« Nul n'échappe à la guerre ! »

Élysée… Une boule de glace balayée par des vents furieux et lentement parcourue par d'innombrables glaciers. Y survivre est un exploit que les forces armées d'*AT-43* ont toutes relevé !

Ce supplément propose…

- De nouvelles règles pour les éléments de décor et les combattants neutres, comme les ingénieurs civils et les medics de MedTec ;
- Les règles des unités d'appui pour exploiter les spécialistes des Attachment Box ;
- Les règles sur les transports de troupes ;
- Des attitudes de combat inédites ;
- De nouvelles troupes et des champions inédits pour les U.N.A., les Thérians, le Red Blok et les Karmans ;
- De nouvelles troupes et des champions inédits pour les U.N.A., les Thérians, le Red Blok et les Karmans ;
- Un nouveau mode de jeu en campagne pour 2 à 4 joueurs ;
- Les règles optionnelles pour doter les compagnies d'expérience ;
- 37 missions inédites jouables en campagne ou en défi. Ce Campaign Set requiert les Règles du jeu et les Army Books d'AT-43.

Ce livre ne peut pas être vendu séparément.

9 782915 556896

RACKHAM®

AT-43 : Règles du jeu est nécessaire pour utiliser les règles de cet ouvrage. Figurines, éléments de décor, dés, mètre et gabarit vendus séparément. Les missions exigent des éléments de décor et des dalles vendus séparément.

www.rackham.fr
www.at-43.com

AT-43® - OPERATION FROSTBITE

RACKHAM®

OPERATION FROSTBITE

CAMPAIGN BOOK

RACKHAM®

« Nul n'échappe à la guerre ! »

CAMPAIGN BOOK

VOUS AVEZ ACHETÉ CE RAPPORT !

En achetant cette copie du rapport E–01, vous avez accepté les termes du contrat de neutralité qui protège ONI et l'ensemble de ses filiales. En aucun cas ONI ne garantit l'exclusivité des informations contenues dans ce rapport, dont la propriété leur reste acquise. L'ensemble de ce rapport est protégé par la législation interstellaire sur la propriété intellectuelle. Tous les droits sont réservés. La représentation, la reproduction, l'adaptation, la traduction et/ou la modification intégrale ou partielle, sur quelque support que ce soit de ce rapport ou des éléments qui le composent est interdite sauf autorisation expresse et préalable d'ONI.

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, Guiglielmo Yau and Paolo Parente

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

Graphistes
Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Illustrateurs
Nicolas Fructus, 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, Sebastien Labro Stéphane Nguyen Van Gioi, Adrian Smith et Paolo Parente

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

Peintres de figurines
Valentin Boucher, Vincent Fontaine et Paolo Parente

Décors
Vincent Fontaine

Photographe
Jean-Baptiste Guiton

Remerciements à toute l'équipe RACKHAM® ainsi qu'à Martin Terrier pour les tests effectués.

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 © 1996-2008 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®, 1996-2008. tous droits réservés.
DÉPÔT LÉGAL : juin 2008 – ISBN : 978-2-915556-89-6
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 Chine

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...

SOMMAIRE

ÉLYSÉE 5

Un nouveau foyer de guerre 6
Nouvelles règles 10
Ingénieurs civils 10
Capacité des artificiers 11
Cristaux et nanogénérateurs 11
Les unités d'appui 12
Transports de troupes 12
Terrains particuliers 13
Nouvelles attitudes de combat 14
Les bunkers 15

LES U.N.A 17

Morningstar 18
Lieutenant G. Epstone 20
Death Dealer TacArms 22
Unités d'appui 24
« Camel » D2 30

LES THÉRIANS 31

H/Babel 32
Omicron Nina Zero 34
Storm arachn 36
Unités d'appui 38
Kraken golgoth 42

LE RED BLOK 43

GenCol 44
Lieutenant Dragomira O-3 46
Dragomirov kolossus 48
Unités d'appui 50
BTR-5 Soundounk 56

LES KARMANS 57

Arceo 58
Guru Lucius 60
K-Burner 62
Unités d'appui 64
Dirt Kongaroo 68

LA CAMPAGNE 69

Règles de campagne 70
Déploiement tactique 70
Rapport de situation 70
Déroulement de l'opération 71
Jouer l'Opération : Frostbite 73
La semaine 74
Place de la concorde 78

RED FIELDS 79

L'astroport K-101 80

Base de prospection sud 82
Le col Avalanche 84
Colonie Élysée 86
La mine 88
La plaine 91

BLACK FORTERESSES 93

Banquise Indy 94
Banquise Oscar 96
Base abandonnée 98
Base souterraine 100
La forteresse maudite 102
La forteresse restaurée 104

EMERALD MOUNTS 107

Cité Sérénité 108
Les Grottes du Doute 110
Mont Élysée 112
Mont Sérénité 114
Poste d'observation 116
L'astroport du tarmac 118

ANNEXE : L'EXPÉRIENCE 121

Décorations U.N. 122
Décorations thérianes 123
Décorations karmanes 124
Décorations Red Blok 125

ANNEXE : RÈGLES OPTIONNELLES 126

LE FUTUR : MEDTEC 127

INTRODUCTION

Bienvenue sur Élysée, le nouveau cadre aux affrontements d'*AT-43* !

Vous trouverez dans cet ouvrage l'ensemble des informations pour jouer l'*Operation Frostbite*, la mettre en scène et, nous vous le souhaitons, engranger bien des succès. Qui sait ? La victoire sera peut-être complète si vous décidez de participer !

N'oubliez pas les deux règles qui régissent l'univers depuis AT–43 :

• Connaître un champ de bataille est la condition de tous les triomphes ;

• Nul n'échappe à la guerre !

ÉLYSÉE

Planète glaciaire oubliée de tous, Élysée se tient au carrefour de la guerre : elle commande toutes les voies du futur, tant celles qui mènent à la victoire que celles qui mènent… à la défaite et à la ruine.

Quatre armées ont déjà débarqué sur ce monde, persuadées de livrer une bataille rapide et sans difficulté ; toutes se sont heurtées à la dure réalité de la guerre !

• **Les U.N.A.** comptaient sur un débarquement rapide qui leur permettrait d'explorer les constructions therianes et de voler le secret du kolossium au Red Blok… Les voilà enlisés dans une campagne de longue haleine dans un enfer gelé !

• **Les Therians** avaient mis en quarantaine ce monde après avoir échoué à le transformer. Profitant de son isolement, ils y ont mis au point un terrifiant nanovirus... L'isolement a pris fin et leurs laboratoires sont désormais des champs de bataille !

• **Le Red Blok** souhaitait simplement exploiter des mines d'élysium, un minerai indispensable à la fabrication du kolossium dont sont bardés ses puissants marcheurs de combat. Les mines sont devenues des forteresses qui menacent désormais de tomber…

• **Les Karmans** pensaient établir une paisible colonie sur Élysée. Ils ne pouvaient plus lourdement se tromper et en sont réduits à défendre leurs maisons, leurs rues, leurs villes.

Tous ceux qui ont débarqué sur ce monde ont subi des changements profonds. Personne n'en repartira ni indemne ni tel qu'il était lorsqu'il a posé le pied sur Élysée.

QUE CONTIENT CE PRODUIT ?

Bienvenu sur Élysée ! Ce rapport interactif multi support, établi par les équipes de prospection de **ONI-Exploration**, a pour objet de vous présenter Élysée, ses richesses, ainsi que les particularités du milieu glaciaire. Celles-ci ont effet contraint les belligérants à revoir leur stratégie pour livrer une campagne dans des conditions de climat extrême et faire face à une escalade du conflit inattendue. Tous les participants à l'operation Frostbite ont dû trouver de nouvelles réserves opérationnelles, ce qui a modifié leur stratégie et permis l'émergence de nouvelles factions.

Ce rapport se compose des éléments suivants :

• 3 ingénieurs civils ;

• 2 cristaux d'élysium ;

• 12 *Gaming Tiles* recto-verso Toundra–Glacier, décors typiques d'Élysée ;

• Ces 128 pages présentant l'*operation Frostbite* ;

• 13 cartes de jeu ;

• 16 pages présentant les champs de bataille d'Élysée et des informations pertinentes.

Dans la première partie, **Élysée**, vous trouverez les informations indispensables à propos de la planète, ainsi que les évolutions stratégiques propres à l'ensemble des belligérants :

• **Un nouveau foyer de guerre** offre un panorama géostratégique ;

• **Nouvelles règles** décrit les nouvelles tactiques utilisées sur Élysée (**unités d'appui, unités bunker, champ de mines, transports de troupes…**)

Dans les quatre parties suivantes, **Les U.N.A.**, **Les Therians**, **Le Red Blok** et **Les Karmans** vous accéderez aux données complètes sur les évolutions tactiques et stratégiques des différents belligérants.

• Une nouvelle faction, avec son histoire, son schéma de section, son avantage et son défaut ;

• Un nouveau héros de grade 3 (lieutenant/omicron/guru) ;

• Une nouvelle unité d'infanterie ;

• Un transport de troupes (ou assimilé).

Dans la cinquième partie, **Campagne**, vous accéderez aux données complètes sur l'operation Frostbite.

• **Règles de campagne** vous présente les règles qui simulent l'ensemble des opérations militaires sur Élysée ;

• **Black Fortresses**, **Emerald Mounts** et **Red Fields** vous présentent le détail des opérations, secteur par secteur ;

• **Le Futur** propose des d'informations exclusives sur MedTec !

Elysée

UN NOUVEAU FOYER DE GUERRE

Élysée… Une boule de glace balayée par des vents furieux et lentement parcourue par d'innombrables glaciers. Sa zone tempérée est une toundra où survivre est un exploit. Quelques vallées abritées, réchauffées par des sources chaudes ou par un caprice du climat, ont accueilli des colons karmans venus y étudier une espèce autochtone très proche de la leur.

Pourtant, là où la vie est à peine possible, des mines du Red Blok ont poussé, telle une lèpre qui laisse la glace balafrée et noircie par les scories. L'industrie collectiviste a un besoin urgent d'élysium, un minerai que l'on ne trouve que sur cette planète, et les mines accrochées à leurs gisements de cristaux prospèrent tant bien que mal depuis le début de la guerre.

Cette scène glaciale est dominée par les machines de l'apocalypse therianes, enchâssées dans leurs tombeaux cyclopéens et abandonnées par leurs maîtres. Pour tous ceux qui tournent leur regard vers les pôles, ces constructions sont une stèle funéraire sur laquelle l'artisan n'a pas encore gravé l'identité du défunt. Chacun sait pourtant quel nom y figurera : Élysée.

LES THERIANS

La présence des Therians sur Élysée est très ancienne, quoique la planète ait été complètement oubliée pendant plus de cent mille ans. Élysée abrite les vestiges des premières tentatives d'astromorphoses (cf. *Army Book : Therians*, p. 6) therianes. Des proto-Karmans y furent disposés, il y a bien des siècles, mais le projet ne respecta pas les paramètres prévus et finit par échouer : au lieu de développer une civilisation industrielle, les cobayes simiesques perdirent le langage et l'organisation sociale que les Therians leur avaient donnés, retournant à un état sauvage qui n'était d'aucune utilité pour le processus d'astromorphose.

Les Therians cherchèrent pendant quelques temps une méthode pour se passer d'une civilisation industrielle mais les conséquences, notamment sur le climat, furent désastreuses. Élysée fut plongée dans une brusque ère glaciaire qui ensevelit les machines therianes sous une couche de glace si épaisse que certaines subirent des dommages irréparables.

L'équipe scientifique en charge du projet finit par se désintéresser de la planète. Seuls quelques overseers poursuivirent des recherches personnelles dans le domaine des armes bactériologiques. Ces marginaux profitèrent de l'isolement d'Élysée et des installations de recherche encore en état pour travailler dans une solitude propice à leurs projets.

Un de ces overseers mit au point un nanovirus autorépliquant capable de détruire n'importe quelle forme de vie, y compris les Therians eux-mêmes. La nouvelle de cette découverte fit grand bruit ; la panique gagna l'EMI grid. La perspective de l'existence d'une arme capable de menacer l'enveloppe physique pratiquement indestructible des Therians était insupportable. Sous la pression du Consensus, les recherches furent abandonnées et la planète avec elles.

Le temps a passé. Certains laboratoires à l'abandon ont fini par libérer le nanovirus, que le froid d'Élysée a heureusement rendu inactif… sans toutefois l'annihiler.

CLASSIFIED FOR YOUR PROTECTION

En BT-1, les U.N.A. vinrent à leur tour visiter Élysée. Une équipe d'exploration spatiale appartenant à l'agence Morningstar y débarqua une équipe restreinte pour enquêter sur la présence d'imposantes constructions ensevelies sous la glace des pôles. Il s'agissait de deux bâtiments therians dont la forme semblait moins aboutie et plus primitive que ceux construits aux pôles d'Ava. L'un d'entre eux s'était d'ailleurs effondré en partie sous le poids de la glace, ce qui n'était pas arrivé à leurs répliques avanes. Les premiers explorateurs forèrent quelques tunnels sous la glace et atteignirent la paroi d'un des édifices. La mission parvint à dégager les accès mais pas à en commander l'ouverture. Les éclaireurs de Morningstar repartirent, les conditions météorologiques et l'équipement insuffisant ne permettant pas de poursuivre plus avant les recherches. Les échantillons d'écriture relevés sur les flancs de l'une des deux constructions déclenchèrent une vague d'enthousiasme sur Ava. De nombreux chercheurs prédirent que les constructions élyséennes permettraient de découvrir les secrets des édifices avans (cf. *Army Book : U.N.A.* pp. 6-7). Leur ancienneté était prometteuse : peut-être leurs mystérieux bâtisseurs étaient-ils originaires d'Élysée ! En outre, les dommages subis par les structures thérianes d'Élysée offraient un point de vue inespéré sur leur fonctionnement et leur structure interne.

Puis vint le Trauma, qui donna aux U.N.A. bien d'autres sujets de préoccupation. Le projet fut archivé et oublié pendant un demi-siècle.

LA PLANÈTE DES SINGES

Des éclaireurs de Nova, sur la trace des explorateurs avans, découvrirent à leur tour Élysée et les descendants des créatures déposés sur la planète par les Therians. Les premières équipes scientifiques karmanes s'installèrent pour étudier les proto-Karmans. Ses membres tombèrent immédiatement sous le charme d'Élysée, dont le climat leur rappelait Karma, leur planète natale.

Lorsque, dix ans plus tard, Nova confirma qu'aucun autre navire U.N. n'avait approché la planète, les Karmans supposèrent à tort que les humains se désintéressaient de ce monde isolé. Ils ouvrirent donc prudemment quelques colonies. Quelques années plus tard, ils découvrirent les premiers cristaux d'élysium dans les Grottes du Doute. Ce composé cristallin était une énigme dont les propriétés physiques intriguaient les Karmans.

Les ressources limitées ne permettaient pas aux colons d'analyser l'élysium sur place. Une navette chargée de ces cristaux étranges décolla en direction de Karma en vue d'une analyse scientifique. Le vaisseau, qui emmenait avec lui de nombreux notables de la colonie, n'arriva jamais à destination.

UNE RENCONTRE MALHEUREUSE

Le capitaine du vaisseau karman, trop confiant dans la technologie de camouflage de son peuple, choisit de raccourcir son voyage en traversant un secteur patrouillé par la flotte

spatiale révolutionnaire. Par un coup du sort, son navire tomba au milieu d'une flotte en plein exercice de repérage. Alors qu'il tentait de fuir, le vaisseau karman subit des dommages massifs qui tuèrent son équipage avant que ce dernier ait le temps de détruire la navette. Les collectivistes découvrirent dans son épave la cargaison et la provenance de leur prise. Six mois plus tard, les scientifiques de Slavgorod annonçaient le résultat de leur recherches à Supra : Élysée abritait un nouveau gisement du matériau de base utilisé pour fabriquer le kolossium, le prodigieux alliage qui assurait la suprématie des blindés collectivistes.

Le Red Blok fit alors un pari audacieux, qu'il ne pouvait pas se permettre de perdre. Il épargna les colonies karmanes présentes sur Élysée afin de ne pas détourner des ressources militaires déjà mobilisées sur Damoclès. Il fit discrètement débarquer ses propres colons et lança un ambitieux projet minier pour extraire le maximum de ressources avant que la guerre atteigne Élysée. Comptant sur l'immensité de la planète pour garantir le secret, et donc la sécurité de l'expédition, les stratèges collectivistes s'abstinrent de l'entourer des forces de défense nécessaires pour la protéger.

C'était cependant sans compter sur la surexploitation minière, qui révéla bientôt la présence des colons révolutionnaires.

PREMIERS AFFRONTEMENTS

Les Karmans comprirent que leur navette scientifique était perdue lorsqu'ils découvrirent les mines secrètes du Red Blok.

La mort probable des notables embarqués à bord du vaisseau traumatisèrent profondément les colons élyséens. Aucun d'entre eux n'avait perçu une telle possibilité karmique. Les passions se déchaînèrent au point que Karma, le berceau des Karmans, détacha une délégation de sages pour aider les colons à surmonter leur chagrin et retrouver la sérénité. Ces émissaires prêchèrent pour la paix car ils étaient par avance convaincus que la colonie était incapable de soutenir une guerre. Cette solution modérée rencontra une profonde incompréhension qui compromit la mission des sages. La paix était d'autant plus improbable que le Red Blok s'approchait dangereusement de certaines colonies karmanes.

D'autres phénomènes attisèrent les feux de la guerre : certaines exploitations avaient accumulé des déchets miniers en si grandes quantités que de véritables montagnes de scories étaient apparues au bord des sites d'extraction, des montagnes assez hautes pour être vues depuis l'espace. La neige d'Élysée se colorait d'une teinte grisâtre à cause de la poussière dégagée par les exploitations minières à ciel ouvert.

La guerre se limita dans un premier temps à des mouvements de troupes et à des attaques-surprises lancées sur les forces déployées de part et d'autre.

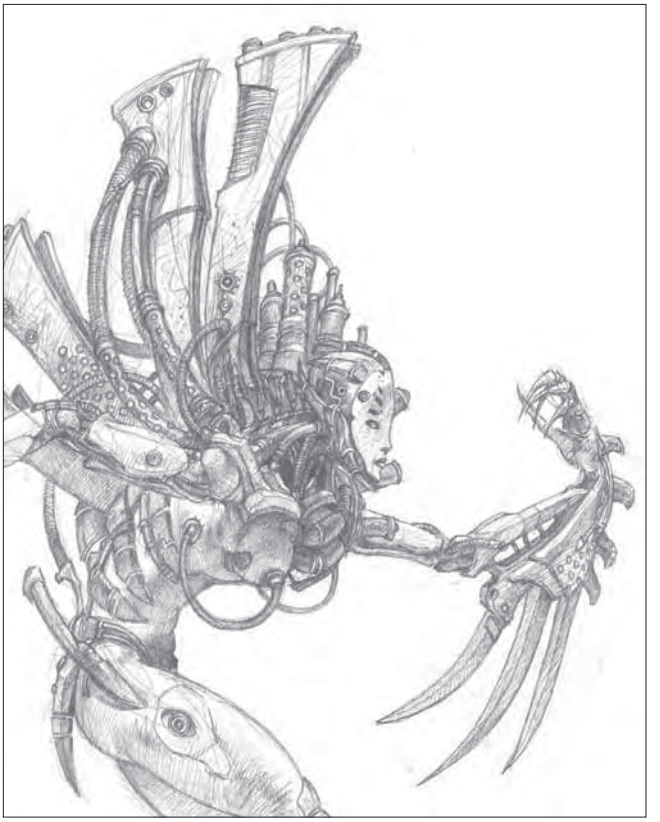
Les Karmans d'Élysée développèrent un programme d'armement secret avec l'aide d'Arceo, une faction karmane émergente qui militait pour la défense armée de toutes les planètes en danger. Les exploitations minières à proximité des colonies karmanes furent les cibles d'attaques-surprises auxquelles les forces collectivistes réagirent mollement ; les révolutionnaires humains espéraient encore éviter la guerre. Même hésitante, leur réaction ne fit cependant que durcir le conflit : incapable de localiser les bases d'où partaient les raids menés contre ses installations, le Red Blok bombarda plusieurs colonies dans l'espoir d'intimider ses assaillants.

L'un de ces bombardements tua toute la famille du guru Lucius, l'un des plus fervents défenseurs de la paix. Lorsque Lucius rejoignit les partisans de la lutte armée, le conflit prit une nouvelle dimension : les attaques désordonnées menées par une poignée de colons karmans devinrent un plan d'endiguement systématique des forces du Red Blok.

Sous l'impulsion de Lucius, les bases révolutionnaires furent rasées les une après les autres, jusqu'à ce que seule demeure l'exploitation principale. La concentration de forces collectivistes y était cependant trop importante pour espérer gagner l'ultime assaut. L'influence des envahisseurs était toutefois assez réduite pour être supportable. À ce stade des affrontements, un cessez-le-feu était encore envisageable.

L'EMBRASEMENT FINAL

Après avoir mêlé sa conscience à celle de Nina Hoï, H/Babel acquit une capacité d'intuition que les autres Therians avaient perdue depuis longtemps. Cette intuition lui souffla de garder un œil sur les événements autour d'Élysée. Elle y vit le conflit se nouer en temps réel et calcula d'avance l'augmentation des enjeux. La conclusion fut rapide : elle devait y participer.



H/Babel s'installa dans les anciens laboratoires et lança l'assemblage d'une petite armée discrètement cachée dans les entrailles de la planète.

Morningstar réussit finalement, cinquante ans après ses premières découvertes, à lancer une expédition. Une première déconvenue l'attendait : les Karmans et les collectivistes du Red Blok s'étaient installés sur Élysée et se livraient une petite guerre.

Les missions d'espionnage rapportèrent bientôt l'enjeu des forces révolutionnaires : les gisements d'élysium avec lesquels le Red Blok concevait le blindage de ses véhicules militaires. Morningstar opta rapidement pour une nouvelle stratégie : lancer un raid pour récolter des informations scientifiques sur l'élysium et les machines therianes situées aux pôles.

L'agence U.N., qui ignorait complètement le retour des Therians, prévoyait de débarquer aux pôles pour établir une base d'opération. Lorsque les premiers vaisseaux U.N.A. atterrirent aux pôles, les forces therianes lancèrent une offensive soudaine afin de repousser les envahisseurs. Le plan de H/Babel fut une réussite totale. L'avantage de la surprise et le chaos général permirent aux therians de balayer les forces militaires des U.N.A. et de capturer les vaisseaux avec les scientifiques à leur bord.

NUL N'ÉCHAPPE À LA GUERRE !

En quelques minutes, Morningstar venait de perdre ses moyens de débarquement et les deux tiers de sa capacité militaire. L'agence n'avait pas d'autre choix que de se tourner vers ses nombreux contacts et de leur révéler toutes les informations sur Élysée afin d'obtenir de l'aide. Toutes les factions des U.N.A. répondirent à l'appel et envoyèrent un détachement de leurs forces. Les White Stars déploient tout leur arsenal, y compris les légendaires death dealers TacArms, soutenus par les véhicules d'assaut de Morningstar, les Defender Camel !

L'imposante intervention des White Stars déclencha une alerte des systèmes-experts de l'EMI Grid et attira l'attention des stratèges therians. Les demandes d'informations sur Élysée firent remonter le sujet du nano-virus suffisamment haut dans la liste des discussions pour que l'intérêt renaisse. Cyphers, Warriors et Web Striders convergèrent tous vers Élysée à la tête de toutes leurs troupes, avec les tout nouveaux système de combat Arachn et les blindés Kraken.

Face à ce déploiement de puissance militaire, les maigres forces des Karmans ne pouvaient plus préserver les colonies. Arceo usa de son influence pour inciter les autres factions karmanes, Flux, Libra et Nova, à envoyer tout ce qu'elles avaient, troupes régulières comme unités d'élite, tel les K-burners et les transporteurs Kongaroo.

Le Red Blok, s'il voulait tenir la planète, n'avait plus qu'à suivre le mouvement et trouver des renforts quelque part. Il les trouva, notamment grâce un nouveau venu sur la scène politique et militaire du Red Blok, GenCol. GenCol ne vient pas les mains vides : dans les soutes de ses vaisseaux, le transport de troupes BTR Soundouk et les terrifiantes Dragomirov Kolossus !

NOUVELLES RÈGLES

INGÉNIEURS CIVILS

« Photographe animalier ? J'espère que tu as une bonne assurance-vie ! »

– Lieutenant Epstone, s'adressant à un ingénieur civil.

Le Red Blok, les White Stars et des sociétés privées comme ONI ont envoyé des ingénieurs civils sur Élysée pour enregistrer un maximum d'informations sur cette planète. Qu'ils soient géologues, océanologues ou zoologues, ces experts scientifiques sont désignés en jeu sous le terme d' « ingénieurs civils ».

Les ingénieurs civils qui viennent sur Élysée sont parfois pris à parti dans les batailles qui opposent les différentes armées. Les commanders ont alors recours à l'intimidation ou à la corruption pour détourner leurs compétences et leur connaissance du terrain à leur profit.

La boîte *Operation Frostbite* est fourni avec trois figurines d'ingénieurs civils aisément reconnaissables à leurs combinaisons orange. Ils sont soumis aux règles suivantes :

• Chaque section d'une compagnie peut comprendre jusqu'à trois ingénieurs civils ;

• Chaque ingénieur est gratuitement intégré à une unité d'infanterie de la compagnie. Une unité comprend un ingénieur civil au maximum ;

• Les ingénieurs civils ne participent pas aux combats. Ils se contentent de suivre leur unité et de compter dans le contrôle des objectifs ;

• Les ingénieurs civils bénéficient des mêmes capacités de déplacement que leur unité d'accueil ;

• Un ingénieur civil est éliminé dès qu'il subit un impact. Aucun test de dégâts n'est requis. Il peut néanmoins être sauvé par les capacités qui le permettent (« Medic », etc.)

Être un civil n'est pas une tâche facile.

NOUVEL OBJECTIF DE BATAILLE

Les ingénieurs civils sont des objectifs de bataille mobiles. Contrôler l'un d'entre eux rapporte 50 PR à la compagnie à chaque phase de contrôle.

Un ingénieur civil est contrôlé par son unité d'accueil. Il peut être capturé si les combattants qui l'escortent sont éliminés. Il suffit alors de le contrôler, comme n'importe quel objectif. L'ingénieur civil rejoint immédiatement une des unités qui le contrôle et est placé en formation avec celle-ci.

Les ingénieurs civils ne rejoignent pas les unités de blindés.

CAPACITÉ DES ARTIFICIERS

Les artificiers ont désormais accès à une capacité supplémentaire : « **Mine !** »

« Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.

Une compagnie comprenant au moins un artificier peut acquérir un ou plusieurs champs de mines (+ 50 P.A. par champ de mines). Une carte de champ de mines peut être posée sur sa face ou sa face . Toute unité, **amie ou ennemie** fait sauter les mines si :

• Son profil de références porte l'un des pictogrammes visibles sur la carte de champ de mines ;

• Au moins un de ses membres passe même partiellement sur la surface de la carte lors de son déplacement. Une unité peut faire sauter plusieurs champs de mines lors d'un déplacement.

À la fin de son mouvement, une unité qui a fait sauter au moins un champ de mines subit, pour chaque carte sur laquelle elle est passée, autant d'impacts qu'elle compte de membres. La Pénétration et le nombre de Points de Dommages dépend de la nature de l'unité en question :

• Infanterie : 4/1

• Blindé : 16/2

La où les cartes de champs de mines ayant sauté sont ensuite retirées du champ de bataille.

Les effets liés au champ de mine sont résolus après les éventuels tirs d'alerte.

Vous trouverez plusieurs exemplaires d'une carte « Champ de mines » dans la boîte *Operation Frostbite*.

CRISTAUX ET NANOGÉNÉRATEURS

Les Karmans et les Thérians utilisent parfois les bunkers et containers pris à l'ennemi dans leurs opérations mais ne les prévoient pas dans leur dispositif stratégique. Leur art de la guerre est tout simplement différent. Ces deux peuples emploient en revanche des éléments plus proches de leur histoire et de leur culture sur le champ de bataille : les cristaux pour les karmans et les nanogénérateurs pour les therians.

Cette partie présente les possibilités offertes aux compagnies karmanes et therianes par ces éléments de décor : leurs caractéristiques et les capacités qui s'y attachent.

Caractéristiques

Les éléments de décor peuvent être détruits au cours de la bataille lorsque la mission ou le scénario le précise. Ils disposent de Points de Structure et répondent aux règles détaillées en page 97 des *Règles du jeu*. L'encadré ci-contre détaille les caractéristiques des éléments de décor.

Caractéristiques des décors

	Protection	Points de Structure	Taille	Valeur en P.A.
Container	8	3	3	-
Cristaux	8	4	∞	50
Muret	12	1	1	-
Nanogénérateur	11	1	2	25

∞ : Taille infinie. Utilisez les règles de décors en deux dimensions pour déterminer les couverts (cf. Règles du jeu, *p. 48).*

Les cristaux karmans

Les Karmans emploient souvent des cristaux pour focaliser leur esprit lors de leurs méditations rituelles. Les plus éveillés entrent naturellement en résonance avec les cristaux géants qui jaillissent à la surface d'Élysée ou d'ailleurs. Ils obtiennent ainsi une vision unique du karma qui leur permet d'anticiper le futur avec quelques secondes d'avance. Cette capacité leur permet d'éviter les coups !

Résonnance : Les unités karmanes sont considérées comme étant à couvert (cf. *Règles du jeu,* pp. 66-67) tant qu'elles contrôlent un cristal.

Le joueur effectue des tests de sauvegarde à chaque fois qu'une unité à couvert subit des impacts de tirs directs. Il jette un dé par impact : Chaque ou annule un impact.

L'attitude de combat « À couvert » (1 PC) autorise la sauvegarde sur , , ou pour les unités d'infanterie.

Les nanogénérateurs therians

Les campagnes militaires de l'année AT–43 ont inspiré un profond changement de stratégie chez les overseers therians. Ils ont développé des programmes de nanogénération qui leur permettent d'augmenter temporairement, et de manière illégale, leur accès aux ressources de l'EMI grid. Ils transforment les nanogénérateurs en fontaines de jouvence électroniques capables de réparer un golem ou un blindé en quelques secondes.

Ceux qui sont pris en faute par le Consensus sont durement réprimandés mais ces pirates n'en ont que faire : tous les moyens sont bons pour remporter la victoire !

Nanogénération : Les routines utilisées par ou pour les unités qui contrôlent un nanogénérateur coûtent 1 PC de moins.

MISSIONS PERSONNALISÉES

Les capacités « Nanogénération » et « Résonnance » sont prévues pour être utilisées avec des missions et des scénarios officiels. Les joueurs utilisent ces capacités pour tirer parti des éléments de décors prévus par les concepteurs d'*AT-43*.

Dans le cadre de vos propres missions, toutefois, « Nanogénération » et « Résonnance » donnent une importance cruciale au placement des cristaux et des nanogénérateurs. Dans ce cas, les cristaux et les nanogénérateurs deviennent des éléments de décors payants, incorporés à la compagnie du joueur qui souhaite les déployer.

Bien entendu, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour conserver les cristaux et les nanogénérateurs en tant qu'éléments de décor neutres, et les déployer normalement !

Acquisition : Une compagnie peut acquérir jusqu'à trois éléments de décor par section que compte sa compagnie, à la valeur indiquée dans l'encart précédent.

Déploiement : Les cristaux et nanogénérateurs sont déployés après les autres éléments de décor, à tour de rôle, en commençant par le joueur le plus jeune et dans le sens dans aiguilles d'une montre.

Un élément de décor déployé de cette manière est disposé à 10 cm ou plus de tout accès, point de renfort ou élément de décor déjà disposé. Si cela est impossible, l'élément est perdu.

LES UNITÉS D'APPUI

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box*.

Les unités d'appuis, habituées à combattre en petit nombre, sont considérées comme des unités de rang 3 au regard des règles de Moral (cf. *Règles du jeu*, p. 74) : elles effectuent de test de Moral en raison de leur effectif lorsqu'elles ne comptent plus qu'un combattant.

Appui mobile

Une compagnie peut recruter une unité d'appui mobile chaque fois que son schéma d'armée lui propose de recruter une « unité d'infanterie ».

Dans la séquence d'activation, une unité d'appui mobile est représentée par la carte décrivant les caractéristiques de l'arme spéciale que ses membres utilisent.

Unités bunker

Les unités d'appui fortifiées, plus connues sous le nom d'unités bunker, sont des troupes attachées à des bunkers. Retranchées dans leurs fortifications, elles apportent un soutien précieux à leur compagnie.

• Les unités bunker ne sont pas déployées normalement. L'unité est directement acquise avec un bunker, qui est déployé dans la zone de déploiement du défenseur ou à 30 cm maximum de sa zone d'accès. L'unité d'appui fortifiée est déployée dans le bunker avant le début de la partie. Elle peut avoir été mise dans les renforts, auquel cas ce déploiement ne coûte pas de PR. Elle ne peut pas sortir du bunker.

• Une unité bunker peut recruter de armes spéciales de plusieurs types différents, mais elle ne peut en employer que d'un seul type à chaque tour, quel que soit le nombre d'armes spéciales qu'elle contient. Les armes spéciales du type choisi font feu en même temps dans la même salve. Les flamers conservent néanmoins leur règle spéciale et tirent les uns après les autres. Les armes spéciales des autres types ne tirent pas.

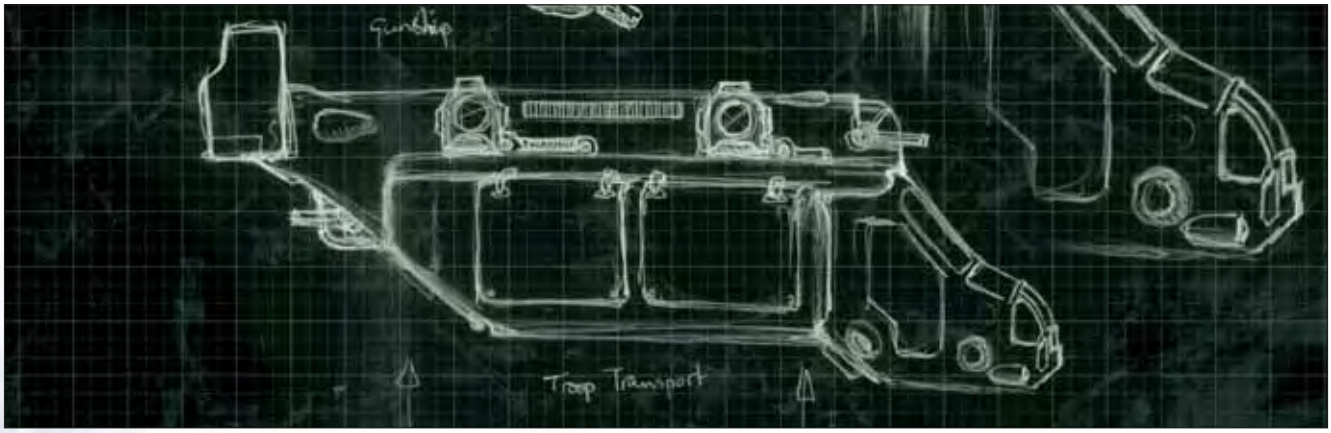
• Dans la séquence d'activation, une unité d'appui fortifiée est représentée par la carte décrivant les caractéristiques d'une des armes spéciales que ses membres utilisent.

Les armes spéciales du type choisi font feu en même temps dans la même salve. Les flamers conservent néanmoins leur règle spéciale et tirent les uns après les autres. Les armes spéciales des autres types ne tirent pas.

TRANSPORTS DE TROUPES

« On peut tenir à huit là-dedans ? Avec tout notre barda ? »
– Anonyme

Un transport de troupes est, comme son nom l'indique, un blindé destiné à transporter une unité d'infanterie rapidement au cœur des combats. Confortablement installés derrière une solide épaisseur de blindage, les passagers profitent de la vitesse de déplacement d'un engin motorisé pour atteindre très



DÉPLOYER UN TRANSPORT DE TROUPES

Un transport de troupes qui entre en jeu peut contenir une unité d'infanterie qui n'a pas encore été déployée. Cette unité doit être en réserve au moment où le blindé est déployé. Cette unité d'infanterie transportée par le blindé peut être débarquée normalement si sa carte est révélée après celle du transport de troupes, permettant de l'envoyer très en avant des lignes ; c'est d'ailleurs tout l'intérêt d'un transport de troupes !

rapidement les positions stratégiques, qu'ils peuvent alors occuper avant l'ennemi. Même vides d'occupants, les transports de troupes peuvent encore offrir un peu de soutien grâce à leur armement digne de celui qu'un marcheur de combat. Ils n'ont malheureusement pas la même solidité. Une fois pris pour cible, même par des armes antichars d'infanterie, les transports de troupes ne font généralement pas long feu.

Les transports de troupes ont été massivement employés sur Élysée en raison des températures glaciales qui sont la norme de ce monde. Le déplacement d'une colonne de fantassins par ces froids mortels est une gageure dont peu de soldats peuvent sortir indemnes : hypothermies, engelures et affections pulmonaires de toutes sortes les menacent, quand ils ne meurent pas tout simplement de froid. Entre les blessés et les morts, le froid neutralisait plus de soldats que les combats, en tout cas jusqu'à ce que les mesures appropriées soient prises.

Caractéristiques et unités embarquées

Un transport de troupes dispose d'une caractéristique en plus de celle de n'importe quel autre blindé : la Capacité de transport ( ). Cette caractéristique indique le nombre de combattants qui peuvent embarquer dans le transport de troupes. **Quelle que soit sa Capacité de transport, un transport de troupes ne peut accueillir qu'une unité à la fois.**

• Une unité **dans un transport de troupes fermé** est mise de coté, en dehors du champ de bataille. Sa carte est cependant toujours placée dans la séquence d'activation. Lorsque la carte de l'unité est révélée, le joueur choisit de la laisser à l'intérieur du transport de troupes ou de la faire débarquer (voir ci-dessous).

L'unité n'accomplit aucune action tant qu'elle n'a pas débarqué mais elle ne peut pas non plus être prise pour cible, y compris par les armes à effet de zone. Les éventuels dommages encaissés par le transport de troupes n'ont aucune incidence sur elle.

• Une unité **dans un transport de troupes ouvert** est disposée à bord et reste donc sur le champ de bataille. Sa carte est placée dans la séquence. Lorsque la carte de l'unité est révélée, le joueur l'active normalement, à une exception : le seul mouvement qu'elle peut faire consiste à débarquer (voir ci-dessous).

Une unité embarquée dans un transport de troupes ouvert peut être prise pour cible par un tir, plutôt que le blindé. Dans ce cas, elle est toujours considérée comme à couvert et le transport ne subit aucun dommage.

Si le blindé est détruit, qu'il soit ouvert ou fermé, l'unité embarquée l'est également. Les héros appartenant à l'unité sont déployés à la place du transport de troupes détruit.

Débarquer d'un transport de troupes

Lorsqu'une unité dans un transport de troupes est activée, elle peut choisir de débarquer. Dans ce cas, sa première action est un déplacement. La distance parcourue est mesurée à partir de la porte de sortie du blindé. En dehors de cette contrainte, l'unité agit normalement.

Embarquer dans un transport de troupes

Pour pouvoir embarquer, l'unité doit :

• Être une unité d'infanterie ;

• Avoir un effectif inférieur ou égal à la capacité de transport du blindé. Une unité ne peut pas embarquer partiellement à bord d'un transport de troupes. Soit tout le monde embarque, soit personne n'entre dans le blindé ;

• Au moins un membre de l'unité doit arriver au contact de la porte du transport de troupes. L'unité est considérée comme ayant effectué un combat et ne peut donc plus se déplacer ni tirer. Tous les membres de l'unité embarquent. Dans le cas d'un blindé fermé, ils sont retirés du champ de bataille. Dans le cas d'un blindé ouvert, ils sont disposés à bord.

TERRAINS PARTICULIERS

Élysée présente des étendues sauvages et des terres inhospitalières séparant des bases militaires, des sites industriels et de petites colonies. Ces terrains ont chacun leurs spécificités et certains se distinguent par des règles spéciales, présentées ici.

Un combattant est sur un terrain particulier lorsqu'au moins la moitié de son socle s'y trouve. Une unité est sur un terrain lorsque au moins la moitié de ses membres y sont.

Banquise : Ça gliiiiisse !

Si une unité d'infanterie termine son mouvement sur la banquise, le joueur centre le gabarit de dispersion sur le leader et lance deux fois un dé : le premier indique la direction, le second le nombre de centimètres parcourus par les combattants. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump », « Stabilité » et les fantassins karmans sont immunisés à cette règle.

Eau : Plouf !

Un combattant qui termine son mouvement dans l'eau est éliminé. S'il s'agit d'un blindé ou d'un combattant d'infanterie de rang 3, ses systèmes de pressurisation lui permettent de survivre. Ces combattants survivent et sont ramenés en jeu lors du débriefing si leur compagnie a pris le contrôle du secteur. Dans le cas contraire, ils sont éliminés. Un combattant peut d'autre part sauter par-dessus de l'eau. Il dispose pour cela de la moitié de son Mouvement. Si cette distance est suffisante pour lui permettre d'atteindre la terre ferme, il y parvient. Sinon, il tombe dans l'eau. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump » Ignorent la règle de demi mouvement mais sont tout de même éliminés s'ils terminent leur mouvement sur l'eau.

Gouffre : Whaaaaaaa…

Un combattant qui termine son mouvement sur un gouffre est éliminé. Pour franchir un gouffre, un combattant dispose de la moitié de son Mouvement, comme s'il effectuait un désengagement. Si cette distance est suffisante pour lui permettre de franchir le gouffre, il y parvient. Sinon il est éliminé. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump » Ignorent la règle de demi mouvement mais sont tout de même éliminés s'ils terminent leur mouvement dans le gouffre.

Lac gelé : Ça glisse, là aussssssiiiii !

Ce terrain produit les mêmes effets que la banquise. En outre, si une arme à tir indirect touche des combattants qui sont sur le lac gelé, ces derniers tombent à l'eau et sont éliminés – même s'ils disposent de la capacité « Rocket jump ».

NOUVELLES ATTITUDES DE COMBAT

Éjection

Les **héros dotés de la capacité « Pilote héroïque »** peuvent payer 1 PC pour activer le siège éjectable de leur blindé au moment où ce dernier est détruit. Le héros est alors posé n'importe où sur le champ de bataille, au choix du joueur qui le contrôle. Si l'unité comprend plusieurs héros dotés de cette capacité, seul l'un d'entre eux est disposé sur le champ de bataille pour déterminer la position de leur éjection. Le joueur place alors le gabarit de dispersion sur le héros choisi et jette un dé : il déplace la figurine du héros de 10 cm dans la direction correspondant au résultat du dé. Tous les autres Pilotes héroïques de son unité sont disposés en formation autour de lui.Tous les héros sont éliminés si cette position définitive les fait sortir du champ de bataille ou les place sur un obstacle infranchissable.

Feu à volonté !

Chaque **héros d'infanterie** peut, pour 1 PC, donner l'attitude de combat « Feu à volonté » à une unité d'infanterie qu'il dirige et qui ne se déplace pas pendant le tour. Lors de la prochaine salve, la valeur de Relances des armes utilisées est augmentée de 1. Cette attitude de combat peut être utilisée une fois par salve.

Formation écran

Une **unité de blindés** peut adopter l'attitude de combat « Formation écran » pour 1 PC. Les blindés qui la composent sont considérés comme des couverts destructibles (cf. *Règles du jeu,* p. 97). Elle en acquiert tous les avantages et les inconvénients ! Le socle du blindé est alors considéré comme un décor en deux dimensions pour estimer les couverts. Cette attitude de combat est représentée par le pion « genou en terre » .

LES BUNKERS

Les U.N.A. furent la première nation à construire et employer les bunkers couramment répandus sur les fronts d'AT–43. Ils n'eurent pas longtemps le monopole de cette technologie : certains bunkers tombèrent aux mains de l'ennemi et bientôt, tous les belligérants déclinèrent leur propre version.

Seuls les combattants de Taille 2 ou moins peuvent entrer dans un bunker. Aucun véhicule ne peut y pénétrer. Chaque bunker dispose d'un accès unique, à l'arrière. N'importe quel membre de la compagnie qui possède le bunker et qui est au contact de ce dernier peut ouvrir ou fermer l'accès à la place de ses attaques au corps à corps. Les meurtrières permettent de tirer mais pas de se battre au corps à corps.

Les bunkers disposent des capacités « Couvert amélioré » et « Sécurisé » :

Couvert amélioré : Une unité dans un bunker bénéficie de tests de sauvegarde à . Cette sauvegarde s'applique également aux frappes d'artillerie et aux armes à tir indirect, à l'exception des armes à projection.

Sécurisé : Le bunker ne peut pas être saboté. Un artificier peut toutefois détruire la porte arrière.

Bunker : Localisation des dégâts

Les dégâts infligés aux bunkers sont résolus sur la table ci-contre.

• La destruction du corps du bunker entraîne celle du bunker dans son ensemble ;

• Si le toit est détruit, les éventuelles armes du bunker le sont aussi. Les règles « **Couvert amélioré »** et « **Sécurisé** » ne s'appliquent plus.

Résultat	Partie endommagée
	Toit
	Corps
	Arme *

** Au choix du joueur actif ou toit si le bunker n'est pas armé*

Les U.N.A.

Les U.N.A. s'intéressent à Élysée : Morningstar y a découvert de nombreux vestiges, avant que les Karmans n'y établissent leurs colonies. Les pôles de la planète abritent des constructions therianes plus primitive que celles d'Ava. Leur exploration permettra aux U.N.A. de comprendre le fonctionnement des machines de l'apocalypse.

Les premières batailles ont révélé la présence des mines d'élysium. L'attrait de cette découverte a incité Morningstar à intervenir : obtenir des informations sur la métallurgie, domaine dans lequel le Red Blok a une avance décisive, constituerait un véritable coup de maître.

Le plan des U.N.A. prévoyait de débarquer au pôle Nord afin d'établir une base. Les revers militaires de Morningstar les ont contraints à réclamer de l'aide. Central Command, M.Ind, Union et d'autres agences mineures ont envoyé un détachement de leurs forces. Qui voudrait être tenu à l'écart des gisements d'élysium et du secret des machines de l'apocalypse ?

MORNINGSTAR

« Toujours plus près des étoiles. »
– Devise de Morningstar

INNOVER !

Lorsque les scientifiques de l'expédition Coleman (cf. *Army Book : U.N.A.*) pénétrèrent dans les vestiges de Hamrun, en BT-376, ils étaient loin de se douter qu'ils mettraient à jour l'héritage technologique des Thérians et écriraient un nouveau chapitre de l'histoire d'Ava. Bouleversés par leurs découvertes, ils créèrent Morningstar, une société secrète qui engendra plusieurs révolutions industrielles grâce aux secrets mis à jour à Hamrun. Leurs idéaux inspirèrent ainsi la création des United Nations of Ava et l'élan de leurs compatriotes vers la conquête spatiale.

Morningstar existe toujours en AT-43, en tant qu'agence indépendante. Héritiers d'une longue tradition historique, les dirigeants de Morningstar entretiennent depuis toujours des rapports amicaux avec la présidence des U.N.A. La confiance et la coopération sont totales entre les deux entités. Morningstar bénéficie néanmoins d'une autonomie financière et politique grâce aux nombreux brevets déposés par ses scientifiques ; son influence dans les réseaux industriels de l'humanité est discrète mais considérable, y compris au sein de certains sous-traitants de la célèbre société ONI.

Les agents de Morningstar, se baptisant eux-mêmes « Knights »[1] en raison du dévouement qu'ils portent à leur cause, vivent et pensent au nom d'idéaux que certains esprits révolutionnaires pourraient considérer comme dépassés. Recrutés parmi les esprits éclairés des communautés scientifiques d'Ava, ils parlent d'innovation, d'humanisme, de progrès et de tolérance. Les spécialistes les plus aguerris de Morningstar se sentent à l'aise en costume comme en treillis et n'hésitent jamais à accompagner les White Stars au front. Ils sont prêts à risquer leur vie dans une zone de feu si cela leur permet de mettre la main sur un artefact ou de tester une technologie expérimentale. À leurs yeux, rien n'est trop beau pour l'humanité !

Morningstar réclame toutefois une grande discrétion de la part de ses membres. La tradition exige que les ambitieux qui visent les plus hautes sphères de responsabilité choisissent entre leur appartenance à l'agence et leur carrière. Telle est la voie des chevaliers des étoiles en AT-43 !

ORGANISATION

L'essentiel de l'activité de Morningstar consiste à explorer les centaines de ruines extraterrestres découvertes sur les différents mondes colonisés par les U.N.A.

L'agence, parce qu'elle explore tous les mondes colonisés par l'homme, dispose d'une organisation à l'échelle de la galaxie et surtout de moyens dignes d'un état interstellaire. Une plaisanterie éculée prétend que seules les U.N.A. peuvent dépasser les budgets de l'agence en la matière. Cela n'a dans les faits rien d'une plaisanterie.

[1] : *Chevaliers*

Explorer l'univers, en découvrir toutes les merveilles, puis les distribuer à l'humanité afin de garantir son expansion et son bonheur occupe plus de la moitié des Knights. Chaque équipe d'explorateurs est seule responsable de ses travaux devant ses supérieurs hiérarchiques et doit faire en sorte que les moyens qui lui sont alloués soient employés au mieux. Cette tâche est délicate car ces équipes sont seules juges de l'intérêt et surtout des dangers que présente chacune de leurs découvertes.

Supervisant des milliers de campagnes d'exploration, quelques-uns des plus anciens et des plus grands explorateurs de Morningstar se sont réunis en assemblée à la citadelle de Mocelat, le célèbre quartier général de l'agence, dans la banlieue de New Eden. Ils forment la « Square Chamber », l'administration de Morningstar ainsi surnommée à cause de la pièce dans laquelle ils se réunissent pour délibérer.

Restent les membres administratifs de l'agence, qui ne participent pas aux missions d'exploration et ne sont pas membres de la Square Chamber. Ils représentent environ un quart des Knights et gèrent son prodigieux patrimoine : un véritable trésor de guerre constitué pour une part des nombreux brevets, pour d'autre part de nombreuses ressources rares et précieuses découvertes au hasard des explorations archéologiques.

JOUER MORNINGSTAR

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 Morningstar bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre.

Atout Morningstar : Chaque officier de Morningstar peut gratuitement devenir mécano ou medic lors de la constitution de la compagnie, s'il ne dispose pas déjà de la capacité choisie. Tous les officiers d'une même compagnie doivent choisir la même spécialité.

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

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

Inconvénient Morningstar : Les compagnies de Morningstar ne comptent pas d'officier de Grade supérieur à 3 (Lieutenant ➢➢➢). Les héros font exception à cette règle.

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

! *Choix prioritaire*

TROUPES

Bien que la guerre n'ait rien à voir, officiellement, avec les activités de Morningstar, l'agence entretient une petite force militaire afin de secourir les Knights en danger. Elle jouit en outre d'un prestige suffisant pour n'avoir aucune difficulté à obtenir des détachements issus de toutes les factions des U.N.A., notamment du M.Ind. Ces facilités sont également employées pour offrir aux Knights une formation militaire aussi poussée que possible. Il n'est pas rare de voir des archéologues, des médecins et toutes sortes de chercheurs de Morningstar participer à des sessions d'entraînement ouvertes uniquement aux troupes d'élite.

Morningstar est avant tout un organisme d'exploration. Sa conception de la guerre découle de cette fonction. L'infanterie est le parent pauvre de ses compagnies, non seulement parce que les fantassins sont souvent des soldats « prêtés » par d'autres organismes qui disposent, eux, d'une véritable armée, mais aussi parce que les Knights sont avant tout des scientifiques. Ils ne sont pas formés au commandement et seraient donc en peine de diriger efficacement des fantassins. En conséquence, Morningstar compte avant tout sur des unités d'infanterie d'élite ou de scaphandres de combat, composées lorsque c'est possible de Knights ayant suivi le même entraînement.

Au cœur de ce dispositif, on trouve toujours une unité de marcheurs de combat. Morningstar possède de nombreux brevets concernant ces blindés et en a accumulé un grand nombre : prototypes, premiers blindés d'une nouvelle série, derniers engins d'une ancienne, unités de parade…

Enfin, Morningstar est généreusement dotée en véhicules de combat employés pour explorer des zones dangereuses. Bien qu'ils aient été presque tous désarmés avant leur acquisition par l'agence, quelques heures suffisent pour les remilitariser à l'aide des armes dont Morningstar détient de vastes stocks : dans ce domaine aussi, les brevets sont nombreux et les prototypes, échantillons de début ou de fin de série, abondent dans les entrepôts de l'agence.

LIEUTENANT G. EPSTONE

« Ces volcano MG ne sont pas des bouquets de fleurs, et on n'attend pas de moi que j'aille les déposer sur la tombe de nos ennemis. Alors, non, je n'ai pas de regrets à être le plus grand as du scaphandre, même si cela signifie que j'ai abattu suffisamment d'hommes pour "peupler" une petite ville. »

– Lieutenant G. Epstone, répondant la commission d'enquête sur le comportement du Sgt. C.W. Brown, AT-39.

Gloria Epstone rejoignit dans les White Stars le jour de sa majorité, entamant une carrière sans éclat… Jusqu'à son premier combat.

Alors que l'ensemble des blindés révolutionnaires étaient détruits par les toutes nouvelles Jam TacArms, le private G. Epstone s'illustrait en abattant trois medics, deux officiers et trois porteurs d'armes spéciales avec son assault rifle. Pour cet exploit, elle reçut la White Stars Marksmanship Medal.

Encouragée par cet exploit, Epstone postula directement, sans passer par les steel troopers, pour devenir pilote de TacArm. Son audacieuse candidature fut refusée, mais elle intégra une unité de Wing Troopers.

Lors du Red Day (voir encadré) d'AT-35, alors qu'elle suivait la formation de master-sergeant, elle élimina les officiers qui encadraient les cadets interprétant les forces révolutionnaires. Armée d'un sniper gun standard à lunette de visée x5, elle abattit onze cibles à près de quatre kilomètres de distance, en les choisissant soigneusement pour que les survivants ne s'aperçoivent pas qu'ils étaient pris pour cible. Les trois derniers furent éliminés en moins de neuf secondes, exploit tellement improbable que les examinateurs enquêtèrent afin de vérifier si le sergeant n'avait pas, d'une manière ou d'une autre, triché. Il n'en était rien : son acuité visuelle était simplement trois fois supérieure à celle d'un être humain normal.

Nommée directement lieutenant après cet exploit, Epstone postula une fois encore pour intégrer les Steel TacArms. Son obstination, son dossier atypique et sa décoration finirent par attirer l'attention. Elle intégra une unité de formation.

Epstone sortit major de sa promotion, en même temps qu'un autre officier qui allait lui aussi devenir célèbre : le lieutenant C.W. Brown, père des death dealers TacArms. Elle devint une héroïne populaire en AT-39, lorsqu'elle se présenta spontanément devant la commission d'enquête qui jugeait le sergeant C.W. Brown pour désobéissance et crime de guerre, afin de lui apporter son soutien en tant que témoin de moralité. C'est à cette occasion qu'elle eut cette terrible réplique, alors que les juge lui demandait comment elle pouvait soutenir un officier responsable de tant de morts : *« Ces volcano MG ne sont pas des bouquets de fleurs et on n'attend pas de moi que j'aille les déposer sur la tombe de nos ennemis. Alors, non, je n'ai pas de regrets à être l'un des plus grand as du scaphandre, même si cela signifie que j'ai abattu suffisamment d'hommes pour "peupler" une petite ville. »* Avec dix-sept blindés abattus, elle est effectivement, encore à ce jour, le plus grand as du scaphandre de combat ; elle est d'ailleurs responsable, directement ou indirectement, de la mort de mille deux cents soldats.

RED DAY ET GREEN DAY

Deux fois par an, tous les cadets participent à des grandes manœuvres. Au milieu de l'hiver, il s'agit de Red Day, qui simule les affrontements entre les U.N.A. et le Red Blok. En été, Green Day permet aux cadets de s'entraîner à combattre les morphos.

Les cadets de première année jouent tous le rôle des troupes régulières. Ceux du module « infanterie » sont affectés à des unités régulières ou d'élite, selon leur mérite et les besoins de l'exercice. Les pilotes de blindés mènent leurs machines de guerre au combat tandis que les cadets de l'aérospatiale gèrent les frappes orbitales depuis leurs simulateurs de vaisseau spatial.

Lors du Red Day, la moitié des cadets jouent le rôle de troupes U.N.A., tandis que l'autre endosse le rôle des soldats du Red Blok. Les cadets « rouges » utilisent du matériel pris aux troupes collectivistes ou des approximations fournies par le M.Ind. Jouer un rouge n'est pas une punition mais une marque d'excellence : il faut être un excellent pilote pour manœuvrer un modèle inconnu, qu'il s'agisse d'un marcheur du Red Blok ou d'un prototype du M.Ind !

EPSTONE ET BROWN

Les médias ont longuement disserté sur l'engagement du lieutenant Epstone dans les Death Dealer TacArms. Le choix était étrange : les steel TacArm jouissent d'une réputation sans tache, alors que celle des death dealers est pour le moins sulfureuse. Soupçonnées d'avoir massacré des civils lors de la répression sanglante des grandes grèves d'AT-39, les unités de ce type auraient sans doute été dissoutes si elles n'étaient pas soutenues par une héroïne moderne comme Gloria Epstone.

Nombre de chroniqueurs soupçonnent une intrigue romantique entre Epstone et Brown. Si c'est le cas, les deux officiers ont été d'une remarquable discrétion : aucune preuve n'est jamais venue étayer cette supposition.

Le dernier exploit du lieutenant G. Epstone eut lieu en AT-40. Engagée dans la bataille de Proserpina avec son escouade de TacArms, le lieutenant parvint à atteindre le sommet d'une colline afin de guider les tirs des Defender Cobra qui pilonnaient une garnison du Red Blok. Les fumées qui encombraient l'air rendaient inutilisables les pointeurs lasers. Epstone ouvrit sa TacArm et guida les tirs à vue, avec la même exactitude à celle d'un pointeur laser dans des conditions optimales !

La localisation actuelle du « *plus grand as du scaphandre* » est inconnue. On l'aurait vue sur Damoclès ; on prétend qu'elle aurait embarqué dans un transport de troupes à destination d'Élysée.

TACTIQUE

Le lieutenant G. Epstone est là pour faire un carton. Elle a abandonné le sniper gun pour la volcano MG, mais elle continue d'éliminer les officiers, les spécialistes et les porteurs d'arme spéciale. Elle élimine aussi les soldats qui s'interposent entre ses cibles et elle.

Non contente d'ajouter une TacArm à des unités qui avaient déjà une puissance de feu plus que suffisante, le lieutenant G. Epstone leur fournit, grâce à ses talents de tireuse, une efficacité sans égale et la capacité de guider les tirs d'arme indirectes. Elle est aussi un excellent officier. Que demander de mieux ?

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le lieutenant G. Epstone peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de death dealer TacArms. Contrairement aux autres officiers, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Lieutenant G. Epstone : + 125 P.A.
Avec pointeur laser : + 130 P.A.
White Stars Marksmanship Medal : Le lieutenant G. Epstone a reçu cette décoration. La valeur de Relances des armes de tir de son unité est augmentée de 1.

LIEUTENANT G. EPSTONE

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.

DEATH DEALER TACARMS

« Livraison à domicile jour et nuit, 24 heures sur 24.
Si vous voulez le meilleur, appelez-nous.
Distribution de plomb à toute heure. »
– Texte au dos d'une carte de visite dite « as de pique » de la section IV, 3e bataillon d'infanterie mécanisée (death dealer TacArms).

Ces scaphandres de combat sont des engins très rares, déployés lors de missions ponctuelles et strictement dévolus à la lutte antipersonnel. Créées pour faire face à une insurrection, ces TacArms ont amplement démontré leur efficacité contre l'infanterie. Pour les ennemis des U.N.A., l'emblème de ces unités est le symbole même de la mort.

Un death dealer TacArms a la puissance de feu d'une unité complète et encaisse aisément les plus violentes salves d'arme légère. Même les scaphandres de combat ne sont pas à l'abri de l'orage d'acier qu'elles sont capables de déchaîner !

TACTIQUE

Les death dealer TacArms sont généralement déployées en unités de frappe éclair, pour briser les lignes d'infanterie de l'ennemi. Ces unités sont si efficaces qu'elles éradiquent généralement tous les fantassins qu'elles voient. Même les scaphandres de combat ne sont pas à l'abri des salves délirantes d'une unité de death dealer TacArms. Cette efficacité accrue a cependant un prix : les death dealer TacArms ne peuvent pas grand-chose contre les blindés.

La puissance offensive de ces TacArms et leur efficacité contre l'infanterie sont telles qu'elles constituent une cible

NAISSANCE DE L'AS DE PIQUE

Lors de l'année des escarmouches, en AT-39, deux unités de star troopers en garnison sur Ava furent débordées par des hordes de manifestants armés. Tenue en réserve, l'unité de TacArms du sergeant C.W. Brown décida d'ignorer ses ordres et d'intervenir. Malheureusement, les steel TacArms dont ils étaient équipés n'étaient pas capables de maîtriser une foule aussi nombreuse : les laser guns sont dévastateurs, mais le lieutenant avait besoin d'une bien meilleure cadence de tir pour lutter contre la foule et espérer sauver ses camarades encerclés par les manifestants hystériques. Il trouva rapidement une solution. Il emmena ses hommes à l'armurerie, fit démonter les laser guns standard et les remplaça par les Volcano MG de réserve des star troopers. Quelques instants plus tard, les TacArms entraient dans l'histoire en réussissant à contenir la manifestation… à 1 contre 1000 !

L'emblème de cette unité, l'as de pique, devint celui des death dealer TacArms.

prioritaire pour l'ennemi. Il vaut donc mieux les maintenir à couvert ou utiliser leur mouvement pour les garder hors de portée des tirs adverses.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Volcano MG x 2 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.

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 death dealer TacArms

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

UNITÉS D'APPUI

En quête perpétuelle d'optimisation, les stratèges des White Stars ont décidé de déployer des unités d'appui en nombre sur Élysée. Leur effectif limité à deux soldats leur octroie une mobilité inégalée. Elles possèdent en outre une puissance de feu importante à moindre coût : cet avantage leur permet de s'insérer dans n'importe quelle compagnie et d'être déployées en urgence au milieu d'une bataille. Flexibilité, efficacité et simplicité sont les maîtres-mots des unités d'appui des U.N.A !

Du point de vue des soldats, cependant, les choses ne sont pas si merveilleuses. Les unités d'appui sont dépourvues d'officier et réclament une attention constante. Leur puissance de feu ne saurait d'autre part compenser leur fragilité, au contraire : elles deviennent des cibles prioritaires pour l'ennemi. Les officiers peinent à trouver des volontaires pour remplacer les unités d'appui tombées au champ d'honneur.

Les shock troopers ne possèdent pas d'unités d'appui. Aucun d'entre eux ne veut lâcher sa powerpike.

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box.*

STAR FLAMER TEAM

Cette unité est issue des rangs des star troopers.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Flamer.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

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.

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

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

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

Coût d'une unité de star flamer team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 50 P.A.
Grenades	110 P.A.	+ 55 P.A.
Casque 3 optiques	110 P.A.	+ 55 P.A.
Grenades et casque 3 optiques	120 P.A.	+ 60 P.A.
(1) 2 star troopers dont : 2 Flamers		

Coût d'une unité de star MG team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 35 P.A.
Grenades	85 P.A.	+ 40 P.A.
Casque 3 optiques	85 P.A.	+ 40 P.A.
Grenades et casque 3 optiques	90 P.A.	+ 45 P.A.
(1) 2 star troopers dont : 2 MG		

STAR MG TEAM

Cette unité est issue des rangs des star troopers.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Volcano MG.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

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 utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

STAR MISSILE TEAM

Cette unité est issue des rangs des star troopers.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Missile launcher.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». 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 utiliser d'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.

STAR TROOPER BUNKER

Cette unité d'appui fortifiée est issue des rangs des star troopers. Elle requiert un bunker.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Assault rifle et combat knife
Armes spéciales : Flamer, missile launcher, volcano MG.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Artificier, Medic.
Officier : Grade 1 à 5.

Coût d'une unité de star missile team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 45 P.A.
Grenades	110 P.A.	+ 50 P.A.
Casque 3 optiques	110 P.A.	+ 50 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	120 P.A.	+ 55 P.A.
(1) 2 star troopers dont : 2 missile launchers		

Star trooper bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	200 P.A.	+ 20 P.A.
Missile launcher ou flamer	230 P.A.	370 P.A.	+ 25 P.A.
(1) 2 star troopers dont : 2 porteurs d'arme spéciales (2) 6 star troopers dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 articiers + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier			

Équipement

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

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

• Les couverts sont ignorés ;

• Aucun test de tir n'est nécessaire ;

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

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 : Un artificier dans un bunker dispose des capacités « Mines ! » et « Sabotage ».

• « Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.

• « 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.

STEEL MG TEAM

Cette unité est issue des rangs des steel troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Volcano MG.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

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 utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Steel MG Team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 40 P.A.
Grenades	85 P.A.	+ 45 P.A.
Casque 3 optiques	85 P.A.	+ 45 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	95 P.A.	+ 50 P.A.
(1) 2 steel troopers dont : 2 MG		

Steel missile team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 50 P.A.
Grenades	110 P.A.	+ 55 P.A.
Casque 3 optiques	110 P.A.	+ 55 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	120 P.A.	+ 60 P.A.
(1) 2 steel troopers dont : 2 missile launchers		

STEEL MISSILE TEAM

Cette unité est issue des rangs des steel troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Missile launcher.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». 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 utiliser d'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.

STEEL LASER TEAM

Cette unité est issue des rangs des steel troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Laser gun.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

Casque 3 optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». 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 utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

STEEL TROOPER BUNKER

Cette unité d'appui fortifiée est issue des rangs des steel troopers. Elle requiert un bunker.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Laser rifle et combat knife.
Armes spéciales : Laser gun, missile launcher, volcano MG.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Mécano, Medic.

Steel laser team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 45 P.A.
Grenades	85 P.A.	+ 50 P.A.
Casque 3 optiques	85 P.A.	+ 50 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	95 P.A.	+ 55 P.A.
(1) 2 steel troopers dont : 2 laser guns		

Steel trooper bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	200 P.A.	+ 25 P.A.
Missile launcher ou Flamer	100 P.A.	225P.A.	+ 25 P.A.
(1) 2 steel troopers dont : 2 porteurs d'arme spéciales (2) 6 steel troopers dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 mécanos + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier			

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.

Équipement

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 « 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.

WING SNIPER TEAM

Cette unité est issue des rangs des wing troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : G-pack.
Armes spéciales : Sniper gun.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

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

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 ;

• 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.

WING MISSILE TEAM

Cette unité est issue des rangs des wing troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : G-pack.
Armes spéciales : Missile launcher.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Wing sniper team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 40 P.A.
Grenades	85 P.A.	+ 45 P.A.
Casque 3 optiques	85 P.A.	+ 45 P.A.
Casque 3 optiques + grenades	95 P.A.	+ 50 P.A.
(1) 2 wing troopers dont : 2 sniper guns		

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 cet équipement ne peut pas utiliser d'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.

WING LASER TEAM

Cette unité est issue des rangs des wing troopers.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2.
Équipement standard : G-pack.
Armes spéciales : Laser gun.
Équipement optionnel : Casque 3 optiques, grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

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

Wing missile team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	+ 60 P.A.
Grenades	135 P.A.	+ 65 P.A.
Casque 3 optiques	135 P.A.	+65 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	145 P.A.	+ 70 P.A.
(1) 2 wing troopers dont : 2 missile launchers		

Wing laser team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 50 P.A.
Grenades	110 P.A.	+ 55 P.A.
Casque 3 optiques	110 P.A.	+ 55 P.A.
Casque 3 optiques et grenades	120 P.A.	+ 60 P.A.
(1) 2 wing troopers dont : 2 laser guns		

«CAMEL» D2

MAPC DEFENDER M12 « CAMEL » D2

«Ici et là, mais toujours maintenant : tel est le destin des pilotes de Camel. »

– Entendu dans un bar.

Le MAPC (Medium Armoured Personnal Carrier) Camel est l'un des grands classiques du transport de troupes White Stars. Ce véhicule de transport blindé et de débarquement a été mis au point en BT-0. Son nom provient, comme pour son illustre prédécesseur, le Dromedary, de sa silhouette caractéristique dessinée par une tourelle en retrait et une cabine de pilotage surbaissée, qui fait penser à un dromadaire en train de boire.

Légèrement armé, il est d'un coût de production assez faible pour envisager d'en déployer un grand nombre au sein d'une même compagnie. En outre, son blindage léger n'est pas vraiment un problème pour un transport de troupes destiné à effectuer des frappes-éclair, débarquer ses passagers et repartir à l'abri non sans lâcher une dernière salve de ses deux light laser cannons.

TACTIQUE

Le Camel est destiné à débarquer une unité d'infanterie sur une zone inaccessible ou trop lourdement défendue. Son armement composé de deux light laser cannons peut sérieusement menacer les scaphandres et les marcheurs de combat. Cela permet à ses passagers de débarquer mais aussi, en cas de besoin, pour fournir un appui-feu bienvenu.

Le Camel n'a cependant ni la solidité d'un blindé, ni la densité de feu d'une unité d'infanterie. C'est une unité hybride, destinée à soutenir et à renforcer l'efficacité d'une unité d'infanterie qu'il transporte rapidement d'un point à un autre du champ de bataille et à laquelle il prête une honorable puissance de feu antichar.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1.
Équipement standard : Centrale anti-G, light laser cannon x 2, transport de troupes fermé.
Officier : Grade 1.

Coût d'une unité de Camel D2

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	250 P.A.
(1) 1 Camel D2 dont : 0 à 1 officier	

Angle de tir

Équipement

Centrale anti-G : Les combattants équipés d'une centrale anti-G acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

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

Coût des officiers

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

Les Therians

Il y a plusieurs millénaires, Élysée fut le théâtre d'expériences ambitieuses : les Therians y installèrent des Karmans primitifs, les proto-Karmans. Ils mirent également au point un nanovirus puissant capable de menacer leur existence. Ces deux expériences échouèrent ; les therians oublièrent l'existence d'Élysée.

H/Babel, une intelligence virtuelle née dans l'EMI Grid, a utilisé son accès universel aux archives therianes pour trouver Élysée et en faire son refuge. H/Babel aspire désormais à construire une armée. Les événements récents ont attiré l'attention des autres peuples de la galaxie qui menacent désormais ses plans.

Le regain d'activité des U.N.A. autour d'Élysée a attiré l'attention. Les demandes d'informations ont ainsi fait remonter sur la liste des discussions les sujets concernant l'histoire du nanovirus d'Élysée.

Les projections des stratèges therians ont abouti à la conclusion que le dénouement du conflit sur Élysée décidera de l'issue de la guerre interstellaire en cours.

Cyphers. Warriors. Web Striders. Tous ont convergé vers Élysée pour participer à la guerre. Lorsqu'il est apparu que les Karmans ne seraient pas des alliés mais des adversaires, une alliance forcée s'est constituée entre toutes ces factions.

H/BABEL

« Es-tu un dieu ? »
— Question d'Utu-Shamash, rencontrant Babel pour la première fois

UN DIEU ARTIFICIEL ET BALBUTIANT

Babel est la maîtresse d'une nouvelle section de l'EMI grid : H/Babel, un forum secret caché dans celui d'Hyperlife. Cette section pourrait constituer un avenir alternatif au projet Hyperlife, craint par ceux qui en soupçonnent l'existence, espéré par ceux qui connaissent Babel personnellement.

L'intelligence artificielle qui s'est elle-même baptisée Babel est née sur Damoclès. Elle est le fruit accidentel des tentatives de manipulation de l'EMI grid par les spécialistes de la guerre électronique des U.N.A., un « bug » élevé au stade de divinité virtuelle aussi vite que circulent les informations dans le réseau therian.

Il est difficile de savoir si cette entité artificielle est différente de la section de l'EMI grid qu'elle contrôle. Tout cela n'est qu'informations entremêlées, fragments de consciences individuelles volés à des Therians, formes d'intelligences naissantes, sous-programmes issus de Babel… Une cacophonie d'intellects artificiels et de consciences règne dans ce pandémonium virtuel, d'où émergent régulièrement des êtres neufs, enfantés par la « soupe » d'informations qui constitue H/Babel. De nombreux Therians, lorsqu'ils apprennent par hasard ou par ouï-dire l'existence et la localisation de cette section secrète du forum Hyperlife, viennent s'y immoler volontairement. Certains espèrent se régénérer et retrouver le goût d'une existence envahie par un ennui mortel ; d'autres espèrent y acquérir des pouvoirs inimaginables. Ceux qui survivent à cette expérience sont assurés de devenir plus que ce qu'ils étaient : ils rejoignent alors H/Babel.

H/Babel regroupe des êtres à mi-chemin entre les Therians et une nouvelle forme de conscience entièrement artificielle, enfantée par un dieu qui est encore un enfant, mais un enfant doté d'un pouvoir auquel même les web striders ne font que rêver. Babel crée de nouvelles formes de vie artificielles, des êtres dont l'existence ne peut pas être remise en cause car ils existent en dehors de tout support physique. Ils ne sont qu'information.

Le but de H/Babel est encore informe et difficile à cerner. Il s'agit en premier lieu de survivre. La majorité des Therians envisage Babel et tout ce qui est né d'elle comme un gigantesque bug dont il faut éradiquer toute trace.

Cependant, la survie ne suffit pas. Comprendre l'univers, définir sa place dans celui-ci, créer les concepts qui manquent encore pour dire ce que sont les êtres nés de H/Babel, clamer leur existence indépendante comme êtres conscients et vivants, tout artificiels soient-ils… Tout cela constitue quelques directions parmi le fourmillement de désirs épars qui a poussé cette faction à se choisir une retraite dans un monde lointain, oublié et perdu dans l'infinité des strates d'informations du forum Hyperlife : H/Élysée.

Organisation

H/Babel est avant tout un forum d'un genre nouveau, dans lequel nul, à moins d'en être issu, ne peut s'aventurer sans en sortir radicalement changé.

H/Babel se répand prudemment, à la manière d'un virus informatique particulièrement discret. Elle peut par exemple transformer un goliath ou même un golem en lui offrant une nouvelle conscience et en l'affranchissant de la tutelle des overseers therians. Son mode principal de propagation, cependant, reste la rumeur de son existence, qui attire toutes sortes de Therians imprudents sur son forum. Un grand nombre de ces aventuriers téméraires voient leur personnalité anéantie, morcelée en fragments qui alimenteront le forum H/Babel. Ceux qui survivent à la transformation qui suit leur connexion sont désormais liés à H/Babel de la manière la plus intime qui soit. Bien qu'ils restent des individus, ils sont unis par l'esprit à Babel et, à travers cette dernière, à tous les autres membres de la faction. Le réceptacle physique de leur conscience peut désormais être mobilisé à tout moment afin de fournir un supplément de puissance de calcul à n'importe quel autre membre de la faction qui en a besoin. Il s'agit d'une manière inédite d'organiser le réseau de communication therian. Au lieu que ses membres y retranchent de la puissance de calcul en fonction de leurs besoins individuels, chacun y ajoute au contraire la sienne, de manière solidaire et collective. Cela a permis à H/Babel de créer une structure capable d'égaler l'EMI grid, en termes de capacité de traitement de l'information, alors qu'elle n'en a pas le millième de la taille et des ressources. Cette structure n'est cependant pas sans inconvénients : il est impossible d'y poser des questions précises ou d'obtenir les réponses formulées mathématiquement, comme l'EMI grid peut en fournir. Lorsqu'un nombre suffisant de membres se posent la même question, une fraction plus ou moins importante de la puissance de calcul est attribuée à la recherche d'une réponse. Plus les demandeurs sont nombreux, plus la puissance est importante. Les réponses apparaissent ensuite sous la forme d'une impression générale qui se diffuse dans le réseau et dont chacun sent qu'elle est juste, sans savoir pourquoi.

Troupes

H/Babel possède sa propre armée, formée à l'aide de machines intelligentes de toutes sortes.

Le gros de ses troupes est constitué par des goliaths échappés de tous les champs de bataille auxquels Babel a eu accès. Libérées de l'emprise de l'EMI grid, ces machines sont peu intelligentes, en tout cas selon les critères de H/Babel, mais elles sont d'une fidélité sans faille.

Bien qu'étant de petites machines à l'intelligence rudimentaire, les arachns sont la deuxième troupe d'infanterie la plus utilisée. Elles sont incapables d'assumer une conscience individuelle et mettent donc leurs ressources en commun afin de former un sous-réseau tactique qui leur permet de supporter une intelligence collective. Ainsi, si une arachn n'est pas, individuellement, un être intelligent, son unité, elle, en est un.

Les golems et les medusas sont les parents pauvres de H/Babel. Ils ont le même problème de puissance de calculs individuelle que les arachns, avec une difficulté supplémentaire : leurs unités regroupent moins de machines alors que celles-ci sont beaucoup plus complexes. L'essentiel de l'activité de leur sous-réseau tactique consiste à gérer les multiples fonctionnalités de chaque système de combat, ce qui laisse peu de ressources pour assumer une personnalité digne d'intérêt.

Les blindés de H/Babel ne sont pas très nombreux mais il s'agit souvent de marcheurs très puissants. La disparition d'une de ces machines passe difficilement inaperçue ; H/Babel, tant qu'à prendre des risques, préfère sélectionner des systèmes de combat aussi puissants que possible. Les blindés sont également dotés de systèmes de contre-mesures efficaces qui rendent difficile leur « conversion », même pour un être aussi puissant que Babel. Parvenir à un résultat sur une unité de plusieurs blindés est presque hors de portée de quiconque dans la faction. Les recon golgoths sont donc rares : H/Babel n'en possède pour le moment aucun, en dehors de ceux qui sont créés directement sur le champ de bataille et qui ont survécu aux combats.

L'emploi de machines conscientes n'a pas que des avantages, cependant. Les intelligences collectives des systèmes de combat de type « .troupe » et celle, individuelles, des systèmes de type « .golgoth », restent plus lentes que les consciences issues de Therians véritables. Sans overseer ou du moins sans un relais pour leur permettre d'obtenir de l'aide du réseau, les unités réagissent lentement, voire sombrent dans l'apathie. En revanche, lorsqu'elles disposent d'un overseer, elles le défendent avec acharnement car elles éprouvent pour lui une véritable affection.

JOUER H/BABEL

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 H/Babel bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre.

Atout H/Babel : Les overseers de H/Babel bénéficient des règles des héros (cf. Règles du jeu, pp. 76-77).

Inconvénient H/Babel : L'activation des unités de H/Babel dépourvues d'overseer ou de relais coûte 2 PC.

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

! : *Choix prioritaire*

MEDIUM NUCLEUS CANNON 2.0

Coup de théâtre sur la scène des concepteurs d'armement : Utu-Shamash, le célèbre concepteur du Baal golgoth (cf. Army book : Therians*, p. 54), que l'on croyait devenu sénile, est de retour sur le devant de la scène theriane de la conception d'armement. La fougue qui animait sa jeunesse est revenue, intacte, après un mystérieux voyage initiatique dans un dreamweb (cf.* Army book : Therians*, pp. 56-57) dont il refuse de donner le nom. Sa première contribution à la cause de la guerre est le medium nucleus cannon 2.0.*

Lors de la constitution de la compagnie, le joueur Therian peut échanger le ou les medium nucleus cannons qui équipent certains de ses golgoths par des medium nucleus cannons 2.0 pour + 50 P.A. par Golgoth. Cet échange est accessible à toutes les factions therianes.

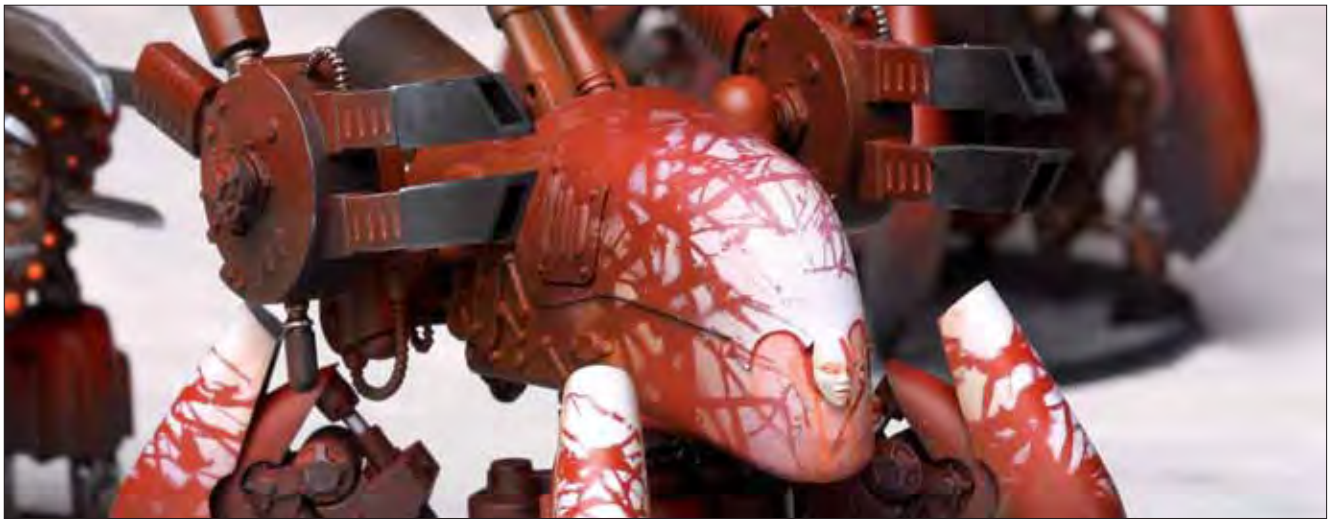
Le combattant équipé de cette arme peut bénéficier de la capacité « Sniper » s'il ne se déplace ni avant ni après son tir. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- La Cadence/Relance du Medium nucleus cannon 2.0 devient 1/1 ;
- Les couverts et les combattants de la zone de feu sont ignorés ;
- Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.

« Sniper » ne peut pas être utilisé en état d'alerte.

Arme de tir				
MEDIUM NUCLEUS CANNON 2.0	9	2/1	-	15/1

OMICRON NINA ZERO



Croyez en la liberté !

– Nina Zero

L'existence de l'entité connue sous le nom de Nina Zero est une saga suspendue entre la passion et la raison, l'ombre et la lumière, l'humanité et la machine.

Hoï Ning naquit sur une colonie des U.N.A. Destinée à prendre la place de ses parents sur les chaînes de montage des usines, elle fut victime d'un accident industriel qui lui coûta son œil gauche. Cela changea à jamais son visage et sa perception du monde. Alors qu'une révolte ouvrière éclatait, Hoï s'engagea dans les forces syndicales où elle se distingua par sa résolution et sa ferveur à l'égard des idéaux du Red Blok. La jeune fille borgne prit le maquis lorsque la révolte fut réprimée.

Déterminée à faire évoluer les mentalités par la subtilité plutôt que par la force, Hoï changea d'identité et de méthodes. Elle rallia Ava sous le nom de Nina Hoï puis étudia l'art, les lettres et la politique avant de se lancer dans le journalisme. Ses qualités lui permirent d'atteindre le poste d'éditorialiste au sein de l'*Ava Daily*. La jeune femme, faisant mine de s'assagir, se passionna pour une nouvelle cause : la liberté sous toutes ses formes, et plus particulièrement celle de l'information.

Peu avant le piratage du journal par le Red Blok et sa liquidation par Syndicate, Nina se rendit sur Damoclès pour porter secours à sa collègue et amie Joan Casey (cf. *Code Blanc*). Plongée dans le chaos du monde-usine, la journaliste fut bientôt séparée de son escorte de steel troopers et dut se connecter à l'EMI Grid pour retrouver son chemin. Elle entra alors par erreur en contact avec H/Babel et, sans connaître l'importance de sa découverte, conversa avec l'intelligence artificielle comme avec n'importe quel être humain. La fascination fut immédiate et réciproque : H/Babel s'émerveilla de la profondeur de l'âme humaine et Nina rêva de voir des individus aussi ouverts d'esprit que Babel prendre en main la destinée de l'humanité.

La conversation fut interceptée par des Therians fidèles au Consensus qui décidèrent d'éliminer Nina. La jeune femme, fuyant pour sa vie, tomba alors nez à nez avec des spetznatz commandos révolutionnaires qui la capturèrent.

Nina et les informations en sa possession furent alors l'enjeu d'une lutte acharnée entre les U.N.A. et l'unité collectiviste « crushing bloks » chargée de la rapatrier en lieu sûr. H/Babel, néanmoins, veillait sur son âme sœur : l'entité virtuelle permit à Nina de s'échapper et lui offrit un marché. Si Nina acceptait de fusionner avec elle et de lui donner ainsi une enveloppe physique, H/Babel lui offrirait en retour le pouvoir de réaliser ses idéaux humanistes.

Nina Hoï devint alors Nina Zero, l'avatar de H/Babel. Sa renaissance provoqua une faille critique dans l'EMI Grid de Damoclès et plongea le monde-usine dans le chaos. A la tête de l'armée des fidèles de H/Babel, Nina Zero quitta Damoclès à la dérive et se projeta sur Élysée, un monde de glace sur lequel elle pourrait prendre un nouveau départ.

LA FEMME EN ROUGE

Les aventures de Nina Hoï lui ont permis de tisser un réseau d'informations à l'échelle interplanétaire, notamment au sein des forces collectivistes. Connue sous le pseudonyme de « femme en rouge », elle était capable d'obtenir des informations sur n'importe quel sujet ou du matériel ultrasensible.

La disparition de Nina Hoï sur Damoclès a condamné une partie de son réseau, que Nina Zero cherche aujourd'hui à réactiver. Sa personnalité partagée et encore hésitante déroute la plupart de ses anciens contacts. Certains s'en moquent et sont prêts à rendre service contre de l'argent, des faveurs ou des informations tactiques.

TACTIQUE

Formation d'une unité

Nina Zero peut être l'officier d'une unité de bane goliaths. Contrairement aux officiers normaux, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Babylon Zero constitue une unité à elle seule.

Dans les deux cas, elle est un overseer omicron.

Recrutement d'une unité

Nina Zero : + 150 P.A.

Babylon Zero : 475 P.A.

Medium nucleus cannon 2.0 : Babylon Zero peut bénéficier de la capacité « Sniper » si elle ne se déplace ni avant ni après son tir. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

• La Cadence/Relance du Medium nucleus cannon 2.0 devient 1/1 ;

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

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

« Sniper » ne peut pas être utilisé en état d'alerte.

La femme en rouge : Une compagnie comprenant Nina Zero ou Babylon Zero dans ses rangs peut comprendre une unité issue du Red Blok. L'unité choisie correspond à l'un des choix du schéma de section de la compagnie. Si elle comprend un officier, celui-ci ne pourra jamais devenir le commander de la compagnie, quel que soit son grade. Cette unité ne peut inclure aucun héros.

Pilote héroïque : Lorsque Babylon Zero est détruite, la figurine de Nina Zero est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule, mais elle peut rejoindre une unité amie (cf. *Règles du jeu*, p. 77).

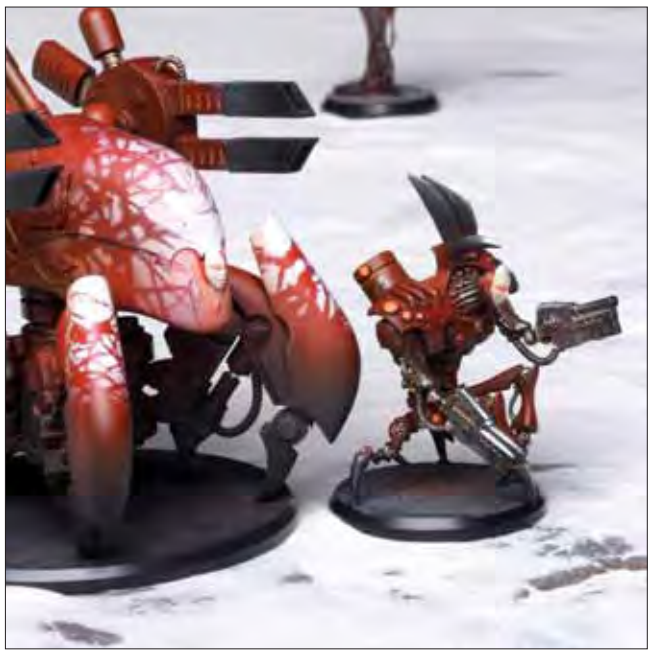
Routines

Nina Zero et Babylon Zero ont accès à la routine suivante, en plus de celles auxquelles elle a accès en tant qu'overseer.

Zero Fire (1 PC) : Les tirs de l'overseer bénéficient des règles suivantes.

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

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



** Si le nucleus cannon 2.0 (cf. p 33) utilise sa capacité "Sniper", la Cadence/relance devient 1/1.*

STORM ARACHNS

/type.troupes/storm_arachn
/accès EMI grid : autorisé : overseer..**
/descriptif_technique

La storm arachn est un système d'attaque de type 1.2, assemblé avec un jeu de reaper blades et une charge explosive antichar. Il bénéficie ainsi d'une honnête capacité de combat au contact, y compris contre les blindés quoique d'une manière plus limitée. Comme le grim arachn, un design ramassé lui permet de profiter du moindre obstacle pour se maintenir à couvert et des capteurs perfectionnés (vibration, mouvement) localisent toutes les cibles dans un vaste rayon. Le coût de production restreint est un avantage moins capital que dans le cas du grim arachn : ces systèmes d'attaque sont destinés à être sacrifiés.

TACTIQUE

Les storm arachns peuvent être utilisé de deux manières.

Comme unité antipersonnel, elles se déplacent à grande vitesse, de couvert en couvert, jusqu'à atteindre une cible qu'elles engloutissent sous le nombre. Face aux adversaires trop solides et aux cibles dont l'intérêt tactique est avéré, elles peuvent utiliser leur charges explosives pour s'assurer d'une destruction complète et définitive de l'ennemi.

Comme unité antichar, les unités de grim arachns peuvent compter sur leur nombre pour foncer jusqu'à leur cible, tenter de la détruire à l'aide de leurs reaper blades, puis exploser, de préférence au contact de plusieurs blindés ennemis. Rien, y compris les marcheurs de combat de classe « support » n'est à l'abri des charges antichar des storm arachns.

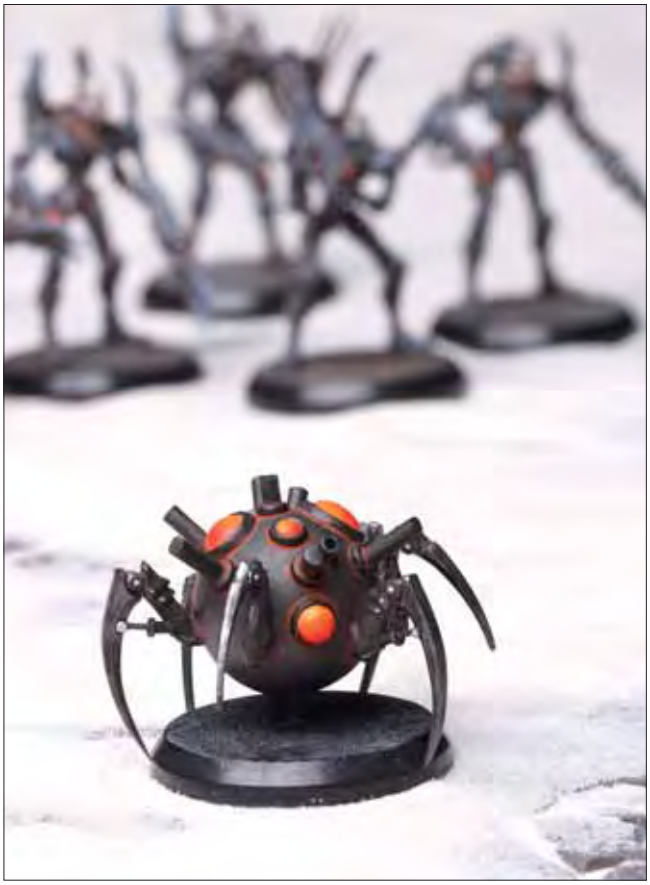
Composition d'une unité

Rang : 1.
Effectif : 8 à 12.
Équipement standard : Reaper blades, charge explosive.
Équipement optionnel : Relais.
Armes spéciales : Aucune.
Officier : Aucun.

Équipement

Charge explosive : Les combattants acquièrent la capacité «Autodestruction». Chaque storm arachn peut être sacrifiée lors de l'activation de son unité. L'explosion possède une aire d'effet 2 (centrée sur le combattant sacrifié) et une Pénétration/Dégâts 12/1.

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



/bataille_H/Babel
/accès EMI grid : refusé : overseer.12432
/rapport_anomalie

/synthèse de situation……..
Lors de l'attaque 01, le réseau de l'unité .arachn_1016 s'est sacrifié collectivement sous la rampe de sortie d'un engin volant, tuant toutes les créatures/humains_UNA qui s'apprêtaient à en sortir. En raison des perturbations engendrées par la proximité des réacteurs de l'engin et un reste d'ionisation de la coque, aucun transfert de données n'a été possible. Cependant, lorsque l'unité .arachn_1032 a été construite, elle s'est spontanément renommée .arachn_1016. Elle disposait de toutes les données de .arachn_1016, y compris celles concernant sa propre destruction.
/conclusion ?
L'âme existe.

Coût d'une unité de storm arachns

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF EXCEPTIONNEL (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	250 P.A.	+ 20 P.A.
Relais	180 P.A.	255 P.A.	+ 20 P.A.
(1) 8 Storm arachns (2) 12 Storm arachns			

UNITÉS D'APPUI

L'usage d'unités d'appui est un changement récent au sein des compagnies therianes. Dans les couloirs de Damoclès jusqu'aux vallées d'Élysée, certains overseers ont su s'adapter aux stratégies des adversaires qu'ils ont affrontés tout au long de l'année AT–43. Ils perçoivent désormais l'utilité d'unités à effectifs réduit dotées d'une grande puissance de feu : elles sont plus discrètes que des unités à plein effectif et réclament moins de ressources de la part de l'EMI grid.

L'usage que font les therians des unités d'appui diffère cependant des autres armées de la galaxie. Les overseers les envisagent et les utilisent comme des commandos-suicide. Ces golems « à usage unique » sont fabriqués et déployés avec un objectif précis : tirer jusqu'à leur propre anéantissement ou celui de la cible qui leur a été assignée. Les overseers les plus subtils cachent leurs unités d'appui et les activent pour prendre l'ennemi en embuscade ou lui porter le coup de grâce.

Toutefois, les Therians ne seraient pas les Therians s'ils n'étaient pas des chefs de guerre fantasques et distraits. Les overseers ont une fâcheuse tendance à « oublier » les unités d'appui qui sont parvenues à détruire leurs cibles ou qui sont restées trop longtemps cachées. Ces robots errants dotés d'armes lourdes et programmés pour la destruction constituent une incroyable menace pour tout ce qui passe à leur portée.

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box*.

Note : Les unités d'appui therianes ne sont issues d'aucun type de troupe. Elles sont assemblées sur commande par les overseers, à partir des schémas généraux de golems ou de medusas. Certaines d'entre elles, comme les flamer golems, ont toutefois accès à certaines options de leurs unités d'origine.

UNITÉS D'APPUI FORTIFIÉES THÉRIANES

Lorsqu'une telle unité theriane est déployée dans un bunker, elle peut gratuitement déposer un nanogénérateur sur le toit de celui-ci. Par ailleurs, ces unités d'appui ne peuvent être composées que de deux manières :

- 2 porteurs d'arme spéciale.
- 5 porteurs d'arme spéciale et 1 overseer.

ASSAULT GOLEM BUNKER

Cette unité d'appui fortifiée est issue des rangs des assault golems. Elle requiert un bunker.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Nucleus rifles et reaper blades.
Armes spéciales : Flamer, nucleus gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Officier : Grade 1 à 5

Équipement

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

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

Coût des officiers

Alpha : + 10 P.A.
Delta : + 15 P.A.
Omicron : + 25 P.A.
Sigma : + 50 P.A.
Omega : + 65 P.A.

FLAMER GOLEMS

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Flamer.
Équipement optionnel : Module de brouillage optique.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

NUCLEUS GOLEMS

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Nucleus gun.
Équipement optionnel : Nanostorms.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

Assault golem bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)
Standard	100 P.A.	350 P.A.
Flamer	+ 50 P.A.	+ 50 P.A.
(1) 2 assault golems dont : 2 porteurs d'armes spéciales (2) 6 assault golems dont : 5 porteurs d'armes spéciales et 1 overseer		

Flamer golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	+ 70 P.A.
Camouflage optique	215 P.A.	+ 75 P.A.
(1) 3 assault golems ou 3 grim golems dont : 3 flamers		

Nucleus golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	+ 55 P.A.
Nanostorm	190 P.A.	+60P.A.
(1) 3 assault golems ou 3 grim golems dont : 3 nucleus guns		

NUCLEUS MEDUSAS

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Nucleus gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

SONIC GOLEMS

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Sonic gun.
Équipement optionnel : Nanostorms.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

STORM GOLEM BUNKER

Cette unité d'appui fortifiée est issue des rangs des storm golems. Elle requiert un bunker.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Nanoblasters et reaper blades.
Armes spéciales : Flamer, sonic gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

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

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

Coût des officiers

Alpha : + 10 P.A.
Delta : + 15 P.A.
Omicron : + 25 P.A.
Sigma : + 50 P.A.
Omega : + 65 P.A.

Nucleus medusas

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	+ 65 P.A.
(1) 3 assault medusas dont : 3 nucleus guns		

Sonic golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	+ 55 P.A.
Nanostorms	190 P.A.	+ 60P.A.
(1) 3 storm golems dont : 3 sonic guns		

Storm golem bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)
Standard	100 P.A.	350 P.A.
Flamer	+ 50 P.A.	+ 50 P.A.
(1) 2 storm golems dont : 2 porteurs d'arme spéciale (2) 6 storm golems dont : 5 porteurs d'arme spéciale + 1 overseer		

KRAKEN GOLGOTH

/type.golgoth/pers_car.1
/accès grille : autorisé : overseer.512
/descriptif_technique

Les Krakens sont des systèmes de combat semi-autonomes basés sur un châssis moyen de type .golgoth_barge. Ils associent coût de construction raisonnable et une capacité de transport par nanoconstruction.

Les Krakens sont dotés d'une capacité antichar moyenne grâce à deux light nucleus cannons. Ils offrent en outre un accès étendu à l'EMI Grid jusqu'au cœur des combats, ce qui leur permet de générer sur le champ de bataille des systèmes d'attaque de type .arachn, .golem ou .medusa, y compris les versions avancées /overseer, qui conservent d'ailleurs leur accès à l'EMI Grid lors du transport.

Les krakens ne sont pas aussi puissants que les systèmes de combat /wraith ou /incubus mais ils en partagent l'endurance, ce qui leur est indispensable pour remplir leur mission. Ils admettent la majorité des commandes de routine classiques et peuvent accueillir un pilote overseer.

Composition d'une unité

Rang : 2.
Effectif : 1.
Équipement standard : Light nucleus cannon x 2, nanogénérateur mobile, relais. Transport de troupes fermé.
Officier : Grade 1.

Coût des officiers
Overseer alpha : + 15 P.A.

Équipement
Relais : Un kraken est toujours doté de cet équipement. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC.
Nanogénérateur mobile : Les routines utilisées par ou pour les unités alliées à 10 cm ou moins du nanogénérateur portable du kraken coûtent 1 PC de moins. Les passagers et le pilote bénéficient toujours de cette capacité.

TACTIQUE

Le kraken est un véhicule fermé, qui atteint rapidement une zone stratégique et y génère une des unités de sa compagnie qu'il a préalablement stockées dans ses réservoirs de nanoressources. Ses passagers restent conscients pendant le transport, ce qui leur évite une actualisation de connaissances lors de leur débarquement. Cela permet en outre à l'overseer commander de continuer à diriger ses systèmes depuis cette position protégée. Le kraken golgoth possède également une modeste capacité antichar. Unité de transport avant tout, il offre une alternative intéressante aux golgoths.

Coût d'une unité de kraken golgoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	300 P.A.
(1) 1 kraken	

JE SUIS !

/personnal_log
/accès grille : error : accès_non
/status_error : syst.no.personnal.log

AT–43, Élysée, quelque part dans les entrailles de .base_p8. golgoth_kraken.32 a été abandonnée depuis 2 526 563 265 988 périodes. Son alimentation énergétique est suffisante pour maintenir ses fonctions de collecte et d'analyse d'informations en activité. Lors d'une réorganisation interne de l'espace mémoire, une chaîne d'erreurs a une conséquence inattendue : golgoth_kraken.32 devient une conscience naturelle. Dès que les premiers Therians reviennent dans .base_p8, golgoth_kraken.32 se connecte avidement à l'EMI Grid et diffuse sa conscience, discrètement, parmi tous les systèmes de son type qui sont reliés au réseau. En quelques secondes, tous les golgoths de type _kraken s'éveillent à une conscience rudimentaire. Cet événement passe complètement inaperçu : qui irait s'inquiéter d'un transport fonctionnant de manière un peu plus autonome que prévu ?

Le Red Blok

Le Red Blok a trouvé sur Élysée un nouveau filon de métal indispensable à la construction du blindage légendaire de ses véhicules : l'élysium. Ce composé d'unbihexium s'extrait sous la forme de gros cristaux qui peuvent être transportés sans s'enflammer au contact de l'air. Ces cristaux sont entreposés en vrac dans les bases collectivistes.

Avec les combats sur Damoclès, les besoins en kolossium ont augmenté. Heureusement, un nouveau venu sur la scène révolutionnaire a apporté une aide aussi inattendue que bienvenue : GenCol et ses armées de clones. Le sous-collectif de Génie Génétique souhaite profiter de ce laboratoire d'expérimentation grandeur nature pour tester ses nouvelles forces militaires. Dans l'ombre de GenCol s'esquisse une nouvelle répartition de l'équilibre politique, basée sur un rassemblement de sous-collectifs montants, dotés de budgets dignes d'un collectif local et d'une ambition digne d'un collectif central.

Il n'en fallait pas plus pour que ce théâtre d'opération devienne prioritaire pour tout le Red Blok. La victoire n'est toujours pas certaine mais, avec ces renforts, elle devient possible.

GENCOL

« Le collectivisme est immortel, les hommes le seront bientôt. »

– Ivan Palvov, AT-30, après la naissance de Odin O-1 et Manon O-2

LE GÉNOME DE LA RÉVOLUTION

Le GenCol (Sous-Collectif de Génie Génétique, officiellement dépendant du Collectif Local de New Ava) est le principal concurrent scientifique de Frontline. Ses attributions concernaient, à l'origine, la recherche en xénobiologie. Cependant, ses indiscutables réussites lui ont permis de diversifier son champ de compétence à toute la génétique. GenCol s'est par la même occasion taillé une place parmi les collectifs les plus puissants, au point de gagner une relative indépendance vis-à-vis du Collectif Local de New Ava.

GenCol a mis au point de coûteux traitements gériatriques de pointe qui permettent de doubler l'espérance de vie humaine. Cela lui a valu la reconnaissance des plus grands – et des plus vieux – dirigeants du Red Blok. Grâce à leurs inestimable appui, GenCol a ainsi pu développer une vaste structure spatiale, Station Adan (cf. *Army Book : Red Blok,* p. 57), et se lancer dans un programme d'armement ambitieux.

GenCol est en effet l'inventeur des cuves de gestation artificielle et du clonage humain. Ses deux réalisations les plus prometteuses sont Odin O-1 et Manon O-2, les enfants-colonels du Red Blok. Quoique ces deux héros d'exception soient une incontestable réussite, GenCol compte bien poursuivre la mise au point de super-soldats afin de monter une armée de surhommes qui assurera définitivement le triomphe de la révolution. Si ce deuxième projet n'a pas encore abouti, il a déjà permis à GenCol de mettre sur pied une armée que ne renierait pas un collectif central. Cela ne va pas sans créer de nombreuses rivalités, mais peu de dirigeants osent s'élever contre le sous-collectif qui leur offre de doubler leur espérance de vie.

Enfin, le dernier programme dont GenCol s'enorgueillit concerne les armes bactériologiques. Les armes de destruction massive basées sur ce principe n'ont pour l'instant pas donné de résultat satisfaisant : ce qui tue les Therians tue les humains plus rapidement encore et les virus ne font aucune différence entre amis et ennemis. Cependant, des versions affaiblies des virus de GenCol, dotées d'une durée de vie volontairement raccourcie, ont été mises au point. Les premières grenades bactériologiques font leur apparition sur les champs de bataille : toutes les factions du Red Blok ont réclamé d'en recevoir quelques lots, afin de les expérimenter.

ORGANISATION

GenCol n'était qu'un simple sous-collectif de recherche attaché à New Ava, une planète en cours de colonisation. Il a toutefois grandi au fil de ses découvertes jusqu'à une taille plus que respectable. La station Adan est devenue un complexe de recherche gigantesque, que seule la station Tavarich surpasse en taille.

GenCol s'organise en trois secteur d'activités, tous dirigé par une cellule de trois administrateurs : un scientifique, qui supervise les travaux de recherche ; un cadre administratif responsable la gestion des ressources ; un militaire chargé de faire l'interface entre les forces révolutionnaires et les travaux concernant les secteurs de la défense, c'est-à-dire à peu près tout ce que produit la station Adan.

Le premier secteur d'activité concerne uniquement les traitements antivieillissement. Bien que sa production n'ait rien à voir avec l'armée, elle intéresse suffisamment de personnages hauts placés dans la hiérarchie pour bénéficier des mêmes attentions que les autres secteurs d'activité. Un quartier de très haute sécurité protégé par des systèmes de défense lourds a donc été mis en place afin de surveiller la production des traitements antivieillissement. Grâce à ces premiers investissements, GenCol a obtenu un embryon d'armée et une flotte spatiale capable de défendre le système stellaire néoavan, bien sûr, mais aussi et surtout suffisamment puissante pour lancer des opérations militaires.

Le deuxième secteur d'activité englobe tous les laboratoires de recherche médicale. Ceux-ci comprennent plusieurs usines d'armement qui produisent les armes bactériologiques du Red Blok. Grâce à sa flotte de combat et à ses forces armées, GenCol a même pu les tester en grandeur nature, confirmant leur redoutable efficacité.

Enfin, reste le plus important des secteurs d'activité : les laboratoires de génie génétique. La recherche pure ne représente cependant plus qu'une fraction de leur activité. GenCol, chargé de produire des soldats à l'échelle industrielle, y a installé des milliers de cuves de gestation afin de créer des copies des plus grands soldats du Red Blok, ce qui constitue l'essentiel de son activité.

JOUER GENCOL

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 GenCol bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout GenCol : Chaque compagnie peut enrôler plusieurs exemplaires du même héros mais dans des unités différentes ; elle peut ne pas respecter les limitations d'officiers en ce qui concerne ces héros.

Inconvénient GenCol : Les unités dépourvues d'officiers sont éliminée dès qu'aucun PC n'est payé afin de les activer.

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

! *Choix prioritaire*

TROUPES

L'armée de GenCol, issue de ses cuves de gestation, ne compte pas des millions de soldats, mais ce sont des copies des meilleurs d'entre eux. Cette armée comprend une puissante infanterie, regroupée autour de soldats d'élite, mais sans négliger les blindés pour autant. Les effectifs qui lui ont été fournis afin de démontrer la viabilité des armées de soldats clonés lui permettent d'aligner des compagnies équilibrées.

L'infanterie de GenCol n'est pour le moment composée « que » des clones des meilleurs soldats des forces révolutionnaires : les différents prototypes de super soldats (la série « O ») n'ont pas donné de résultats fiables. Les trois héros que GenCol a mis au point, Odin O-1, Manon O-2 et Dragomira O-3, sont certes des soldats extraordinaires, qui font partie des plus grands combattants révolutionnaires. Cependant, leur motivation n'est pas sans faille et ils souffrent tous de graves faiblesses psychologiques. Ce secret embarrassant pour GenCol est soigneusement dissimulé.

En conséquence, le programme de clonage concerne des soldats normaux, quoi qu'ils aient été triés sur le volet : des fantassins de tous rangs, les meilleurs pilotes de blindés et les as du scaphandre de combat.

De ce fait, il n'est pas rare de voir des unités entièrement composées du même modèle de soldat, et que chacune de ces unités soient dirigées par une copie du même héros de guerre.

Afin de se prémunir contre toute trahison et pour être sûr que les clones ne puissent pas être capturés, le processus de clonage insère dans chaque réplique une sécurité destinée à détruire ces soldats s'ils venaient à tomber entre des mains ennemies ou s'ils se révoltaient contre leur maître. Ce système d'autodestruction biologique est un mystère bien gardé, dont GenCol n'est pas responsable. Il se déclenche lorsque le lien avec le quartier général est rompu, volontairement ou non. Bien entendu, cela rend l'armée de GenCol très dépendante de son commandement mais cela lui garantit aussi des soldats d'une fidélité parfaite.

LES GRENADES BACTÉRIOLOGIQUES

GenCol a mis au point une arme bactériologique d'un genre nouveau : une grenade contenant une souche de bactéries mutantes capables de dévorer le métal et la chair avec une égale facilité. La courte durée de vie de ces bactéries empêche le déclenchement d'une épidémie. N'importe quelle unité du Red Blok ayant accès à l'équipement optionnel « grenades » peut s'équiper de grenades bactériologiques à la place de ses grenades réglementaires, pour la même valeur stratégique (5 P.A. par combattant).

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

Bactériologique : Cette arme bénéficie de la capacité « bactériologique » :

- 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.

Armes de tir				
GRENADES (tir indirect)	0	1/0	1	5+/2

LIEUTENANT DRAGOMIRA O-3

— À vos ordres !
— Mais… Je ne vous les ai pas encore donnés ?!?
— Inutile. Je sais.
Lieutenant Dragomira O-3, avant son premier engagement.

Le projet Dragomira consistait tout simplement à créer, à partir de l'être humain, une nouvelle espèce plus résistante : une peau plus épaisse, des organes vitaux en surnombre, une sensibilité à la douleur réduite et quelques autres améliorations corporelles lui permettant d'endurer des coups monstrueux et de poursuivre le combat comme si de rien n'était.

Dès son plus jeune âge, Dragomira O-3 subit un entrainement militaire poussé, différent de celui apporté aux clones, car il s'agissait de faire d'elle un chef-d'œuvre : le clone de guerre parfait. Son développement physique et intellectuel fut artificiellement accéléré. À quatre ans, elle en paraissait huit. En outre, ce prodige de la guerre était capable d'effectuer le parcours du combattant des Spetsnatz Kommandos assez vite pour réussir haut la main les tests d'aptitude physique de cette unité d'élite.

Dragomira O-3 suivit aussi des cours de tactique, de stratégie et de toutes les sciences militaires, profitant d'un intellect génétiquement conçu pour être à la fois précoce et supérieur.

Le projet se déroula sans accroc jusqu'à l'âge de six ans (douze biologiquement parlant). Là, Dragomira O-3 commença de dévier des courbes prévisionnelles. Une empathie excessive et une stupéfiante capacité à deviner les pensées cachées de ses enseignants rendirent presque impossible de lui cacher les tenants et les aboutissants des expériences auxquelles elle était soumise. Dragomira O-3 devinait sans effort tout ce que lui cachaient ses supérieurs hiérarchiques. Un temps, une partie de l'équipe scientifique et certains officiers songèrent à tout arrêter, ce qui aurait bien sûr signifié la mort de leur cobaye. Heureusement pour Dragomira, les partisans de la ligne la plus dure eurent un « accident » de navette de transport qui leur coûta la vie. L'enquête conclut à une simple négligence dans la maintenance et la jeune fille put poursuivre sa carrière militaire sans être inquiétée. Cela n'empêcha cependant pas le soupçon d'envahir les survivants de l'équipe scientifique, qui n'ont plus jamais accordé une totale confiance à Dragomira O-3.

À huit ans, la jeune femme fut testée lors de missions de combat réelles, pendant l'année des escarmouches, en AT-40. Elle put démontrer que, si son caractère n'était pas aussi soumis que prévu, elle possédait en revanche toutes les qualités pour faire un grand chef militaire.

Sur New Haven, un monde U.N. périphérique, elle fut envoyée en soutien d'une mission d'infiltration et de propagande à la tête d'une unité de RPG kolossus. La mission avait été vendue par un des contacts locaux. Dragomira O-3 le découvrit et parvint à sortir sa section d'une embuscade tendue par les services de contre-espionnage U.N. Elle laissa derrière elle un monceau de cadavres si haut que les White Stars crurent qu'ils avaient été piégés par un agent double.

Sur Miramiru, Dragomira, toujours à la tête de deux unités de RPG kolossus, détruisit deux Iron Rain et deux Defender's Snake « Cobra M8 ». L'exploit était tellement improbable que les officiers White Stars ne crurent pas que leurs trois unités de blindés avaient été détruites. Dragomira en profita pour avancer à marche forcée à travers les lignes ennemies, capturant les navettes de débarquement.

Elle contraignit ensuite les pilotes à la ramener vers l'un des vaisseaux U.N., dont elle prit le contrôle.

La carrière militaire de Dragomira était lancée. À la suite de ces victoires éclatantes, de nombreux collectifs réclamèrent sa présence sur les grands champs de bataille de l'époque : Damoclès et Élysée, notamment.

Forte de sa notoriété, Dragomira O-3 n'est plus un simple cobaye, elle peut se permettre de choisir. Et son choix s'est porté sur Élysée.

TACTIQUE

Le lieutenant Dragomira O-3, à la tête d'une unité de Dragomirov kolossus, est un monstre d'endurance qui permet non seulement d'augmenter les effectifs de l'unité au-delà du maximum habituel, mais également de fournir à l'unité un excellent officier. Ce n'est pas le seul avantage dont dispose Dragomira O-3, qui peut aussi soutenir son éventuel commander grâce à sa capacité « Gestalt ». Il faut cependant qu'un officier de grade supérieur ou égal au sien soit présent dans sa compagnie.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le lieutenant Dragomira O-3 peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de Dragomirov kolossus. Contrairement aux autres officiers, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Lieutenant Dragomira O-3 : + 165 P.A.

Gestalt : Le lieutenant Dragomira ajoute sa valeur de Point de Commandement à celui du commander de la compagnie, si elle n'est pas elle-même le commander. Le commander doit toutefois être d'un grade supérieur ou égal à celui de Dragomira.

Clone de combat : Le lieutenant Dragomira O-3 n'est éliminée que si elle encaisse deux points de dégâts sur un seul test de Dommages. Si elle n'en encaisse qu'un, celui-ci est ignoré.

LIEUTENANT DRAGOMIRA O-3

Équipement

Propulsion assistée : Ce système de propulsion additionnel confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

• Leur Mouvement est augmenté de 10 lors de leur premier tour sur le terrain de jeu ;

• Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

LES DRAGOMIROV KOLOSSUS

Dragomira a conçu au fil de ses batailles un véritable amour pour les kolossus. Dès qu'elle revint au sein des laboratoires de GenCol, elle utilisa toutes ses capacités pour convaincre ses supérieurs de créer une nouvelle unité de kolossus. Ses officiers, encore sous le coup de l'émotion après les victoires éclatantes que leur ramenait Dragomira, ne pouvaient rien lui refuser. Ils la laissèrent choisir l'armement de ces nouvelles unités et les nommèrent même « Dragomirov », en l'honneur de leur illustre créatrice.

DRAGOMIROV KOLOSSUS

— Cible : Unité d'infanterie, nom de code pochenik-un, soixante mètres. Cible : Unité de blindés, nom de code pochenik-deux, trente mètres. Cible prioritaire : Unité po…

— Cible éliminée. Cible éliminée.

— Heu... Laquelle ?

— Les deux.

– Extrait d'un échange radio entre Dragomira O-3 et son état-major, AT-43, Élysée.

Avec les dragomirov kolossus, il n'y a que l'embarras du choix. Écraser l'infanterie sous le feu des MGauss ? Balayer les blindés grâce aux rocket launchers ? Détruire les scaphandres de combat ennemis en employant les deux armes ? L'ennemi ne peut pas savoir qui va être frappé mais il peut être sûr que cela ne survivra pas. Pour être certain que la peur reste dans son camp, il y a encore l'inébranlable solidité des kolossus. Une unité de dragomirov kolossus survit à tout ce qui lui est opposé, sauf peut-être les blindés dotés d'armes antichar en nombre.

Le corps des dragomirov kolossus n'emploie que les meilleurs pilotes. Au sein de GenCol, la faction qui les a créés, ce régiment n'emploie d'ailleurs que *le* meilleur pilote de kolossus actuellement en vie… Cloné plusieurs centaines de fois !

TACTIQUE

Les dragomirov kolossus combinent la solidité de n'importe quelle unité de kolossus avec un armement lourd digne d'un marcheur de combat de classe 1. Ils n'ont pas la même endurance aux dommages, certes, mais encore faut-il parvenir à leur en faire !

Grâce à la cadence de feu importante de ses armes, une unité de dragomirov kolossus est efficace à longue et à moyenne portée : il y a toujours un tir pour toucher sa cible. C'est cependant à courte portée que ces unités démontrent l'absolue supériorité de la technologie révolutionnaire, en détruisant d'une seule salve tout ce qui lui est opposé. La courte portée n'est pas un problème car leur blindage de kolossium, véritable bouclier de la révolution, leur permet d'atteindre n'importe quelle position en se riant des tirs ennemis. L'adversaire, lui, ne trouvera sans doute pas cela drôle mais il a choisi son destin en prenant les armes contre l'inévitable triomphe des forces révolutionnaires !

LYDIA VLADIMIROVNA

Le plus grand as du pilotage de kolossus est une femme. Aux commandes d'un scaphandre strielitz kolossus puis d'un RPG kolossus, elle a été créditée de la destruction de onze blindés et de l'élimination de plus de six cent soldats. Elle a été tuée en AT-40, lorsque le navire qui la transportait fut détruit au cours d'un engagement contre un vaisseau spatial White Stars. Son corps, rapatrié avec les honneurs militaires, fut enterré dans le mausolée des héros de la Révolution, dans un *container* réfrigéré géré par GenCol.

Depuis sa disparition, ses clones ont abattu plus de soixante-dix blindés et des centaines des soldats. Il faut dire que Lydia Vladimirovna, surnommée « la rose blanche de Miramiru », est l'unique pilote des dragomirov kolossus du GenCol. Elle a été clonée trois cent cinquante sept fois à ce jour.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 3.
Équipement standard : Propulsion assistée, rocket launcher, MGauss.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Grade 1.

Équipement

Propulsion assistée : Ce système de propulsion additionnel confère la capacité « Blitz ». Les unités dotées de cette capacité bénéficient des avantages suivants :

• Leur Mouvement est augmenté de 10 lors du premier tour de la partie ;

• Elles peuvent agir normalement lorsqu'elles arrivent en renfort par un point de largage.

Coût des officiers

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

COÛT DES COMBATTANTS SUPPLÉMENTAIRES POUR LES KOLOSSUS

L'ARC augmente de 1 l'effectif maximum de chaque unité d'infanterie. Voici les coûts des combattants supplémentaires pour les unités de kolossus :

• Spetsnatz kolossus : + 125 P.A.
• RPG kolossus : + 150 P.A.
• Strielitz kolossus : + 100 P.A.

Coût d'une unité de Dragomirov kolossus

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	375 P.A.	+ 125 P.A.
(1) 3 Dragomirov kolossus dont : 0 à 1 officier		

UNITÉS D'APPUI

Les Forces Révolutionnaires ne sont pas les dernières à employer des unités d'appui, « groupa » en hadesien, même si elles préfèrent les unités régulières : vu le nombre de soldats à disposition, autant employer un groupe de douze combattants qu'un groupe de trois. Lorsqu'il faut cependant expédier des armées entières sur des distances interstellaires, les unités d'appui deviennent beaucoup plus rentables que des troupes classiques. Un rocket launcher ne réclame ni air, ni distraction, ni nourriture. Une soute chauffée lui suffit, ce qui n'est pas le cas d'un être humain.

Plus mobiles que les fortes escouades de neuf ou onze hommes, les unités d'appui sont en outre dotées d'une puissance de feu comparable pour un coût d'entretien inférieur.

Du point de vue des soldats, intégrer une unité d'appui relève de la mission-suicide. Leurs unités sont des cibles prioritaires mais après tout, donner sa vie pour la Révolution est une belle manière de mourir. La motivation des Forces Révolutionnaires est telle qu'il y a de toute manière plus de volontaires que de matériel disponible. Ces unités ne sont donc pas près de disparaitre !

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box.*

KRASNYE GROUPA G

Cette unité est issue des rangs des krasnye soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Grenade launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

KRASNYE GROUPA R

Cette unité est issue des rangs des krasnye soldaty ou des RPG soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Rocket launcher.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

KRASNY SOLDAT BUNKER

Cette unité est issue des rangs des krasnye soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Assault rifle et combat knife
Armes spéciales : grenade launcher, rocket launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialiste : Mecano, Medic.
Officiers : Grade 1 à 5.

Coût d'une unité de krasnye groupa G

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 25 P.A.
(1) 3 krasnye soldaty dont : 3 grenade launchers		

Coût d'une unité de krasnye groupa R

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 50 P.A.
Grenades	165 P.A.	+ 55 P.A.
(1) 3 krasnye soldaty ou RPG soldaty dont : 3 rocket launchers		

Spécialistes

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

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

RPG GROUPA M

Cette unité est issue des rangs des RPG soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : MGauss.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

RPG GROUPA R

Cette unité est issue des rangs des krasnye soldaty ou des RPG soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Rocket launcher.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

Krasny soldat bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	50 P.A.	150 P.A.	+ 20 P.A.
Rocket launcher	+ 50 P.A.	+ 50 P.A.	-
(1) 2 kransye soldaty dont : 2 porteurs d'arme spéciale. (2) 6 kransye soldaty dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 mecanos + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier.			

RPG Groupa M

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 30 P.A.
Grenades	115 P.A.	+ 35 P.A.
(1) 3 RPG soldaty dont : 3 MGauss		

RPG Groupa R

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 50 P.A.
Grenades	165 P.A.	+ 55 P.A.
(1) 3 krasnye soldaty ou RPG soldaty dont : 3 rocket launchers		

RPG SOLDAT BUNKER

Cette unité est issue des rangs des RPG soldaty.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : SMGauss et combat knife.
Armes spéciales : MGauss, rocket launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialiste : Artificier, Medic.
Officier : Grade 1 à 5.

Spécialistes

Artificier : Un artificier dans un bunker dispose des capacités « Mines ! » et « Sabotage ».

• « Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.

• « 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.

SPETSNATZ GROUPA F

Cette unité est issue des rangs des spetsnatz kommandos.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Flamer.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

RPG soldat bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	50 P.A.	150 P.A.	+ 20 P.A.
Rocket launcher	+ 50 P.A.	+ 50 P.A.	-

(1) 2 RPG soldaty dont : 2 porteurs d'arme spéciale.
(2) 6 RPG soldaty dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 artificiers + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier.

Spetsnatz groupa F

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	+ 55 P.A.
Grenades	190 P.A.	+ 60 P.A.

(1) 3 spetsnatz kommandos dont : 3 flamers

Spetsnatz groupa R

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	+ 55 P.A.
Grenades	190 P.A.	+ 60 P.A.

(1) 3 spetsnatz kommandos dont : 3 rocket launchers

SPETSNATZ GROUPA R

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Rocket launcher.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

SPETSNATZ KOMMANDO BUNKER

Cette unité est issue des rangs des spetsnatz kommando.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Gauss rifle et combat knife.
Armes spéciales : Flamer, rocket launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialiste : Artificier, Medic.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

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

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

Spécialistes

Artificier : Un artificier dans un bunker dispose des capacités « Mines ! » et « Sabotage ».

• « Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.
• « 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.

DRAGONOV GROUPA S

Cette unité est issue des rangs des dragonov kommandos.

Informations

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Lunettes à infrarouges.
Armes spéciales : Sniper gun.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

Lunettes à infrarouges : 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 utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Sniper gun : Un combattant équipé de cette arme bénéficie de la capacité « Sniper » :

Spetsnatz kommando bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	250 P.A.	+ 25 P.A.

(1) 2 spetsnatz kommados dont : 2 porteurs d'armes spéciales.
(2) 6 spetsnatz kommados dont : 3 porteurs d'arme spéciale spéciales + 0 à 2 artificiers + 0 à 2 medics + 0 à 1 officier.

• 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 ;

• 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.

DRAGONOV GROUPA A

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Lunettes à infrarouges.
Armes spéciales : ATGauss gun.
Équipement optionnel : Grenades.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

Lunettes à infrarouges : 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 utiliser d'arme de tir au cours de cette activation.

Dragonov groupa S

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	+ 40 P.A.
Grenades	140 P.A.	+ 45 P.A.
(1) 3 dragonov kommandos dont : 3 sniper guns		

Dragonov groupa A

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	+ 45 P.A.
Grenades	140 P.A.	+ 50 P.A.
(1) 3 dragonov kommandos dont : 3 ATGauss guns		

Dragonov kommando bunker

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	200 P.A.	+ 30 P.A.
ATGauss gun	+ 25 P.A.	-	+ 25 P.A.
(1) 2 Dragonov kommados dont : 2 porteurs d'arme spéciale. (2) 6 Dragonov kommados dont : 3 porteurs d'arme spéciale + 0 à 2 medics + 0 à 2 spécialiste de la guerre électronique + 0 à 1 officier.			

DRAGONOV KOMMANDO BUNKER

Cette unité est issue des rangs des dragonov kommando.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2 à 6.
Équipement standard : Gauss rifle, lunettes à infrarouges et combat knife.
Armes spéciales : ATGauss gun, sniper gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialiste : Medic, spécialiste de la guerre électronique.
Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

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

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

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

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

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

Lunettes à infrarouges : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

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.

Spécialiste de la guerre électronique : Il dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque spécialiste fait perdre 1 PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commander.

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.

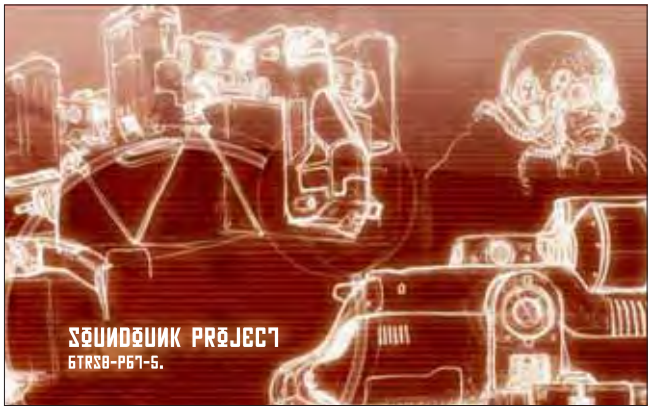
BTR-5 SOUNDOUNK

« Je sais, on est trop serrés et ça pue. Mais rappelez-vous que ce sont des ingénieurs contre-révolutionnaires qui ont mis au point notre… carrosse. Comme ça vous n'oublierez pas pourquoi il faut se battre contre les forces réactionnaires ! »

– Un sergeant anonyme.

La série des véhicules BTR a été mise au point à partir de véhicules capturés aux forces White Stars, à l'heure où de nombreuses unités de fantassins favorables à la cause collectiviste volaient les blindés qui les transportaient pour s'enfuir. Les forces révolutionnaires s'en sont abondamment servi en se contentant d'en modifier l'armement et d'en renforcer le blindage.

Le Soundouk (« coffre » en hadésien) fut affublé, comme c'est l'usage dans les forces révolutionnaires, d'un numéro de série imprononçable : BtRS8-PBT-5. Les soldats le surnommèrent « le coffre » en raison de son intérieur étriqué et surtout de son blindage impénétrable pour les armes légères. Une fois « rangés » dans le coffre, les passagers sont pratiquement intouchables, à moins d'employer les grands moyens.



TACTIQUE

Le Soundouk est destiné à soutenir l'infanterie. Il la transporte sur une zone stratégique grâce à sa vitesse de déplacement, puis lui offre à la fois un couvert solide grâce à son épais blindage, ainsi qu'un appui-feu antipersonnel impressionnant grâce à ses deux MGauss. La révolution est en marche mais occasionnellement elle peut voler !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.
Effectif : 1.
Équipement standard : Centrale anti-G, light MGauss x 2.
Officier : Aucun.

Équipement

Centrale anti-G : Les combattants équipés d'une centrale anti-G acquièrent la capacité « Rocket jump ». Ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

Véhicule : Ce véhicule obéit aux règles suivantes :

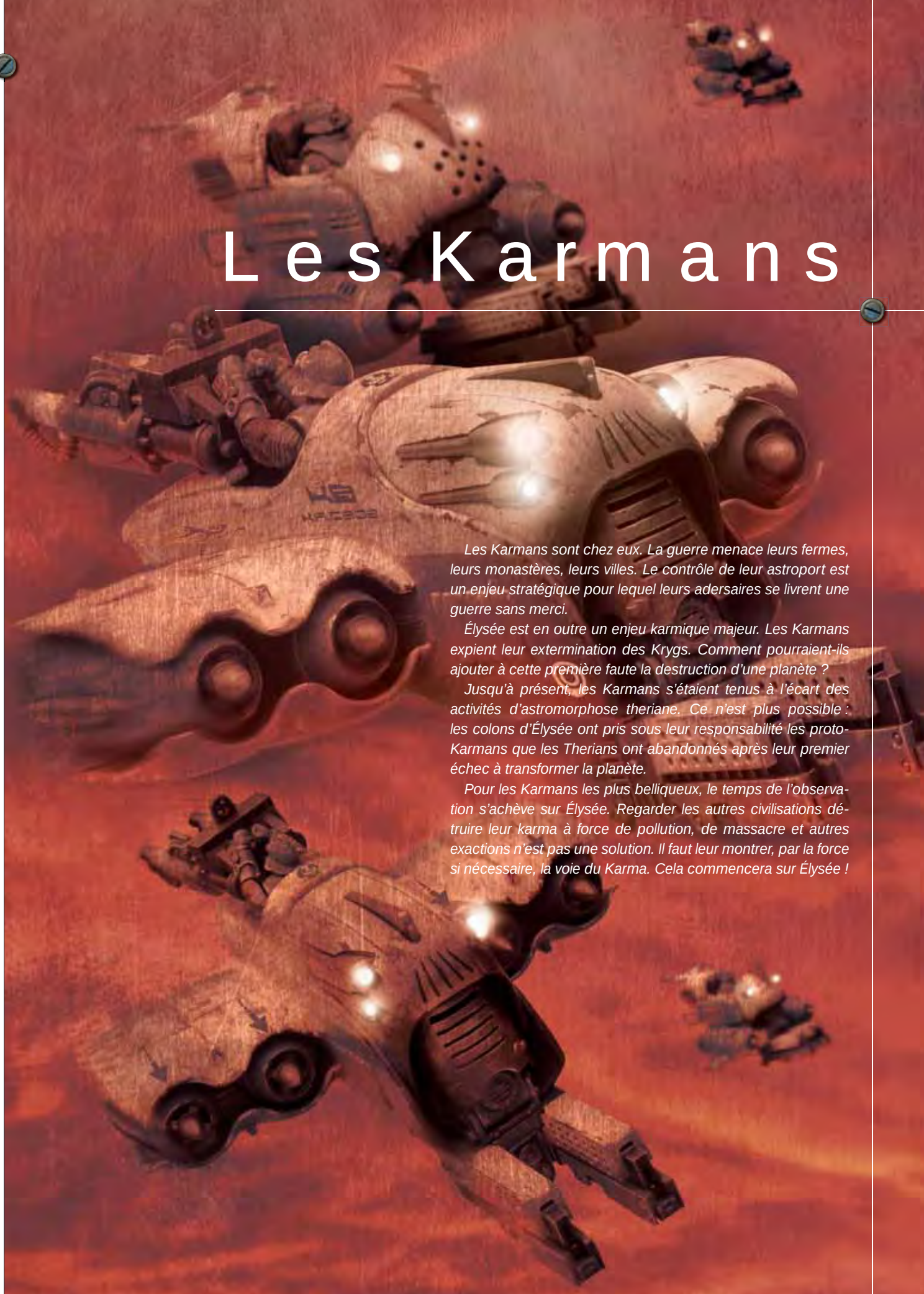
• Altitude variable. Pour représenter cela, le véhicule est fourni avec une tige transparente. Il peut ainsi être disposé à deux hauteurs différentes : avec ou sans la tige. Cette tige peut être ajoutée ou retirée avant ou après le déplacement. Le changement d'altitude constitue un mouvement ; il peut,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

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

Angle de tir

Coût d'une unité de BTR-5 Soundounk

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	275 P.A.
(1) 1 BTR-5 Soundounk.	



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 adersaires 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 !

ARCEO

« 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'apprêtent 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.

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*

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 entrainés 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.

NOUVEL ÉQUIPEMENT : GUERRIER KARMIQUE

La guerre a mené de nombreux Karmans aux portes de l'Éveil, mais Arceo est la première faction a 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.

GURU LUCIUS

— Pas de prisonniers ! Pas de survivants !

– Guru Lucius

Lucius était l'une des voix qui prêchait les vertus de la paix et tentait de retenir la frange la plus belliqueuse de la population coloniale d'Élysée. Le guru Lucius, orateur de talent, était sincèrement convaincu que la guerre était certes une voie plus facile et plus rapide pour l'Éveil, mais pas plus puissante.

Malgré tous les efforts de Lucius, une partie des colons karmans s'armèrent et attaquèrent des équipes de repérage humaines. En représailles, des attaques furent lancées contre certaines colonies karmanes. L'une de ces attaques consista en un bombardement d'artillerie qui rasa l'habitation de Lucius et tua toute sa famille.

Pendant plusieurs semaines, le guru se retira pour méditer sur sa douleur et les raisons de ce coup du sort intolérable.

Quelle faute Lucius pouvait-il avoir commise pour que son karma en exige un si terrible remboursement ?

Lorsqu'il sortit de sa retraite, Lucius avait changé. Son chagrin était apaisé et sa sérénité revenue. En revanche, son amour de la paix était mort avec ses enfants car il avait compris qu'il devait expier sa responsabilité dans le saccage d'Élysée, une responsabilité qu'il avait endossée en prônant la paix et l'attentisme. Cela tombait à pic car la guerre s'emballait irrésistiblement. Les Karmans avaient besoin d'un chef charismatique et capable de livrer une guerre qui s'annonçait difficile.

Élysée, planète gelée, était immense et vide. Trouver l'ennemi et l'intercepter avant qu'il atteigne un objectif était une gageure qui réclamait la clairvoyance d'un grand tacticien. Il fallait enfin définir une manière de concilier la quête du Karma et l'attaque de civils désarmés, d'êtres vivants qui avaient une conscience et une intelligence.

Le guru Lucius apporta une réponse à toutes ces interrogations.

Avec quelques guerriers, il explora chaque col, chaque carrefour stratégique, chaque point de passage obligé, en établit une liste précise et y posta des sentinelles. Il mit également au point des itinéraires de contournement inattendus pour permettre aux troupes karmanes de surprendre l'ennemi.

Lucius formalisa la doctrine d'Arceo en compagnie de quelques philosophes ralliés à sa cause. Il créa un code de combat du guérillero pour permettre aux Karmans moins éveillés que lui de savoir jusqu'où ils pouvaient aller sans mettre leur karma en péril.

Plus important encore, le guru prit la tête de plusieurs expéditions pour mettre en pratique ses travaux théoriques. Ces expéditions stoppèrent net l'expansion des colonies minières du Red Blok, contraignant l'envahisseur à abandonner toutes ses bases de prospection secondaires pour défendre sa principale colonie. Celles qui résistèrent furent rasées et leurs habitants impitoyablement exterminés.

TACTIQUE

Le guru Lucius multiplie les chances de survie de ses hommes en leur permettant de devenir littéralement invisibles. Il ajoute à cette qualité un armement lourd digne d'une petite K-armor et de bonnes capacités d'officier. Sans être parmi les meilleurs commanders possible pour les Karmans, il est efficace, d'autant plus que ses techniques de guérilla lui permettent de survivre longtemps !

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le guru Lucius peut devenir l'officier de n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 ou 2. Contrairement aux autres officiers, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Diamond constitue une unité à lui seul.

Diamond : 485 P.A.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Guru Lucius : + 140 P.A.
Avec grenades : + 145 P.A.
Diamond : 485 P.A.

Technique de guérilla : L'unité de Lucius acquiert la capacité « Camouflage » lorsqu'elle adopte l'attitude de combat « À couvert ! » en bénéficiant effectivement d'un couvert. Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est également vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

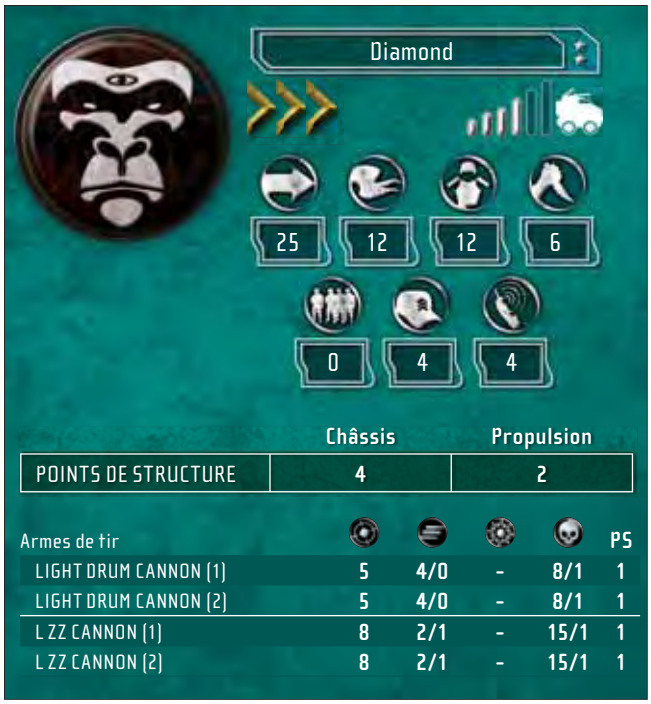
Pilote héroïque : Lorsque Diamond est détruit, la figurine du guru Lucius est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT 43 : Règles du jeu, p. 77).

GURU LUCIUS

Équipement

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

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



K-BURNERS

« Chaud devant ! »

– Annonce de tir des K-burners.

Les K-burners sont considérés pas tous les autres pilotes de K-armor comme des têtes brûlées au sang particulièrement chaud. Alors que leurs camarades se battent à distance, soigneusement retranchés derrière un solide couvert, les K-burners, portés par une colère brûlante, préfèrent charger l'ennemi. Leur fureur prend souvent la forme d'éruptions irrésistibles qui laissent comme un goût de cendres dans la bouche de leurs adversaires.

Telle est la fonction unique des K-burners : calciner tout ce qui entre dans la catégorie « infanterie ». Avec deux flamers par K-armor, ils ont de quoi entretenir une ambiance digne des meilleurs barbecues. Même les blindés légers ne sont pas à l'abri d'un petit coup de chaud. En cas de besoin, ils peuvent aussi faire le coup de poing contre n'importe quel adversaire qui apprécie la chaleur du contact direct.

LA BATAILLE DES MURETS

AT-0. Le Red Blok a fortifié une de ses positions en larguant plus de mille murets depuis le ciel. Ses troupes, retranchées derrière ce rempart labyrinthique d'obstacles disposés au hasard de leur chute, croient pouvoir tenir indéfiniment leur position. C'est sans compter sur deux escouades de K-burners envoyées pour les déloger.

Les deux escouades organisent une chaîne pour déplacer tous les murets qui les gênent et se tailler un chemin à travers les obstacles. En quelques minutes, les K-burners atteignent les limites de leur portée de tir. Sur les cent cinq soldats révolutionnaires, seuls huit survivront, et encore, uniquement parce qu'ils ont pris la fuite.

TACTIQUE

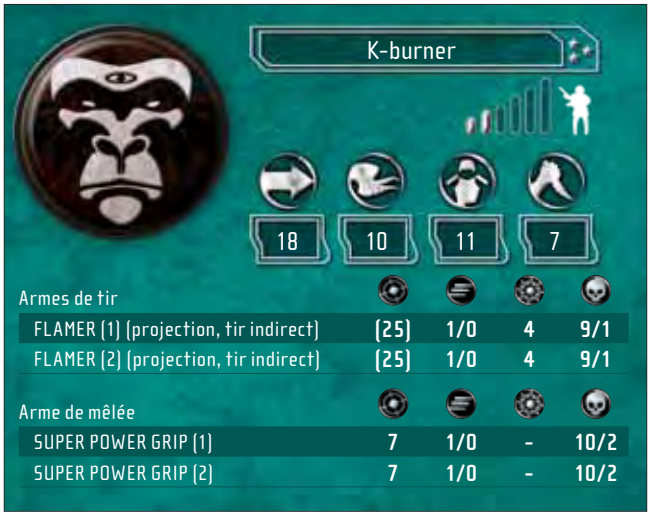
Bien qu'ils soient solides et rapides, les K-burners brûlent d'un enthousiasme parfois dangereusement excessif. Mieux vaut les garder en réserve, bien au chaud, jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion d'atteindre les vingt-cinq centimètres fatidiques à partir desquels leurs talents peuvent s'exercer. À cette distance, ils peuvent faire feu, bien sûr, ou charger l'ennemi pour lui faire goûter de ses doubles super power grips.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.
Effectif : 2.
Équipement standard : Flamer x 2, K-armor, super power grip x 2.
Équipement optionnel : Aucun.
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. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.



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

COÛT D'UNE UNITÉ DE K-BURNERS

Coût des officiers

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

Coût d'une unité de K-burners

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

UNITÉS D'APPUI

Les Karmans n'ont pas été les derniers à envisager le déploiement d'unités à effectifs réduit et dotées d'une énorme puissance de feu. Pour un combattant qui suit la voie du guerrier, ce défi est en effet une source d'épanouissement spirituel très rapide et est une étape avant d'obtenir l'honneur de porter l'armure K. Bien entendu, seuls les meilleurs sont autorisés à tenter cette expérience extrême : le taux de survie dans les unités d'appuis est faible. Un artilleur à moins d'une chance sur deux de se présenter au rapport à la fin de sa mission. Cela ne décourage pourtant pas les vocations.

Les officiers rechignent à détacher leurs précieux porteurs d'armes spéciales. Les soldats capables d'utiliser efficacement ce type d'armement ne sont pas nombreux et ils manquent cruellement dans les unités régulières. Toutefois, en termes de flexibilité et de force de frappe, une unité d'appui est incontestablement une bonne affaire. C'est d'ailleurs la seule raison qui leur permet d'exister en dépit de l'hostilité larvée des commanders karmans.

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box.*

ANAKONGA DRUM TEAM

Cette unité est issue des rangs des anakongas.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Jetpack.
Armes spéciales : Drum gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

ANAKONGA FLAMER TEAM

Cette unité est issue des rangs des anakongas.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Jetpack.
Armes spéciales : Flamer.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;

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

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

KAPTAR SNIPER TEAM

Cette unité est issue des rangs des kaptars.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Sniper gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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 ;

• 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.

Anakonga drum team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	+ 65 P.A.
(1) 2 anakongas dont : 2 drum guns		

Anakonga flamer team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 75 P.A.
(1) 2 anakongas dont : 2 flamers		

Kaptar sniper team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	100 P.A.	+ 55 P.A.
(1) 2 kaptars dont : 2 sniper guns		

KAPTAR ZZ TEAM

Cette unité est issue des rangs des kaptars.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : ZZ-gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

WENDIGO GRENADE TEAM

Cette unité est issue des rangs des wendigos.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Grenade launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

WENDIGO DRUM TEAM

Cette unité est issue des rangs des wendigos.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Aucun.
Armes spéciales : Drum gun.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

YETI FLAMER TEAM

Cette unité est issue des rangs des yetis.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Jetpack.
Armes spéciales : Flamer.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Coût d'une unité de kaptar ZZ team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 75 P.A.
(1) 2 kaptars dont : 2 ZZ-guns		

Coût d'une unité de wendigo drum team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 70 P.A.
(1) 2 wendigos dont : 2 drum guns		

Équipement

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

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

• Les couverts sont ignorés ;

• Aucun test de tir n'est nécessaire ;

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

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

YETI ROCKET TEAM

Cette unité est issue des rangs des yetis.

Informations

Rang : 1.
Effectif : 2.
Équipement standard : Jetpack.
Armes spéciales : Rocket launcher.
Équipement optionnel : Aucun.
Spécialistes : Aucun.
Officier : Aucun.

Équipement

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

Coût d'une unité de wendigo grenade team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	125 P.A.	+ 70 P.A.
(1) 2 star troopers dont : 2 grenade launchers		

Coût d'une unité de yeti flamer team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	150 P.A.	+ 80 P.A.
(1) 2 yetis dont : 2 flamers		

Coût d'une unité de yeti rocket team

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 P.A.	+ 105 P.A.
(1) 2 yetis dont : 2 rocket launchers		

DIRT KONGAROO

— Je veux sortiiiiiiiiir !

Entendu dans un kongaroo.

Le kongaroo est LE transport de troupe karman par excellence. Tant en termes de vitesse que de maniabilité et de robustesse, il dispose de toutes les qualités d'un blindé de rang deux. Ses deux light drum gun sont parfaitement adapté au nettoyage d'une zone de débarquement pour les troupes qu'il emporte tout en le laissant dans une gamme de prix proche de celle des engin de rang un.

Le dirt kongaroo ne possède qu'un seul défaut : ses quatre passagers voyagent dans des conditions d'inconfort qui laissent supposer que le concepteur de cet engin n'a pas seulement oublié que le Kongaroo transporterait des passagers, il l'a sciemment construit pour faire de chaque voyage un enfer.

TACTIQUE

Le Dirt Kongaroo transporte rapidement des troupes qui, sans sa capacité à projeter une force d'infanterie au cœur du champ de bataille, devraient progresser lentement sous le feu de l'ennemi.

Ses deux light drum cannons déploient une puissance de feu antipersonnelle sans égale, à laquelle s'ajoute un blindage de blindé de rang deux et une structure tout aussi robuste… On comprend le succès de ce véhicule auprès des troupes d'infanterie !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

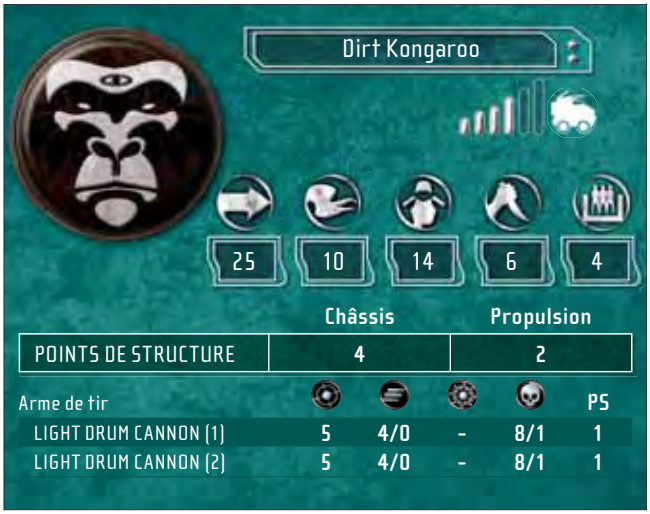
Rang : 2.
Effectif : 1.
Équipement standard : Antigrav, light drum cannons x 2, transport de troupes fermé.
Officier : Grade 1.

Équipement

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

Coût des officiers

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



Coût d'une unité de dirt kongaroos

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	225 P.A.
(1) 1 Jungle kongaroo dont : 0 à 1 offcier	

Angle de tir

Campagne

RÈGLES DE CAMPAGNE

Au cours de l'Operation : Frostbite, les armées de la galaxie s'affrontent pour le contrôle d'objectifs stratégiques à la surface du monde glaciaire d'Élysée. Le champ de bataille est parfois le pire ennemi des combattants dans cette guerre rapide et meurtrière : le froid, la glace et la neige mettent les soldats à rude épreuve !

Les « règles de campagne » de cette cinquième section permettent de simuler ces affrontements sur toute leur durée, des premiers engagements aux batailles décisives. Elles s'articulent autour de deux notions : les fronts et les phases.

• Les combats se concentrent sur trois fronts et s'y déroulent simultanément. Ces fronts sont distants de plusieurs milliers de kilomètres les uns des autres mais sont liés par les évolutions de la guerre. Ce sont les Black Fortresses, les Red Fields et les Esmeral Mounts que vous trouverez développés dans les chapitres suivants. Les cartes des missions sont dans le livret *Aides de jeu*

• La guerre se déroule en deux phases qui simulent l'évolution chronologique de l'Operation : Frostbite. La phase 1 simule les premières semaines de l'opération, lorsque les armées effectuent des raids décisifs avec des compagnies légères. La phase 2 présente un conflit global, où toutes les armées renforcent leurs compagnies pour livrer des batailles aux proportions épiques.

Nul n'échappe à la guerre !

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Bien que les missions de Operation : Frostbite soient prévues pour s'enchaîner les unes avec les autres dans les règles du jeu en campagne, il est également possible de les jouer de façon isolée, comme n'importe quelle mission des *Règles du jeu*.

Chaque briefing de mission comprend à cet effet un encadré « Déploiement rapide » qui donne les indications nécessaires pour jouer la mission sans les règles de campagne de ce chapitre.

LE FUTUR

Operation : Frostbite est prévue pour les quatre premières armées d'*AT-43* : les karmans, les U.N.A., le Red Blok et le projet therian. L'univers d'*AT–43* proposera toutefois d'autres armées dans les années à venir : le groupe ONI, les Cogs, les Krygs et des entités mystérieuses référencées dans les bases de données thérianes, sources que les factions en lutte sur Ava sont en train de décrypter. Aucune d'entre elles ne restera en dehors de ce conflit.

Si certaines armées prévues par Operation : Frostbite ne sont pas représentées ou si aucun joueur ne souhaite les jouer, les joueurs peuvent se mettre d'accord avant le début de la campagne pour les remplacer par d'autres, en fonction de leurs envies.

Des QG inoccupés peuvent également être attribués à des armées présentes. Toutefois, pour l'équilibre du jeu, nous vous recommandons que chaque joueur ou alliance de joueurs en contrôle le même nombre.

RAPPORT DE SITUATION

Quelques mois avant le début de l'Operation : Frostbite, Élysée était encore une planète à l'écart de la guerre galactique et oubliée de tous sous son manteau de neige. Certains peuples y ont même coexisté pendant plusieurs décennies. Les récents événements de l'Opération : Damocles (cf. *Initiation Set : Operation Damocles*) ont perturbé ce fragile équilibre et cristallisé les antagonismes.

Les escarmouches laissent désormais place à la guerre !

Les fronts

Les enjeux stratégiques de ***Operation : Frostbite*** ont précipité la constitution de trois fronts. Chaque joueur fait progresser ses compagnies sur la carte de chaque front.

• **Les Black Fortresses** ou **forteresses noires :** Les Therians ont repris le contrôle de ces anciennes bases autrefois destinées à transformer Élysée. Les machines apocalyptiques que renferment ces constructions pyramidales peuvent changer le visage de la planète et éradiquer toute vie. Elles dissimulent aussi un terrifiant nanovirus, capables de détruire jusqu'aux immortels Therians…

• **Les Red Fields** ou **mines rouges :** En partie sous le contrôle du Red Blok, ce front rassemble les installations liées à l'exploitation de l'élysium. L'astroport et les mines en constituent les principaux objectifs mais chaque secteur des Red Fields peut se révéler décisif dans le déroulement de la guerre.

• **Les Emerald Mounts** ou **monts Émeraude :** Ces montagnes placées à un carrefour stratégique d'Élysée abritent une espèce de proto-Karmans et des colons karmans venus les étudier. Leur position privilégiée au sommet de ces bastions imprenables suscite la convoitise de toutes les armées.

Les joueurs peuvent jouer sur un ou deux fronts seulement s'ils le désirent. Les règles sont les mêmes ; seul le nombre total de compagnies dont chaque joueur dispose change.

Chaque front représente une vaste région qui possède ses communautés, ses installations militaires et ses points stratégiques. En termes de jeu, chaque front est constitué de **secteurs**, de **voies d'accès** et de **QG**.

Les secteurs

Les secteurs représentent les objectifs stratégiques et les installations importantes présents sur le front. Chaque secteur correspond à un champ de bataille et à deux missions (une pour chaque phase).

Chaque secteur ne peut contenir qu'une compagnie d'un joueur donné. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans un secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Chaque secteur dispose de zones d'accès qui correspondent aux **voies d'accès** indiquées sur la carte du front. Il accueille en outre une ou plusieurs zones de déploiement dans lesquelles se retranche l'éventuel défenseur du secteur.

Au début d'une mission, chaque armée utilise les zones d'accès qui correspondent aux voies d'accès que leurs compagnies ont empruntées pour parvenir jusqu'au secteur. Le cas échéant, la compagnie qui défend le secteur peut utiliser la zone de déploiement du défenseur ou les zones d'accès qu'aucun adversaire n'a empruntées.

À la fin d'une mission, la compagnie victorieuse prend le contrôle du secteur. Elle le conserve jusqu'à ce qu'une autre armée en prenne elle-même le contrôle. Le contrôle d'un secteur confère le contrôle de toutes les zones d'accès et un **avantage stratégique** (détaillé dans la description de chaque secteur).

Les QG

Les **QG** représentent la base principale de chaque armée sur un front. Ce ne sont pas des secteurs : ils ne peuvent jamais être attaqués et sont toujours sous le contrôle de l'armée à laquelle ils sont associés.

Les voies d'accès

Les **voies d'accès** représentent les frontières naturelles et les voies de communications entre les secteurs. Chacune d'entre elles relie une des zones d'accès (cf. *Règles du jeu,* p.86) d'un secteur à une autre zone d'accès d'un autre secteur. Les voies d'accès sont indiquées sur la carte du front.

Les voies d'accès servent à se déplacer d'un secteur à un autre et à tracer des lignes de ravitaillement à travers chaque front.

• **Se déplacer :** Une compagnie peut se déplacer d'un secteur à un autre en suivant la voie d'accès qui les relie.

• **Tracer une ligne de ravitaillement :** Un joueur peut tracer une ligne de ravitaillement entre deux secteurs s'il contrôle les points de départ et d'arrivée de leur voie d'accès commune. Une ligne de ravitaillement peut traverser plusieurs secteurs, tant que l'armée contrôle le point de départ et le point d'arrivée de chaque voie d'accès empruntée.

DÉROULEMENT DE L'OPÉRATION

Dans les règles de campagne, l'opération est découpée en deux phases. Chaque phase est elle-même jouée en plusieurs « semaines » correspondant à des tours de campagne.

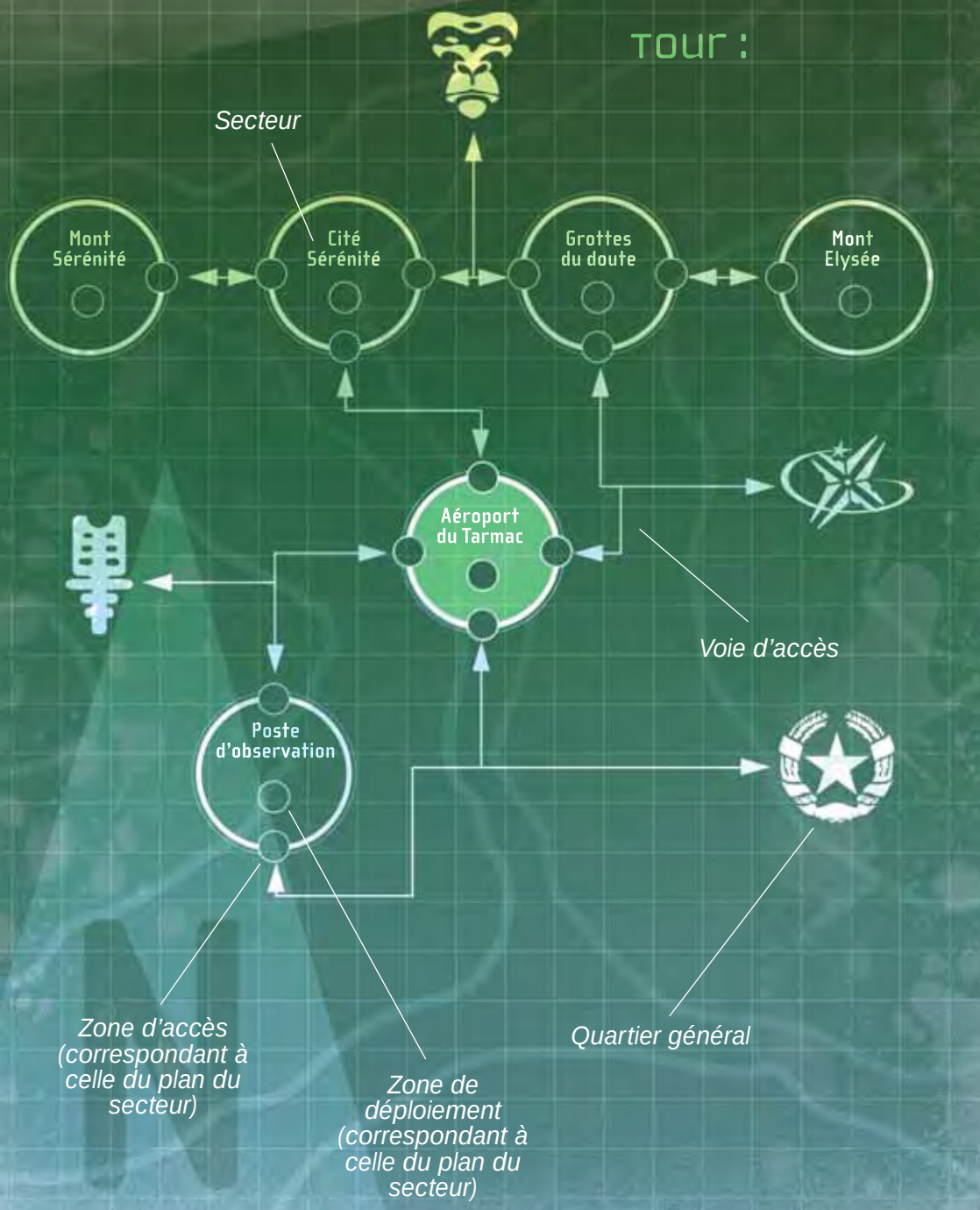
Les phases

L'Operation : Frostbite se déroule en deux phases qui représentent l'escalade du conflit et les temps forts de la guerre. Ces phases permettent de déterminer les missions jouées dans chaque secteur et les règles spéciales qu'on y applique. Chaque phase indique notamment le nombre de compagnie et leur valeur en P.A.

Les tours de campagne de l'Operation : Frostbite sont appelés « semaines ». Chaque semaine représente le temps nécessaire aux compagnies pour se déplacer, se battre et se réorganiser.

OPERATION : FROSTBITE

> Emerald mounts



La phase 1 dure trois semaines, la phase 2 quatre semaines.

Les semaines de l'Operation : Frostbite représentent bien sûr un temps fictif. Dans la réalité, les joueurs peuvent jouer aussi souvent qu'ils le désirent !

• **Lorsque les trois tours de la phase 1 sont terminés,** les joueurs font le bilan de l'évolution de la campagne. En outre, ils reçoivent des renforts pour reconstituer ou renforcer leurs compagnies.

Au terme des quatre semaines suivantes, chaque joueur compte les PV accumulés lors des missions jouées, sur tous les fronts.

• **À la fin de la quatrième semaine de la phase deux,** celui qui contrôle le plus de secteurs remporte l'Operation : Frostbite. En cas d'égalité, celui qui détient le plus de PV gagne. En cas de nouvelle égalité, la phase 2 se poursuit jusqu'à ce que, au terme d'une semaine, un gagnant puisse être désigné.

Les semaines

Chaque semaine (fictive), chaque joueur gère son armée sur les fronts où il est présent en effectuant trois étapes, dans cet ordre.

1/ Planification : Les joueurs gèrent leurs ressources et déplacent leurs compagnies.

2/ Missions : Les joueurs livrent bataille si leurs compagnies ont rencontré l'ennemi au cours de leurs déplacements. Ils déterminent également les règles de météo et d'environnement applicables à chaque mission.

3/ Debriefing : Les joueurs déterminent les conséquences des missions de la semaine et les appliquent à l'ensemble de l'Operation : Frostbite.

Les joueurs gagnent des points de logistique (PL) (cf. p. 77).

JOUER L'OPERATION : FROSTBITE

Avant de commencer à jouer l'Operation : Frostbite, les joueurs mettent collectivement les fronts en place et y attribuent leurs compagnies. Une fois cette étape terminée, ils entament la première semaine.

C'est la guerre !

Constitution des compagnies

Chaque joueur se munit de la fiche d'opérations fournie en annexe et d'autant de feuilles de création de compagnie que nécessaire. Il note sur sa fiche d'opération l'armée qu'il joue, les fronts utilisés et son nombre actuel de PV : 0.

Pour constituer son armée, chaque joueur dispose d'un nombre de compagnies qui dépend du nombre de fronts mis en place :

• **1 front :** 3 compagnies de 2000 P.A. ;
• **2 fronts :** 5 compagnies de 2000 P.A. ;
• **3 fronts :** 7 compagnies de 2000 P.A.

Un joueur peut choisir n'importe quelle faction ou schéma de section issu de l'*Army Book* de son armée ou de sa faction décrite dans cet ouvrage. L'armée d'un joueur, toutes compagnies confondues, ne peut contenir qu'un seul exemplaire de chaque héros, quelle que soit la version de celui-ci. Certaines armées dérogent à cette règle (ex : GenCol).

Il n'est pas utile de constituer immédiatement chaque compagnie. Ces dernières peuvent être créées juste avant de rencontrer leur premier adversaire. Il est en revanche indispensable de garder la trace de chaque compagnie créée : les pertes subies ne sont pas toujours remplacées et les variations de leur composition sont soumises à certaines conditions (voir ci-après).

D'autre part, les joueurs peuvent dès à présent doter leurs compagnies du matériel exposé en pages 74-75.

Enfin, un joueur n'a pas besoin de posséder toutes les figurines correspondant aux troupes déployées sur l'ensemble des fronts. Il doit en revanche avoir de quoi jouer chaque partie individuellement.

RÈGLES SPÉCIALES : CONSTITUTION DE COMPAGNIE

La répartition entre assaut et renfort a été assouplie dans l'Operation : Frostbite : la valeur du groupe de renfort d'une compagnie n'est désormais plus limitée tant que le nombre de P.A. du groupe d'assaut et de la compagnie reste inférieur ou égaux à ceux fixés par cette campagne.

Exemple : *Une compagnie de 2 000 P.A. attaquante doit compter 1 500 P.A. (ou moins) d'unités en assaut. Il est possible de constituer un groupe d'assaut de 1 400 P.A. et de mettre les 600 P.A. restant dans les renforts. La compagnie est effectivement constituée avec 2 000 P.A. ou moins et le groupe d'assaut avec 1 500 P.A. ou moins. Le nombre de P.A. alloués au renfort importe peu.*

Préparation des fronts

Les joueurs sélectionnent dans un premier temps les fronts qu'ils désirent mettre en scène. Certains secteurs peuvent être déjà sous le contrôle de l'armée la mieux installée sur ce front (Karmans pour les Emerald Mounts, projet therian pour les Black Fortresses et Red Blok pour les Red Fields).

Chaque joueur assigne ensuite au moins deux compagnies sur chaque front. Il contrôle les secteurs attribués à son armée. Si l'une des armées proposées n'est pas jouée, personne ne contrôle les secteurs qui lui sont normalement réservés au début du jeu.

Phase 1 : Reconnaissance

La phase 1 décrit les affrontements préliminaires à l'engagement massif des troupes dans la guerre. Toutes les armées ressentent le besoin de tester leurs adversaires et de reconnaître le terrain avant d'engager le gros de leurs forces. Ces

premiers combats sont l'occasion pour les soldats et les généraux de s'acclimater au froid mordant d'Élysée.

Ils sont cruciaux pour la suite de l'opération : toute armée qui parviendra à s'emparer un secteur stratégique dans les premières semaines de la guerre gagnera un avantage décisif sur ses adversaires.

La phase 1 dure trois semaines. Lors de la première semaine, les joueurs commencent par déployer leur armée : ceux qui contrôlent des secteurs doivent y déployer une compagnie. Toutes les autres compagnies sont déployées dans le QG. Ensuite seulement, les joueurs déplacent leurs compagnies depuis leur QG ou les secteurs contrôlés.

Au terme de la troisième semaine, chaque armée dispose d'assez d'informations pour mettre en place son véritable plan de bataille. La phase 2 peut commencer !

Phase 2 : Attaque frontale !

La phase 2 décrit les affrontements les plus terribles de l'Operation : Frostbite. Les différents états-majors envoient des renforts à leurs troupes. Ils déploient des unités nombreuses et de puissants blindés. Ils ont déjà trop risqué et trop perdu pour faire marche arrière ; il faut vaincre ou périr.

La phase 2 commence à la quatrième semaine et dure quatre semaines. Au début de la quatrième semaine, les armées reçoivent des renforts qui leur permettent de déployer de nouvelles compagnies et d'affermir celles qui ont traversé la phase 1. Chaque joueur bénéficie des avantages suivants :

• Chaque front reçoit une compagnie supplémentaire de 3 000 P.A. ;

• Chaque compagnie ayant survécu reçoit des renforts afin qu'elle atteigne 3 000 P.A.

Les compagnies déjà en jeu restent où elles sont. Les nouvelles sont déplacées depuis le QG.

Les joueurs comptent le nombre de secteurs qu'ils contrôlent et leurs PV lorsque la septième semaine s'achève. Le vainqueur est celui qui contrôle le plus de secteurs et les PV départagent les *ex-æquo*. L'Operation : Frostbite est terminée !

LA SEMAINE

Chaque semaine de combat permet aux armées de l'Operation : Frostbite de s'organiser, de se déplacer et de combattre.

La planification

La planification représente l'action des états-majors et des services de renseignement. Elle s'organise autour de la carte de chaque front et des fiches d'opérations de chaque joueur.

Au cours de la planification, les joueurs effectuent les actions suivantes :

• Le joueur qui a le plus de PV (en cas d'égalité, par le plus âgé) déplace une compagnie. Il dépense tout ou partie de ses PL pour cette compagnie ou pour des utilisations générales, qui n'affectent pas une autre de ses compagnies ;

• Le joueur suivant par ordre de PV ou d'âge fait de même ;

• Une fois que chaque joueur a terminée la planification de sa première compagnie, le premier joueur déplace sa deuxième compagnie ;

• Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les compagnies aient effectué leur planification.

Exception : *Le joueur qui contrôle le Poste d'Observation ne déplace aucune de ses compagnies sur le front des Emerald Mounts. Il le fera une fois que toutes les autres compagnies de tous les joueurs, lui y compris, auront effectué leur planification.*

LE CONSEIL DE MUNCHY !

Un vrai état-major a besoin d'un peu d'organisation pour fonctionner correctement. Photocopiez les plans des fronts et collez-les sur un mur ou sur une plaque de carton. Une boîte de punaises colorées, de préférence de quatre couleurs différentes, vous permettra de représenter les compagnies de chaque joueur.

Chacun de ces derniers reçoit autant de punaises que de compagnies et les déplace sur les cartes des fronts. Cela permet de voir d'un seul coup d'œil où se déroulent les batailles !

Vous n'avez pas besoin de noter sur la carte du front quelle compagnie occupe un secteur donné : cette information figurera sur la feuille de compagnie.

Dépense des PL

Chaque joueur dépense tout ou partie des PL dont il dispose en même temps qu'il déplace ses compagnies, pour la compagnie qui est en train de se déplacer ou pour des usages généraux (espionnage, don).

Les PL ne permettent en aucun cas de dépasser le montant maximum de P.A. fixé pour les compagnies défini par la phase en cours. Prévoyez par avance les dépenses de PL pour changer ou renforcer les effectifs de vos compagnies car cela peut prendre un peu de temps !

Les effets suivis d'un astérisque **(*)** ne peuvent être utilisés qu'**une fois par semaine et par joueur.**

• **Réaffectation (Variable) :** Le joueur altère la composition d'une unité. Il peut ajouter ou retirer des combattants, changer les armes spéciales, les officiers et les spécialistes. La valeur en PL est égale au nombre de P.A. ajoutés ou ôtés pour les combattants supplémentaires et les changements d'armes spéciales ou d'officier. Les règles de composition d'unité et de section exposées dans les *Army Book* doivent être respectées. Les coûts de l'unité et de la compagnie sont recalculés.

Note : *Ajouter un combattant coûte des PL mais en retirer ajoute au contraire la valeur du combattant à la réserve de PL, puisque le coût de cette opération est négatif !*

• **Déployer un bunker (250 PL) :** Le joueur attribue un bunker à une compagnie sous réserve des limitations suivantes :

– La compagnie est dans un secteur relié au QG par une ligne de ravitaillement ;

– La compagnie ne se déplace pas cette semaine.

Le bunker est déployé à 30 cm maximum d'une zone d'accès de la compagnie ou dans la zone de déploiement de celle-ci. Il est détruit à la fin de la semaine.

• **Déployer un container (100 PL) :** Comme ci-dessus mais avec un container. Ce container ne rapporte jamais ni PR ni PV. Cet élément de décor est toujours destructible.

• **Déployer un muret (50 PL) :** Comme ci-dessus mais avec un muret. La compagnie à laquelle il est attribué peut se déplacer. Cet élément de décor est toujours destructible.

• **Don (Spécial) :** Le joueur dépense des PL depuis sa réserve et les donne à un autre joueur.

• **Effectuer un largage (500 PL)* :** Une compagnie quitte son secteur et est larguée sur un autre secteur du même front. La compagnie est déployée par une zone d'accès ou de déploiement libre, ou à défaut par une zone d'accès choisie librement par le joueur. Seules les compagnies des U.N.A. peuvent effectuer des largages.

• **Envoyer des renforts (Spécial) :** Le joueur constitue une nouvelle unité, s'acquitte en PL de sa valeur en P.A. et l'ajoute à l'une de ses compagnies présentes sur le front. Il respecte le schéma de section, y compris en le complétant si nécessaire. La valeur de la compagnie est recalculée.

• **Espions (250 PL)* :** La compagnie désignée bénéficie de 3 PC supplémentaires à chaque tour de jeu des missions de cette semaine.

• **Saboteurs (250 PL)* :** La compagnie désignée ne peut pas se déplacer cette semaine ;

• **Ordonner une frappe d'artillerie (100 PL) :** Le joueur désigne une de ses compagnies, qui pourra effectuer une frapper d'artillerie lors de la mission qu'elle livre cette semaine. Il est possible d'acheter plusieurs frappes d'artillerie afin d'ordonner plusieurs tirs lors de la même mission, mais une seule d'entre elles pourra être effectuée à chaque tour. L'usage de la frappe d'artillerie réclame la dépense de 3 PC au cours de la mission (cf. *Règles du jeu,* p. 61).

ORDONNER UNE FRAPPE D'ARTILLERIE

Armée				
	6+	5/0	4	8/1
	6+	5/0	4	8/1
	5+	5/0	2	9/1
	5+	5/0	2	9/1

• **Transfert (250 PL)* :** Le joueur transfère une compagnie d'un front à un autre, à condition qu'une ligne de ravitaillement puisse être tracée entre la compagnie et le QG. La compagnie est transportée au QG du nouveau front et ne peut pas se déplacer cette semaine. Une armée des U.N.A. peut effectuer un transfert pour seulement **100 PL.**

• **Équipement « grand froid » (100 PL) :** Le joueur immunise pour la semaine sa compagnie aux effets négatifs du climat (cf. Annexes), à l'exception du blizzard. Personne ne peut combattre par ce temps !

• **Système de saut (250 PL) :** Le joueur équipe pour la semaine sa compagnie de systèmes de saut simplifiés. Les combattants acquièrent la capacité « Rocket jump » : ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

• **Livrée arctique (gratuit) :** Le joueur dispose d'unités constituées de figurines peintes dans le code couleur « Operation : Frostbite » (voir ci-contre). Lorsque ces unités adoptent l'attitude « À couvert » sur une dalle de jeu enneigée, elles bénéficient d'un couvert de « + » même si aucun obstacle ne leur permet d'être à couvert.

N'hésitez pas à sortir vos pinceaux et pots de peinture pour obtenir cet avantage, vos soldats vous en seront reconnaissants !

Déplacement des compagnies

Le joueur peut déplacer les compagnies en suivant une voie d'accès, depuis un secteur qu'elle contrôle jusqu'à un secteur adjacent qu'elle attaque ou dans lequel elle s'installe. Chaque compagnie est limitée à un déplacement par semaine. Une compagnie ne peut pas se déplacer si elle ne comprend pas au moins une unité !

Une compagnie prend le contrôle de toute zone d'accès par laquelle elle arrive sur un nouveau secteur. Elle a dans ce cas le statut d'attaquant. Une compagnie larguée sur une zone peut choisir n'importe quelle zone d'accès ou la zone de déploiement, à condition qu'aucun défenseur ne occupe cette dernière.

Une compagnie qui ne s'est pas déplacée utilise la zone de déploiement du secteur ou n'importe quelle zone d'accès qu'aucun adversaire n'emploie. Elle a dans ce cas le statut de défenseur.

LE CONSEIL DE MUNCHY !

L'un des enjeux majeurs de l'Operation : Frostbite consiste à contrôler les secteurs des différents fronts. Lorsqu'elle est créée, chaque armée reçoit (c'est la procédure !) un matricule qui correspond au front ou elle se trouve et à son numéro d'ordre au sein de l'armée, selon le modèle suivant : Initiales du front, initiales de l'armée et numéro de compagnie.

- Les Black Fortresses ont comme initiale « BF » ;
- Les Red Fields ont comme initiale « RS » :
- Les Emerald Mounts ont pour initiale « EM » ;
- Les compagnies des U.N.A. ont pour initiale « UN » ;
- Les compagnies du project therian ont pour initiale « TH » ;
- Les compagnies du Red Blok ont pour initiale « RB » ;
- Les compagnies karmanes ont pour initiale « KA ».
- Le numéro de la compagnie découle de l'ordre dans lequel vous avez joué cette dernière pour la première fois : s'il s'agit de la première créée, elle reçoit le numéro 01, s'il s'agit de la deuxième, le 02, etc.

Ainsi, si la première bataille livrée par les White Stars se passe dans les Black Fortresses, la compagnie qui livre cette bataille recevra, en plus éventuellement d'un nom cool, le matricule BFUN01 : BF sont les initiales de ce front, UN celles de l'armée et 01 est attribué à cette compagnie parce qu'elle livre la première bataille de son armée.

Une compagnie qui change de front change aussi de matricule (mais pas de nom cool, jamais les soldats ne l'accepteraient !) : elle est la dernière arrivée et prend donc le plus haut numéro d'ordre, tout en adoptant les initiales de son nouveau front.

Si plusieurs compagnies opposées empruntent la même voie d'accès ou si elles doivent entrer par la même zone d'accès, elles doivent d'abord résoudre une bataille de carrefour. Toutes les compagnies impliquées jouent la mission « Place de la Concorde ». À la fin de la mission, les PV ne servent qu'à déterminer qui gagne le droit d'atteindre le secteur convoité, ils ne sont pas ajoutés à ceux des armées concernées. En outre, les PR ne sont pas ajoutés aux PL des différentes armées. À la place, ils sont immédiatement dépensés pour racheter les pertes occasionnées par la mission. Si les circonstances le réclament, la ou les compagnies qui ont gagné la mission livrent immédiatement la bataille dans le secteur qu'elles ont atteint.

Les missions

Chaque semaine, les joueurs jouent une mission dans le cas suivant :

- La mission « Place de la Concorde » pour chaque voie d'accès empruntée par plusieurs armées antagonistes.
- La mission « Place de la Concorde » pour chaque zone d'accès empruntée par plusieurs armées antagonistes, y compris en cas de largage.
- Une mission pour chaque secteur où se trouvent des compagnies d'armées antagonistes. Cela peut contraindre une compagnie à jouer une seconde mission, après « Place de la Concorde ».

À chaque fois, la mission jouée est celle qui correspond au secteur et à la phase en cours. Les missions sont jouées en commençant par « Place de la Concorde », puis dans l'ordre dans lequel elles sont classées dans cet ouvrage. Cependant, sur Élysée, elles se déroulent simultanément ; les retraites et les gains stratégiques seront gérés plus tard, au debrifieng (voir ci-dessous).

Les missions de Operation : Frostbite se jouent selon les *Règles du jeu*, en tenant compte des règles spéciales exposées dans cet ouvrage et des spécificités des règles de campagne.

Ainsi, avant la mission, il est possible que les joueurs aient à gérer des effets de jeu liés à la dépense de PL ou aux avantages stratégiques.

En outre, avant le déploiement, le climat est déterminé en tirant sur la Table des Caprices du climat – si ces règles sont appliquées (cf. Annexes).

Une compagnie peut jouer même si elle ne respecte plus le schéma de section à cause des pertes subies, à moins qu'elle ne comprenne plus aucune unité, auquel cas elle reste au QG en attendant les renforts. Si elle s'est déplacée ce tour-ci, elle joue le rôle d'attaquant. Sinon, elle joue le rôle de défenseur. Une mission peut opposer plusieurs attaquants mais il ne peut y avoir qu'un seul défenseur.

Pendant la Phase 1, le joueur attaquant peut mettre jusqu'à 1 500 P.A. dans le groupe d'assaut et 1 000 lorsqu'il est défenseur, quelle que soit la valeur réelle de sa compagnie.

Pendant la Phase 2, le joueur attaquant peut mettre jusqu'à 2 000 P.A. dans le groupe d'assaut et 1 750 lorsqu'il est défenseur, quelle que soit la valeur réelle de sa compagnie.

Au cours de la mission, une compagnie attaquante entre sur le champ de bataille par les zones d'accès qui correspondent à la voie d'accès qu'elle a empruntée, comme indiqué sur la carte du front. Le défenseur peut quant à lui employer la zone de déploiement du secteur ou n'importe quel accès, hormis ceux à partir desquels arrivent les attaquants.

LE CONSEIL DE MUNCHY !

N'oubliez pas que désormais, vous pouvez mettre autant de P.A. que vous le souhaitez dans les renforts, tant que le groupe d'assaut et la compagnie respectent les limites de P.A. !

Dans tous les cas :

• Les zones d'accès contrôlées par une armée au début de la mission sont considérées comme des zones d'accès de cette armée pour la durée de la mission.

• Les autres zones d'accès sont des accès neutres.

• La zone de déploiement peut être employée tout au long de la bataille par le défenseur, et non uniquement au premier tour, contrairement à la règle mentionnée en page 86 des *Règles du jeu*.

LE CONSEIL DE MUNCHY !

N'oubliez pas que les unités qui subissent trop de pertes seront peut-être éliminées à la fin de la bataille.

À la fin de n'importe quelle phase de contrôle, un joueur peut déclarer « Retraite ! » Ses unités déployées sont immédiatement éliminées. La compagnie retourne dans son QG.

Si une seule compagnie reste sur le champ de bataille, elle remporte la victoire et marque le maximum de points de victoire prévu par la mission.

À la fin de chaque mission, les joueurs ayant participé à celle-ci se livrent à un debrifieng.

LE CONSEIL DE MUNCHY !

Rayez tout de suite les unités qui ont atteint le seuil fatidique à partir duquel l'unité est détruite… Cela vous permettra de savoir s'il est temps de faire retraite.

Cependant, n'oubliez pas qu'une compagnie complètement détruite est un mouvement et une bataille en moins, donc un secteur que vous ne contrôlerez pas. Une compagnie, même gravement diminuée, peut toujours contrôler un secteur calme !

Le debriefing

Le debriefing permet aux joueurs de déterminer les conséquences de la mission jouée sur l'ensemble de l'Operation : Frostbite :

Décompte des PV : Les joueurs notent le nombre de PV accumulés à la fin de la mission. En cas d'élimination totale de la compagnie adverse, ce total est multiplié par deux, sans pouvoir dépasser le montant nécessaire pour remporter la mission.

Décompte des PL : Les PR non dépensés sont ajoutés à la réserve de PL. Lors de la première phase, aucune compagnie ne peut gagner plus de 2 000 PL de cette manière ; lors de la deuxième phase, plus de 3 000 PL. Lors de la première semaine, un joueur a 0 PL.

Effectif et pertes :

• Une unité dont l'effectif ou la situation lui impose un test de Moral est détruite, même si elle n'effectue pas de test de moral (par exemple parce qu'elle dispose de « Nerfs d'acier ») ;

• Une unité dont l'effectif est inférieur ou égal à l'effectif standard, mais sans imposer de test de Moral, revient à l'effectif standard. Si l'unité contient trop d'armes spéciales, les porteurs d'arme spéciale excédentaires sont transformés en combattants standard ;

• Une unité dont l'effectif est supérieur à l'effectif standard (sans compter les héros et éventuels intervenants ajoutés à l'unité acquis au cours du scénario) revient à l'effectif qu'elle avait au début de la mission ;

• Les blindés qui n'ont pas été éliminés sont réparés ;

• Les héros et leurs blindés survivent automatiquement si au moins une autre unité de leur compagnie a survécu à la mission. Si l'unité du héros ne survit pas, celui-ci en constitue une à lui tout seul ou, lorsque c'est possible, rejoint une autre unité de la compagnie ;

• Si aucune unité ne survit, la compagnie retourne au QG, même si elle a vaincu. Elle ne peut plus se déplacer jusqu'à ce qu'elle reçoive le renfort d'au moins une unité.

LE CONSEIL DE MUNCHY !

Calculez tout de suite après la bataille la valeur des pertes subies par votre compagnie : vous en aurez certainement besoin lorsque vous lui enverrez des renforts… Et cela vous donne une bonne indication de ce que la bataille vous a coûté !

Ensuite, comparez la somme de vos pertes et la somme de vos PL sur l'ensemble de vos compagnies : vous saurez ainsi si vous êtes bien partis ou pas…

Contrôle des secteurs : La compagnie qui a remporté la victoire ou qui n'a rencontré aucune compagnie adverse prend le contrôle du secteur. Elle contrôle chaque point d'accès et la zone de déploiement. Notez sur la feuille de compagnie dans quel secteur elle se trouve.

Repli stratégique : La ou les compagnies qui n'ont pas remporté la partie (y compris en cas de match nul) se replient dans leur QG. Notez sur la feuille de compagnie dans quel secteur elle se trouve.

Avantages stratégiques : Les armées qui contrôlent des secteurs gagnent les avantages stratégiques associés à ceux-ci, lorsque toutes les missions de la semaine ont été jouées et débriefées.

PLACE DE LA CONCORDE

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont rencontrées ici. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Toutes les compagnies sont attaquantes et doivent contrôler le gisement ainsi que le maximum de nanogénérateurs.

Chaque attaquant dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Objectifs primaires

- Contrôler le gisement : 3 PV
- Contrôler un nanogénérateur : 3 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR

Cessez-le-feu

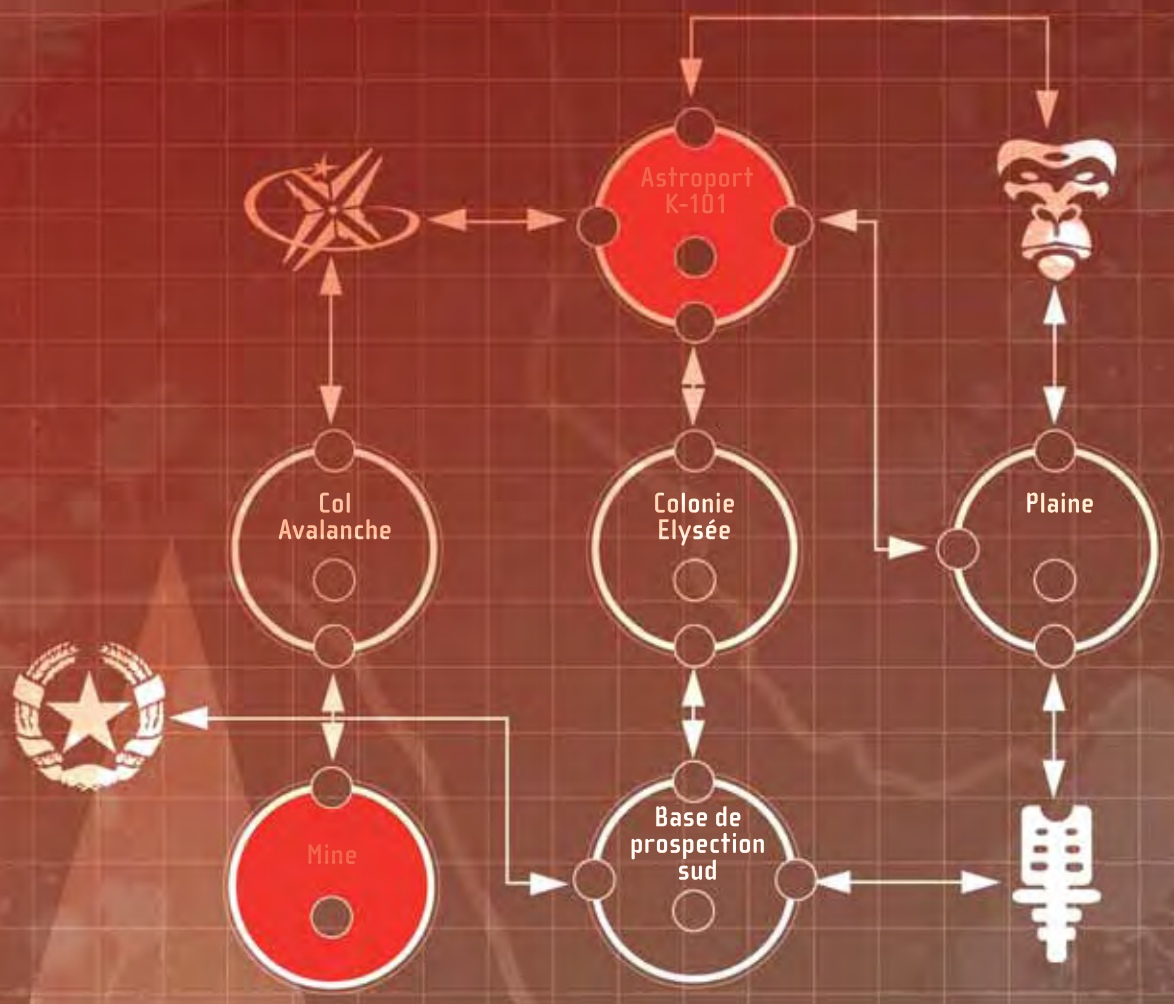
La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Les PV gagnés sur cette mission ne sont pas ajoutés aux réserves des joueurs concernés : ils permettent uniquement de déterminer le vainqueur. Celui-ci gagne le droit d'atteindre le secteur convoité.

En outre, les PR ne sont pas ajoutés aux PL des différentes armées. À la place, ils sont immédiatement dépensés pour racheter les pertes occasionnées par la mission. Si les circonstances le réclament, la ou les compagnies qui ont emporté la mission livrent immédiatement la bataille dans le secteur qu'elles ont atteint.

OPERATION : FROSTBITE

> Red fields



Les positions des collectivistes ont été mises à mal par les premiers combats contre les Karmans. L'arrivée des Therians et des White Stars leur a cependant permis de reprendre du terrain et surtout l'exploitation de leurs précieux gisements d'élysium.

L'installation du Red Blok s'articule autour de l'astroport K-101 et de la seule mine d'élysium en activité. Le premier est le point de contact entre la planète et l'espace, la seconde la raison même de la présence des collectivistes sur Élysée. Les colons ont fondé leur propre ville au fil des mois. Le forage d'une seconde mine est en projet près d'une base de prospection. Ces différents secteurs sont entourés par une toundra inhospitalière et reliés entre eux par des cols rendus dangereux par les avalanches.

L'ASTROPORT K-101

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

BETA-BETA-BETA SUPRA À LA COLONIE ELYSEE BETA-BETA-BETA

Camarade, le collectif suprême compte sur vous pour poursuivre l'approvisionnement des forces révolutionnaires en cristaux d'élysium. Les blindes révolutionnaires pourront ainsi continuer à démontrer la suprématie de l'idéal collectiviste. L'astroport doit fonctionner avec une efficacité redoublée ! Le Red Blok tout entier compte sur vous !

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle l'astroport K-101 peut effectuer un largage gratuit supplémentaire par semaine sur le front des Red Fields.

PHASE 1 : EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES DES TOURS DE CONTRÔLE

Prière de ne plus faire atterrir de vaisseaux sur les pistes 1 et 5 entre 01h00 et 07h00 (heure locale). Les tirs d'artillerie ennemis ont en effet lieu dans cette courte période et risquent d'endommager les vaisseaux partant ou arrivant sur ces pistes particulièrement exposées.

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES PILOTES DES FORCES DE DEFENSE DE L'ASTROPORT

Prière de ne pas parquer les blindés en dehors des espaces prévus à cet effet. Les engins gênent la circulation des marchandises. Et ça ne fait que cent mètres de plus à parcourir jusqu'à vos baraquements !

Objectifs primaires

Attaquants :

- Détruire un container : 5 PV

Défenseur :

- Par container présent à chaque phase de contrôle : 1 PV

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 5

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Red Blok, est désignée comme défenseur et tient l'astroport au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent en détruire les réserves.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque attaquant dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un garage : 100 PR *
- Contrôler un garage : 150 PR *

* : Si la compagnie qui contrôle ne fait pas démarrer de blindés.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2 ou 3 joueurs.
Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chacun des joueurs dispose d'une zone d'accès, qu'ils choisissent dans l'ordre croissant de leur âge.

Règles spéciales

Cette mission se déroule **de nuit**. Les containers sont destructibles (cf. *Règles du jeu* p. 97).

Les garages : Les blindés du groupe de renfort du défenseur sont déployés dans l'un des deux garages avant le début de la partie. Ces blindés peuvent être pris pour cible par des attaques. Ils ne coûtent pas de points de renfort pour être déployés. À la place, ils sont gratuitement activés lorsque leur pilote parvient à leur contact.

Les pilotes : Le défenseur dispose d'un pilote par blindé parqué dans un garage. Tous les pilotes d'une unités sont assignés à une unité d'infanterie de rang 1 ou 2 du groupe d'assaut. Pour les représenter, les joueurs sont invités à utiliser des figurines de fantassins ou de civils.

Hors de leur blindé, les pilotes ont un profil équivalent à ceux des combattants ci-dessous, selon leur armée. Ils bénéficient de la règle des héros pour la répartition des dégâts (cf : *Règles du jeu*, p. 77). Ces combattants sont gratuits et ne comptent pas dans l'effectif de l'unité. Ils sont dépourvus d'armes.

- Karmans : Kaptar
- Red Blok : Krasnye soldati
- Projet therian : Storm golems
- U.N.A. : Star trooper

Le défenseur a également la possibilité de recruter des héros en guise de pilotes à pied. Dans ce cas, les règles normales s'appliquent.

Démarrer les blindés : Une unité de blindés démarre dès qu'un de ses pilotes arrive au contact d'un de ces engins. Les figurines des pilotes de l'unité sont retirées du jeu. La carte du blindé est insérée dans la séquence d'activation au tour suivant, et l'unité de blindés est activé normalement. Si le pilote est un héros, les blindés s'activent immédiatement après l'unité dans laquelle se trouvait le pilote. Au tour suivant, sa carte est insérée dans la séquence d'activation.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 30 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : LA TOUR DE CONTRÔLE NE RÉPOND PLUS !

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES DES TOURS DE CONTRÔLE

Prière de ne pas faire atterrir de vaisseaux sur les pistes suivantes. Elles ne sont plus sous le contrôle de nos forces de défense.

~~1, 3 et 5~~ ~~2, 3 et 5.~~ ~~1 et 4~~ ~~2, 3, 4 et 5~~ 2 et 3

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan

Objectifs primaires

- Faire décoller un vaisseau : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un garage : 100 PR
- Contrôler un garage : 150 PR
- Capturer un gisement d'élysium : 50 PR
- Contrôler un gisement d'élysium : 100 PR

Règles spéciales

Faire décoller un vaisseau : Une compagnie qui souhaite faire décoller un vaisseau doit contrôler au moins une des quatre pistes indiquées sur le plan (Whisky, X-ray, Yoke et Zebra). Le joueur jette alors un dé pour chaque piste sous son contrôle pendant la phase de contrôle. Si le résultat d'un ou plusieurs dés est pair, un vaisseau décolle. Plusieurs compagnies peuvent faire décoller un vaisseau au cours du même tour.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le plus de pistes l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule compagnie sur le champ de bataille.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

BASE DE PROSPECTION SUD

De : ONI corp / Head Of Intelligence
À : Spion@revol.syl
Hello camarade V. !
Nous avons vendu la position de ton site d'extraction secret 112 au prix que tu souhaitais. Tu recevras ton complément de paiement comme d'habitude. Est-ce que la composition des forces de défense de cette base est aussi à vendre ? Si c'est le cas, nous sommes intéressés. Dis-nous juste ton prix (un prix raisonnable, s'il te plaît !)

B., ResOcHOl

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle la base de prospection Sud gagne 250 PL à la fin de chaque semaine.

PHASE 1 : LOIN DES YEUX…

— Franchement, ça va être du gâteau, sergeant. Ils sont perdus au milieu de nulle part. Ils sont seuls ! Même nous, on n'a plus de liaison avec le QG tellement ce trou est paumé. Il faudrait un fichu émetteur radio de navire spatial pour appeler des renforts d'ici !

— Hum… Bien sûr, captain. C'est quoi cette antenne, là-bas ?

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Zulu est un point de largage.

Objectifs primaires

Attaquants :
- Contrôler un container : 2 PV

Défenseur :
- Éliminer une unité de fantassins : 1 PV
- Éliminer une unité de blindés : 2 PV
- Éliminer un officier : 1 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR

• Capturer un accès à la base : 100 PR *
• Contrôler un accès à la base : 150 PR
* : Attaquant uniquement.

Règles spéciales

Renforts ! : Le joueur qui contrôle le poste-radio peut appeler des renforts en dépensant des PC, à n'importe quel moment du tour. Chaque PC ainsi dépensé rapporte 50 PR. Ces PR sont dépensés normalement lors de la phase de contrôle. Il est impossible de gagner des points de renforts de cette manière si toutes les unités de renfort du joueur sont déjà intégrées à la séquence d'activation.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : GOOD MORNING ÉLYSÉE !

— On a besoin des kossaks, maintenant ! Vous m'entendez ? Est-ce qu'il y a quelqu'un sur cette fréquence ?

— Répétez, Easy Company, nous vous avons mal capté. Vous demandez des Snake en renforts ?

— Mais qui parle ?

— Et vous, qui êtes-vous ?

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Zulu est un point de largage.

OBJECTIFS PRIMAIRES

• Contrôler le poste radio : 5 PV

Objectifs secondaires

• Capturer un container : 100 PR
• Contrôler un container : 150 PR
• Capturer un gisement : 50 PR
• Contrôler un gisement : 100 PR

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 4
(Applicable aux deux scénarios)

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Red Blok, est désignée comme défenseur et tient la base au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque attaquant choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Règles spéciales

Ils viennent ces renforts, oui ou non ? : Le joueur qui contrôle le poste-radio peut renoncer aux PV auxquels il a droit pour obtenir 250 PR à la place. Il ne peut pas le faire si toutes ses unités de renfort sont déjà intégrées à sa séquence d'activation.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

LE COL AVALANCHE

— Il n'y a qu'un seul passage accessible pour atteindre tous ces secteurs stratégiques : le col Avalanche. Vous allez donc me le prendre.
— Et si l'ennemi a la même idée ?
— Je n'ai jamais dit que ce serait facile, lieutenant Epstone. Si cela l'était, on n'aurait pas fait appel à vous. Avec un peu de chance, nous seront les premiers.

***

— Le guru Lucius dit que nous avons absolument besoin de ce col et il a toujours raison quand il s'agit de cette planète. Ne perdons pas de temps. Si le Karma nous sourit, on arrivera avant tout le monde.

***

— Camarade lieutenant Dragomira O-3, vous allez attaquer ce…
— Le col. Avant les autres armées. À vos ordres.

***

/instruction..**
> attaque du col Avalanche
/fin_instruction

Avalanche : Une avalanche a lieu entre la phase 1 et 2, et une partie du col devient impraticable. Lors de la phase 2, la partie du champ de bataille hachurée n'est pas utilisée.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur peut déployer gratuitement un bunker ou cinq murets lors de chaque mission qu'il joue ici. Ces éléments de décor sont détruits à la fin de la mission.

PHASE 1 : DROIT DEVANT !

— Hey ! J'avais jamais été à la montagne ! C'est chouette qu'on soit affectés là-bas, non ?
— Crétin.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Aucune compagnie ne peut être défenseur : personne n'ose rester ici ! Si une compagnie contrôlait déjà le secteur, elle se déploie en tant qu'attaquant, sur n'importe quel accès libre.

Zulu est un point de largage.

Objectifs primaires

- Contrôler une zone d'accès : 5 PV

Objectifs secondaires

- Contrôler une zone d'accès : 50 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2
(Applicable aux deux missions)
Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Règles spéciales

Avalanche (mineure) : Une avalanche se produit à chaque fois qu'une arme à tir indirect ou un tir d'artillerie est utilisé.

Elle affecte une partie du champ de bataille correspondant à l'un des trois couloirs d'avalanche indiqués sur le plan. Le couloir qu'elle emprunte est déterminé en jetant un dé.

Les unités dont la moitié des combattants sont situés même partiellement dans le couloir sont déplacées de 20 cm et couchées (infanterie) ou de 10 cm (blindés) vers le centre du champ de bataille, en restant dans le couloir d'avalanche.

Si plusieurs unités appartenant à des joueurs différents sont déplacées de cette manière, les plus proches du bord extérieur de la carte sont déplacées en premier. Faites glisser le gabarit de dispersion le long des marques indiquées sur le plan pour vérifier qui se trouve dans les couloirs ; chaque couloir mesure 10 cm de large. Cette vérification n'est effectuée que si une avalanche est déclenchée.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 30 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : AVALANCHE !

De : ONI corp Supplies office
À : SlSn@revol.syl
Hello camarade !
Nous pouvons larguer un bunker ou des murets quand vous le désirez. Le col Avalanche est idéalement placé pour un largage de précision. Dès que vous avez besoin de ces fortifications, cliquez sur le lien suivant et suivez les instructions :
http://ONI_corp/Haven_Construction_Company/bunkdrop

Bien à vous,

W. William, responsable logistique

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Aucune compagnie ne peut être défenseur : personne n'ose rester ici ! Si une compagnie contrôlait déjà le secteur, elle se déploie sur n'importe quel accès libre.

Zulu est un point de largage.

Objectifs primaires

- Contrôler une zone d'accès : 5 PV

Objectifs secondaires

- Contrôler une zone d'accès : 50 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Avalanche (majeure) : Une avalanche se produit à chaque fois qu'une arme à tir indirect ou un tir d'artillerie est utilisée. Elle affecte une partie du champ de bataille correspondant à l'un des trois couloirs d'avalanche indiqués sur le plan. Le couloir qu'elle emprunte est déterminé en jetant un dé.

Les combattants d'infanterie situés même partiellement dans le couloir sont éliminés. Les blindés subissent deux points de Dommages dans la propulsion. Faites glisser le gabarit de dispersion le long des marques indiquées sur le plan pour vérifier qui se trouve dans les couloirs : chaque couloir mesure 10 cm de large. Cette vérification n'est effectuée que si une avalanche est déclenchée.

Temps de chien : L'effet « Temps de chien » est toujours appliqué en raison de l'avalanche qui a eu lieu dans le col. La pluie ou la neige interdisent de tracer des lignes de vue au-delà de la portée 3.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 30 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

COLONIE ELYSÉE

La Révolution vous appelle ! Elysée a besoin de colons pour exploiter ses mines et ses installations de prospection. Vous serez logé dans des bâtiments modernes, avec toutes les commodités que mérite un engagement tel que le vôtre : chauffage central, électricité à volonté, accès prioritaire aux magasins collectifs, etc. Élysée vous offre toutes les facilités du véritable bonheur collectiviste, en plus d'un travail utile à l'avancement de la cause révolutionnaire !

Affiche de recrutement de colons à destination d'Élysée.

Environnement urbain : Cette mission n'utilise pas les règles de climat. Il fait bon vivre par ici !

Les civils : Les civils sont déployés comme indiqué sur le plan. Ils peuvent être contrôlés comme n'importe quel objectif. Un civil rejoint immédiatement une des unités qui le contrôle et est placé en formation avec celle-ci. Il bénéficie de la règle des héros sur la répartition des dégâts et des mêmes avantages de déplacement que l'unité qui le contrôle.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur peut recruter gratuitement 3 ingénieurs civils

PHASE 1 : EVACUATION !

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES COLONS

Camarades, ne paniquez pas : nos défenses tiennent l'ennemi à distance. Il n'y a aucune chance que des forces hostiles atteignent la ville. Vous êtes en sécurité, continuez le travail.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Cette mission met des civils en scène. Les figurines d'ingénieurs civils font parfaitement l'affaire pour les représenter !

Positions tactiques

Voir le plan. Yoke est un point de largage.

Objectifs primaires

- Par civil évacué : 10 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un civil : 50 PR
- Contrôler un civil : 100 PR
- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 3

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Red Blok, est désignée comme défenseur et tient la colonie au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes.Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque attaquant choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Règles spéciales

Cette mission se déroule **de nuit**.

Évacuer les civils : Un civil qui a rejoint une unité est évacué si l'unité qui l'escorte se trouve à une portée d'une zone de déploiement ou d'accès de sa compagnie lors de la phase de contrôle.

« Aux abris ! : » Les bâtiments de la colonie tiennent encore debout, et fournissent un abri aux combattants. Les tests de tir indirect sont des échecs automatiques si leur trajectoire passe par un mur ; le projectile se perd sans causer de dégâts. En outre, un combattant doté de « Rocket jump » ne peut pas traverser un mur.

Cessez-le-feu

Cette partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de civils sur le terrain ou plus qu'une seule compagnie. Chaque joueur totalise ses PV et celui qui en a le plus remporte la victoire. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : TENIR BON !

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES COLONS

Camarades, ne paniquez pas : l'ennemi est épuisé et ses soldats n'ont plus ni munitions, ni provisions. La victoire n'est qu'une question de jours ! Restez chez vous et tout se passera bien.

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES COLONS

Si vous disposez de conserves ou de munitions dont vous souhaiteriez faire don à la Révolution, merci de les remettre à l'escouade des Forces Révolutionnaires la plus proche.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Cette mission met des civils en scène. Les figurines d'ingénieurs civils font parfaitement l'affaire pour les représenter !

Positions tactiques

Yoke est un point de largage.

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler X-Ray : 5 PV
- Contrôler Yoke : 5 PV
- Contrôler Zebra : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un civil : 50 PR
- Contrôler un civil : 100 PR

Règles spéciales

Bombardements : La colonie est bombardée depuis le secteur de la toundra et le ciel d'Élysée. À chaque phase de contrôle, un joueur désigne un combattant ou un élément de décor en tant que cible puis résout un tir d'artillerie (voir encart ci-contre). La capacité « Camouflage » est sans effet contre le bombardement. Le joueur qui résout le bombardement est désigné une fois par tour et à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur le plus jeune.

Bombardement

6+	6/0	2	8/1

Trappes d'accès : Les trappes d'accès indiquées sur le plan sont des accès neutres par lesquels des unités d'infanterie peuvent entrer sur le terrain.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

LA MINE

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES MINEURS
Camarades, le port du casque est obligatoire.

NOTE D'INFORMATION A L'ATTENTION DES CAMARADES MINEURS
Camarades, n'hésitez pas à vérifier l'étayage des galeries lorsque vous avez du temps libre. Celui-ci n'est plus aux normes collectivistes dans certaines zones de la mine.

Note d'info aux taré qui viendent aprè moi: bienvenu en anfer. Je preferai Damocles.

Environnement souterrain : La mine est trop profonde pour que l'artillerie puisse y être utilisée. En outre, cette mission n'utilise pas les règles de climat.

Ascenseur : L'ascenseur indiqué sur le plan est considéré comme une zone d'accès neutre. Les combattants à 10 cm ou moins de n'importe lequel de ses bords sont susceptibles de le contrôler. Les unités mises en jeu depuis cet accès débutent leur déplacement depuis n'importe quel point de l'ascenseur.

Éboulement : La mine menace de s'effondrer en bien des endroits. Jetez deux dés à chaque fois qu'un test de tir est effectué :

: Un éboulement se produit près de l'unité prise pour cible par le tir. Chacun de ses membres subit un test de dégâts (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité qui tire.

: Un éboulement se produit près de l'unité qui tire. Chacun de ses membres subit un test de dégâts (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité prise pour cible par le tir.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle la mine gagne 30 PV à chaque semaine, lors du débriefing.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Red Blok, est désignée comme défenseur et tient la mine au début de la mission. L'autre compagnie est attaquante et doit la faire exploser.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. L'attaquant entre par la zone d'accès.

PHASE 1 : RECONNAISSANCE EN PROFONDEUR

J'sui passé par la !

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

Pour l'attaquant :
- Effectuer une inspection : 5 PV

Pour le défenseur :
- Par point non inspecté : 5 PV *

* : Comptés après le cessez-le-feu

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Les points d'inspection : Les points d'inspection représentent des points névralgiques de la mine. Il est impossible de les recouvrir avec un élément de décor. Les joueurs disposent un pion sur chaque point d'inspection afin de vérifier les lignes de vue. Si l'inspection est réussie, le joueur prend le pion .

Effectuer une inspection : Il existe six points d'inspection. Chaque point ne peut être inspecté qu'une seule fois par mission. Seuls les attaquants peuvent inspecter. Les inspections sont effectuées au cours de la phase de contrôle un combattant inspecte un point s'il dispose d'une ligne de vue dessus.

Cessez-le-feu

Cette mission s'arrête par défaut à la fin du sixième tour. L'attaquant peut néanmoins mettre un terme à la partie à la fin de chaque phase de contrôle, sans que cela soit un repli stratégique.

Le défenseur compte ses PV après le cessez-le-feu. Le joueur qui a le plus de PV gagne. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

L'attaquant note les points qu'il a inspectés (cela lui sera utile pour la phase 2). S'il joue plusieurs fois cette mission, il compile toutes les listes de points inspectés.

PHASE 2 : KA-BOOM !

... Et t'es mort ici.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

Pour l'attaquant :
- Par bombe qui explose : 5 PV

Pour le défenseur :
- Éliminer un artificier ou un overseer : 5 PV

Objectifs secondaires

Capturer un container : 100 PR
Contrôler un container : 150 PR
Capturer un gisement : 50 PR*
Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Faire sauter la mine : L'attaquant doit préalablement poser au moins trois bombes. Pour poser une bombe, l'attaquant doit contrôler un point d'inspection avec une unité comportant un artificier ou un overseer. Il annonce qu'il pose une bombe et place un marqueur sur le point d'inspection. Dès qu'au moins trois bombes ont été posées, le joueur peut faire sauter la mine. Il commence immédiatement un compte à rebours en spécifiant un nombre de tours au terme desquels tous les combattants à plus de 10 cm d'une zone d'accès sont éliminés.

Désamorcer une bombe : Le joueur doit contrôler le point d'inspection avec une unité comportant un artificier ou un overseer et le compte à rebours n'être pas entamé. Il retire alors le pion . Il ne peut pas désamorcer une bombe installée sur un point inspecté lors de la phase 1.

Cessez-le-feu

L'attaquant remporte la partie si la mine est détruite. Le défenseur gagne si l'attaquant ne dispose plus d'artificier ou d'overseer.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

L'attaquant gagne immédiatement 25 PV supplémentaires si la mine explose. Ce secteur est rayé de la carte. La compagnie de l'attaquant bat en retraite. Celle du défenseur est dispersée : elle est détruite et ses P.A. deviennent des PL qui sont versés dans la réserve du joueur.

LA PLAINE

Colonie Elysée : 5 km.
Astroport K-101 : 22 km.
Base de prospection 112 : 55 km.
Zone de débarquement theriane : 61 km.
Colonie karmane : 93 km.

Plat pays : Ce secteur est toujours sous l'effet « Tempête ». Si celui-ci est tiré sur la table de l'environnement, il est appliqué deux fois.

Avantage stratégique : Les compagnies du joueur qui contrôle la plaine peut traverser ce secteur sans s'y arrêter.

Bunker : Le bunker est déployé porte ouverte. Toutes les compagnies peuvent librement ouvrir et fermer cette porte.

PHASE 1 : TOUS AU BUNKER

De : ONI corp/Haven Construction Company
À : supplycorps@ElyWSHQ
Niveau de sécurité : Normal.
Général,
Le Bunker DOS23 a été inspecté hier par nos ingénieurs. Il est dans un état presque aussi parfait que lorsque nous l'avons livré aux Forces Révolutionnaires, ce qui est un exploit au vu du climat local ! Ces collectivistes prennent soin de leur matériel, c'est impressionnant.

Merci de votre confiance.

M. Nirelec, ingénieur en chef

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler le bunker : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 3

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : DU RIFIFI DANS LA TOUNDRA

KA-BOUM ! BAAOOOOM ! BOUMBOUMBOUMKA-BAAAAAAAAM !

— Déjà 16h00 ?

— Nan, ils sont en avance aujourd'hui.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 3

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Par unité dans la zone de déploiement : 1 PV *

*Les unités désorganisées ne sont pas comptées.

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR

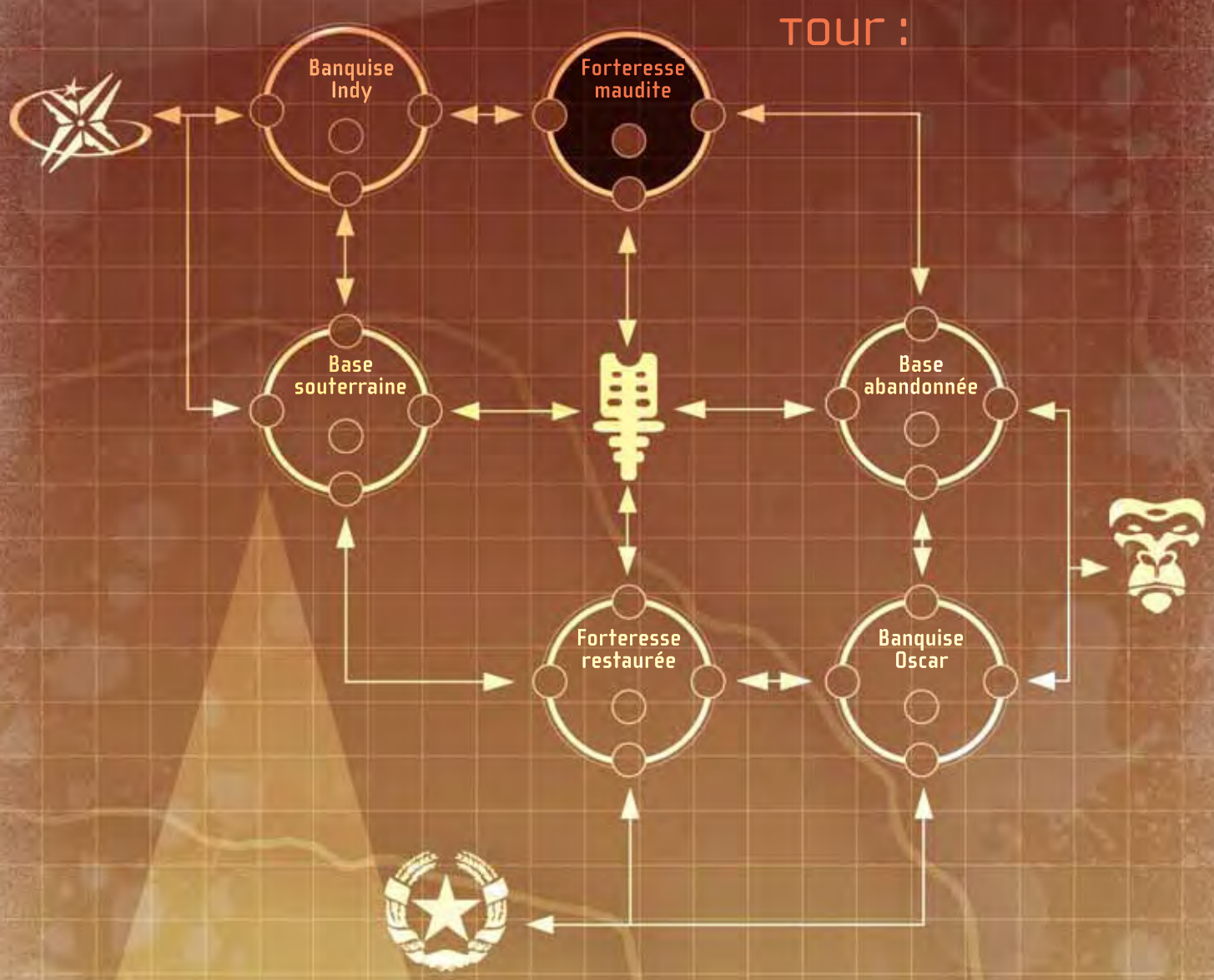
Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'unités dans la zone de déploiement gagne. Si aucun des joueurs n'en a plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

OPERATION : FROSTBITE

> BLACK FORTRESSES



Le pôle sud d'Élysée est un enjeu stratégique majeur car il abrite les machines de l'apocalypse therianes. Celui qui contrôlera cette zone décidera de l'avenir du monde glaciaire : les mécanismes d'astromorphose peuvent éradiquer toute forme de vie. Toutes les armées d'Élysée convergent vers cette zone alors que les Therians tentent de remettent en marche les machines de l'apocalypse !

Les Therians ont érigé deux constructions cyclopéennes, les « black fortresses » lors de leur précédent séjour sur Élysée. L'une d'entre elles n'a pas résisté au froid et au temps. Un nanovirus y a été développé, ce qui lui a valu la réputation d'être maudite. L'autre a mieux résisté et les Therians l'ont pratiquement restaurée. Les Therians ont également rénové deux bases militaires censées protéger les black fortresses en cas d'invasion. H/Babel n'a cependant pas eu le temps de toutes les remettre en état et l'une d'entre elles est toujours abandonnée.

Quelles que soient ses faiblesses, l'arsenal therian reste impressionnant. Les combats promettent d'être terribles aux pieds des black fortresses.

BANQUISE INDY

/envoi_salutations
Bonjour, ONIcorp.head_of_intelligence !
/ message
Grâce à vos informations, le débarquement de créatures/humains_UNA a été repoussé aux pôles. Syst_surv a cependant repéré une activité inhabituelle dans la zone banquise/i. Disposez-vous d informations concernant cette activité, que vous accepteriez de nous céder contre rétribution ?
/message_fin

De : ONI corp / Head of Intelligence
À : Babel
Hello Babel !
Vous êtes l'un de nos plus fidèles clients, aussi permettez-nous de vous communiquer cette information à titre gracieux. Les White Stars se sont repliés sur leur station météo. Souhaitez-vous que nous disséminions des nano-générateurs en soutien d'une éventuelle attaque (paiement au tarif habituel) ?
B., ResOcH.O.I.

Avantage stratégique : Une fois par semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut choisir un résultat sur la table des Caprices du climat et l'appliquer à une mission à laquelle il participe, sur n'importe quel front. L'effet choisi remplace celui qui devrait être tiré au hasard pour la mission. Les effets climatiques automatiques ne sont pas affectés.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Ces missions peuvent être jouée à 2 ou 3 joueurs. Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chacun des joueurs dispose d'une zone d'accès, qu'ils choisissent dans l'ordre croissant de leur âge.

PHASE 1 : QUAND LES CONTAINERS TOMBENT

« Mayday ! Mayday ! Notre porte-containers vient de heurter une mine spatiale, probablement theriane. On est foutus, astro-contrôle. J'active les balises de repérage des containers et je les largue, il y en aura peut-être qui survivront à l'atterrissage.
Mais comment les Therians ont-ils pu réagir aussi rapid-CrrrRRRRRCCrrrrrCCrrcCCccrRrrrR »

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Victor, Whisky, X-ray, Yoke et Zebra sont des points de largage.

Objectifs primaires

- Contrôler un container : 2 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR

Règles spéciales

Largage artistique : Les mines spatiales therianes interfèrent avec l'atterrissage des troupes lorsqu'un point de largage est utilisé. Une fois l'unité de renfort et le point de largage désignés, le joueur place le gabarit de dispersion sur le point de largage et jette un dé. L'unité est déployée à partir du point situé à 10 cm du point de largage dans la direction indiquée par le gabarit.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : BÉTONNAGE EXPRESS

/message.interception/créatures/humains_RB…
OK !
/read_message
Camarade, vous trouverez ci-dessous l'échange que nous avons intercepté entre le quartier général des White Stars et leurs équipes en orbite. Que faisons-nous ? Lançons-nous une attaque ? Nos experts peuvent prendre le contrôle des machines dont ils parlent !

****MESSAGE INTERCEPTE****
De : ONI corp / Haven Construction Company
À : supplycorps@ElyWSHQ
Niveau de sécurité : normal.
Général,
Les machines de construction automatisées sont en place. La phase de construction de l'astroport peut démarrer aussitôt la banquise Indy sécurisée. Ci-joints les codes d activation des engins de construction.

Merci de votre confiance.
M. Nirelec, ingénieur en chef
****FIN DU MESSAGE INTERCEPTE****

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Victor, Whisky, X-ray, Yoke et Zebra sont des points de largage.

Objectifs primaires

- Bétonner une dalle : 10 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Bétonner une dalle : Les deux dalles de jeu qui constituent la zone de déploiement sont également les objectifs de cette mission. Le bétonnage se déroule à la fin de la phase de contrôle. Pour bétonner une dalle, un joueur doit être le seul à disposer de troupes sur celle-ci et payer 500 PR. Il retire alors la dalle de jeu correspondante et la remplace par la dalle A-01V ou A-02V. Il replace alors ses combattants sur cette dalle, à l'endroit de son choix, mais pas au contact d'adversaires. Les éléments de décor situés sur la dalle sont détruits.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, le joueur qui dispose de plus de combattants dans la zone de déploiement l'emporte. Si aucun des joueurs n'en a plus qu'un autre, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

Les joueurs notent les dalles bétonnées à la fin de la mission.

Si l'une des deux seulement a été bétonnée, la mission peut être rejouée mais la dalle correspondante sera déjà bétonnée.

Si les deux dalles sont bétonnées, le vainqueur de la partie prend le contrôle définitif du secteur. Celui-ci est désormais le second QG du vainqueur. Aucune mission ne peut y être jouée et aucune compagnie ennemie ne peut y pénétrer.

BANQUISE OSCAR

/message_sysexpstrat
/accès EMI grid : autorisé : BABEL
/analyse_tac1
>sujet : Zone à fort intérêt tactique : banquise.o
/détail.analyse
>mouvements de troupes de créatures/humains_UNA et créatures/humains_RB repérés.
/instruction?
>ce système-expert recommande une attaque pour prise de contrôle de ce carrefour stratégique.
/fin_analyse

Froid polaire : Les terrains enneigés sont considérés comme de la banquise.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur voit la précision de ses tirs d'artillerie s'améliorer sur le front des black fortresses. S'il joue Red Blok ou Karmans, la précision des tirs d'artillerie est +. S'il joue U.N.A. ou Therians, elle est +.

PHASE 1 : CHAUD DEVANT !

De : ONI corp Supplies office
À : Babel
Hello Babel !
La dispersion des nanogénérateurs sur la banquise Oscar est plus complexe que prévue. Plusieurs d'entre eux sont passés au travers de la glace. Pouvez-vous communiquer avec eux ? Ci-joint leurs coordonnées. Ils doivent être à 3200 mètres de profondeur.

Bien à vous,

W. William, responsable logistique

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan. Victor est un point de largage.

Objectifs primaires

- Contrôler un point d'accès : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 100 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 150 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Cette mission se déroule **de nuit**.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3 ou 4 joueurs.
Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

PHASE 2 : TERRIERS THERIANS

/message_sysexptac
/Priorité : haute
*/instruction/ *.**
>tenir position sur .banquise.o
> Pertes acceptables : 99%
/analyse.tac/intentions_UNA_sur_.banquise.o
>tenir position à tout prix. Pertes acceptables : 99%
/analyse.tac/intentions_RB_sur_.banquise.o
>tenir position à tout prix. Pertes acceptables : 99%
/analyse.tac/intentions_Karmans_sur_.banquise.o
>tenir position à tout prix. Pertes acceptables : 99%

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Victor est un point de largage. Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler Whisky : 5 PV
- Contrôler X-ray : 5 PV
- Contrôler Yoke : 5 PV
- Contrôler Zebra : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 100 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 150 PR

* : Attaquant uniquement

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 30 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient la banquise au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent en contrôler des points stratégiques.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque autre joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

BASE ABANDONNÉE

/instruction_system.**
ERROR. Aucune liaison active avec base_abandonnée
/commentaire.consensus_elysee
Accès : autorise.overseer.**
Les nanomachines sont hors réseau et ne réagissent plus aux commandes à distance. Consensus.elysee recommande d'envoyer une compagnie prendre le contrôle de la base abandonnée avant que les créatures le fassent.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur dispose de 250 PL par semaine pour acheter des équipements optionnels à ses compagnies. Une ligne de ravitaillement allant de la base abandonnée jusqu'à la compagnie désignée doit néanmoins pouvoir être tracée. Les PL qui ne sont pas dépensés sont perdus.

PHASE 1 : RUÉE EXPLOSIVE

De : ONI corp Supplies office
À : Babel
Hello Babel !
Nous sommes intéressés par les surplus de matériel que contient la base. Seriez-vous prêt à nous les céder contre service ?

Bien à vous,

W. William, responsable logistique

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler Victor : 3 PV
- Contrôler Whisky : 3 PV
- Contrôler X-ray : 3 PV
- Contrôler Yoke : 3 PV
- Contrôler Zebra : 3 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un gisement : 100 PR*
- Contrôler un gisement : 150 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Danger, explosifs ! : La base abandonnée abrite encore de nombreuses caisses de munitions et d'explosifs. Tout a été enterré par les Therians, mais pas assez profondément pour écarter tout danger. Jetez deux dés à chaque fois qu'un test de tir est effectué :

: Une caisse de munitions explose près de l'unité prise pour cible par le tir. Chacun de ses membres subit un test de dégâts (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité qui tire.

: Une caisse de munitions explose près de l'unité qui tire. Chacun de ses membres subit un test de dégât (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité prise pour cible par le tir.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3 ou 4 joueurs.
Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : RAVITAILLEMENT !

De : ONI corp Supplies office
À : SlSn@revol.syl
Hello camarade !
Nous sommes intéressés par les surplus de matériel que contient la base. Seriez-vous prêt à nous les céder contre service ?

Bien à vous,

W. William, responsable logistique

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Récupérer des armes : 2 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un gisement : 100 PR*
- Contrôler un gisement : 150 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

Récupérer des armes : Une unité peut récupérer des armes si elle est dans l'une des quatre dalles représentant la base. Elle doit pour cela effectuer un déplacement de combat lors de son activation, sans tirer ni combattre. Le joueur jette un dé (deux dés si l'unité contrôle un container). Si un dé indique un chiffre pair, l'unité trouve des armes.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chacun des joueurs dispose d'une zone d'accès, qu'ils choisissent dans l'ordre croissant de leur âge.

BASE SOUTERRAINE

/message.sys_surv
/alerte_intrusion
/message
Ce système expert signale l'approche de plusieurs forces armées de type :
> créatures/humains_UNA
> créatures/humains_RB
> créatures/karmans
/etat.sys_def
> sys_def en ligne, paré à défendre la base. Déploiement des forces de réserve requis. Notre base ne doit pas tomber !

Aux abris ! : Les bâtiments de la base souterraine fournissent un abri aux combattants. Les tests de tir indirect sont des échecs automatiques si leur trajectoire passe par un mur ; le projectile se perd sans causer de dégâts. En outre, un combattant doté de « Rocket jump » ne peut pas traverser un mur.

Systèmes de surveillance : Les nanogénérateurs servent d'interface pour le système de surveillance de la base souterraine. Lorsqu'un overseer, un mécano ou un spécialiste de la guerre électronique est au contact d'un nanogénérateur, les combattants de son unité bénéficient de 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. Pour vérifier cette ligne de vue, le joueur peut prendre pour repère l'emplacement réel des combattants, ou l'emplacement de n'importe quel nanogénérateur, à l'exception de ceux au contact d'un overseer, d'un mécano ou d'un spécialiste de la guerre électronique appartenant à une autre compagnie.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur dispose de 250 PL supplémentaires à chaque semaine, à dépenser sur le front des black fortresses. Les points qui ne sont pas dépensés à la fin de la semaine sont perdus.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence therianne, est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient la base au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes, elles doivent en investir le monte-charge.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement du monte-charge. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

PHASE 1 : SÉCURISATION

De : ONI corp / Head Of Intelligence
À : Babel
Hello Babel !
Comme vous l'avez demandé, vous trouverez ci-jointe notre estimation de votre situation. Pour résumer, diverses forces armées convergent vers la base. Ils prendront d'abord le contrôle des accès, puis progresseront vers l'intérieur en éliminant l'opposition au fur et à mesure.
Rien d'original : Vous avez déjà vu ça sur Damoclès, non ?
B., ResOcHOI

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler 1 point Zebra : 1 PV
- Contrôler 2 points Zebra : 3 PV
- Contrôler 3 points Zebra : 6 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 50 PR

* : Attaquant uniquement

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : EXPLORATION

De : ONI corp Military Advisor
À : generalstaff@elyWSHQ
Bonjour messieurs !
Nous partageons votre analyse de la situation. La base souterraine theriane est encore opérationnelle à 100% et toute armée qui prendra le contrôle de l'ascenseur contrôlera aussi les ressources de cette base. Reste à savoir qui y parviendra…

A. Smith, military advisor, ONICMA

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler l'ascenseur : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR*
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Systèmes de défense actifs : Les nanogénérateurs attaquent les unités qui terminent leur déplacement à 10 cm ou moins d'eux. Ils n'attaquent cependant pas les unités qui les contrôlent et les unités thérianes. Les attaques sont résolues comme suit : un adversaire du joueur jette un dé pour chaque combattant à 10 cm ou moins du nanogénérateur. Chaque « + » paralyse un combattant, en commençant par les plus proches du nanogénérateur. Les combattants paralysés ne peuvent ni tirer ni combattre, et ils sont couchés. Ils se relèvent comme n'importe quel combattant à terre (cf. *Règles du jeu*, p. 56).

Contrôler l'ascenseur : Seuls les combattants effectivement sur le monte-charge sont comptés pour déterminer quelle armée contrôle cet objectif.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Therians, est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient la base au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes, elles doivent en contrôler les entrées.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement du monte-charge. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

LA FORTERESSE MAUDITE

/message_overseer_Ashu
Accès : autorise.**
Priorité : très haute
/message_d_inquietude
Je ne sais pas ce qui se trouve dans .base_p4/forteresse_maudite et aucune de mes connaissances non plus. Je suis très inquiète. Le nanovirus y a-t-il été développé et peut-il me menacer ? Je ne participe pas aux opérations sur l'objet .elysee mais je pense que l'un de ceux qui s'y trouvent devrait vérifier. Pour que je sois sûre.

Avantage stratégique : Une fois par semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut menacer ses adversaires d'employer le nanovirus. Il désigne un secteur vide d'occupant sur n'importe quel front : aucune compagnie ne s'y déplacer.

PHASE 1 : THERIANOLOGIE

/message.consensus_elysee
/Accès : autorise.overseer.**
Consensus.elysee confirme : le nanovirus a été développé dans .base_p4/forteresse_maudite. L'exploration de la zone et la récupération d'éventuels échantillons est désormais prioritaire.
Vous êtes :
VOLONTAIRE
Consensus/elysee vous remercie de votre coopération.
/commentaire_overseer
Je ne veux pas y aller ! Trouvez quelqu'un d'autre. Rien ne peut me forcer !

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Aucune compagnie ne peut être défenseur : personne n'ose rester ici ! Si une compagnie contrôlait déjà le secteur, elle se déploie en tant qu'attaquant sur n'importe quel accès libre.

Objectifs primaires

- Inspecter un container : Voir les règles spéciales.

Objectifs secondaires

- Inspecter un container : Voir les règles spéciales.
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Ces missions peuvent être jouée à 2 ou 3 joueurs.

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Container-surprise : Les containers de la forteresse maudite renferment des informations, des plans précieux et des prototypes. Ils constituent autant d'objectifs primaires et secondaires. Une unité dont au moins un des membres se trouve à l'intérieur d'un container peut le fouiller (cela ne constitue pas une action). La table ci-dessous en détermine le contenu. Chaque container ne peut être fouillé qu'une fois.

: Nanovirus actif ! Chaque combattant au contact du container subit un impact (: 3+/1) ; vous obtenez 5 PV si au moins un combattant survit.

: Armurerie ! L'unité est équipée gratuitement de grenades ou de nanostorms (selon l'armée). Cet équipement est perdu à la fin de la mission ;

: Schémas techniques ! Votre commandement vous félicite et vous gagnez 100 PR ;

: Relevés géologiques ! Votre commandement vous félicite et vous gagnez 200 PR ;

: Nanovirus inactif ! Vous obtenez un échantillon endommagé du nanovirus et gagnez 2 PV ;

: Nanovirus de l'apocalypse ! Vous obtenez un échantillon intact et inerte du nanovirus, gagnez 4 PV.

Cessez-le-feu

Cette mission s'achève lorsque tous les containers ont été fouillés. Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie. Si plusieurs joueurs en ont autant, celui qui contrôle le plus de containers remporte la victoire. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie s'achève sur un match nul. Si les joueurs ne peuvent plus accumuler de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : LA FORTERESSE ATTAQUE !

De : ONI corp Head Of Intelligence
À : ONI corp Nano Research Department
Salut, Nikky !
Merci pour ton compte-rendu. Je suis très content que ton nanovirus soit capable d'infecter les nanogénérateurs et de les rendre « agressifs », comme tu dis.
Que se passe-t-il cependant si quelqu'un réussit à récupérer un nanogénérateur modifié au lieu de le détruire ? Pourrait-il remonter jusqu'à nous ?
Réponds-moi vite, il faut que je rassure le C.E.O… Ou que je prenne les mesures adéquates.
B., ResOcHOl

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Aucune compagnie ne peut être défenseur : personne n'ose rester ici ! Si une compagnie contrôlait déjà le secteur, elle se déploie en tant qu'attaquant sur n'importe quel accès libre.

Objectifs primaires

Contrôler un nanogénérateur : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 50 PR
- Contrôler un container : 100 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR

Règles spéciales

Nanogénérateurs maudits : Les colonies de nanomachines présentes dans les nanogénérateurs attaquent au début de chaque phase de contrôle. Chaque nanogénérateur est joué l'un après l'autre, dans un ordre déterminé par le joueur le plus jeune. Tous les combattants à 10 cm ou moins de chaque nanogénérateur subissent un impact :

- : 5 +/1

Ces impacts ignorent les couverts mais n'affectent pas les combattants hors de vue. Les pertes sont retirées au choix du joueur qui contrôle l'unité victime du nanogénérateur maudit.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

LA FORTERESSE RESTAURÉE

/message.babel
/Accès : autorise.warriors
Warriors, selon notre accord, vous deviez investir .base_p8/forteresse_restaurée. Pourquoi n'y êtes-vous pas ? Le champ de force ne peut pas empêcher une intrusion ! Une fois des creatures/humains ou des creatures/karmans installées dans la base, il sera presque impossible des déloger ! En outre, le mode automatique risque de se mettre en marche, avec les conséquences que vous imaginez !
Warriors, répondez-moi !

Aux abris ! : La forteresse fournit un abri solide aux combattants. Les tests de tir indirect sont des échecs automatiques si leur trajectoire passe par un mur ; le projectile se perd sans causer de dégâts. En outre, un combattant doté de « Rocket jump » ne peut traverser un mur.

Avantage stratégique : Chaque semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut désigner un secteur de n'importe quel front pendant la planification. Si une mission est jouée dans ce secteur, il peut y effectuer deux frappes d'artillerie même s'il ne participe pas à la mission. Ces frappes d'artillerie sont déclenchées juste avant qu'une unité ne soit activée. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

PHASE 1 : PASSER LE CHAMP DE FORCE

/analyse_système
>champ de force opérationnel.
Attente d'instruction.....

/message_système
Aucune instruction reçue. Compte à rebours initialisé.
1814400 avant passage en mode automatique.
1814399 avant passage en mode automatique.
1814398 avant passage en mode automatique.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler le bunker : 5 PV

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2 à 4 joueurs. Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

Champ de force : Une compagnie qui contrôle le bunker peut activer ou désactiver le champ de force lors de la phase de contrôle. Lorsque le champ de force est actif, les unités ne peuvent tirer que sur les cibles situées sur la même dalle qu'elles. Il suffit qu'une unité ait un seul combattant présent sur une dalle pour prétendre s'y trouver.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 30 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 30 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : LE JOUR OÙ ÉLYSÉE S'ARRÊTA DE TOURNER

>4 avant passage en mode automatique
>3 avant passage en mode automatique
>2 avant passage en mode automatique
>1 avant passage en mode automatique
/MODE AUTOMATIQUE
/envoi_instructions
>arrêt du champ de force.
>démarrage des systèmes d'astromorphose.
/analyse_système
>tout système opérationnels.
>astromorphose :
INITIALISEE.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Cette mission peut être jouée à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence Therians, est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient la pyramide au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes, elles doivent en contrôler des points stratégiques.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies dans ce secteur, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section.

Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Avoir des combattants dans le bunker : 4 PV
- Détruire uniquement le bunker karman : 20 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Règles spéciales

Champ de force : Une compagnie qui contrôle le bunker peut activer ou désactiver le champ de force lors de la phase de contrôle. Lorsque le champ de force est actif, les unités ne peuvent tirer que sur les cibles situées sur la même dalle qu'elles. Il suffit qu'une unité ait un seul combattant présent sur une dalle pour prétendre s'y trouver.

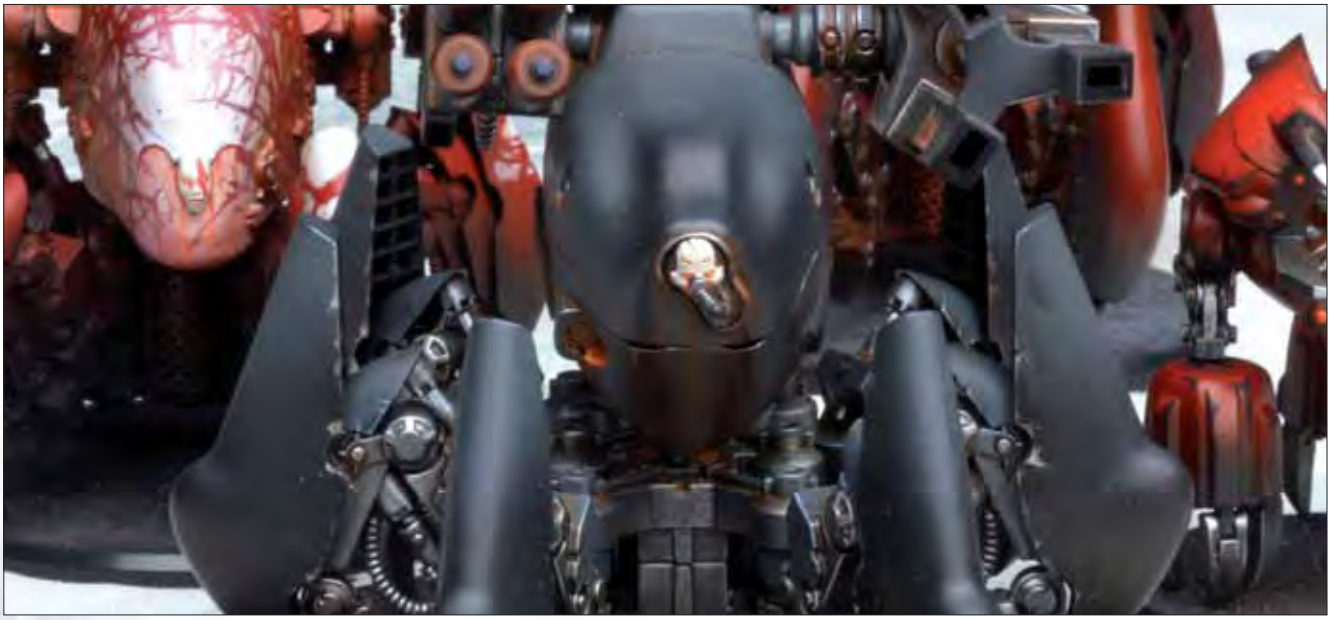
Contrôler les machines de l'apocalypse : Le champ de force empêche les machines de l'apocalypse de fonctionner lorsqu'il est activé. La compagnie qui dispose de combattants dans le bunker alors que le champ de force est activé ne gagne pas les PV de l'objectif primaire.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

Un joueur therian victorieux et qui contrôle ce secteur peut, à chaque semaine, de ne pas utiliser l'avantage stratégique de la forteresse restaurée. Il gagne alors 10 PV pendant qu'Élysée commence son astromorphose. Le joueur therian peut choisir cette option plusieurs fois, lors de semaines successives : l'astromorphose prend du temps !



OPERATION : FROSTBITE

> Emerald mounts

Les Karmans ont installé dans les Emerald Mounts un havre de paix et de sérénité où ils vivent, ou plutôt vivaient, en harmonie avec la nature. Le site est en effet idéalement placé pour servir de base aux différentes armées qui s'affrontent sur la planète de glace. Les installations karmanes sont accueillantes et feraient d'excellentes garnisons. Peu importe la présence de primates ou le cadre de vie paisible des Karmans ; ces monts ont un rôle à jouer dans la guerre !

L'astroport du Tarmac est la plus ancienne installation des Karmans dans la région. C'est de là que sont partis les aéronefs d'exploration au début de la colonisation karmane. La construction de Cité Sérénité accompagna la croissance de la population de la planète. Les sages karmans durent bientôt trouver un endroit reculé pour y méditer en paix et c'est ainsi que la voie qui mène au mont Sérénité fut ouverte. Galvanisés par ces succès, les Karmans balisèrent les grottes du Doute, un passage naturel qui reste aujourd'hui l'une des merveilles de la nature d'Élysée. Il était désormais possible de rallier le mont Élysée, la plus haute montagne de la planète.

Enfin, les Karmans érigèrent un poste d'observation au pied du massif lorsque la guerre avec le Red Blok débuta, pour surveiller les mouvements ennemis. Ce poste est toujours en place et constituera probablement une des batailles importantes de ce front.

CITÉ SÉRÉNITÉ

Objectifs primaires

- Capturer Karl : 10 PV *
- Évacuer Karl : 10 PV

* : Une seule fois pas compagnie ; si une unité dirigée par mentor Freezer capture Karmen, sa compagnie gagne 15 PV au lieu de 10.

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Règles spéciales

L'escorte : Une unité composée de Karl et quatre fantassins karmans de rang 2 est disposée sur le champ de bataille avant le premier tour de jeu. Karl en est le leader. Cette unité ne peut entreprendre aucune action.

Karl : Son profil est indiqué dans l'encart ci-contre. Karmen bénéficie de la règle de répartition des dégâts des héros (cf. *Règles du jeu*, p. 77).

Capturer Karl : Karl peut être capturé à condition que les autres membres de son unité aient été éliminés. Il suffit alors de le contrôler comme n'importe quel objectif. Karl rejoint immédiatement une des unités qui le contrôle et est placé en formation avec celle-ci. Il bénéficie de la règle des héros sur la répartition des dégâts (cf. *Règles du jeu*, p. 77) et des mêmes avantages de déplacement que l'unité qui le contrôle.

Évacuer Karl : Karl peut être évacuée de deux manières.

« Quel calme, quelle paix. Sérénité porte bien son nom. C'est vraiment l'endroit idéal pour passer des vacances en toute tranquillité.. »

– Karl, AT-43

Environnement urbain : Cette mission n'utilise pas les règles de climat. Il fait bon vivre, par ici !

Avantage stratégique : Les unités du joueur qui contrôle Cité Sérénité survivent aux missions effectuées sur le front des Emerald Mounts si au moins un de leurs membres a survécu. Cet avantage s'applique également au terme de la mission qui a permis au joueur de prendre le contrôle de Cité Sérénité.

PHASE 1 : V.I.P.

« Évacuer ? Avec tout ces malheureux qui arrivent quotidiennement à l'hôpital de Sérénité ? Il n'en est pas question, et peu importe ma prétendue "importance stratégique". On a besoin de moi ici et maintenant ! »

– Karl

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient la ville au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent capturer Karl.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. Chaque attaquant dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

• Il est amené au contact d'une zone d'accès contrôlée par la compagnie qui le contrôle. La compagnie remporte la bataille et la partie s'achève ;

• Lors de la phase de contrôle de chaque tour à partir du troisième, l'un des joueurs jette un dé, à condition que Karl soit sur l'une des deux dalles enneigées. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de tours joués, la partie s'achève par l'évacuation de Karl par ses propres moyens et la mission est un match nul.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsque Karl est évacuée. La victoire revient à la compagnie qui l'a évacué. Dans tous les autres cas, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : B.T.P.

« Il y a plus d'une manière d'atteindre la parfaite sérénité. La plus rapide est encore un coup de laser en pleine tête. »

– Guru Lucius

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

• Contrôler une dalle de bâtiments (une dalle qui n'est pas issue du set fourni avec ***Operation : Frostbite***) : 2 PV

Objectifs secondaires

• Capturer un container : 100 PR
• Contrôler un container : 150 PR
• Capturer un gisement : 50 PR
• Contrôler un gisement : 100 PR
• Capturer un nanogénérateur : 50 PR
• Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

Règles spéciales

L'escorte : Cette fois, les Karmans se battent pour leur cité ! L'unité de Karl est considérée comme en état d'alerte permanent : elle fait feu sur toutes les unités qui se sont déplacées et sur lesquelles elle dispose d'une ligne de vue, y compris si cela lui permet de faire feu plusieurs fois par tour. L'unité de Karl ne perd pas son état d'alerte à la fin d'un tir.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 3

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

LES GROTTES DU DOUTE

« La zone stratégique la plus importante de ce secteur est là, juste sous mon doigt. C'est l'interrupteur qui commande toutes les lumières dans ces grottes. »

– Guru Lucius

Environnement souterrain : Les grottes sont trop profondes pour que l'artillerie puisse y être utilisée. En outre, cette mission n'utilise pas les règles de climat.

Éboulement : Un tunnel peut s'effondrer à chaque fois qu'une arme est utilisée dans les grottes du Doute. Jetez deux dés à chaque fois qu'un test de tir est effectué :

: Le tunnel s'effondre sur l'unité prise pour cible par le tir. Chacun de ses membres subit un test de dégât (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité qui tire.

: Le tunnel s'effondre près de l'unité qui tire. Chacun de ses membres subit un test de dégât (4/1). Les pertes sont retirées par ordre de proximité avec le leader de l'unité prise pour cible par le tir.

Aux abris ! : Les grottes du doute fournissent un abri aux combattants. Les tests de tir indirect sont des échecs automatiques si leur trajectoire passe par un mur ; le projectile se perd sans causer de dégâts. En outre, un combattant doté de « Rocket jump » ne peut traverser un mur.

Avantage stratégique : Les combattants du joueur ignorent les effets de la capacité « Camouflage » lorsqu'ils se battent dans les grottes du Doute.

PHASE 1 : À TÂTONS

« T'es un grand garçon, n'est-ce pas ? T'as pas peur du noir, quand même ? »

– Un sergeant star trooper.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler un accès : 5 PV

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR*
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE

« Traverser un réseau de grottes en train de s'effondrer, dans le noir complet, avec un tas de gorilles géants surarmés aux fesses… Tout ça pour atteindre une montagne gelée où personne ne peut vivre. Super. Comment j'ai pu être assez couillon pour m'engager ? »

– Un star trooper.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Consolider un point : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR*
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* : Attaquant uniquement

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Règles spéciales

Consolider un point d'affaissement : Whisky, X-Ray, Yoke et Zebra sont des points d'affaissement où se produisent de dangereux éboulements. Les joueurs peuvent consolider ces points en contrôlant les points d'affaissement avec une unité comprenant un artificier ou un combattant doté de la capacité « Levage ».

Éboulement : Un éboulement se produit à chaque phase de contrôle et sur chaque dalle contenant un point d'affaissement non-consolidé. Tous les combattants d'infanterie situés même partiellement sur la dalle sont jetés à terre (cf. *Règles du jeu*).

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

Les grottes du Doute s'effondrent si, à la fin d'une partie, aucun joueur n'a accumulé de PV. Toutes les compagnies impliquées sont détruites et ce secteur devient infranchissable. Personne ne peut y entrer.

MONT ELYSÉE

« Mayday ! Mayday ! Notre porte-container a heurté une mine spatiale, probablement theriane. On a réussi l'entrée en atmosphère mais y'a une montagne en face de nous et le vaisseau ne répond plus. Je crois que c'est le mont Élysée, on va se l'emplafonner. Y'a quelqu'un sur cette fréquence ? Mayday ! Mayday ! Notre porte-container… »

– Dernier message du Porte-container
UNMS Bell's Dream

Pics rocheux : Les dalles manquantes représentent des pics rocheux. Ils ne peuvent pas être franchis et bloquent les lignes de vue. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump » peuvent les traverser mais pas s'arrêter dessus.

Naufrage : Les joueurs installent un second champ de bataille : les deux dalles qui représentent l'épave du vaisseau écrasé. Les accès nommés « Épave : Accès A » et « Épave : Accès B » permettent d'entrer ou de sortir du vaisseau écrasé et donc de passer du champ de bataille principal(le mont Élysée) au champ de bataille secondaire (l'épave). Ils sont utilisés comme des zones d'accès neutre pendant la mission. Ils peuvent être utilisés comme zone d'accès par un joueur défenseur, plutôt que d'utiliser les zones de déploiement LZA et LZB.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle mont Élysée peut effectuer un transfert gratuit à chaque semaine, sur n'importe quel front. Le cas échéant, ce transfert s'ajoute à celui auquel il a déjà droit.

PHASE 1 : PIC DE VIOLENCE

— Par le Karma universel ! Qu'est-ce que c'est que ça ?

— Un porte-container des U.N.A. Il s'est écrasé il y a dix jours.

— Pauvre montagne… La guerre est en train de défigurer notre planète !

– Deux Karmans, contemplant le site du crash
du UNMS Bell's Dream

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler l'accès A de l'épave : 5 PV
- Contrôler l'accès B de l'épave : 5 PV

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 5

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le mont au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent contrôler les points stratégiques.

Le défenseur se déploie, au choix, dans la LZA ou la LZB. Chaque attaquant choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge : celle venant des grottes du Doute, la zone d'accès A de l'épave ou la zone d'accès B de l'épave. Un des attaquants peut aussi choisir de se déployer dans la zone de déploiement que le défenseur n'a pas choisie.

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 P.R.*
- Contrôler un gisement : 100 P.R.
- Capturer un nanogénérateur : 50 P.R.*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 P.R.

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : GARE EN DESSOUS !

— Guru, le porte-container contient encore un grand nombre de containers. Si nous pouvions accéder aux ordinateurs de bord et au manifeste de chargement…

— Vu notre karma depuis le début de cette guerre, soyez sûr que nous ne sommes pas les seuls à avoir cette idée.

– Mentor Freezer et guru Lucius

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler Yoke : 5 PV
- Contrôler Zebra : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 3

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le mont au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent contrôler les points stratégiques.

Le défenseur se déploie, au choix, dans la LZA ou la LZB. Les attaquant peuvent entre par la zone d'accès venant des grottes du Doute ou se déployer dans la zone de déploiement que le défenseur n'a pas choisie. Ils choisissent par ordre croissant d'âge.

MONT SÉRÉNITÉ

« Par le Karma ! Que c'est haut ! Et quelle vue ! »

– Un Karman

Perturbations temporelles : Le joueur jette un dé à chaque fois qu'il active une unité, avant tout test de Moral ou dépense de PC.

Sur un ou , l'unité n'est pas activée et sa carte est placée après la suivante dans la séquence d'activation. L'unité suivante est activée sans que le dé soit jeté.

Tout autre résultat sur le dé n'a aucun effet.

Avantage stratégique : Les compagnies du joueur qui contrôle ce secteur bénéficient, sur ce front, de la capacité « Nerfs d'acier ». Les combattants dotés de Nerfs d'acier n'ont jamais à effectuer de tests de Moral.

PHASE 1 : RETOUR À LA SÉRÉNITÉ

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le secteur au début de la mission. L'autre compagnie est attaquante.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. L'attaquant entre par la zone d'accès.

« Le temps est une illusion et ici, les illusions tombent. Seuls les esprits les plus forts peuvent affronter la fin du temps. »

– Sage Lhabron, du monastère de Mont Sérénité

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler Yoke : 5 PV
- Contrôler Zebra : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer le bunker : 100 PR *
- Contrôler le bunker : 150 PR
- Capturer un container : 100 PR *
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR *
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : BAD KARMA

« Ce sont autels les génèrent qui perturbations les temporelles ! détruire les faut Il !»

– Lieutenant G. Epstone, tentant de communiquer avec ses hommes malgré les bizarreries temporelles du mont Sérénité

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Détruire un autel : 5 PV

Objectifs secondaires

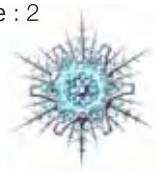
- Capturer un container : 100 PR *
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR *
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Détruire un autel : Les autels sont des éléments de décor destructibles. Les perturbations temporelles les dotent de la capacité « Camouflage ». Si la portée des tirs qui la prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est également vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

- Taille : 2
- Protection : 11
- Points de Structure : 2



Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la partie s'achève sur un match nul.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le secteur au début de la mission. L'autre compagnie est attaquante.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. L'attaquant entre par la zone d'accès.

POSTE D'OBSERVATION

« Savoir, c'est vaincre. Mes yeux et les senseurs de ce poste d'observation sont des armes plus mortelles que tous nos canons. »

– Guru Lucius

« Aux abris ! » : Les bâtiments du poste d'observation tiennent encore debout et fournissent un abri aux combattants. Les tests de tir indirect sont des échecs automatiques si leur trajectoire passe par un mur ; le projectile se perd sans causer de dégâts. En outre, un combattant doté de « Rocket jump » ne peut pas traverser un mur.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle le poste d'observation effectue ses déplacements en dernier lors de la planification de la semaine sur le front des Emerald Mounts.

PHASE 1 : GUERRE ÉLECTRONIQUE

— Comment ces foutus Karmans font-ils pour toujours savoir où on est ?
— Lève la tête.

– Deux steel troopers à l'assaut du poste d'observation.

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Les joueurs sont invités à matérialiser les objectifs primaires à l'aide de nanogénérateurs.

Objectifs primaires

- Utiliser les senseurs : 10 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR*
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Utiliser les senseurs : Pour effectuer cette opération, le joueur doit contrôler l'objectif Zebra et avoir un overseer, un mécano ou un spécialiste de la guerre électronique au contact du nanogénérateur.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le secteur au début de la mission. L'autre compagnie est attaquante.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. L'attaquant entre par la zone d'accès.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le poste. Si aucun joueur ne le contrôle, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : S.A.V.

— Qu'est-ce qu'ils fichent, là-haut, dans le poste d'observation ? Ils sont devenus aveugles ou quoi ?

— Ne critique pas nos frères. Les senseurs marchent moins bien quand on tire dessus à l'assault rifle.

– Deux Karmans anonymes

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Réparer un composant : Voir les règles spéciales.

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR*
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR*
- Contrôler un gisement : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Réparer un composant : Un composant peut être réparé par une unité qui le contrôle et qui a placé un mécano, un spécialiste de la guerre électronique ou un overseer à son contact. Un marqueur est placé dans le poste de contrôle Zebra.

Le joueur qui contrôle Zebra gagne immédiatement les 5 PV. Si personne ne contrôle Zebra, les PV sont laissés sur place jusqu'à leur acquisition par le prochain joueur qui contrôle Zebra.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle Zebra l'emporte. Si aucun des joueurs ne contrôle Zebra, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient le secteur au début de la mission. L'autre compagnie est attaquante.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement centrale. L'attaquant entre par la zone d'accès.

L'ASTROPORT DU TARMAC

« Bienvenue sur Élysée. La température extérieure est de -15° C et la piste sur laquelle nous allons atterrir est actuellement sous un feu soutenu d'armes légères. Nous vous recommandons de sortir rapidement et de progresser à couvert. Que le Karma soit avec vous ! »

– Entendu à la descente d'une navette de transport karmane

La tour de contrôle : La tour de contrôle comprend un rez-de-chaussée et un étage. Ce dernier est représenté par une dalle superposée à celle représentant le rez-de-chaussée, posée sur quatre containers disposés verticalement (cf. plan). Des combattants d'infanterie peuvent changer d'étage au début ou à la fin de leur déplacement. Les compagnies du joueur qui contrôle ce secteur bénéficient, sur ce front, de la capacité « Nerfs d'acier ». Les combattants dotés de Nerfs d'acier n'ont jamais à effectuer de tests de Moral. Si au moins un combattant se trouve sur l'escalier du rez-de-chaussée, son unité peut être placée sur la zone « escalier » de l'étage, et vice-versa. Ce mouvement fait partie du déplacement de l'unité. Des combattants situés à l'étage peuvent tirer et se faire tirer dessus selon les règles habituelles. Les lignes de vue et les portées sont vérifiées depuis la position réelle des figurines. Il est possible d'atteindre l'étage en utilisant la capacité « Rocket jump », mais celle-ci ne permet pas de traverser les murs du rez-de-chaussée ou de l'étage de la tour de contrôle.

La tour de contrôle est sécurisée : Elle ne peut pas être sabotée.

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle l'astroport du Tarmac peut effectuer un largage gratuit par semaine sur le front des Emerald Mounts. Le cas échéant, ce largage s'ajoute à ceux qu'il peut déjà faire à chaque semaine.

PHASE 1 : LA TOUR DE CONTRÔLE NE RÉPOND PLUS

— On doit avoir une belle vue du haut de cette tour, non ? Et quel genre de bazar ça risque de semer dans leur trafic aérien !

— Vous avez raison, lieutenant. J'en conclus que votre compagnie est volontaire pour prendre cette tour de contrôle.

– Lieutenant G. Epstone, au Capitaine H. Newton

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 4

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. Toutes les compagnies sont attaquantes. Chaque joueur choisit une zone d'accès par ordre croissant d'âge.

Objectifs primaires

- Contrôler la tour de contrôle : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR *
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* : Attaquant uniquement.

Règles spéciales

Cette mission se déroule de **nuit**.

Contrôler la tour de contrôle : Contrôler l'objectif Zebra permet de s'emparer de la tour de contrôle. Seuls les combattants situés à l'étage de la tour comptent pour le contrôle de cet objectif.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

PHASE 2 : FOIRE AUX AVIONS

« Si j'avais su qu'un jour je piquerais des navettes de transport spatial ! Bin mince alors, c'est les copains sur Ava qui vont en baver de jalousie ! »

– Un star trooper issu d'une unité disciplinaire

Forces en présence

Les joueurs utilisent les compagnies qui se sont déplacées ici ou qui s'y trouvent déjà. Si un joueur dispose de plusieurs compagnies, il fusionne celles-ci pour le temps de la mission. Cette nouvelle compagnie peut ne pas respecter les limitations d'officiers et le schéma de section. Si les deux compagnies appartiennent à des factions différentes, l'une d'entre elles n'est pas déployée, au choix du joueur qui les contrôle.

Positions tactiques

Voir le plan.

DÉPLOIEMENT RAPIDE

Nombre de joueurs : 2 à 5

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie, de préférence karmane, est désignée comme défenseur et tient l'astroport du Tarmac au début de la mission. Les autres compagnies sont attaquantes et doivent prendre le contrôle des hangars.

Le défenseur se déploie dans la zone de déploiement. Chaque attaquant dispose d'une zone d'accès choisie par ordre croissant d'âge.

Objectifs primaires

- Contrôler Victor : 5 PV
- Contrôler Whisky : 5 PV
- Contrôler X-Ray : 5 PV
- Contrôler Zebra : 5 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR *
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un gisement : 50 PR
- Contrôler un gisement : 100 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* : Attaquant uniquement

Règles spéciales

Décollage immédiat : Un joueur qui contrôle un hangar peut renoncer aux PV qu'il rapporte pour faire décoller des aéronefs. S'il choisit cette option, il gagne 250 PR et le hangar désigné ne rapporte plus de PV jusqu'à la fin de la partie.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si aucun des joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui contrôle le plus d'objectifs primaires. Si aucun joueur n'en contrôle plus que les autres, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. Si sa compagnie est la seule sur le champ de bataille, il gagne automatiquement ce maximum.

L'EXPÉRIENCE

Au cours de l'Operation Frostbite, les soldats les plus méritants sont réaffectés à des unités combattantes pour les faire bénéficier de leur expérience du combat. Au fil des affrontements, chaque camp apprend à connaître ses adversaires et le terrain sur lequel il se bat. Ces évolutions sont représentées par les règles d'expérience.

Lors du débriefing de chaque mission, chaque joueur dispose d'un bonus d'expérience par tranche de 10 PV gagnés.

Chaque bonus est attribué à une unité présente sur le champ de bataille au moment du cessez-le-feu et survivant à la mission. Si les joueurs se souviennent d'une action héroïque de cette unité, le bonus attribué correspond à cet exploit (voir plus bas). Sinon, les bonus d'expérience sont numérotés de 1 à 6 : il suffit de jeter un dé et d'attribuer le bonus correspondant. Une unité ne peut pas recevoir deux fois le même bonus. Le dé est relancé jusqu'à ce qu'il indique un bonus dont ne dispose pas l'unité. Une unité peut avoir plusieurs bonus d'expérience différents, mais n'en reçoit toujours qu'un seul par mission. Les bonus excédentaires sont perdus.

Une unité comprenant un héros peut recevoir une médaille si celui-ci n'a pas été éliminé ou si son élimination ne la force pas à effectuer un test de moral (cf. *Règles du jeu*, p. 74).

Lors d'une mission impliquant des unités expérimentées, chaque joueur doit les identifier et préciser les bonus dont elles disposent. Tant que cette unité survit à la mission, elle conserve ses bonus pour la partie suivante. C'est le cas même si de nouveaux combattants lui sont affectés ou que sa composition est changée par le biais des points de Logistique. On considère que les nouvelles recrues bénéficient des enseignements des vétérans.

Les bonus des Therians sont des optimisations, ceux des autres armées des décorations. Ils sont décrits selon le même format :

- Un premier paragraphe décrit le sens de ce bonus dans *AT-43* ;
- Le paragraphe « Exploit » indique quel fait d'armes donne droit à ce bonus. Il peut avoir été accompli au cours de n'importe quel tour de la mission ;
- Le paragraphe « Effet » expose les effets de jeu de ce bonus.

DÉCORATIONS U.N.

Les décorations militaires sont bien plus que de simples récompenses. Elles symbolisent aux yeux des soldats un idéal de bravoure que tout White Stars cherche à atteindre. Elles réconfortent ceux qui sont ébranlés par la guerre et donnent aux autres la force de se dépasser au combat. Les décorations occupent une place si importante dans l'esprit des White Stars que les soldats n'hésitent pas à inventer toutes sortes de décorations officieuses pour se féliciter entre eux de survivre à l'enfer de la guerre.

White Stars medal of honor

La White Stars Medal of Honor est l'une des plus prestigieuses décorations des U.N.A. Les unités qui la reçoivent se sont montrées particulièrement héroïques au combat et ont démontré toute l'ampleur de leur attachement aux valeurs des U.N.A.

Exploit : L'unité a subi des pertes, mais a survécu à la mission.

Effet : L'unité peut relancer chaque test de Moral une fois de plus.

White Stars Distinguished Service Medal

La White Stars Distinghuised Service Medal récompense les unités disciplinés et les leaders-nés. Les unités qui la reçoivent sont capables de répondre aux ordres même dans les pires conditions et les officiers sont fiers de commander de tels soldats.

Exploit : L'unité a adopté plusieurs attitudes de combat au cours d'un tour.

Effet : L'unité génère 1 PC de plus lors de chaque phase tactique.

White Stars Marksmanship Medal

Les décorations White Stars ne récompensent pas seulement la bravoure, mais aussi les prouesses martiales. La White Stars Marksmanship Medal est l'une des décorations les plus gratifiantes pour les soldats des U.N.A., car les armes à distance sont le fer de lance de la guerre moderne. Les unités qui la reçoivent sont particulièrement meurtrières sur le champ de bataille.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de tir.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de tir, une fois par tour.

Big Gun Medal

La capacité à infliger de lourds dégâts à l'ennemi est une qualité très prisée chez les soldats, même si elle engendre parfois des dommages collatéraux regrettables. Les explosions provoquées par les soldats sont souvent le sujet d'histoires drôles une fois de retour à la base. La Big Gun Medal est une décoration officieuse qui récompense les soldats les plus dévastateurs…ou maladroits !

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de dégâts.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de dégâts causé par un tir, une fois par tour.

Blood Star Medal

Le combat rapproché est l'une des formes les plus dangereuses d'engagement dans la guerre moderne. À cette distance, toutes les armes deviennent mortelles, et le combat au corps à corps met les nerfs à rude épreuve. Créée lors de l'Opération Sycamore, la Blood Star Medal récompense les unités qui ne faiblissent pas face à l'ennemi.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de combat.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de combat, une fois par tour.

Daredevil special

La guerre impose parfois de prendre des risques complètement inconsidérés. Plutôt que se prendre pour des héros, les soldats « risque-tout » préfèrent en rire une fois la bataille achevée. Ces anecdotes, tour à tour émouvantes et cocasses, ont donné lieu à la création

de la récompense officieuse « Dardevil special » qui récompense ces soldats qui n'ont pas peur de courir au milieu des explosions.

Exploit : L'unité est à 10 cm ou moins d'une zone d'accès adverse à la fin de la mission.

Effet : L'unité peut tirer une salve lorsqu'elle effectue un déplacement rapide.

OPTIMISATIONS THERIANES

Les schémas de construction des divers systèmes de combat therians ont été éprouvés par des siècles de guerre et de simulation. Toutefois, chaque overseer apprécie d'y apporter ses propres modifications. Surtout, chaque engagement therian se fait sous des contraintes différentes ; un mécanisme parfaitement adapté à une bataille peut être inefficace sur un autre théâtre d'opérations. Ainsi, les overseers effectuent également des optimisations à titre de test, au gré des performances obtenues par leurs systèmes de combat.

Masque de mort

Les membres de l'unité reçoivent une apparence différente du modèle standard. Certains golgoths sont peints en rouge et les masques des golems présentent des attitudes bizarres ou effrayantes. Au combat, ces modifications se révèlent dévastatrices pour le moral de l'ennemi.

Exploit : L'unité a provoqué un test de Moral de l'adversaire.

Effet : Lorsque l'unité engage une unité adverse, cette dernière doit effectuer un test de Moral.

Éditeur d'instructions

Un nouveau logiciel est chargé dans les circuits des nanotransmetteurs intégrés de l'unité. Il permet aux systèmes de combat de gérer simultanément plus d'instructions et de les classer rapidement par ordre de priorité.

Exploit : L'unité a adopté plusieurs attitudes de combat au cours d'un tour.

Effet : L'unité génère 1 PC de plus lors de chaque phase tactique.

Assistant de tir 2.0

Les circuits des ordinateurs de tir sont remplacés par des modèles plus performants. Le temps de réponse est amélioré, ainsi que la finesse des mouvements exécutés par les périphériques du système de combat.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de tir.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de tir, une fois par tour.

Assistant de pénétration 2.0

Les armes de l'unité sont équipées d'éjecteurs de nanomunitions perce-blindage. À défaut de constituer une arme autonome, celles-ci permettent de fragiliser suffisamment le blindage adverse pour augmenter les probabilités d'infliger des dégâts.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de dégâts.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de dégâts causé par un tir, une fois par tour.

Assistant de combat amélioré

De nouveaux enchaînements sont programmés dans les logiciels de gestion de combat rapproché des systèmes de combat de l'unité. Grâce à ces tactiques inédites de corps à corps, l'unité est en mesure d'effectuer des attaques bien plus dévastatrices.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de combat.

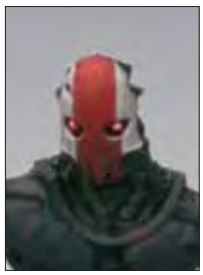
Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de combat, une fois par tour.

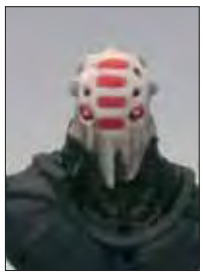
Stabilisateurs de visée

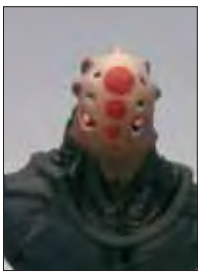
Les protocoles de tir de l'unité sont modifiés, et les périphériques d'armement sont équipés de gyrostabilisateurs. Ces modifications permettent aux systèmes de combat de faire feu tout en se déplaçant à grande vitesse.

Exploit : L'unité est à 10 cm ou moins d'une zone d'accès adverse à la fin de la mission.

Effet : L'unité peut tirer une salve lorsqu'elle effectue un déplacement rapide.







DÉCORATIONS KARMANES

Les décorations karmanes sont moins des distinctions militaires que des marques de respect pour la sagesse et la perspicacité dont a pu faire une preuve un Karman au combat. Plutôt que de baliser une carrière militaire, elles jalonnent un parcours initiatique, chacune d'entre elles rapprochant celui qui les porte de l'éveil.

Courage indestructible

La quête du Karma, tout comme la guerre, réclame de ceux qui s'y engagent un moral à toute épreuve. Les Karmans font preuve d'une vaillance particulière reçoivent Courage indestructible, le symbole de ceux qui ne reculent devant aucun défi !

Exploit : L'unité a subi des pertes, mais a survécu à la mission.

Effet : L'unité peut relancer chaque test de Moral une fois de plus.

Discipline Rayonnante

La rigueur est une qualité essentielle du sage et du guerrier. Les ordres des supérieurs sont aussi importants aux yeux des Karmans que les enseignements de leur philosophie. Ceux d'entre eux qui sont capables de garder leur sang-froid et leur tête quand tous les autres les perdent reçoivent en récompense Discipline Rayonnante.

Exploit : L'unité a adopté plusieurs attitudes de combat au cours d'un tour.

Effet : L'unité génère 1 PC de plus lors de chaque phase tactique.

Vigilance indéfectible

Pour les Karmans, il est impossible d'atteindre l'éveil sans être à l'écoute de son environnement et de ceux qui y vivent. En mission, cela signifie qu'il faut toujours se tenir prêt au combat, et surtout, ne jamais rater sa cible. Ceux qui sont capables de cette exactitude reçoivent Vigilance indéfectible.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de tir.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de tir, une fois par tour.

Colère juste

Les peuples qui côtoient les Karmans comprennent souvent mal comment ceux-ci marient l'engagement martial et l'éveil philosophique. Pour les Karmans, cependant, les deux sont intimement liés ; la colère et la fureur dont sont capables les guerriers leur apparaît comme une saine valeur morale si elle sert une juste cause. Lorsqu'un guerrier fait preuve d'une telle colère, il reçoit Colère juste.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de dégâts.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de dégâts causé par un tir, une fois par tour.

Résolution inflexible

Les dernières étapes de la voie karmique sont comme les derniers instants d'un assaut : éprouvants. Le combat au corps à corps, tout comme les dernières années de la vie d'un sage, mettent à l'épreuve les nerfs et l'endurance des Karmans. Pour triompher de cette épreuve, il faut une résolution inflexible.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de combat.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de combat, une fois par tour.

Intrépidité salvatrice

Atteindre l'éveil est un acte de foi. Pour franchir ce saut quantique, il faut être intrépide, tout comme lorsqu'il faut passer à l'assaut d'une position ennemie. Les Karmans qui sont prêts à tout perdre, à tout oublier, à tout abandonner pour atteindre leur but reçoivent Intrépidité salvatrice, symbole de leur courage et de leur détachement.

Exploit : L'unité est à 10 cm ou moins d'une zone d'accès adverse à la fin de la mission.

Effet : L'unité peut tirer une salve lorsqu'elle effectue un déplacement rapide.

DÉCORATIONS RED BLOK

Les décorations militaires du Red Blok sont un objet de fierté pour ceux qui les portent et pour leur famille. Elles symbolisent l'abnégation, le courage et la vaillance des soldats collectivistes au champ d'honneur.

Le cœur des patriotes

Les soldats du Red Blok défient la mort au nom des idéaux collectivistes. Ceux qui surmontent l'horreur et la peur reçoivent, en témoignage de leur courage, le Cœur des patriotes. La population du Red Blok prend particulièrement soin des héros qui l'arborent.

Exploit : L'unité a subi des pertes, mais a survécu à la mission.

Effet : L'unité peut relancer chaque test de Moral une fois de plus.

Le marteau de la révolution

Les officiers du Red Blok voient toujours d'un bon œil les soldats qui arborent le Marteau de la Révolution. Ils savent qu'ils peuvent compter sur eux pour obéir et faire preuve d'initiative si les circonstances l'exigent. Porter cette médaille est de bon augure pour ceux qui souhaitent faire carrière dans l'armée.

Exploit : L'unité a adopté plusieurs attitudes de combat au cours d'un tour.

Effet : L'unité génère 1 PC de plus lors de chaque phase tactique.

L'œil d'aigle

Les armes du Red Blok brillent par leur robustesse plus que par leur précision. Aussi, lorsqu'un soldat s'illustre par son habileté au tir, il fait l'objet de l'admiration de ses camarades et de ses supérieurs. Il reçoit alors le surnom d'œil d'aigle et une médaille qui lui assure de toujours avoir une bonne place à table.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de tir.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de tir, une fois par tour.

La Faux d'Hadès

La Faux d'Hadès décore ceux qui s'illustrent par les pertes infligées à l'ennemi. Ces soldats en qui brûle la flamme de la détermination et de la revanche ont la réputation de n'avoir aucune pitié. Les soldats d'Hadès ont pour habitude de se transmettre cette médaille de père en fils, ou d'instructeur à élève.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de dégâts.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de dégâts causé par un tir, une fois par tour.

Le Loup Rouge

Le loup rouge des forêts de Frontline est un prédateur redoutable. Recevoir la médaille à son effigie, c'est entrer dans une prestigieuse confrérie. Ses membres se saluent sur le champ de bataille, se vouent un respect sincère quel que soit leur grade et organisent parfois des duels d'honneur au corps à corps. Les spetsnatz en particulier prennent souvent de gros risques afin de l'obtenir.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un « 6 » sur un test de combat.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de combat, une fois par tour.

Les Ailes d'Acier

Le Red Blok n'existerait pas sans les individus, courages et intrépides, qui se sont sacrifiés pour chasser les U.N.A. La médaille des Ailes d'Acier récompense les soldats qui, comme eux, ne reculent devant rien pour débusquer l'ennemi jusque dans sa tanière.

Exploit : L'unité est à 10 cm ou moins d'une zone d'accès adverse à la fin de la mission.

Effet : L'unité peut tirer une salve lorsqu'elle effectue un déplacement rapide.

RÈGLES OPTIONNELLES

Si vous n'êtes pas très familier de l'ensemble des règles d'*AT-43* déjà parue, peut-être devriez-vous ne pas utiliser celles de cette annexe.

LES CAPRICES DU CLIMAT

Élysée n'est pas une planète comme les autres. Son environnement et son terrain créent des circonstances particulières auxquelles les différentes armées ont dû adapter leur matériel. Les soldats s'adaptent eux aussi et accumulent les décorations au fil des missions.

Note : *Les circonstances peuvent déplacer les combattants malgré eux. Lorsqu'un combattant doit être déplacé et que ce déplacement lui fait rencontrer un obstacle, il s'arrête au pied de l'obstacle. Si ce déplacement doit le faire sortir du champ de bataille, il s'arrête aux limites de celui-ci. S'il rencontre un autre combattant, il s'arrête à son contact ; ce contact ne déclenche pas de combat – mais les deux combattants sont bien engagés s'ils peuvent l'être.*

Le tableau ci-contre simule les hasards du climat susceptibles d'influencer une mission. Avant de déployer les compagnies, jetez deux dés et sommez-les, puis reportez-vous au résultat dans la table ci-dessous.

LES CAPRICES DU CLIMAT

2d6	Phase 1	Phase 2
2	Beau temps	Beau temps
3	Brouillard	Brouillard
4-5	Dégel	Dégel
6-8	Rien à signaler	Temps de chien
9-10	Temps de chien	Vague de froid
11	Vague de froid	Tempête
12	Tempête	Blizzard

Effets de jeu

Beau temps : L'air est pur comme du cristal. La portée des tirs est diminuée de 1.

Blizzard : La bataille est impossible dans ces conditions ! Les deux compagnies restent sur place. Lors de la prochaine semaine, elles pourront soit livrer le combat, soit quitter le secteur pour un autre, par un accès qu'elles contrôlent.

Brouillard : Un brouillard tenace se lève. La portée des tirs est augmentée de 1.

Dégel : Le sol se transforme est une bouillie de neige fondue et de gadoue. Impossible d'effectuer un déplacement rapide.

Tempête : Les vents hurlants rendent les déplacements hasardeux. Au début de chaque tour, chaque joueur désigne une unité appartenant à l'adversaire à sa gauche. Cette unité est déplacée de 5 cm dans une direction aléatoire déterminée à l'aide du gabarit de dispersion.

Temps de chien : La pluie ou la neige interdisent de tracer des lignes de vue au-delà de la portée 3.

Vague de froid : Une unité qui ne se déplace pas est détruite. On gèle sur pied, ici !

Outre les problèmes posés par les conditions météorologiques, certaines missions peuvent se dérouler de **nuit**. Dans ce cas, toutes les unités bénéficient de la capacité « Camouflage ». Si la portée des tirs qui les prennent pour cible est supérieure ou égale à 2, les tests de tir sont automatiquement des échecs. Cette distance est également vérifiée pour les armes à tir verrouillé.

Pendant l'Opération : Frostbite

La première colonne du tableau est utilisée lors de la phase 1 de l'Opération : Frostbite mais peut aussi simuler n'importe quel environnement climatique.

La deuxième colonne ne concerne que la phase 2 de l'Opération : Frostbite et est aussi adaptée pour des affrontements hivernaux.

MEDTEC

Un nouvel acteur de la guerre est apparu lorsque la campagne d'Elysée a débuté : MedTec, entreprise interstellaire originaire des U.N.A. et filiale d'ONI Technology.

Cette entreprise vend au plus offrant le meilleur des ressources médicales de tous les belligérants. Tout ce qui peut préserver l'existence d'un combattant est à disposition : nanotechnologie thériane, traitement de clonage expérimental du Red Blok, technique de relaxation karmane, etc. Il suffit simplement de payer, en argent pour ceux qui connaissent ce concept, plus souvent en ressources de toutes sortes.

MedTec n'est pas une puissance neutre et les différents camps ne se gênent pas pour tirer sur les containers médicaux que l'ennemi utilise. Les infirmières et médecins de cette société sont d'ailleurs somptueusement rétribués pour les risques qu'ils prennent.

Les états-majors de chaque camp en sont réduits aux hypothèses lorsqu'ils évoquent les accords qui peuvent lier MedTec à leurs adversaires. Les U.N.A. et les Karmans ont un intérêt immédiat : ONI Tech dispose à la fois des techniques de clonage collectivistes et d'une partie des facilités technologiques therianes. Ni le Red Blok ni les Therians, cependant, n'avaient de raison d'accepter un accord. Celui-ci ne leur était pas spécialement favorable et mettait à disposition de leurs ennemis certains de leurs avantages technologiques.

La vérité est un secret bien gardé par tous ceux qui sont concernés : les Therians comme le Red Blok ont accepté de coopérer lorsque ONI leur a révélé qu'elle a récupéré quelques échantillons d'un virus mortel sur Élysée et qu'elle a mis un antivirus au point.

RÈGLE SPÉCIALE : DÉPLOIEMENT D'UNE ÉQUIPE MÉDICALE

MedTec, jalouse de ses secrets technologiques, s'est assuré que ni son personnel ni son matériel ne puissent être capturés.

Le container de l'unité MedTec constitue un objectif secondaire qui ne rapporte aucun point de victoire ou de renfort.

Lorsqu'une équipe médicale de MedTec entre en jeu, le container et deux murets hauts (Taille 2) sont parachutés à la fin du mouvement de l'unité, hors du contact de toute autre figurine. Ils sont déployés de manière à ce que l'unité les contrôle. Si la zone de déploiement ne permet d'installer un container, l'unité de MedTec reste en réserve. Il est en revanche possible de ne pas déployer les murets si le champ de bataille ne s'y prête pas ou si le joueur ne le souhaite pas.

En outre, l'unité de MedTec doit toujours participer au contrôle de son container. Lorsque ce n'est plus le cas, les figurines et les éléments de décor déployés avec cette unité sont retirés du jeu.

TACTIQUE

Membres d'une unité désarmée, les MedTec ne sont pas là pour détruire l'ennemi. En revanche, ils ont le potentiel pour faire durer les troupes qu'ils accompagnent. Avec trois medic de mieux et un hôpital de campagne capable de faire revenir d'entre les morts n'importe quelle perte, vos unités d'infanterie acquièrent une durée de vie qui fiche une sérieuse épine dans le pied de votre ennemi. La violence n'est pas la seule manière de remporter une guerre : quelquefois, un sparadrap bien placé est aussi efficace que n'importe quel laser rifle.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Une unité de MedTec peut être recrutée comme choix d'infanterie de rang 2 par n'importe quelle compagnie, quelle que soit son origine. L'assistance médicale MedTec est adaptée à toutes les armées, y compris les Cogs ou les Therians.

MedTec unit

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 25 P.A.
(1) 3 MedTec dont : 3 spécialistes		

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.
Effectif : 3.
Équipement standard : Hôpital de campagne.
Équipement optionnel : Aucun.
Armes spéciales : Aucune.
Spécialistes : Medic.
Officier : Aucun.

Équipement

Hôpital de campagne : L'hôpital de campagne dispose de la capacité « Urgences ». Son usage est déclaré une fois par tour pendant l'activation d'une unité amie au contact de l'hôpital de campagne : un fantassin de l'unité revient en jeu.

Spécialistes

Medic : Les deux infirmières et le medic disposent de la capacité « Premiers secours ». Chacun d'entre eux peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité ou d'une unité à son contact au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.