



Les Karmans

Les Karmans sont chez eux. La guerre menace leurs fermes, leurs monastères, leurs villes. Le contrôle de leur astroport est un enjeu stratégique pour lequel leurs adversaires se livrent une guerre sans merci.

Élysée est en outre un enjeu karmique majeur. Les Karmans expient leur extermination des Krygs. Comment pourraient-ils ajouter à cette première faute la destruction d'une planète ?

Jusqu'à présent, les Karmans s'étaient tenus à l'écart des activités d'astromorphose theriane. Ce n'est plus possible : les colons d'Élysée ont pris sous leur responsabilité les proto-Karmans que les Therians ont abandonnés après leur premier échec à transformer la planète.

Pour les Karmans les plus belliqueux, le temps de l'observation s'achève sur Élysée. Regarder les autres civilisations détruire leur karma à force de pollution, de massacre et autres exactions n'est pas une solution. Il faut leur montrer, par la force si nécessaire, la voie du Karma. Cela commencera sur Élysée !



« La liberté a un prix : la vie de tous ceux qui tenteront de nous en priver. »
– Guru Lucius

PRÉSERVER LE KARMA

Arceo s'est fixé un but ambitieux : préserver le Karma à une échelle interstellaire. Un être vivant qui s'éteint n'est qu'une escarboucle dans le gigantesque brasier des planètes et des soleils martyrisés. La mort d'un astre est une catastrophe karmique d'une autre ampleur que celle de quelques individus...

Arceo estime que les Karmans ont perdu de vue cette idée. La culpabilité issue de l'extermination des Krygs et les difficultés nées des différents schismes sociaux qui ont secoué leur société ont égaré les sages. L'arbre leur cache la forêt.

Heureusement, les Karmans d'Arceo sont capables de voir ce que leurs frères s'obstinent à ignorer car ils sont en première ligne de la lutte contre plusieurs envahisseurs animés d'intentions particulièrement néfastes envers la planète sur laquelle leur QG vient d'être déplacé, Élysée. Leur objectif découle directement de cette situation « privilégiée » : Arceo fait en sorte que les Karmans n'oublient jamais l'univers au profit de ses habitants, le cadre général au profit d'intérêts particuliers. Élysée est le lieu idéal pour entreprendre cette quête : symbole de la lutte des Karmans contre tous ceux qui détruisent des mondes, les Therians y compris, elle est devenue le point sur lequel s'arcboute la défense des idéaux d'Arceo. Cette faction y périra ou y vaincra. Dans tous les cas, elle espère bien que cela ouvrira les yeux des Karmans.

Arceo est aussi en pointe dans la formation militaire aux techniques de guérilla. Combattre un ennemi supérieur en nombre, disposant de la maîtrise aérienne et spatiale, est devenue leur grande spécialité. De nombreux guerriers-philosophes, en quête de l'éveil par les armes, sont venus s'entraîner au sein des troupes d'Arceo. Une fois leur formation terminée, ces visiteurs repartent souvent convaincu par la vision d'Arceo. Même si ce n'est pas le cas, cette faction karmane est passée maîtresse dans l'art de la guérilla idéologique. Ceux qui n'ont



pas été convaincus pendant leur formation repartent avec quelques concepts simples, quelques idées en apparence innocentes, qui sont autant de germes de la pensée d'Arceo. Alors qu'ils n'y croient pas eux-mêmes, les visiteurs répandent ainsi les idées de cette faction en même temps que les enseignements militaires dont ils ont bénéficié.

ORGANISATION

Arceo n'a pas vocation à guider les Karmans mais plutôt à leur éviter de se perdre. Elle ne s'organise donc pas en groupes importants, auxquels elle préfère de petits îlots de sympathisants. Ces petits groupes surveillent les éventuelles erreurs idéologiques et tentent d'influencer ceux qui s'apprennent à les commettre.

Sa structure reproduit ses méthodes militaires : de petites unités très indépendantes, capables de choisir leurs missions et de les accomplir de manière autonome. Ces « unités » ne sont pas forcément militaires. Elles s'assemblent en fonction des nécessités du moment et peuvent aussi bien organiser une session d'entraînement, une opération de propagande ou une collecte de ressources. La contribution de la structure se limite à la logistique, à moins que les objectifs où les moyens dépassent ceux d'une unité. Dans ce cas, plusieurs unités peuvent se rassembler et mettre en commun leur ressources et leurs moyens afin d'atteindre une cible plus importante. Dans les cas exceptionnels, tout Arceo peut se mobiliser pour défendre une cause d'ampleur suffisante. C'est par exemple le cas de la défense d'Élysée.

Arceo organise aussi diverses sessions d'apprentissage destinées à la formation de tous les Karmans intéressés par ses méthodes de gestion – et de combat, bien sûr. Les premiers inscrits sont souvent les membres d'Arceo eux-mêmes, toujours avides d'améliorer leurs capacités et leurs compétences. C'est aussi l'occasion de rencontrer d'autres membres de la faction et de planifier discrètement les actions futures.

Officiellement, Arceo n'a pas de flotte spatiale, mais ses méthodes militaires prudentes basées sur des frappes-

éclairs sont très appréciés des capitaines de navires. De ce fait, Arceo contrôle officieusement les navires expédiés pour la défense d'Élysée. Elle a en outre judicieusement placé divers groupes de propagande à bord de tous les vaisseaux qui ont accepté d'embarquer des « réfugiés ». Ainsi, les deux tiers de la flotte actuellement stationnée dans le système stellaire d'Élysée s'est secrètement ralliée à la cause. Cela risque de poser quelques graves problèmes dans les relations avec les factions qui ont mobilisé ces forces, notamment Flux.

TROUPES

Les préceptes militaires d'Arceo, qui encouragent l'adaptation et la flexibilité pour profiter de la moindre opportunité, imposent des schémas de section variés et surtout équilibrés. On trouve ainsi dans ses compagnies autant d'infanterie que de blindés, ou peu s'en faut.

En matière d'infanterie, Arceo ne dispose pas de ressources suffisantes pour aligner des unités d'élites nombreuses et coûteuses. Cette faction utilise essentiellement les forces locales, les habitants du cru et les hommes de bonne volonté. Ce ne sont pas des soldats aguerris mais ils sont dotés d'une motivation sans faille.

En matière de blindés, Arceo privilégie évidemment les engins légers et maniables afin de frapper vite et fort, d'occasionner le maximum de dommages et d'évacuer rapidement la zone. Les trikes de toutes sortes sont donc utilisées, quoique quelques buggys aient aussi trouvé leur place. Les blindés de classe 3 sont les grands absents des sections d'Arceo. Considérés comme lourds, peu maniables et encore moins discrets, ils sont délaissés.

Ces schémas légers sont idéaux pour les embuscades et les frappes-surprises. Cette organisation a engendré une nouvelle génération de pilotes entraînés à effectuer des sauts de puce d'un couvert à un autre afin de rester dissimulés. Même le moins expérimenté d'entre eux sait effectuer des atterrissages d'urgence pour plonger derrière un couvert et des manœuvres d'évitement acrobatiques qui lui permettent de profiter de tous les obstacles afin de dissimuler sa machine.

Les techniques de guérilla ont malheureusement un revers : à force de privilégier les petits groupes, les forces rapides et mobiles, Arceo ne s'est jamais constituée d'armée à part entière. Dans la guerre planétaire qui débute sur Élysée, cette faction peine non seulement à recruter des combattants, mais aussi à les équiper. Le problème est suffisamment aigu pour que les effectifs maximums traditionnels des unités d'infanterie aient été revus à la baisse, afin de permettre d'équiper tous les combattants.

JOUER ARCEO

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

Atout Arceo : Les blindés peuvent adopter l'attitude « à couvert ! » comme l'infanterie.

Inconvénient Arceo : L'effectif maximum des unités d'infanterie de rang 1 et 2 est diminué de 1, sans changement de valeur en P.A. Le joueur peut toutefois s'acquitter du coût d'un combattant supplémentaire pour retrouver l'effectif initial.

Schéma de section :

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

! Choix prioritaire

NOUVEL ÉQUIPEMENT : GUERRIER KARMIQUE

La guerre a mené de nombreux Karmans aux portes de l'Éveil, mais Arceo est la première faction à utiliser ces individus d'exception afin de servir sa cause. Elle en a les moyens car ses membres sont tous des clairvoyants et bon nombre ont atteint l'Éveil, ce qui leur accorde un contrôle du karma étonnant. Ses enseignements ont favorisé l'émergence de nombreux éveillés capables de plier la réalité à la nécessité de la sauvegarde du Karma universel. Cependant, même dans des factions les moins attentives à leur karma, on trouve désormais des unités entièrement constituées de guerriers ayant atteint la clairvoyance, voire l'Éveil. Conscientes de leur importance et de leur rôle de guide spirituel, ces unités se sont elles-mêmes proclamées « unités de guerriers karmiques ».

N'importe quelle unité karmane peut devenir une unité de guerriers karmiques pour un coût de 5 P.A. par combattant.

Guerrier karmique : Une fois par partie, l'unité peut relancer ou faire relancer tous les dés lors de n'importe quel jet qu'elle effectue ou qui l'affecte. Le nouveau résultat remplace l'ancien.

