique de CentCom en est grandement facilitée. Toutefois, certains experts militaires prétendent que la guerre contre le Red Blok est dans une impasse à cause de cette doctrine : les troupes d'élite, peu nombreuses, supportent mal les longs engagements et ne parviennent pas à occuper le terrain efficacement. Il leur est par conséquent difficile d'éliminer totalement la menace collectiviste. Persuadé que cette situation est due aux espions et aux agitateurs du Red Blok plutôt qu'à une déficience des troupes d'élite, CentCom maintient ses directives. Composé et dirigé par des officiers de carrière, CentCom connaît la valeur d'une hiérarchie efficace. Les officiers supérieurs en charge de la composition des compagnies sont incités à inclure un commandeur de grade captain ou plus dans chaque compagnie et un lieutenant dans chaque section. Ce principe s'étend à tous les niveaux de CentCom : absolument toutes les unités de White Stars sont commandées par un officier. La médaille a son revers : cet encadrement omniprésent étouffe l'esprit d'initiative des hommes de troupe et ces derniers paniquent facilement lorsque leur officier tombe au combat. En ce qui concerne les blindés, CentCom est fidèle à la tradition des U.N.A. et privilégie les recon striders (Fire Toad et variantes) à tout autre modèle de marcheur. Toutefois, les assault striders et les support striders sont parfois nécessaires à la victoire. CentCom déploie généralement un de ces monstres mécaniques lorsque l'engagement est d'envergure, typiquement lorsque plus d'une section est envoyée au combat.



M.IND

« *In steel we trust.* »⁽¹⁾

– *Devise du M.Ind*

Aujourd’hui, le M.Ind a perdu de vue les idéaux qui ont présidé à sa création. Il ne soutient plus l’effort de guerre par patriotisme mais par appât du gain.

PRODUIRE !

Plus d’armes, plus de machines, plus d’équipements, toujours plus performants : le M.Ind (Military-Industrial Complex) a été formé pour supporter l’effort de guerre. Dans ses gigantesques usines, il construit les armes et les équipements qui placent les White Stars au sommet de l’efficacité militaire.

Le M.Ind coordonne la production de toutes les fournitures pour les White Stars et dirige les projets de recherche militaires. Cet effort interplanétaire est nécessaire à la victoire des U.N.A.

Ce conglomérat regroupe les ministères des finances et de l’industrie ainsi que les principales entreprises interplanétaires de l’armement, telles que Fire Industries et Defender. Ces différents acteurs se sont progressivement rapprochés, jusqu’à former le M.Ind, qui a su se rendre indispensable pour l’effort de guerre. Pour poursuivre la guerre, CentCom est aujourd’hui obligé de fermer les yeux sur les malversations du M.Ind et sur l’illégalité de cette alliance politico-industrielle. Le président Archer, qui se méfie de cet organisme, ne peut toutefois se passer de son expertise ni de son savoir-faire.



Le M.Ind tente de faire sortir les U.N.A. de leur position défensive et de faire approuver une offensive majeure contre le Red Blok, quitte à ralentir la guerre contre les Therians. CentCom, moins attaché aux intérêts financiers sur Ava, ne privilégie pas la lutte contre les collectivistes. Le M.Ind, en revanche, craint plus que tout la doctrine du Red Blok. Si ce dernier parvenait à imposer son idéologie, le système du M.Ind serait balayé. Ce serait une catastrophe pour les PDG des cartels industriels et les officiers qui les soutiennent. À l’inverse, une escalade du conflit sur Ava profiterait énormément au M.Ind. Les commandes de matériel militaire gonfleraient et les territoires nouvellement conquis constitueraient autant de marchés supplémentaires.

Toutefois, depuis le début de l’Opération Damoclès, la stratégie du M.Ind change. Le pillage de la technologie theriane promet d’extraordinaires bénéfices et les responsables du M.Ind sont de plus en plus nombreux à soutenir la guerre sur Damoclès. Ce changement de stratégie est crucial et les débats au sein de l’organisation dégénèrent en luttes politiques. Ce n’est qu’une question de temps avant qu’ils ne se transforment en affrontements armés.

⁽¹⁾ *En l’acier nous avons foi !*

ORGANISATION

Le M.Ind rassemble des industriels, des chercheurs et des militaires. Aux White Stars, il fournit le matériel et les innovations technologiques. Aux populations civiles des U.N.A., il apporte la prospérité et la réussite professionnelle. Cette rencontre entre les intérêts industriels, scientifiques et militaires constitue un des moteurs fondamentaux de l'économie U.N.

Le M.Ind est une organisation informelle qui regroupe les cartels industriels, les laboratoires de recherche et d'étude d'armement, ainsi que l'intendance militaire. Bien que n'ayant pas d'existence officielle, il possède son propre emblème et ses propres forces militaires. Cela génère de nombreux conflits d'intérêts : luttes pour emporter un marché, recherches parallèles dans des domaines scientifiques et industriels, concurrence et monopoles... L'importance de ces enjeux industriels est telle que le sacrifice de quelques soldats dans une lutte interne ou pour tester un matériel ne pèse pas lourd. Il est même arrivé que le M.Ind soumette volontairement des White Stars à des gaz ou à des émissions radioactives pour en tester les effets.

À la tête de ce conglomérat se trouve un conseil informel d'hommes d'affaires, de généraux quatre étoiles et de responsables politiques des U.N.A. Dans les salons feutrés des grands hôtels d'Ava ou dans les salles de réunion des plus grandes entreprises d'armements, ces femmes et ces hommes décident des prochaines innovations militaires, des politiques de prix et, bien sûr, prennent toutes les décisions nécessaires pour consolider leur pouvoir.

TROUPES

Le M.Ind exploite au maximum ce qui fait sa supériorité : les machines. Il utilise des prototypes de marcheurs de combat ultra-lourds comme les Fire Crawler, les derniers nés des scaphandres de combat comme la steel TacArm, les laser rifles avancés comme le LR39. Entre les mains des White Stars du M.Ind, ces équipements font des merveilles ! Toutefois, dès les premiers affrontements de l'Opération Damoclès, le M.Ind a décidé d'axer sa stratégie sur les plus terrifiantes des machines de guerre, les marcheurs de combat.

Contrairement aux autres institutions militaires des U.N.A., le M.Ind ne met pas l'accent sur l'entraînement de ses soldats. Pour lui, ce qui compte avant tout, c'est le matériel. Il n'hésite pas à envoyer

de nombreuses unités de star troopers à l'assaut. Peu importe le soldat, ce qui compte, c'est le fusil qu'il tient, et le M.Ind produit les meilleurs fusils !

Les ingénieurs du M.Ind ont doté leurs blindés de systèmes avancés de contrôle des avaries. Sur un blindé du M.Ind, un incendie ne dure jamais bien longtemps et la moindre panne est immédiatement diagnostiquée. Ces systèmes disposent même de mécanismes capables de faire des réparations d'urgence. Les officiers du M.Ind ne jurent plus que par ces machines de guerre. À tel point que les commanders ont pour instruction de battre en retraite si tous les blindés d'une compagnie sont hors service.

Pris par leur passion du « bel ouvrage », certains cadres du M.Ind déploient systématiquement deux support striders. Cette stratégie n'est cependant pas approuvée par les tacticiens du M.Ind, qui savent que les marcheurs de combat ne peuvent gagner une guerre seuls. D'autre part, ces engins coûtent très cher et les dirigeants du M.Ind préféreront sacrifier quelques soldats plutôt que de perdre une de leurs précieuses machines.



JOUER LE M.IND

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. Seuls les schémas de section du M.Ind bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc 16*).

Atout M.Ind : Chaque blindé de la compagnie bénéficie de la capacité « Réparation ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il répare un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Inconvénient M.Ind : La compagnie est vaincue si tous ses blindés sont détruits.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire

UNION

« *L'union fait la force.* »

– *Devise d'Union.*

GÉRER !

Les dizaines de milliards de citoyens des U.N.A. s'épanouissent sous la tutelle bienveillante des institutions de Union. Aux traîtres, aux espions, aux tièdes, Union apporte une justice rapide et impitoyable. Aux citoyens honnêtes et enthousiastes, Union offre « *l'U.N. way of life* », qui est tout simplement la meilleure manière de vivre.

Cet organisme englobe le gouvernement civil des U.N.A. Cette organisation officielle a pour fonction de maintenir l'enthousiasme populaire pour l'effort de guerre et d'informer la population de la situation militaire de la patrie. Elle doit aussi assurer le respect des droits et des libertés des citoyens, ce qui inclut la justice et l'ordre public.

Il ne faut cependant pas confondre Union et les U.N.A. Union est seulement l'administration au service des U.N.A. Les lois sont votées au sein des assemblées représentatives et les décisions prises par l'exécutif, sous la direction du président Archer. Union se contente d'appliquer ces décisions et de faire remonter les doléances ou les dysfonctionnements du système. Il arrive que ces deux sphères, le politique et l'administratif, se percutent. C'est le cas lorsque les représentants politiques exécutent des décisions (lors de commissions d'enquête, par exemple) ou lorsque des fonctionnaires sont en position de définir la politique locale,



notamment sur les planètes les plus éloignées d'Ava. Ces interférences créent souvent des frictions entre les responsables des deux bords. Ces accrochages s'effacent parfois devant l'intérêt général des U.N.A. Mais il arrive qu'ils dégèrent en luttes intestines ou en rancunes personnelles.

Les pouvoirs de Union et son emprise sur les forces économiques et sociales des U.N.A. ont attiré des individus peu scrupuleux. Union compte toujours une majorité de responsables politiques intègres et de fonctionnaires sincères, mais il est menacé par la corruption et le crime. Lorsque le rôle positif de cet organisme est mis en avant, on l'appelle plutôt Union.

Dans ses fonctions de répression et lorsque l'on parle des aspects négatifs de cette faction, on l'appelle plutôt Syndicate. Cette double nature est souvent mise à profit par la propagande Red Blok pour dénoncer la corruption du gouvernement des U.N.A. et démontrer la suprématie des thèses collectivistes. Même les citoyens des U.N.A. doutent parfois de la légitimité de Union, mais ils savent qu'il ne tient qu'à eux de changer le système de l'intérieur.

ORGANISATION

Union rassemble toutes les institutions civiles des U.N.A. au sein d'une structure homogène de gestion de l'effort de guerre, de défense des libertés et d'information publique sûre et indépendante. Dans les divers services civils et militaires qui constituent Union, *l'U.N. way of life* est élaboré, garanti et défendu avec zèle. Cette institution rassemble dans ses rangs

des organismes très variés : syndicats de travailleurs, associations de citoyens défendant telle ou telle liberté individuelle, système judiciaire et carcéral, ministère de l'information et de la propagande, organes de presse, etc.

Toute la structure est malheureusement noyauté par les mafias et les syndicats du crime. Le caractère tentaculaire de ces institutions disparates favorise la corruption, malgré les efforts de certains pour lutter contre ce phénomène. Les barons du crime contrôlent de vastes pans de Syndicate, tels les transports ou l'administration carcérale.

Une guerre ouverte se prépare entre tenants du droit et criminels tout-puissants. Des groupes d'enquêteurs tentent de faire tomber des malfrats apparemment intouchables, tandis que des services entiers sont détournés par des criminels pour détruire la carrière de fonctionnaires honnêtes. Il est probable que ces affrontements, juridiques pour l'instant, se transforment rapidement en guerre civile : pour garantir l'ordre public, notamment en cas de trouble, Union est autorisé à recourir à la force.

Par conséquent, Union entretient des unités militaires et les prépare au combat. Intégrées à la vie civile, ces troupes ont un statut un peu particulier au sein des White Stars : elles disposent de permissions plus fréquentes pour garantir leur vie familiale et certains soldats peuvent quitter la garnison tous les jours. Ces unités sont plus souvent utilisées pour des missions à caractère humanitaire ou d'ingénierie civile. Cela ne nuit pas pour autant à leur efficacité au combat.

Comme Union est en contact direct avec la population civile, il peut recruter plus facilement et dispose ainsi de compagnies très importantes ! En outre, depuis la déclaration de l'état d'urgence, Union doit participer aux opérations militaires contre le Red Blok et les Therians. Ses soldats ne se contentent donc plus de construire des ponts, ils vont au feu comme les autres. Cela signifie malheureusement que les barons du crime et les responsables épris de justice pourront bientôt s'affronter par unités militaires interposées !

TROUPES

Pour ses forces armées, Union s'appuie sur les volontaires enthousiastes issus des milliards de citoyens héroïques qui composent la population des U.N.A. Ses troupes sont nombreuses et puissantes. Elles combinent le professionnalisme universellement reconnu du soldat White Stars avec le patriotisme inflexible des engagés volontaires.

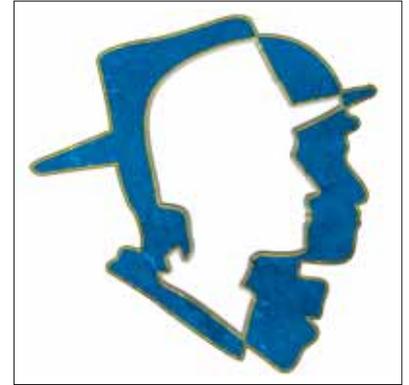
Union a fort logiquement basé sa doctrine militaire sur l'effectif et l'occupation du terrain. Il préconise le déploiement en masse de troupes régulières, le reste de ses sections devant s'articuler autour de ces unités et les soutenir sous le feu ennemi.

Union a élaboré des tactiques de déploiement qui forcent l'adversaire à abandonner le contrôle du terrain et à rompre le combat de lui-même.

En effet, les soldats de Union sont là pour défendre le territoire des U.N.A. ou prendre le contrôle de nouvelles planètes. De leur point de vue, ils ne sont pas là pour faire la guerre, mais pour diffuser le *stardust principle* et défendre la paix.

Union s'appuie sur l'idéalisme et la motivation des soldats volontaires. Conscients d'être les garants de l'*U.N. way of life*, ces derniers sont prêts à mourir pour la cause et ne battent jamais en retraite. Toutefois, cette volonté inébranlable ne peut effacer le manque d'expérience de ces soldats, qui répondent souvent mal aux ordres de leurs officiers.

D'autre part, ces importantes unités de fantassins coûtent cher, laissant peu de budget pour déployer des blindés ou des TacArms en grand nombre. Union recommande donc de ne déployer les effectifs maximums que si la compagnie accueille déjà suffisamment de blindés. Si le nombre est la force de Union, les capacités d'une unité d'élite ou d'un marcheur de combat ne sont pas inutiles !



UNION

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. Seuls les schémas de section de Union bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre, y compris ceux publiés dans le cadre de la campagne de Damoclès (cf. *Cry Havoc 16*).

Atout Union : Les unités d'infanterie bénéficient toutes de la capacité « Nerfs d'acier ». Les combattants de ces unités n'ont jamais à effectuer de test de Moral.

Inconvénient Union : Chaque attitude de combat coûte 2 PC.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire

SERGEANT A. BORZ

« Je suis un soldat avant d'être un pilote. Peu importe l'arme, je me bats jusqu'au bout. Un Fire Toad, un laser pistol, une clef à molette, tout est bon pour botter le train de ces foutus morphos. »

– Sergeant A. Borz lors d'une interview réalisée par l'Ava Daily.

Le sergent Albert Borz est un vétéran d'innombrables campagnes. Expert dans toutes les armes de l'arsenal U.N, il inspire le respect tant à ses hommes qu'à ses ennemis. Sa voix de stentor et son vocabulaire imagé, associés à son caractère explosif, font craindre à juste titre ses colères légendaires. Il en joue avec talent et ses hommes lui obéissent immédiatement sans se poser de question. Un ordre hurlé avec une telle puissance ne peut pas être ignoré ou mal compris !

Élevé à la dure dans une famille d'ouvriers issue des colonies, Borz subit une jeunesse difficile et s'efforce d'échapper à son milieu. Forte tête, bon mécanicien, il décide presque sur un coup de tête de s'engager dans les White Stars, afin de goûter lui aussi à la prospérité des U.N.A. Ses qualités exceptionnelles lui permettent d'intégrer directement les steel troopers, puis les Ta-cArms. Sa carrière militaire débute de manière exemplaire, presque idéale.

Sa première campagne, et sa première épreuve, consiste à réprimer les grandes grèves d'AT-31. Il lutte contre les agents infiltrés du Red Blok, mais aussi contre des ouvriers qui lui rappellent douloureusement ses parents et dont il comprend les revendications. Borz y perd un peu de son idéalisme, mais en ressort encore plus endurci. Au cours de ces événements, il a affronté la dure réalité de la guerre et est devenu un authentique soldat professionnel.

La vie de Borz bascule en AT-39, au cours de la guerre des escarmouches. Pugnace et désireux d'en découdre avec le Red Blok, Borz se fait muter d'unité en unité pour être toujours au front. Ainsi ballotté, Borz apprend sur le tas à se servir de tout l'arsenal White Stars, du combat knife jusqu'à la batterie d'artillerie orbitale. Il découvre également le pouvoir de sa voix, vociférant des ordres à ses hommes et forçant ses ennemis à la reddition simplement par la puissance de ses invectives. À la fin de la guerre, Borz, vétéran au cuir tanné par les combats, devient pilote de Fire Toad. Incapable de supporter la vie civile, morne et policée, et dégoûté par l'indifférence des civils, Borz se retire des unités actives et obtient sa mutation comme sergent-instructeur. Il apprend aux nouvelles recrues à survivre dans une bataille, tout en souhaitant qu'ils n'en aient jamais besoin.

Le sergent Borz n'a pas le temps de se ramollir. En AT-41, le monde-usine des Therians est repéré et l'état-major U.N. mobilise toutes ses forces. Lorsque Borz voit tous ses élèves partir pour le front, il est touché par cet idéalisme sincère. Il rempile. Redevenu « simple » pilote, sanglé dans le cockpit de son Fire Toad fétiche, « Bad Dog », Borz est le premier à poser le pied sur le monde-usine Damoclès en AT-43.



TACTIQUE

Le sergent A. Borz est un excellent meneur, bien qu'il n'ait pas la capacité de commandement d'un capitaine ni même d'un lieutenant.

Lorsqu'il est aux commandes de son engin, il ne craint presque rien en dehors des tirs d'autres blindés et fournit à peu de frais un commandeur très efficace, capable de faire aussi bien si ce n'est mieux qu'un officier plus gradé.

Avantage supplémentaire, Borz peut sortir de Bad Dog lorsqu'il est détruit et s'offrir une vengeance sur mesure en ciblant l'engin qui a endommagé son Fire Toad. Grâce à sa capacité « Guidage », il transforme n'importe quel adversaire en cible universelle.

LE SERGEANT VOLCANIQUE

La voix et le caractère du sergent Borz sont des outils puissants, dont il a parfaitement appris à jouer. Ses hommes lui obéissent plus vite qu'aux autres sous-officiers et officiers, sans se poser de question.

En outre, le sergent est un amoureux de la précision et de l'efficacité, une qualité qu'il a développée lors d'un court passage dans l'artillerie U.N. Pour être absolument sûr de ne jamais se tromper sur les coordonnées de tir, le sergent Borz ne se déplace pas sans son ordinateur, qui lui permet de transmettre des données précises au centimètre près. Grâce à lui, il est difficile de rater sa cible. De toute façon, qui oserait le faire et encourir sa terrible colère ?

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le sergent Borz peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de Fire Toad. Son marcheur de combat, Bad Dog, est ajouté à l'unité en question mais ne compte pas dans l'effectif (il est ainsi possible de dépasser la limite d'effectif). Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Le sergent Borz peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de rang 2. Il est ajouté à l'unité en question mais ne compte pas dans son effectif (il est ainsi possible de dépasser la limite d'effectif). Son coût est ajouté à celui de l'unité.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Sergent A. Borz à pied : 35 P.A.

Dans son Bad Dog : 250 P.A.

Commandement : Lorsque le sergent Borz ou Bad Dog est le commandeur de la compagnie, les tests d'Autorité sont résolus en lançant deux dés au lieu d'un seul. Le joueur conserve le meilleur des deux résultats.

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Armes de tir					PS
LIGHT LASER CANNON (1)	8	1/1	-	14/1	1
LIGHT LASER CANNON (2)	8	1/1	-	14/1	1

Guidage : Lors de son activation, le sergent A. Borz ou Bad Dog peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin de ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.

Pilote héroïque : Lorsque Bad Dog est détruit, la figurine du sergent A. Borz à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul, mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 77).



CAPTAIN H. NEWTON

« Les anciens disent que la technologie issue du Trauma est dangereuse, qu'elle cache un démon. À chaque fois que je pousse mon moteur à fond, je l'entends qui murmure à mon oreille... »

– Captain Newton, un soir de mélancolie.

Le captain Newton n'est pas n'importe qui... Fille du président Archer, elle aurait pu vivre dans le luxe en profitant de la position de sa mère. Toutefois, en digne fille d'une des femmes à poigne les plus respectées des U.N.A., elle a décidé de suivre la tradition familiale et de contribuer à la prospérité des United Nations of Ava.

Après une formation d'officier à la prestigieuse école d'East Line, Helena a intégré le cycle d'entraînement des pilotes d'essai et s'est vite imposée comme l'un des éléments les plus prometteurs de sa promotion. En véritable *self-made-woman*, elle a progressé rapidement dans sa carrière par son seul talent. Elle est fière de n'avoir jamais fait appel à ses appuis familiaux.

Elle a participé aux premiers tests du Fire Toad et a reçu en échange l'un des premiers prototypes, qu'elle a affectueusement baptisé « Number One ». Helena ne s'est pas arrêtée là et a poussé dans leurs derniers retranchements toutes les machines du M. Ind et de Fire Industries. Mécanicienne de génie, elle a proposé de nombreuses modifications aux ingénieurs et peut se vanter d'être à l'origine de bien des « gadgets » qui sauvent chaque jour la vie des pilotes. Confrontée à l'étroitesse d'esprit de certains ingénieurs, elle a parfois procédé elle-même aux modifications, causant bien des surprises aux officiers durant les tests !

Aux commandes de « Number One », Helena a établi plusieurs records, considérés désormais comme imbattables : vitesse, parcours d'endurance, etc. Beaucoup prétendent que ces records sont factices, fabriqués de toutes pièces par les experts en communication du président Archer, mais il n'en est rien : Helena est tout simplement un pilote hors du commun.

Helena transmet ses connaissances de pilote et de mécanicienne, faisant profiter les jeunes recrues de ses expériences inédites en matière de pilotage. Elle a également fait partie d'une unité de parade, amusant

et rassurant les civils des U.N.A. par d'incroyables cabrioles réalisées aux commandes de « Number One ». Avec son fidèle Fire Toad, Helena est plus qu'une pilote, elle est devenue un symbole de l'esprit U.N. : battante, intrépide et triomphante.

Lorsque le rapport Damoclès est arrivé sur les tables de l'état-major, sa mère n'a pas voulu risquer de la voir mourir sur un champ de bataille anonyme et a tout fait pour qu'elle demeure pilote d'essai. Toutefois, en lisant les comptes-rendus de bataille et les rapports sur les performances des marcheurs au combat, Helena a voulu jouer un rôle plus actif dans le conflit. Désobéissant à sa mère, usant de toutes ses faveurs auprès du commandement central, elle a obtenu sa mutation en tant que captain dans les White Stars et a intégré le contingent envoyé sur Damoclès.

TACTIQUE

Le captain Newton est parfaite à la tête d'une petite compagnie, aux commandes de son Fire Toad fétiche.

En tant que captain, elle fait un excellent commandant et seuls quelques colonels la surpassent. Elle est également un combattant redoutable, l'un des meilleurs tireurs des White Stars.

En outre, elle peut réparer les marcheurs de combat, y compris le sien ! Mieux encore, elle peut échapper à la destruction de son Fire Toad en s'éjectant. Elle peut alors combattre aux côtés de l'infanterie et continuer à assumer sa fonction de captain.



FORMATION D'UNE UNITÉ

Le captain Newton peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de Fire Toad. Son marcheur de combat, Number One, est ajouté à l'unité en question mais ne compte pas dans l'effectif (il est ainsi possible de dépasser la limite d'effectif). Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Le captain Newton peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de rang 1. Elle est ajoutée à l'unité en question mais ne compte pas dans son effectif (il est ainsi possible de dépasser la limite d'effectif). Son coût est ajouté à celui de l'unité.

LE CAPTAIN INTRÉPIDE

Le captain H. Newton apprécie par-dessus tout la vitesse et les armes dévastatrices. Elle donne donc le meilleur d'elle-même aux commandes d'un combat strider, et plus particulièrement d'un recon strider.

Par sa formation de pilote d'essai, elle est une combattante avant d'être une commandante. Son grade et ses capacités naturelles en font néanmoins un très bon captain. Tireuse d'exception, elle ne se déplace jamais sans son multilaser ML40 Lightmace, avec lequel elle fait des merveilles. Le captain Newton est également une fanatique de mécanique : on la prétend capable de démonter et de remonter entièrement « Number One ».

Son caractère flamboyant et son franc-parler en font une ressource précieuse pour les U.N.A. Elle est capable de regarder dans les yeux les plus puissants capitaines d'industrie pour leur dire ce qu'elle pense vraiment du matériel qu'elle a essayé. Pilote d'essai de renommée interstellaire et commandante respectée, elle n'a eu aucun mal à se faire enrôler pour l'Opération Damoclès.



Cpt. H. Newton

Arme de tir
MULTILASER 4 1/1 - 5*/1

(*) : Une erreur s'est glissée dans la carte du captain H. Newton. La Pénétration de son multilaser indique 4, mais est en réalité de 5.



Number One

Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE	3		2

Armes de tir

				PS
LIGHT LASER CANNON [1]	10	1/1	-	14/1 1
LIGHT LASER CANNON [2]	10	1/1	-	14/1 1



RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Captain H. Newton à pied : 60 P.A.

Dans son Number One : 300 P.A.

Réparations : Le captain H. Newton dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, elle peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins d'elle (y compris le sien). Le blindé réparé récupère 1 PS dans une localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Pilote héroïque : Lorsque Number One est détruit, la figurine du captain H. Newton à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule, mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 77).

COLONEL G. STARK



« Nous n'abandonnons personne ! »

– Colonel G. Stark

Le colonel G. Stark est l'un des officiers des U.N.A. les plus courageux. Vaillant, compétent, charismatique, il mène ses hommes en première ligne, face au danger. Les White Stars sur Damoclès le considèrent comme le meilleur officier de la galaxie : servir sous les ordres de Stark, c'est l'assurance d'être épaulé jusqu'au bout par son commandant.

George Stark est né dans une famille aisée d'Ava. Ses parents travaillaient durement pour offrir à George et à ses frères et sœurs un bout du rêve des U.N.A. : une vie confortable, une éducation sans faille et un avenir radieux. Étudiant appliqué, capitaine de l'équipe de football de son campus, George menait de longues études de sciences économiques afin de devenir un homme d'affaires avisé.

Malheureusement, l'histoire ne le laissa pas mener la vie tranquille à laquelle il se destinait. En AT-32, la guerre des astéroïdes éclata entre les U.N.A. et le Red Blok. George vit plusieurs de ses amis partir pour le front. Ces départs successifs remirent en cause le confort et l'aveuglement dans lesquels vivait le jeune homme. Il décida, presque par culpabilité, de s'engager dans les White Stars.

Au combat, le star trooper Stark résista tant bien que mal à l'horreur de la guerre. Avec ses étonnantes capacités sportives et son caractère de battant, il faisait un bon soldat. Si bon que George devint bientôt sergent Stark.

En charge de sa propre unité, il se découvrit une âme de meneur d'hommes, presque malgré lui. Il ne pouvait supporter de voir ses frères d'armes souffrir ou craquer. Dans l'enfer de la guerre, pendant cinq ans, Stark protégea, soutint et sauva ses hommes, faisant souvent passer leur sécurité avant la sienne. Il accumula au cours de cette période les exploits et les médailles, dont la White Stars Distinguished Service Medal, qui récompense les officiers héroïques.

Après ses cinq années de contrat, George décida de retourner à la vie civile. Fatigué, toujours célibataire, il voulait construire une vie normale. Toutefois, malgré ses efforts, il ne réussit pas à s'acclimater à la vie civile. Il rencontrait de nombreux compatriotes tout autant que lui pénétrés des idéaux de justice et de liberté des U.N.A., mais il ne retrouvait pas la fraternité et la franchise qu'il avait découvertes chez les White Stars. Après un an de cette « vie normale », il décida de retourner à l'armée.

Le recruteur que George rencontra, étonné par son dossier, lui proposa d'intégrer les steel troopers. Honoré, exalté, Stark partit à Fort Jennings pour y recevoir l'entraînement de ce corps d'élite. Quelques mois plus tard, l'année des escarmouches débutait, et les White Stars furent mobilisés en masse. Stark fut incorporé avant la fin de ses classes pour parer à l'urgence. Il fit néanmoins honneur à son nouvel uniforme, montrant en toute occasion un courage et une détermination à toute épreuve. Grâce à ses qualités de leader et à l'exemple qu'il donna à ses camarades, le steel trooper Stark remporta de nombreuses victoires. Il fut rapidement promu sergent, puis master sergent.

En AT-39, le lieutenant Stark mena sa section lors du débarquement de Nowhere. Il fut le premier à sortir de la barge de débarquement et il ne s'arrêta qu'après avoir franchi plusieurs lignes de fortifications et amené sa section au cœur du dispositif ennemi. Victorieux, félicité, le capitaine Stark reçut l'une des plus hautes distinctions militaires des U.N.A. : la White Stars



Medal of Honor. Sa plus grande récompense, toutefois, fut de d'apprendre que sa section avait été l'une de celles qui avait subi le moins de pertes et dont les hommes avaient reçu le plus de décorations.

Deux ans plus tard, le capitain Stark mena sa compagnie lors de la bataille de Prosperina, sous les ordres du général Mac Bright. Il y fit à nouveau preuve d'un inflexible courage, sauvant plusieurs compagnies d'un terrible barrage d'artillerie Red Blok et les menant au combat et à la victoire. Présent en première ligne, il alla jusqu'à contredire un ordre direct de Mac Bright pour protéger ses hommes. En dépit de cela, il parvint à prendre les positions ennemies qui lui étaient assignées. Beau joueur, Mac Bright n'infligea qu'une sanction mineure au capitain Stark et, quelques semaines plus tard, le promut au grade de colonel. Une solide amitié naquit entre les hommes, malgré leur différence d'âge.

Bientôt quadragénaire, colonel des U.N.A., Stark aspirait à une vie un peu plus tranquille et, peut-être, à un poste à CentCom. Ses demandes de mutation étaient sur le point d'aboutir lorsque Mac Bright lui rendit visite pour lui demander de l'accompagner sur un monde-usine therian, la plus grande menace que l'humanité ait jamais connue depuis le Trauma. Stark commença par refuser, mais les arguments de Mac Bright étaient imparables : l'Opération Damoclès confronterait les White Stars à un adversaire supérieur en tous points, dans un environnement hostile, à plusieurs années-lumière des U.N.A. Le général Mac Bright avait besoin d'un officier comme Stark pour mener ses hommes au cœur du territoire ennemi.

Poussé par son sens du devoir, Stark n'eut d'autre choix que d'embarquer sur le *UNSS Battleaxe* en compagnie de son vieil ami.

Aujourd'hui, le colonel G. Stark mène ses hommes dans le dédale de Damoclès. À lui seul, il soutient le moral de centaines, de milliers de soldats confrontés à l'horreur theriane. Bien que cette responsabilité lui pèse parfois, il ne baisse pas les bras. Il sait que de son courage dépend non seulement le salut des White Stars de Damoclès, mais aussi celui de toute l'humanité.

LE COLONEL D'ACIER

Les colonels sont les officiers les plus hauts gradés que CentCom accepte d'envoyer sur le terrain. La plupart du temps, ceux qui ont ce grade en profitent pour rester en seconde ligne ou à l'abri dans un véhicule. Pas Stark. Malgré son statut et ses médailles, il reste un soldat avant tout. Il considère son grade comme une responsabilité, pas comme un privilège. Stark tient à soutenir ses hommes et à s'assurer qu'ils rentrent intacts à la base. Sa loyauté envers ses troupes et son moral d'acier lui ont valu le surnom de « colonel d'acier ».

Avant de partir au combat, Stark ne fait qu'une seule promesse à ses hommes : celle d'être le premier à poser le pied sur le champ de bataille et le dernier à le quitter.

TACTIQUE

Le colonel G. Stark est le candidat idéal pour être le commandant de la compagnie. Son importance stratégique est si cruciale qu'il est tentant de le garder à l'abri, loin du combat. Toutefois, ses capacités d'officier ne peuvent s'exprimer que s'il se bat en première ligne. Stark n'est pas du genre à se planquer au QG, il fonce !

Le colonel d'acier n'est pourtant qu'un homme comme les autres, vulnérable notamment aux tirs de sniper. Puisqu'il ne peut se cacher sans devenir inutile, il ne reste plus qu'une stratégie : l'audace ! Menée par le colonel G. Stark, la compagnie doit passer à l'assaut le plus vite possible et neutraliser les unités qui pourraient menacer le colonel. Car si Stark est prêt à donner sa vie pour ses hommes, l'inverse est également vrai.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le colonel G. Stark peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de steel troopers. Il n'en remplace pas un soldat mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Colonel G. Stark : 85 P.A.

Commandement : Lorsque le colonel G. Stark est le commandant de la compagnie, les tests d'Autorité sont résolus en lançant deux dés au lieu d'un seul. Le joueur conserve le meilleur des deux résultats.

Électrojumelles : À n'importe quel moment, le joueur peut dépenser 1 PC pour voir la première carte de la séquence d'activation de son adversaire.

Officier de première ligne : Une unité désorganisée est automatiquement rendue vaillante au début de son activation si au moins un de ses combattants voit le colonel G. Stark.

Promesse : L'unité du colonel G. Stark doit être déployée la première sur le champ de bataille.

L'INFANTERIE



L'infanterie U.N. est probablement la meilleure et la mieux équipée de la galaxie. Ces soldats professionnels, qu'ils soient réguliers ou d'élite, sont entraînés à combattre partout, dans toutes les conditions et sur tous les théâtres d'opérations. Leur armure privilégie la mobilité afin de leur permettre de tirer le meilleur parti du terrain et de progresser rapidement vers les objectifs.

LES FANTASSINS

La doctrine militaire des U.N.A. classe les fantassins White Stars en trois catégories : les soldats réguliers, les soldats d'élite et les TacArms. Les **star troopers** sont les troupes régulières. Ceux qui font leurs preuves dans ce corps d'armée accèdent à l'entraînement d'élite des White Stars. Ils peuvent

alors devenir des **steel troopers**, des **wing troopers** ou des **shock troopers**, combattants d'élite spécialisés respectivement dans des rôles de soutien, d'assaut aéroporté et de combat rapproché. Les meilleurs d'entre eux intègrent des unités de **TacArms**, des scaphandres de combat lourdement armés et capables de rivaliser de puissance avec les blindés !



LES ARMES

La plupart des armes utilisées par l'infanterie White Stars sont basées sur la technologie du laser, mais certaines emploient encore des munitions solides, moins chères. Les armes spéciales reposent quant à elles sur des principes très variés.

Arme éprouvée, fiable et peu coûteuse, l'**assault rifle** tire des rafales de munitions solides de calibre 5.56. Moins efficace que les lasers à cause du bruit et du recul, cette arme offre néanmoins un rapport puissance de feu/prix sans comparaison !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Robuste, rustique et efficace, le **combat knife** est l'arme de mêlée standard des White Stars. Aussi utile pour finir un assaut dans une tranchée que pour ouvrir une boîte de conserve, le combat knife est l'un des meilleurs amis du trooper.

Cette arme utilise les règles de mêlée.

Le **flamer** des U.N.A. utilise un mélange chimique à combustion rapide, enfermé sous haute pression dans un cocon hermétique. Il projette de véritables boules de feu sur les unités adverses.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

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

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **jammer** émet des impulsions électromagnétiques qui détruisent les circuits électroniques et ignorent la plupart des blindages. C'est l'arme idéale contre les blindés les plus lourds.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le principe du **laser gun** est une merveille de simplicité : il s'agit d'un laser rifle plus gros, plus puissant et plus précis. L'arme ultime du champ de bataille galactique.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **laser rifle** est l'arme emblématique des soldats des U.N.A., bien que tous ne l'utilisent pas. Ce fusil émet un faisceau électromagnétique très concentré qui reste précis et puissant même à très longue portée.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **missile launcher** Partisan utilise des munitions antichars autopropulsées et guidées par des senseurs thermiques et radar très sophistiqués.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **multilaser** repose sur le même principe que le laser rifle, mais il émet un faisceau plus large et moins intense. Il est moins précis à longue portée mais plus mortel à courte portée. C'est une arme typique de l'infanterie aéroportée.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

La **SMG**, ou submachine gun, est une arme automatique à munitions solides et à canon court. Peu précise, elle compense ce handicap par une cadence de feu supérieure. Elle est idéale pour le combat rapproché.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **sniper gun** est une arme d'une précision redoutable. Dotée d'organes de visée sophistiqués, elle permet à son utilisateur de faire mouche à de très longues distances... et de choisir sa cible.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Face à la menace theriane, le haut-commandement a dû réviser sa position sur le combat au corps à corps. De cette réflexion sont nées les **power weapons**. La **powerpike** et la **powerlance** sont des armes perforantes fonctionnant sur le principe du marteau-piqueur. Au moment de l'impact, de puissants servomoteurs envoient la pointe de titane perforer le blindage et la cible.

Ces armes utilisent les règles de combat.

Comme son nom l'indique, la **Volcano MG** (machine gun) est une version lourde de la SMG. Une impressionnante réserve de cartouches permet de faire pleuvoir le plomb sur les unités adverses.

Cette arme utilise les règles de tir direct.



STAR TROOPERS

« Il faut quelqu'un pour faire le boulot. Vous êtes volontaires. »
– Sergeant N. West, s'adressant à ses soldats pendant la retraite d'Hadès.

Les star troopers forment l'ordinaire des troupes White Stars... Naturellement, ce qui est ordinaire dans les forces armées des U.N.A. serait extraordinaire partout ailleurs. Le cycle d'entraînement des star troopers forme en masse des professionnels de la guerre, compétents et endurcis. Les star troopers sont rassemblés en grandes unités, efficaces autant par la qualité que par le nombre de leurs soldats.

Devenir un star trooper est parfois un moyen de devenir citoyen ou de purger une peine de travaux d'intérêt public. Il s'agit généralement d'une affectation de courte durée, mais les meilleurs star troopers peuvent devenir des steel troopers, des wing troopers ou des shock troopers.

TACTIQUE

Les stars troopers sont destinés à des missions statiques et des assauts limités. Ils excellent à tenir les objectifs et à écraser les troupes légères. Ils permettent également d'encaisser les attaques des unités puissantes, qui pourraient occasionner des pertes intolérables au sein d'escouades moins étoffées. Les star troopers sont au sommet de leur efficacité face aux blindés grâce au redoutable missile launcher Partisan.



LA RÉSISTANCE HÉROÏQUE DE LA COMPAGNIE G « GOTCHA »

Hadès, BT-12 : le onzième régiment d'infanterie mécanisée est en manœuvre dans l'un des champs de lave de l'enfer volcanique d'Hadès. La guerre civile éclate sur la planète. Au petit matin, une dizaine de blindés insurgés passent la ligne d'horizon et ouvrent le feu sur le campement White Stars.

Seule la compagnie G parvient à atteindre l'armurerie et à s'équiper. En quelques minutes, alors que les blindés sont bloqués par une coulée de lave, la compagnie « Gotcha » lance une contre-offensive pour atteindre une hauteur d'où elle pourra stopper l'ennemi.

À la mi-journée, leurs munitions épuisées, les star troopers refusent toujours de se rendre. Des frappes orbitales vitrifient leur position quelques heures plus tard. Leur sacrifice héroïque a empêché les blindés ennemis d'atteindre le champ de bataille.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard : Assault rifle et combat knife.

Armes spéciales : Flamer, Volcano MG ou missile launcher.

Équipements optionnels : Casque 3 optiques, grenades.

Spécialistes : Artificier, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement



Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de +1 en Précision pour toutes leurs armes de tir direct. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

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

Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas avoir recours à une arme de tir au cours de cette activation.

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 (en cm). Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ; elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

Spécialistes

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

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



Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 25 P.A.

Captain (Cpt.) : + 40 P.A.

Colonel (Col.) : + 60 P.A.



Star trooper

Arme de tir standard
ASSAULT RIFLE 3 1/1 - 4/1

Armes spéciales
FLAMER (projection ; tir indirect) [25] 1/0 4 8/1
VOLCANO MG 3 3/0 - 7/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé) 3+ 1/0 - 13/2

Arme de mêlée
COMBAT KNIFE 3 1/0 - 3/1

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

Coût d'une unité de star troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	250 P.A.	+ 20 P.A.
Grenades	215 P.A.	310 P.A.	+ 25 P.A.
Casques 3 optiques	215 P.A.	310 P.A.	+ 25 P.A.
Grenades + casques 3 optiques	255 P.A.	370 P.A.	+ 30 P.A.
Missile launcher*	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

[1] 8 star troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

[2] 12 star troopers dont : 2 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

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

STEEL TROOPERS

« Il y a les mauvais soldats et les bons soldats, et puis il y a les steel troopers. »

– Manuel d'entraînement, page 2.

Les steel troopers sont la fierté des U.N.A., le symbole de leur force et de leur efficacité. Les steel troopers sont des soldats de métier exceptionnels, incarnations de l'efficacité militaire dotées des meilleures armes de l'humanité. Leur tâche : mener les armées White Stars, toujours à la pointe de l'offensive, percer les lignes adverses pour y répandre le feu et la mort.

Les steel troopers ont démontré que l'impossible n'était qu'une question d'entraînement, de matériel et d'efficacité au combat. Ils ont mis en application la solution universelle : être les meilleurs. Les meilleurs n'ont jamais de problème, seulement des défis à relever.

TACTIQUE

Les steel troopers sont des soldats polyvalents. Quelle que soit la mission, ils la remplissent avec une combinaison unique de professionnalisme et de puissance de feu : en attaque ou en défense, comme unité d'assaut ou de soutien, auprès d'escouades d'infanterie ou de pelotons de blindés. La compétence des steel troopers et leur équipement ultramoderne en font des soldats à la fois efficaces et solides... Le cœur de la meilleure armée d'Ava !



FORMER UN STEEL TROOPER

La formation des steel troopers est l'une des plus exigeantes qui soient. Seuls les sous-officiers et officiers ayant un minimum de cinq ans d'expérience au sein d'une unité combattante peuvent postuler.

Les candidats passent ensuite des tests d'aptitude physique et mentale pendant six mois.

Les quelques candidats retenus entrent à l'école de guerre et participent pendant deux ans à la session d'entraînement de base, qui leur permettra de maîtriser toutes les armes de l'arsenal des U.N.A. Ceux qui parviennent au terme de ce cycle préliminaire sont incorporés dans une unité active et deviennent des steel troopers... en tant que simples soldats. Car il existe de nombreuses sessions de perfectionnement encore plus éprouvantes pour les officiers.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Laser rifle et combat knife.

Équipements optionnels : Casque 3 optiques, grenades.

Armes spéciales : Laser gun, Volcano MG ou missile launcher.

Spécialistes : Mécano, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement



Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de +1 en Précision pour toutes leurs armes de tir direct. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Grenades : Les combattants équipés de grenades peuvent effectuer des tirs à l'aide de cette arme à tir indirect. Cet

équipement représente un nombre de grenades suffisant pour toute la partie.

Une unité qui utilise cette équipement ne peut pas avoir recours à une arme de tir au cours de cette activation.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ; elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

Spécialistes

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



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

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 25 P.A.

Captain (Cpt.) : + 40 P.A.

Colonel (Col.) : + 60 P.A.

Steel trooper				
	14	5	5	4
Arme de tir standard				
LASER RIFLE	5	1/0	-	5/1
Armes spéciales				
LASER GUN	7	1/1	-	14/1
VOLCANO MG	4	3/0	-	7/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3 +	1/0	-	13/2
Arme de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Coût d'une unité de steel troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	275 P.A.	+ 30 P.A.
Grenades	205 P.A.	320 P.A.	+ 35 P.A.
Casques 3 optiques	205 P.A.	320 P.A.	+ 35 P.A.
Grenades + casques 3 optiques	235 P.A.	365 P.A.	+ 40 P.A.
Missile launcher*	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

[1] 6 steel troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

[2] 9 steel troopers dont : 2 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier

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

WING TROOPERS

« Imaginez un champ de bataille vu à trente-cinq mille kilomètres d'altitude. La mort vous observe depuis ces hauteurs. »

– Propagande wing trooper, AT-42.

Les wing troopers sont nés de la rencontre entre l'élite des U.N.A., les steel troopers, et le summum de la technologie U.N., le G-Pack.

Avec un G-Pack, un soldat entraîné peut faire des bonds de plusieurs centaines de mètres de long et balayer l'ennemi avant qu'il puisse réagir. Fidèles à la doctrine des U.N.A. « *better is better !** », les White Stars ont confié le G-Pack aux meilleurs de leurs soldats et les ont soumis à un entraînement intensif.

Intégrer les wing troopers est l'un des plus grands honneurs pour un steel trooper. Seuls les éléments les plus disciplinés sont sélectionnés, car maintenir une formation et viser avec précision après avoir utilisé un G-pack n'a rien de facile.

TACTIQUE

Les wing troopers forment des unités extrêmement mobiles, rapides et mortelles. Ils jouent un rôle clé à la pointe de l'offensive, voire en avant. Leur tactique favorite consiste à frapper derrière les lignes ennemies, prendre l'adversaire en tenaille et se retirer aussitôt sur une position défensive.

Le **laser gun** et le **sniper gun** leur permettent de frapper l'ennemi, qu'il s'agisse d'infanterie lourde ou de blindés légers, depuis les points stratégiques les plus éloignés. Contre les marcheurs de classe 2 ou 3, les wing troopers ne sont pas non plus démunis. Avec le **missile launcher**, ils sont capables de menacer tous les blindés !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Multilaser, combat knife, G-pack.

Équipements optionels : Casque 3 optiques, grenades.

Armes spéciales : Laser gun, missile launcher ou sniper gun.

Spécialistes : Medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes de tir direct. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

G-Pack : Les combattants équipés de G-Pack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

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

Une unité qui utilise cette équipement ne peut pas avoir recours à une arme de tir au cours de cette activation.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure. Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision  de l'arme.



* *Meilleurs un jour, meilleurs toujours !*

Sniper gun : 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.

Spécialistes

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

Coût des officiers

- Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.
- Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.
- Lieutenant (Lt.) : + 25 P.A.
- Captain (Cpt.) : + 40 P.A.
- Colonel (Col.) : + 60 P.A.

OPÉRATION SYCAMORE

BT-10, la révolte d'Hadès atteint son paroxysme. Les forces U.N. déployées lors de la contre-offensive sont encerclées et se battent à deux contre un dans des conditions lamentables. Il faut soulager la pression sur le gros de l'armée afin de permettre un rembarquement d'urgence. L'Opération Sycamore est décidée.

Alors que le sol grouille de soldats ennemis, onze compagnies de wing troopers sautent depuis l'orbite géostationnaire.

Ils sont moins de trois cents, mais leur attaque surprend et désorganise les insurgés suffisamment longtemps pour permettre aux White Stars d'embarquer dans les navettes.

Les deux cents wing troopers survivants sont évacués dans les deux dernières navettes, avec les corps de leurs camarades morts pour sauver l'armée entière.

Wing trooper				
Arme de tir standard	MULTILASER	2	1/1	- 5/1
Armes spéciales	LASER GUN	7	1/1	- 14/1
	MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3+	1/0	- 13/2
	SNIPER GUN (sniper)	10	1/0	- 8/1
Arme de mêlée	COMBAT KNIFE	4	1/0	- 3/1
Arme optionnelle	GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1 4/1



Coût d'une unité de wing troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	325 P.A.	+ 35 P.A.
Grenades	230 P.A.	370 P.A.	+ 40 P.A.
Casques 3 optiques	230 P.A.	370 P.A.	+ 40 P.A.
Grenades + casques 3 optiques	260 P.A.	415 P.A.	+ 45 P.A.
Missile launcher*	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

- (1) 6 wing troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier
 (2) 9 wing troopers dont : 2 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier
 *Surcoût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité.

SHOCK TROOPERS

« Ne me demandez pas pourquoi je préfère me battre avec une powerpike plutôt qu'avec un laser rifle. Vous n'avez pas envie que je vous montre. »

– Sergent instructeur A. Borz.

Il y a des têtes brûlées qui préfèrent le combat rapproché, les affrontements vicieux au détour d'une coursive, les corps à corps à l'angle d'une tranchée, les empoignades dans l'obscurité d'un tunnel exigü. Les shock troopers accueillent tous ces drogués du danger et de l'adrénaline.

Il faut un entraînement et une mentalité particulière pour accepter de combattre au corps à corps dans l'obscurité et contre des non-humains.

Les shock troopers sont spécifiquement entraînés au corps à corps et à l'assaut en intérieur. Ils connaissent toutes les méthodes pour démembrer et découper tout ce qui passe à leur portée, que la cible soit un Avan, un morphos ou une machine.



TACTIQUE

La mission des shock troopers est simple : engager l'ennemi au corps à corps. Les shock troopers sont déployés lorsque des combats à très courte distance sont à prévoir ou que l'adversaire utilise de puissantes unités de corps à corps. Armés de leur powerpike, les shock troopers font rempart de leur corps et protègent leurs frères d'armes !

Ils sont efficaces en défense à courte portée grâce au SMG, qui permet de nettoyer rapidement les couloirs. Sur les champs de bataille à ciel ouvert, le G-pack leur permet de charger l'ennemi très rapidement, afin de minimiser les pertes lors de l'approche.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : SMG et powerpike.

Équipements optionels : G-pack, grenades.

Armes spéciales : Flamer.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 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 (en cm). Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

G-Pack : Les combattants équipés de G-Pack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

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

Une unité qui utilise cette équipement ne peut pas avoir recours à une arme de tir au cours de cette activation.

Shock trooper

14

5

5

5

Arme de tir standard				
SMG	1	2/0	-	4/1
Arme spéciale				
FLAMER (projection; tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1
Arme de mêlée				
POWERPIKE	7	1/1	-	7/1
Arme optionnelle				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1



BABY TROOPERS

En AT-1, les baionnettes avaient été retirées de l'arsenal U.N. et les soldats n'étaient même plus formés au corps à corps !

Les storm golems therians poussèrent CentCom à créer, dès AT-2, un corps de spécialistes du combat rapproché dérivé des steel troopers : les shock troopers.

Les White Stars les plus indisciplinés ou bagarreurs se virent offrir la possibilité d'exploiter leurs « qualités » au sein des unités de shock troopers. Pour les équiper, les laboratoires du M. Ind planchèrent sur de nouvelles armes de corps à corps.

Les shock troopers furent surnommés « baby troopers » à cause de leur réputation de chahuteurs et de la création relativement récente de leur corps d'armée... Toutefois, même les steel troopers évitent d'utiliser ce surnom face à eux : il n'est pas prudent de contrarier un shock trooper.

Coût d'une unité de shock troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	325 P.A.	+ 30 P.A.
G-pack	230 P.A.	370 P.A.	+ 35 P.A.
Grenades	230 P.A.	370 P.A.	+ 35 P.A.
G-pack + grenades	260 P.A.	415 P.A.	+ 40 P.A.

(1) 6 shock troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 1 officier
 (2) 9 shock troopers dont : 2 armes spéciales + 0 à 1 officier

STEEL TACARMS

« Nous vous rendrons meilleurs que des steel troopers.
Ceux qui survivront, en tout cas. »

– Commander Mac Bright, discours de bienvenue
au camp d'entraînement WSBC2, session B.

Plus rapides, plus forts, plus brutaux : les steel TacArms (tactical armor units) sont la quintessence de l'infanterie U.N. Équipées des fleurons de la technologie d'Ava, ces troupes hors du commun n'ont pas d'égaux sur le champ de bataille.

Trois steel TacArms sont en mesure de détruire n'importe quel ennemi, du simple fantassin au marcheur de combat moyen. C'est d'ailleurs à cela que l'on emploie les steel TacArms : écraser la résistance ennemie partout où elle se manifeste, avec une puissance irrésistible.

TACTIQUE

Les steel TacArms peuvent être déployées pour briser les lignes ennemies : avec elles, le premier assaut est souvent le dernier. Elles sont cependant tout aussi efficaces en unités de réserve : elles surgissent alors au moment opportun pour éliminer rapidement une poche de résistance ennemie.

Les steel TacArms offrent une concentration de feu qu'aucune autre unité d'infanterie ne peut égaler : un laser gun est déjà une arme terriblement puissante, mais chaque TacArm en utilise deux ! Par groupe de trois, ces scaphandres de combat deviennent irrésistibles.

La puissance offensive des TacArm est telle qu'elles constituent une cible de choix pour l'ennemi. Un bon officier s'arrange toujours pour les maintenir à couvert ou utiliser leur mouvement pour se mettre hors de portée des tirs ennemis.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif* : 3.

Équipement standard : Laser gun x 2 et gyroscopes.

Équipement optionel : Pointeur laser.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.



Équipement

Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.

Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.



Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Coût d'une unité de steel TacArms

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	300 P.A.
Pointeur laser	315 P.A.
(1) 3 steel TacArms dont : 0 à 1 officier	

Armes de tir				
LASERGUN [1]	7	1/1	-	14/1
LASERGUN [2]	7	1/1	-	14/1

TACARM ? JOUISSIF !

Lorsque les premières TacArms furent essayées par des soldats White Stars, les réactions furent délirantes :

« J'ai pris mon pied comme jamais, mon général ! Et pourtant j'ai tiré avec des mitrailleuses expérimentales... De la gnognotte à côté de ça ! »

– Sergeant A. Borz, répondant à la commission d'évaluation

Les TacArms furent si bien accueillies qu'elles passèrent directement de la phase expérimentale à la production de masse. Moins de six mois après leur présentation à l'état-major, les TacArms équipaient déjà des unités spécialisées. À titre comparatif, les laser rifles LR39 furent testés pendant deux ans par des unités combattantes avant de recevoir l'agrément de CentCom.

PAQUETAGE MODULAIRE BACKPACK B7
De nombreux équipements peuvent être fixés au dos d'une TacArm grâce à ce système, sans gêner les mouvements de son utilisateur.

SYSTÈME DE FERMETURE GATOR G5
Le système de fermeture par mâchoires maintient le pilote solidement et lui offre tout le confort des gyrostabilisateurs. Il peut ainsi encaisser les impacts de munitions de 30 mm sans ressentir le recul.

POINTEUR LASER BALOR AA
Le Balor AA désigne une cible jusqu'à 130 m et fournit les coordonnées de tir à tous les systèmes compatibles.

G-PACK GPBP B8
Certains TacArms peuvent être équipés du G-pack standard des White Stars.

► TACARMS, LIGHT INDUSTRIES

SHOCK TACARMS

L'arrivée d'une unité de shock TacArms sur un champ de bataille est un spectacle stupéfiant. Bondissant avec l'agilité d'un acrobate en apesanteur, frappant avec la force d'un missile tactique, encaissant des coups qui auraient raison d'une escouade entière, une shock TacArm apparaît comme un ange de la mort, porté par les ailes invisibles d'un dieu destructeur. Elle éventre les blindés sans effort, calcine les fantassins en un clin d'œil et se rit de la gravité. L'effet psychologique que produit l'apparition d'une shock TacArm est déjà un gage de victoire !

TACTIQUE

Les shock TacArms constituent la troupe de combat rapproché ultime. Elles foncent au combat et ne craignent ni les intérieurs confinés, ni les terrains encombrés d'obstacles.

Contre les blindés légers, la powerlance leur confère une puissance de frappe démesurée tandis que le flamer carbonise les fantassins terrorisés. Lorsqu'elles engagent l'ennemi, les shock TacArms sont presque invulnérables aux armes de corps à corps.

Depuis qu'ils sont équipés de G-pack, ces scaphandres de combat sont capables de fondre sur l'ennemi avant qu'il ne puisse réagir.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Flamer, powerlance et gyroscopes.

Équipement optionnel : G-pack, pointeur laser.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 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 (en cm). Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

G-Pack : Les combattants équipés de G-Pack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.

Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Shock TacArms				
Arme de tir	FLAMER (projection; tir indirect)	(25)	1/0	4 8/1
Arme de mêlée	POWERLANCE	7	1/1	- 11/1

SE BATTRE JUSQU'AU BOUT

Les shock TacArms sont conçues différemment des autres TacArms. Elles donnent une seconde chance aux shock troopers que la médecine d'Ava ne peut pas soigner. Grâce aux servomoteurs de leur TacArm, ces vétérans amputés, brûlés et brisés peuvent à nouveau goûter à la sauvagerie du corps à corps. Ils deviennent, le temps d'une bataille, des machines de mort, capable de déchirer avec la même aisance un homme ou une plaque de blindage. Ils sont déjà morts, de toute façon... Que risquent-ils ?

Coût d'une unité de shock TacArms

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	250 P.A.
G-pack	265 P.A.
Pointeur laser	265 P.A.
G-pack + pointeur laser	280 P.A.

[1] 3 shock TacArms dont : 0 à 1 officier

JAM TACARMS

« Chaque fois que vous tirez avec ces munitions, vous brûlez une année de votre solde ! Mais rassurez-vous : l'ennemi grille mille ans de solde chaque fois que vous faites mouche ! »

– Entendu au camp d'entraînement WSBC2, session C.

Le summum de la puissance de feu est sans conteste la jam TacArm. Lorsqu'elle est apparue sur les champs de bataille, elle est rapidement devenue la bête noire des blindés. Seul le développement massif des marcheurs de combat et les percées majeures dans le domaine du blindage ont permis de contrebalancer quelque peu l'avantage des jam TacArm.

Même ainsi, un steel trooper dans une jam TacArm reste le cauchemar de tout ce qui pèse plus d'une demi-tonne. L'avènement du missile launcher Partisan n'a pas arrangé les choses, bien au contraire.

Associant la puissance de feu d'un blindé avec la mobilité d'un fantassin, équipée de senseurs dignes d'un vaisseau spatial, la jam TacArm est le rêve de tout steel trooper.

TACTIQUE

Les jam TacArms sont un formidable marteau, capable de briser la coquille des unités les plus lourdes. Grâce à la densité de leurs salves, elles sont le plus mortel ennemi des marcheurs de combat légers. Une unité de jam TacArms peut détruire un blindé léger en un seul échange de tir.

Les marcheurs de combat moyens eux-mêmes les craignent : aucun ne sort indemne d'un engagement avec elles, et beaucoup n'en réchappent pas.

Les jam TacArms sont des unités de soutien exceptionnelles. Toutefois, elles sont sans défenses face à l'infanterie car leurs armes sont inutiles au corps à corps. C'est un faible prix à payer pour tenir en respect n'importe quelle unité de blindés.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3

Équipement

standard : Jammer, missile launcher et gyroscopes.

Équipement

optionnel : pointeur laser.

Armes spéciales :

Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.



Équipement

Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.

Jammer : 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.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;
- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision 🎯 de l'arme.

Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Coût d'une unité de jam TacArms

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	275 P.A.
Pointeur laser	290 P.A.
[1] 3 jam TacArms dont : 0 à 1 officier	

LES BLINDÉS

Les blindés U.N. sont le fleuron de la technologie d'Ava. Alimentés par de puissants générateurs à fusion, protégés par un blindage multicouche, ils disposent de senseurs et d'armements ultra-perfectionnés. Chaque jour, les blindés des U.N.A. démontrent que les Avans ne se sont pas contentés de copier la technologie theriane, mais qu'ils ont su l'améliorer !

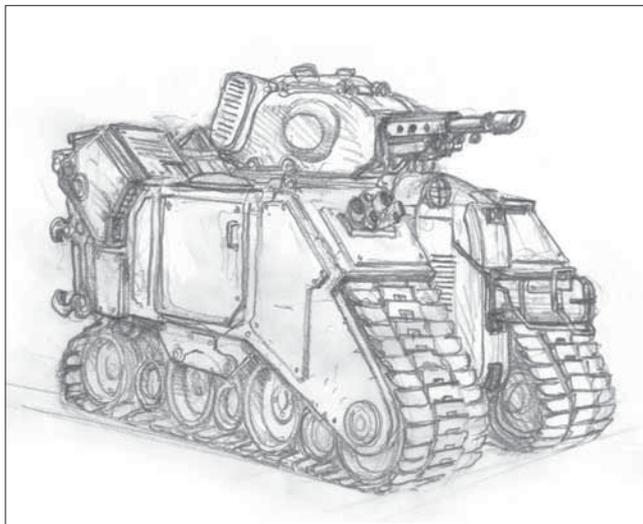
LES CHÂSSIS

Le Military-Industrial Complex (M.Ind) a mis au point trois châssis de marcheurs de combat, chacun dédié à un rôle différent : le châssis C1 (recon strider) est destiné aux missions de reconnaissance ; le C2 (assault strider) à l'assaut et le C3 (support strider) au soutien à longue distance. Grâce à des points d'attache universels, ces châssis peuvent accueillir de nombreuses combinaisons d'armes et ainsi être adaptés aux besoins de leur mission. Afin de standardiser l'entraînement des pilotes et les tactiques de combat, CentCom n'a validé qu'un certain nombre de ces combinaisons, les plus performantes, qu'il déploie sur tous les champs de bataille de la galaxie.

LES ARMES EMBARQUÉES

Le **heavy graser** est l'arme antichar absolue. La technologie du GRASER (*Gravity Amplification by Stimulated Emission of Radiation*) permet d'envoyer sur de très longues distances des ondes gravifiques dévastatrices qui vaporisent tout ce qu'elles rencontrent.

Cette arme utilise les règles de tir direct.



Le **light grenade launcher**, le **medium mortar** et le **heavy mortar** fonctionnent tous les trois sur le même principe : ils tirent en cloche un projectile lui-même composé de sous-munitions explosives. Lorsque ces munitions retombent sur les troupes ennemies et explosent, les dégâts sont terrifiants.

Ces armes utilisent les règles de tir indirect.

Le **light laser cannon** et le **medium laser cannon** émettent un faisceau électromagnétique très concentré qui reste précis et puissant même à très longue portée. Les générateurs du marcheur permettent de tirer de longues salves, capables de percer même les blindages les plus résistants.

Ces armes utilisent les règles de tir direct.

Transportant une quantité astronomique de munitions solides, le **light MG** sature littéralement de plomb la zone de feu. Les survivants seront probablement victimes de saturnisme !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les **medium** et **heavy missile launchers** sont au missile launcher des fantassins ce qu'une mitrailleuse est à une carabine à un coup. Ils noient leurs cibles sous de véritables nuées de missiles à tête chercheuse. Les marcheurs équipés de telles armes transportent suffisamment de munitions pour pulvériser une section.

Ces armes utilisent les règles de tir verrouillé.



FIRE TOAD

Nom d'usine : Recon strider LATCS « Fire Toad »

Les recon striders LATCS (Light Anti Tank Combat Strider) forment l'épine dorsale des pelotons blindés des U.N.A. Rapides, exceptionnellement manœuvrables, ils ont été conçus comme le complément idéal aux steel troopers. Ils avancent en même temps que l'infanterie et lui offrent couvert et appui-feu.

Leurs pilotes sont des héros adulés par la population civile des U.N.A., qui leur consacre feuillets, films et *comics* de toutes sortes.

TACTIQUE

Le Fire Toad est le blindé le plus répandu dans les forces U.N. Il est utilisé comme unité d'assaut aux côtés de l'infanterie ou comme force de soutien pour éliminer les concentrations de feu ennemies. Il excelle dans les frappes éclair, foudroyant l'ennemi à l'aide de ses armes longue distance avant de se replier derrière un couvert ou de disparaître derrière un obstacle. Le light laser cannon LLC40 Lightlance a été spécifiquement conçu dans ce but.



Fire Toad ★

25

7

11

5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir					PS
LIGHT LASER CANNON (1)	8	1/1	-	14/1	1
LIGHT LASER CANNON (2)	8	1/1	-	14/1	1

VILAIN CRAPAUD !

Lorsque Fire Industries sortit son modèle « Toad », de nombreux esprits caustiques ironisèrent sur son absence complète de grâce, son aspect pataud et son design sans concession aux lignes déliées qui étaient alors à la mode.

Toutefois, le Fire Toad s'est imposé en quelques années comme la référence en matière de recon strider et a inspiré la conception de nombreux marcheurs, y compris dans les catégories les plus lourdes.

Grâce à son aspect ramassé, le Fire Toad peut s'abriter derrière des obstacles assez bas ; il offre ainsi une cible plus réduite aux armes ennemies. En outre, sa forme profilée lui permet d'atteindre des vitesses étonnantes.

C'est ainsi que le « crapaud » devint prince charmant et une des icônes U.N. aux côtés des steel troopers.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light laser cannon x 2.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Fire Toad

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.

(1) 1 Fire Toad dont : 0 à 1 officier

(2) 3 Fire Toad dont : 0 à 1 officier

FIRE TOAD « LIGHT PRINCE »

VILAIN PETIT CANARD

Les conseillers militaires de Fire Industries prédirent très tôt qu'un besoin en recon striders plus polyvalents apparaîtrait. Ils étaient en avance d'une guerre. Durant plusieurs années, CentCom refusa d'en entendre parler. Il a fallu plusieurs affrontements contre les hordes de soldats du Red Blok avant que le commandement admette qu'il pourrait avoir besoin du Light Prince. Cela en fait le véhicule de combat dont la mise au point a été la plus longue de tout l'arsenal U.N... Mais aussi le plus rapidement homologué et jugé « bon pour usage opérationnel » !

Nom d'usine : Recon strider LMPCS « Light Prince »

Les pelotons de recon striders LMPCS (Light Multi Purpose Combat Strider) sont presque aussi courants que les LATCS. Ils ont été conçus pour affronter aussi bien l'infanterie que les blindés. Rapides, extrêmement manœuvrables, ils sont formidables en soutien de l'infanterie.

CentCom utilise ce modèle de marcheur pour toutes sortes de missions, ce qui en fait l'engin le plus souvent engagé sur les champs de bataille des U.N.A., devant même sa version antichar.

Fire Toad «Light Prince»

25 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir

	PS
LIGHT LASER CANNON	8 1/1 - 14/1 1
LIGHT MG	5 3/0 - 7/1 1

TACTIQUE

Le Light Prince est un Fire Toad : il émerge d'un couvert, tire et retourne à couvert, profitant de sa mobilité inégalée pour se tenir hors de portée de l'ennemi. Sa polyvalence fait de lui un marcheur de combat aussi efficace contre l'infanterie que contre les blindés, mais sa puissance de feu en pâtit. Contre les recon striders de tous types, cela ne porte pas à conséquence car une mitrailleuse est généralement capable d'en percer le blindage. Contre les assault ou les support striders, le Light Prince est plus efficace en peloton.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light laser cannon et light MG.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.



Coût d'une unité de Fire Toad « Light Prince »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.

(1) 1 Fire Toad « Light Prince » dont : 0 à 1 officier

(2) 3 Fire Toad « Light Prince » dont : 0 à 1 officier

FIRE TOAD « IRON RAIN »



Nom d'usine : Recon strider LAICS Fire Toad « Iron Rain »

L'Iron Rain est le dernier-né de Fire Industries. Sa création a été inspirée par les difficultés que rencontraient les escouades d'infanterie face aux hordes de golems morphos et aux marées de fantassins du Red Blok. Dotés d'une cadence de tir considérable, ces Fire Toad sont terriblement efficaces contre les concentrations de fantassins. Grâce à leur vitesse de déplacement et à leur maniabilité exceptionnelles, ces marcheurs se portent rapidement au contact de l'ennemi et déclenchent une pluie d'acier. L'épais blindage des Iron Rain les protège contre les armes des fantassins... de ceux qui survivent en tout cas : une unité de ces marcheurs peut anéantir n'importe quelle unité d'infanterie légère en une rafale !

TACTIQUE

Leur rapidité et leur cadence exceptionnelles sont les principaux atouts des Iron Rain. Le fait qu'ils ne représentent pas une menace pour les autres blindés est un autre avantage : ils ne constituent pas une cible prioritaire pour les armes antichars...

Les Iron Rain profitent de leur mobilité pour arpenter le terrain et surgir là où on ne les attend pas. Ils peuvent se permettre d'entrer dans les lignes de vue de marcheurs plus lourds, car ces derniers préfèrent tirer sur des cibles plus dangereuses.

L'intrépidité est la vertu cardinale d'un pilote de Iron Rain.

Fire Toad « Iron Rain » ★

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir					PS
LIGHT MG (1)	5	3/0	-	7/1	1
LIGHT MG (2)	5	3/0	-	7/1	1

LES WHITE STARS HOWLERS

Lors d'une permission, trois pilotes d'essai de Cent-Com enregistrèrent et envoyèrent à un producteur la chanson « Iron Rain ». Ils se lancèrent dans une double carrière de militaires et de chanteurs, avec le succès galactique que l'on connaît. Numéros un des ventes, les White Stars Howlers sont devenus millionnaires. Ils poursuivent néanmoins leur carrière de pilotes d'essai.

*« Iron Rain, Iron Rain,
You do me such pain !
Iron rain, Iron rain,
How many you've slain? (*) »*

– Iron Rain des White Stars Howlers,
n° 1 du top 50 pendant toute l'année AT-41.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light MG x 2.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Fire Toad « Iron Rain »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Fire Toad « Iron Rain » dont : 0 à 1 officier (2) 3 Fire Toad « Iron Rain » dont : 0 à 1 officier			

(*) : Iron Rain, Iron Rain/Si grande est ma peine/Iron Rain, Iron Rain/Pourquoi tant de haine ?

FIRE TOAD

« LANCELOT »

Nom d'usine : Recon strider LACS Fire Toad « Lancelot »

Le cahier des charges de CentCom réclamait une défense anti-infanterie à moyenne portée, afin que le Fire Toad soit complètement autonome.

Fire Industries, en partenariat avec BG Metalwerk, a mis au point le Lancelot pour répondre à ces attentes. Grâce à cela, l'artillerie légère a refait son entrée sur les champs de bataille, révolutionnant l'utilisation de ce type d'arme.

Le Lancelot reste un engin rare, que seule une poignée de commanders aux idées novatrices a sérieusement employé. Le succès, toutefois, a chaque fois été au rendez-vous, au point que CentCom envisage d'abandonner le concept d'artillerie sur assault strider.



TACTIQUE

Les Lancelot sont des unités d'artillerie antipersonnel destinées au soutien rapproché des troupes d'infanterie. Ils représentent l'arme idéale pour déloger un ennemi retranché. Pendant que les soldats avancent, ces Fire Toad pilonnent la zone à l'aide de leurs light grenade launchers. Les lignes de vue encombrées, les zones de feu dangereuses ne les arrêtent pas ! Les Lancelot sont tout aussi efficaces pour briser les assauts de fantassins. Contre les charges à découvert autant qu'en cas de progression à couvert, aucun adversaire ne peut échapper à leur feu dévastateur.

Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE	3		2
Arme de tir			P5
LIGHT GRENADE LAUNCHER [1]	4	1/0	3 5/1 1
LIGHT GRENADE LAUNCHER [2]	4	1/0	3 5/1 1

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.

Équipement standard : Light grenade launcher x 2.

Officier : Grade 1.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

LE COLONEL GRAAL

Sortie major de sa promotion de l'école de guerre d'Hadès en BT-10, le colonel Guinevere Graal, est une tacticienne remarquable doublée d'un auteur prolifique. Son ouvrage le plus connu, *Walking Artillery : a Modern Revolution*¹, théorisa l'utilisation d'artillerie légère en première ligne, aux côtés de l'infanterie.

Elle participa à la mise au point du Lancelot puis mena personnellement plusieurs essais en conditions réelles, notamment contre le Red Blok en AT-39.

Avec le sens de l'ironie qu'on lui connaît, Fire Industries nomma son nouveau modèle « Lancelot ». Ce nom s'imposa au sein de l'infanterie, en raison de l'intrépidité des pilotes, vus comme des chevaliers prompts à porter secours à leurs frères...

¹A. King Press, AT-20.

Coût d'une unité de Fire Toad « Lancelot »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	450 P.A.	+ 150 P.A.
[1] 1 Fire Toad « Lancelot » dont : 0 à 1 officier			
[2] 3 Fire Toad « Lancelot » dont : 0 à 1 officier			

DEFENDER'S SNAKE

Nom d'usine : Assault strider MATCS Defender M4 « Defender's Snake »

L'arsenal U.N. n'aurait pas été complet s'il n'avait pas inclus des marcheurs de combat capables d'exploiter des armes à longue distance et de tirer avec précision sur les blindés ennemis. Combinant vitesse, puissance de feu et longue portée, le Defender's Snake est sans aucun doute l'une des plus grandes réussites industrielles U.N. : développé en un temps record, il s'est rapidement imposé comme l'avenir du marcheur de combat moyen.

Les pilotes de Defender's Snake sont enviés par tous ceux qui rêvent de se retrouver aux commandes d'un chasseur de blindés.

TACTIQUE

Les Defender's Snake sont des unités anti-chars conçues pour disposer d'une excellente mobilité et d'une portée extraordinaire. Ils peuvent attaquer les blindés ennemis tout en se maintenant hors d'atteinte. Puisque c'est l'infanterie qui occupe le terrain, il n'y a aucune raison particulière d'exposer les blindés en première ligne...

La mobilité de ces assault striders en fait la quintessence du chasseur de blindés, capable d'exploiter la moindre fenêtre de tir et d'expédier des salves dévastatrices.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium missile launcher x 2.

Officier : Grade 1.

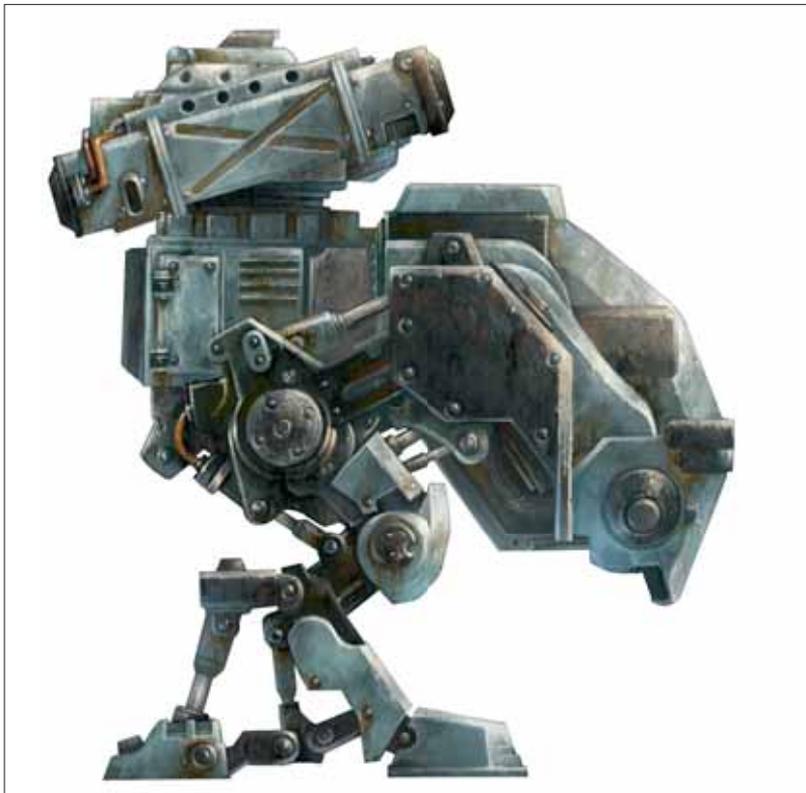
Équipement

Medium missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;

Coût d'une unité de Defender's Snake

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	400 P.A.
[1] 1 Defender's Snake dont : 0 à 1 officier	



- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision  de l'arme.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

Defender's Snake					
					
					
					
20	8				
13	5				
Châssis					
Propulsion					
POINTS DE STRUCTURE	4	2			
Arme de tir					PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (1)	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (2)	3+	2/0	-	14/2	2

DEFENDER'S SNAKE « COBRA »

Nom d'usine : Assault strider MMPCS Defender M7 « Cobra »

Le Cobra est un engin hybride destiné à la neutralisation de l'infanterie et à la destruction de blindés légers. D'un coût de fabrication raisonnable, facile à piloter et adaptable, ce marcheur de combat a tout de suite gagné la faveur des officiers.

Combinant souplesse tactique, mobilité et puissance de feu, le Cobra est à l'aise dans toutes les missions. Comme chasseur de blindés, son medium missile launcher Guisarm fait trembler tous les marcheurs légers ; comme unité anti-infanterie, son medium mortar Fryer lui permet d'anéantir des escouades entières.

TACTIQUE

Les Cobra combinent arme à tir indirect et arme à tir verrouillé, ce qui leur permet d'optimiser les occasions de tir. Ils peuvent frapper les blindés légers à très longue distance et attaquent l'infanterie sans se préoccuper des couverts. Ces qualités permettent au Cobra de toujours être en mesure de faire des dommages.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

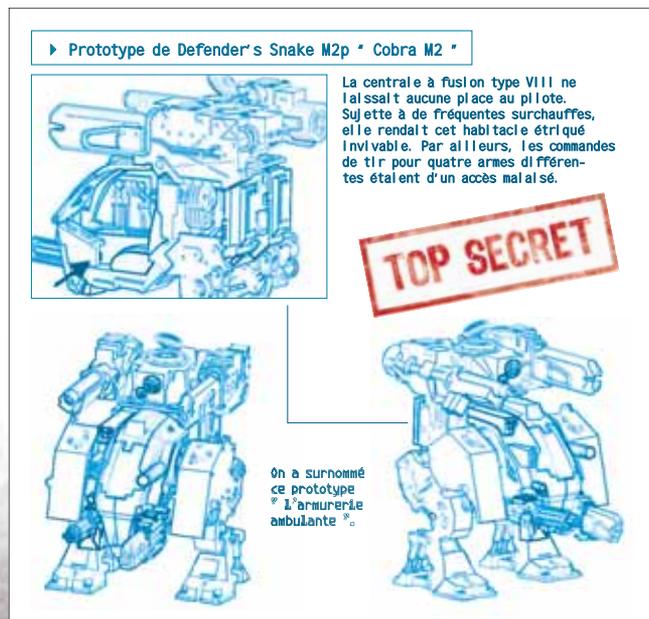
Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium missile launcher et medium mortar.

Officier : Grade 1.

Cette intéressante tentative visait à doter l'engin d'une charge d'armement maximale. L'encombrement et l'alimentation en énergie ont posé des difficultés insurmontables.



Defender's Snake « Cobra »

20 8 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Arme de tir

	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM MISSILE LAUNCHER	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM MORTAR	4	1/0	7	6/1	2

LA BATAILLE DE PROSERPINA

Proserpina, AT-41. L'offensive surprise du Red Blok lui permet de prendre des positions fortifiées dans lesquelles se retranchent près de cinq cent fantassins soutenus par quatre assault striders.

CentCom aligne huit escouades d'infanterie et trois Cobra. Des steel TacArms parviennent à progresser jusqu'à une éminence, d'où ils sont en mesure de guider les tirs de l'artillerie. Les assault striders U.N. mettent, en une heure, quatre cents krasny soldati hors de combat tout en endommageant fortement deux assault striders ennemis. Démoralisées, les troupes révolutionnaires capitulent.

Équipement

Medium missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;
- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

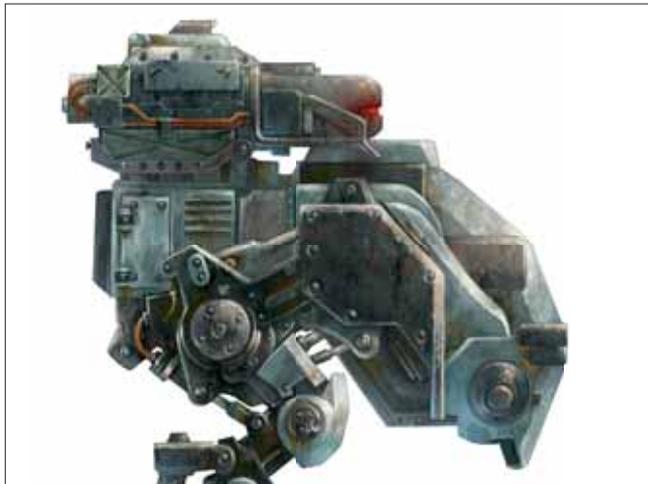
Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Defender's Snake « Cobra »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	350 P.A.
(1) 1 Defender's Snake « Cobra » dont : 0 à 1 officier	

DEFENDER'S SNAKE « COBRA M8 »



Nom d'usine : Assault strider MMPCS Defender M8 « Cobra M8 »

Le Cobra M8 est la dernière évolution du Defender's Snake, destinée à améliorer la polyvalence de cet assault strider. Doté d'un système de tir avancé qui permet de suivre plusieurs cibles simultanément, ce marcheur de combat est équipé d'un medium laser cannon et d'un medium missile launcher.

Cela fait de cet engin le soutien idéal pour l'infanterie comme pour les recon striders. Les cibles qu'il ne détruit pas du premier coup sont des proies faciles pour les troupes qui l'accompagnent. Son missile launcher est parfait pour détruire les blindés tandis que son laser cannon est le cauchemar des scaphandres adverses.

TACTIQUE

Les Cobra M8 combinent une arme à tir verrouillé et une arme de précision multiusage. Cette combinaison se révèle remarquablement utile sur un champ de bataille. Le medium

DRIVE HARD

Le Cobra M8 a été popularisé par une trilogie de films dont le succès fut phénoménal : *Pièges de métal*.

Un pilote héroïque, Jack McBain, est plongé dans des intrigues militaires et politiques complexes. Grâce à son endurance et à son talent, il sort une courageuse unité de steel troopers de situations inextricables. Aux commandes de son marcheur de combat, Mac Baine abat ennemi après ennemi et fait échouer des plans machiavéliques.

Comme l'a fort justement résumé le space marshall Sanchez, sortant d'une projection du dernier film : « Ca c'est un héros, et un vrai mec ! Comme tous les White Stars ! »

Châssis		Propulsion	
POINTS DE STRUCTURE	4		2
Arme de tir			PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER	3+ 2/0 -	14/2	2
MEDIUM LASER CANON	8 2/1 -	15/1	2

laser cannon permet de détruire les blindés endommagés par le medium missile launcher, mais il sert aussi à éliminer les fantassins qui menacent le Cobra M8.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium laser cannon et medium missile launcher.

Officier : Grade 1.

Équipement

Medium missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;
- Elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision  de l'arme.

Coût des officiers

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.

Coût d'une unité de Defender's Snake « Cobra M8 »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	400 P.A.
(1) 1 Defender's Snake « Cobra M8 » dont : 0 à 1 officier	

FIRE CRAWLER

Nom d'usine : Support strider HATCS « Fire Crawler »

Le Heavy Anti Tank Combat Strider « Fire Crawler » se pose sur le champ de bataille comme une énorme araignée et tisse sa toile de mort, faite d'énergie bouillonnante et d'explosions assourdissantes. Aucun marcheur de classe inférieure ne peut faire face à ce monstre de technologie, ni en termes de puissance de feu, ni en termes d'endurance.

Les Fire Crawler, malheureusement, restent des unités très rares et coûteuses, notamment parce qu'ils utilisent des armes extrêmement complexes issues de dernières avancées de la science des U.N.A.

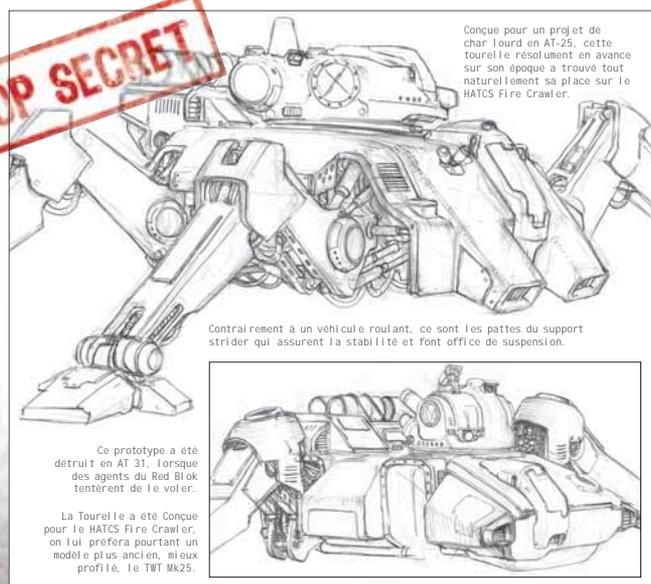
Leur graser, qui déchaîne les forces de la gravité elle-même, est une arme de défense sol-espace, capable de frapper un vaisseau spatial en orbite et de le vaporiser d'un coup... Le Fire Crawler, par sécurité, ajoute à cet armement épique soixante centimètres de blindage haute performance et une triple redondance de tous ses systèmes !

TACTIQUE

Le Fire Crawler est une unité multifonction capable de remplir n'importe quelle mission. Sa méthode : combiner une puissance de feu extraordinaire et une endurance colossale.

Hormis les marcheurs de combat équivalents, peu de choses peuvent réellement menacer un Fire Crawler. Son blindage le met à l'abri des marcheurs intermédiaires et la portée exceptionnelle de ses armes lui permet presque toujours de tirer le premier.

La rumeur prétend que les premiers officiers à déployer ces prodigieuses machines se plaindrent qu'ils n'avaient rien à faire : le Fire Crawler se chargeait de tout.



Fire Crawler

20 9 15 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	4
Arme de tir	P5	
HEAVY GRASER (1)	7 3/0 -	17/2 3
HEAVY GRASER (2)	7 3/0 -	17/2 3

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 1.

Équipement standard : Heavy graser x 2.

Officier : Grade 3.

Coût des officiers

Lieutenant (Lt.) : + 40 P.A.

LA NAISSANCE DIFFICILE DU FIRE CRAWLER

Dans toutes les opérations militaires des U.N.A., les marcheurs de combat légers de type recon ont toujours eu la part belle.

Lors des dernières grandes grèves industrielles qui frappèrent durement Fire Industries en AT-31, le M.Ind a néanmoins démontré que les choix de l'état-major n'étaient plus en phase avec la réalité technologique des U.N.A.

Des insurgés prirent le contrôle de deux versions expérimentales du Fire Crawler. CentCom envoya ses essais de Fire Toad, qui furent rapidement mis en déroute. Les unités de recon striders équipés du laser antichar LLC Lightlance étaient incapables de prendre le dessus. Il fallut finalement l'intervention de cinq pelotons d'assault striders pour neutraliser les deux modèles expérimentaux de Fire Crawler.

« *Un accouchement dans la douleur* », commentera, par la suite, le CEO de Fire Industries...

Coût d'une unité de Fire Crawler

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	775 P.A.
(1) 1 Fire Crawler dont : 0 à 1 officier	

Le futur





LES AGENCES

De tout temps, les U.N.A. se sont appuyées sur des agences gouvernementales pour étudier ou agir dans des domaines confidentiels, comme la surveillance des technologies étrangères, le renseignement ou la conquête spatiale. Bien que leur existence soit connue, leurs activités réelles sont souvent placées sous le sceau du « secret défense ». Elles œuvrent néanmoins pour la défense des idéaux U.N. et bénéficient d'une aura prestigieuse dans toute la galaxie.

MORNINGSTAR

Morningstar est plus ancienne que les U.N.A. Cette agence a traversé l'histoire sous différents noms de code. Créée en BT-376, après les découvertes de l'expédition Coleman, cette organisation occulte était à l'origine chargée de percer les secrets la pyramide de Hamrun et d'en tirer des applications technologiques. Ses découvertes, à commencer par la propulsion spatiale, furent à l'origine des révolutions industrielles qui menèrent à la création des U.N.A. La constitution et le symbole étoilé des U.N.A s'inspirent de Morningstar.

Morningstar, l'âme du *U.N. way of life*, existe toujours en AT-43. Ses agents suivent les White Stars à travers la galaxie, en quête d'artefacts et d'innovations scientifiques. Ses découvertes, comme la fusion froide, améliorent le quotidien des Avans et sont à l'origine de bien des inventions du M.Ind. Quoique intimement liée aux U.N.A., cette agence est indépendante et

finance elle-même ses recherches grâce à tous les brevets industriels qu'elle a déposés. Cette autonomie historique, financière et politique lui permet de travailler avec CentCom, le M.Ind et Union sans s'impliquer dans leurs luttes de pouvoir.

Morningstar a récemment fait plusieurs découvertes majeures en autopsiant un overseer therian. Les résultats laissent présager des progrès considérables dans le domaine de la cybernétique et de la médecine.



Helena,

Une récente opération sur Damocles nous a permis de récupérer la carcasse de l'un des fameux Wraith golgothas rouges des Therians. L'habitacle du pilote était en excellent état et nous avons pu procéder à des analyses poussées. Leurs résultats ont été transmis aux scientifiques du M.Ind, à leur demande. Nous savons qu'ils feront bon usage des interfaces de connexion neurales. Le M.Ind, en revanche, ne nous a pas indiqué quoi faire du cadavre de l'overseer qui baignait dans le fluide du cockpit. Nous avons profité de cette opportunité pour l'autopsier. Les conclusions sont surprenantes et j'ai pensé qu'elles pourraient vous intéresser (pièce jointe). Sachez d'ores et déjà que l'ADN therian est compatible à 99,8 % avec le nôtre. Les Therians sont capables de fabriquer des organes de synthèse, libres de tout vestige d'évolution et d'imperfection génétique. Nos sinistres ennemis pourraient bien être vulnérables à un vilain fluide de notre fabrication !

*Amicalement,
Brian*

MUSE

— Avez-vous entendu parler du code Wendigo, space marshal Sanchez ?

— Il s'agit d'un dossier de classe 5, agent Jennings. Top secret.

— En effet. Il contient, entre autres, les rapports de soldats détaillant une escarmouche avec un ennemi inconnu en BT-0, pendant la Campagne antarctique. Il y a même quelques photos intéressantes, quoique prises dans le feu de l'action.

— Un canular de quarante-trois ans ! Même les journaux à sensation s'en sont lassés, mais je me doutais bien que Muse ne lâcherait pas le morceau. En quoi des histoires de singes géants débarquant en armure complète dans la neige pourraient-elles bien me concerner ?

— Ces « wendigos » ou ces « singes », comme vous les appelez, se nomment en réalité Karmans. Un de leurs ambassadeurs se trouve dans la pièce d'à côté. Il souhaiterait ouvrir une ambassade sur Ava, space marshal. Puis-je faire les présentations ?

– Dialogue entre l'agent Jennings et le space marshal Sanchez

L'agence Muse a été créée en BT-220, peu après les premiers vols spatiaux avans. Nul ne savait alors si la technologie de Hamrun était le fruit d'une civilisation humaine disparue ou d'une race étrangère. Le rôle de Muse était d'enquêter sur la présence d'autres races dans la galaxie et de faire des recherches sur l'origine de cette technologie. Peu de gens prirent cette agence au sérieux.

Muse connut des hauts et des bas jusqu'en BT-147, date à laquelle une expédition avane entra en contact avec les mystérieux Cogs. L'ère de la conquête spatiale devint l'âge d'or de Muse : en dépit de ses échecs répétés à conclure des pactes durables avec les nouvelles



civilisations rencontrées, les effectifs et les moyens de l'agence se sont multipliés à chaque nouveau contact.

Muse compte aujourd'hui des milliers d'agents, déployés à travers la galaxie. Le gouvernement ne mesure pas l'influence et les connaissances de cette organisation discrète. Les civilisations étrangères, en revanche, considèrent les agents de Muse comme les ambassadeurs d'Ava. Muse réfléchit à un niveau galactique : ses émissaires échangent de nombreux secrets et rient parfois avec leurs hôtes de l'égoïsme des U.N.A.

Depuis le Trauma, Muse cherche sur les planètes qu'elle explore des pyramides semblables à celles que les Therians ont érigées sur Ava. Ses agents tentent de comprendre les secrets des machines de l'apocalypse. Leurs motivations sont toute-

fois confuses. Certains cherchent simplement à les détruire pour les empêcher de nuire, tandis que d'autres veulent les étudier pour la plus grande gloire d'Ava et des U.N.A.

FONDATION CHIRON

— Toc, toc ! Bonsoir, professeur Sansbury !

— Qui êtes-vous ? Sortez d'ici immédiatement, ou j'appelle la sécurité !

— Alex Gorman, fondation Chiron. C'est moi, la sécurité.

— Que voulez-vous ?

— Je vous arrête pour violation des protocoles de bioéthique et collusion avec l'ennemi. Vous vendez vos recherches sur les inhibiteurs psychiques au Red Blok. Vous êtes un traître.

— Vous n'avez pas le droit de m'arrêter !

— Détrompez-vous. J'ai un mandat dans la poche.

— Dans ce cas... je vais te tuer avec mes nouveaux pouvoirs, misérable vermiss... ARGH !

— Ce que vous vivez actuellement s'appelle un verrou mental, professeur. Vous voyez ? Vous n'avez pas le monopole.

– Arrestation du professeur Sansbury

La fondation Chiron a été créée en BT-10, après la sécession du Red Blok. Officiellement, elle est en charge du recrutement, de la formation et de l'encadrement des individus dotés d'un « fort potentiel » pour le compte des U.N.A. Pour la population, Chiron est le mécène de



l'élite U.N. Elle délivre des bourses aux étudiants prometteurs, aux scientifiques de génie et aux sportifs de haut niveau, sous réserve d'examen d'aptitude.

La véritable fonction de cette fondation est moins connue : détecter, surveiller et contrôler les gens exceptionnels. Cela permet au gouvernement d'exploiter au mieux leurs capacités et d'empêcher le Red Blok de les subvertir. Chiron est là pour former les héros et ramener les brebis égarées.

De nombreux agents de Chiron sont eux-mêmes issus du programme d'encadrement. Ils sont logés, nourris et employés par la fondation elle-même, en tant que chargés de communication, recruteurs ou agents secrets.

La fondation Chiron a mis au point les procédures qui encadrent les activités culturelles et scientifiques des U.N.A. Elle est notamment l'auteur du protocole Cassandra, dédié à la détection et à l'étude des individus au fort potentiel psychique. Les U.N.A. cherchent à rattraper leur retard dans ce domaine sur le Red Blok. La fondation Chiron a formé quelques sujets pour en faire la fine fleur du renseignement U.N. et le cauchemar des espions de la galaxie.

LES TROUPES



Star trooper

14 4 4 3

Arme de tir standard	1	2	3	4
ASSAULT RIFLE	3	1/1	-	4/1
Armes spéciales	1	2	3	4
FLAMER (projection ; tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1
VOLCANO MG	3	3/0	-	7/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3 +	1/0	-	13/2
Arme de mêlée	1	2	3	4
COMBAT KNIFE	3	1/0	-	3/1
Arme optionnelle	1	2	3	4
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Steel trooper

14 5 5 4

Arme de tir standard	1	2	3	4
LASER RIFLE	5	1/0	-	5/1
Armes spéciales	1	2	3	4
LASER GUN	7	1/1	-	14/1
VOLCANO MG	4	3/0	-	7/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3 +	1/0	-	13/2
Arme de mêlée	1	2	3	4
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle	1	2	3	4
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1



Shock trooper

14 5 5 5

Arme de tir standard	1	2	3	4
SMG	1	2/0	-	4/1
Arme spéciale	1	2	3	4
FLAMER (projection; tir indirect)	[25]	1/0	4	8/1
Arme de mêlée	1	2	3	4
POWERPIKE	7	1/1	-	7/1
Arme optionnelle	1	2	3	4
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Wing trooper

18 5 5 4

Arme de tir standard	1	2	3	4
MULTILASER	2	1/1	-	5/1
Armes spéciales	1	2	3	4
LASER GUN	7	1/1	-	14/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3 +	1/0	-	13/2
SNIPER GUN (sniper)	10	1/0	-	8/1
Arme de mêlée	1	2	3	4
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1
Arme optionnelle	1	2	3	4
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	4/1

Steel TacArms



14 6 9 4

Armes de tir

LASERGUN (1)	7	1/1	-	14/1
LASERGUN (2)	7	1/1	-	14/1

Shock TacArms



14 6 9 5

Arme de tir

FLAMER (projection; tir indirect)	(25)	1/0	4	8/1
-----------------------------------	------	-----	---	-----

Arme de mêlée

POWERLANCE	7	1/1	-	11/1
------------	---	-----	---	------

Jam TacArms



14 6 9 4

Armes de tir

JAMMER (jammer)	5	1/0	-	3+/1
MISSILE LAUNCHER (tir verrouillé)	3+	1/0	-	13/2



Fire Toad



25 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir

LIGHT LASER CANNON (1)	8	1/1	-	14/1	1
LIGHT LASER CANNON (2)	8	1/1	-	14/1	1

Fire Toad «Iron Rain»



25 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir

LIGHT MG (1)	5	3/0	-	7/1	1
LIGHT MG (2)	5	3/0	-	7/1	1

Fire Toad «Light Prince»



25 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir

LIGHT LASER CANNON	8	1/1	-	14/1	1
LIGHT MG	5	3/0	-	7/1	1

Fire Toad « Lancelot »



25 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	3	2

Arme de tir

					PS
LIGHT GRENADE LAUNCHER (1)	4	1/0	3	5/1	1
LIGHT GRENADE LAUNCHER (2)	4	1/0	3	5/1	1

Defender's Snake



20 8 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Arme de tir

					PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (1)	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM MISSILE LAUNCHER (2)	3+	2/0	-	14/2	2



Defender's Snake « Cobra »



20 8 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Arme de tir

					PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM MORTAR	4	1/0	7	6/1	2

Fire Crawler



20 9 15 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	4

Arme de tir

					PS
HEAVY GRASER (1)	7	3/0	-	17/2	3
HEAVY GRASER (2)	7	3/0	-	17/2	3

Defender's Snake « Cobra M8 »



20 8 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	2

Arme de tir

					PS
MEDIUM MISSILE LAUNCHER	3+	2/0	-	14/2	2
MEDIUM LASER CANON	8	2/1	-	15/1	2

ARSENAL U.N.

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.

G-Pack : Les combattants équipés de G-Pack acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

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

Une unité qui utilise cet équipement ne peut pas avoir recours à une arme de tir au cours de cette activation.



Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.

Jammer : 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.

Jumelles à infrarouges : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision (👤) pour toutes leurs armes. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ; elle ne permet pas de faire de tir en état d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision (👤) de l'arme.

Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.

Sniper gun : 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.

SPÉCIALISTES

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

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

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



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.



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



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

TABLE DE RÉOLUTION UNIVERSELLE

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.

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. Chaque phase est détaillée dans un chapitre différent ci-après.

1 – Phase tactique (cf. *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. *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. *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.

