

# AT-44 LIVRE D'ARMÉE KARMAN

*V18-Copyright © 2011 Azoxystrobin*

## Composition d'une compagnie

Pour une bataille le joueur dispose d'un nombre d'étoiles déterminé par le scénario ou d'un commun accord avec son adversaire.

Ce total sert pour 'acheter' les troupes pour composer sa compagnie.

Il n'est pas autorisé à dépasser ce total, ne serait-ce que d'une étoile.

Le schéma de peloton universel indique les unités disponibles, on ne peut pas commencer un nouveau peloton tant que le précédent n'est pas entièrement rempli.

## Schéma de peloton universel

- 1) Infanterie (rang 1)!
- 2) Infanterie (rang 1 ou 2)!
- 3) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 6) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

Les deux premières lignes, notés avec « ! », sont obligatoires et doivent être choisies avant tout autre.

Au lieu de créer une compagnie basée sur le schéma de peloton universel, les joueurs peuvent choisir une compagnie thématique qui suivra le schéma de peloton d'une sous faction.

## Unités

Une unité peut être prise en effectif minimale, ou effectif maximal.

## Officiers

Les grades des officiers Karmans sont:

Officier	Grade	AUT	PC	Coût en étoiles
Mentor	0	3	1	-
Guide	1	4	2	1
Guru	2	5	3	1
Vénérable	3	6	5	2
Saint	4	7	7	3

Chaque compagnie doit inclure au moins un officier, dont le plus gradé sera le commandant de la compagnie.

Le grade maximal du commandant dépend de la taille de la compagnie, selon le tableau suivant :

Taille de la compagnie en étoiles	Grade maximal du commandant
0 à 19	1 (Guide)
20 à 39	2 (Guru)
40 à 59	3 (Vénérable)
60 ou plus	4 (Saint)

Une compagnie peut inclure un commandant de grade maximal.

Une compagnie peut inclure des officiers de grade inférieur, mais il ne peut pas y avoir plus d'officiers de grade supérieurs qu'il n'y ait de grade inférieurs.

Une compagnie n'est jamais limitée dans le nombre d'officiers de grade 0.

### Exemple

Le nombre d'officiers de Grade 3 ne peut pas dépasser le nombre d'officiers de Grade 2, qui eux ne peuvent pas être plus nombreux que les officiers de grade 1.

Les héros sont toujours des officiers de grade 1 ou supérieur.

Les officiers de grade 0 font partie d'une unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif.

Les officiers de grade 0 sont intégrés dans des unités, ils ne peuvent pas quitter leur unité à aucun moment.

Ils sont soumis aux règles du jeu comme des combattants ordinaires.

### Commandant

Le commandant sera l'officier le plus gradé qui participe activement à la bataille. (Sa carte est dans le talon du joueur)

Lorsque la carte de l'officier le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors l'officier avec le grade le plus élevé qui participe activement à la bataille devient commandant.

Le commandant n'est remplacé que lors du prochain tour, lorsque les séquences d'activation sont composées par les joueurs.

### Meneurs

Chaque unité comprend un meneur, qui doit être facilement reconnaissable, le meneur ne sert que de point de référence pour mesurer les distances.

## Spécialistes

Les spécialistes sont des combattants avec un armement différent ou une compétence particulière.

Leur simple présence permet d'utiliser leur spécialité, dès qu'ils sont éliminés, l'unité n'aura plus accès à leur spécialité.

## SOUS FACTIONS

Les factions ne sont pas des ensembles parfaitement unies contre un adversaire commun, chaque faction est divisée, avec des dissidents, des courants politiques et/ou militaires, qui dans l'ensemble ont un même but, mais tiennent leurs propres agendas.

Un joueur n'est pas obligé de créer une compagnie selon le schéma de peloton universel, mais peut créer une compagnie appartenant à une sous faction en utilisant le schéma de peloton spécifique à celle ci. Lorsqu'un joueur crée une compagnie appartenant à une sous faction, tous les pelotons de la compagnie doivent suivre le même schéma de peloton.

Chaque sous faction a un avantage et un inconvénient qui reflètent la philosophie de guerre de la sous faction. L'avantage et l'inconvénient seront obligatoirement appliqués à l'ensemble de la compagnie.

Il existe actuellement 3 sous factions pour la plupart des factions, et quatre pour les Cogs, d'autres deviendront disponibles avec les extensions de AT-44.

### Avantages et Inconvénients

Les avantages et inconvénients représentent la philosophie de guerre de la sous faction, leurs aptitudes spécifiques et leurs contraintes particuliers au sein de leur propre faction.

Le premier avantage (et inconvénient) est le schéma de peloton en lui-même ; certains unités sont disponibles en plus ou moins grand nombre qu'avec le schéma de peloton universel.

### Héros liées

Les héros dans les army books ont des affinités avec certains sous factions.

Un joueur n'est pas limité dans le choix de ces héros dans un peloton universel, par contre dans une compagnie de sous faction seul le héros liée est disponible.

Les joueurs peuvent aussi fabriquer leurs propres héros liées à des sous factions spécifiques avec le hero creation kit.

## LIBRA

*Guide, protège, et juge.*

*Préfère la nature – donc surtout infanterie*

- 1) Infanterie (rang 1) !
- 2) Infanterie (rang 1) !
- 3) Infanterie (rang 3)
- 4) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 6) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 2)
- 7) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 2)

**Avantage :** Spécialistes (Les unités d'infanterie peuvent remplacer un combattant standard par un spécialiste supplémentaire. Seulement un spécialiste qui est normalement disponible)

**Inconvénient :** Désobéissants (Chaque attitude de combat coûte 2PC)

**Héros lié :** Vénérable Cornélius

# NOVA

*Texte*

- 1) Infanterie (rang 1) !
- 2) Infanterie (rang 2) !
- 3) Véhicule (rang 3)
- 4) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 5) Véhicule (rang 1)
- 6) Véhicule (rang 2)
- 7) Véhicule (rang 3)

**Avantage :** Automates (La première attitude de combat utilisé par une unité lors de son activation ne coûte aucun PC)

**Inconvénient :** Commandants hésitants (La compagnie ne peut pas miser des PC lors de la phase d'autorité)

**Héros lié :** Saint Anuman

# FLUX

*Texte*

- 1) Infanterie (rang 3) !
- 2) Infanterie (rang 2 ou 3) !
- 3) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 4) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 5) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 6) Véhicule (rang 2 ou 3)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

**Avantage :** Disponible / Véhicules (Les véhicules Karmans coûtent 1 étoile de moins que d'habitude lors de la création de compagnie)

**Inconvénient :** Séquence aléatoire (Lorsque les joueurs préparent leurs séquences d'activation pour le tour suivant, le joueur doit mélanger ses cartes de manière aléatoire)

**Héros lié :** Guide Freezer



## HEROS

Les héros sont des officiers hauts gradés qui ont souvent des équipements ou des compétences spéciales.

Chaque héros est une unité en soi, mais il peut rejoindre d'autres unités.

Une unité ne peut contenir qu'un seul héros.

Les héros ne subissent de dégâts que lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible.

- 1) Un héros seul peut être spécifiquement pris pour cible.
- 2) Un héros dans une unité d'infanterie ne peut pas être pris pour cible par des tirs, mais pourrait être pris pour cible en mêlée s'il est au contact avec les assaillants.
- 3) Un héros dans un véhicule peut être pris pour cible comme tout autre véhicule.

La plupart des héros doivent rester avec leur unité assignée pendant toute la partie et peuvent rejoindre une autre unité que lorsque son unité d'origine est retirée du jeu. Certains héros peuvent changer d'unité librement pendant la partie.

Un héros qui se retrouve seul (parce que son unité a été détruite) sera activé par la carte de l'unité qu'il avait rejointe. A la phase d'entretien la carte d'unité sera retirée de la séquence d'activation, et la carte du héros seul sera rajoutée à la séquence.

Si le héros entre en contact avec une unité compatible (même désorganisée ou engagée) il rejoint automatiquement l'unité à la fin de son l'activation.

Lorsqu'un héros rejoint une unité, sa carte est retirée de la séquence d'activation; le héros sera activé en même temps que l'unité qu'il accompagne. (Oui, cela implique qu'une gestion astucieuse de la séquence d'activation peut permettre à un héros de s'activer deux fois par tour).

## Étoiles de héros

Le coût d'un héros en étoiles est son coût pour lui seul, sans son éventuel véhicule.

Un héros d'infanterie ne prend pas une place dans un schéma de section, mais doit accompagner une unité d'infanterie au début de la partie.

Si le héros peut piloter un véhicule, alors le véhicule doit être payé séparément, et prendra une place dans le schéma de section.

## Exemple

Saint Anuman peut piloter son Buggy personnel "Jindo-Un" – Anuman coûte 2 étoiles seul, Jindo-Un est un Jungle buggy donc coûte 9 étoiles de plus. Jindo-Un prendra une place de blindé rang 2 dans le schéma de section.

## Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence *Nerfs d'acier*,

Les héros qui accompagnent une unité rajoutent leur grade en bonus à la caractéristique de moral de l'unité.

Les héros seuls n'ont pas la compétence *Contrôle*.

Tous les héros suivent les règles spéciales spécifiques à leur faction (Guerrier karmique, Bouclier Cog, Routines Therians etc.)

Les héros qui pilotent un blindé ont la compétence *Pilote héroïque*.

Les joueurs peuvent utiliser les héros suivants ou créer leurs propres héros en utilisant l'extension AT44 « hero creation kit »

## Guide Freezer

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
1	4	2	-

Guide Freezer doit être déployé seul, il ne se joindra à aucune unité.

**Guide Freezer** est équipé de deux Super J-grips.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
18	-	7	7	1

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Super J-grip	8	1/1	-	10/1	Jammer, Mêlée
Super J-grip	8	1/1	-	10/1	Jammer, Mêlée

## Compétences

**Solitaire**

**Camouflage**

**Drop troops**

**Rocket jump**

## Notes

Les Super J-grips endommagent tout ce qui a des points de structure sur un 2+, plutôt que de comparer la PEN de l'arme à l'ARM de la cible.

## Guru Lucius

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
2	5	3	+2

Guru Lucius peut mener une unité d'Anakongas, ou il peut piloter son buggy personnel "Diamonds"

**Guru Lucius** est équipé de deux drum guns et un jump pack.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
18	-	6	6	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Drum gun	3	4/1	-	8/1	
Drum gun	3	4/1	-	8/1	

### Compétences

**Camouflage** : Lucius et son unité d'Anakongas ont la compétence *Camouflage*.

**Drop troops**

**Rocket jump**

**Diamonds** est un Thunder buggy avec deux drum cannons vers l'avant et deux ZZ-guns vers l'arrière.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
25	-	14	6	7

Location	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	4	1 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ – gun	6	2/1	-	15/1	
ZZ – gun	6	2/1	-	15/1	
Drum cannon	6	3/1	-	9/1	
Drum cannon	6	3/1	-	9/1	

### Compétences

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans

**Bricoleurs**: Si un buggy n'utilise aucun de ses armes pendant son activation il gagne la compétence *Mécanicien*.

## Vénérable Cornélius

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
3	6	5	+3

Vénérable Cornélius peut mener une unité de Wendigos.

**Vénérable Cornélius** est équipé de deux ZZ – rifles.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
18	-	7	7	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ – rifle	4	4/0	-	6/1	
ZZ – rifle	4	4/0	-	6/1	

### Compétences

**Concentration de feu** : Cornélius et son unité gagnent la compétence *Concentration* (ils peuvent relancer leurs tests de dégâts)

### Contre mesures

## Saint Anuman

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
4	7	7	+4

Saint Anuman peut mener tout unité d'infanterie Karman de rang 1 ou 2.

Saint Anuman peut piloter son buggy personnel "Jindo-Un"

**Saint Anuman** est équipé du « Nova jammer ».

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
18	-	6	6	3

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nova jammer	4	1/0	-	2+/1	Jammer

## Compétences

### Héros mobile

**File moi les clés** : Peut prendre le contrôle de tout véhicule

### Mécanicien

**Jindo-Un** est un Jungle buggy avec deux ZZ - guns vers l'avant et deux ZZ - guns vers l'arrière.

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
25	-	14	6	8

Location	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	2	4	1 chacun

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	

## Compétences

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans

**Bricoleurs**: Si un buggy n'utilise aucun de ses armes pendant son activation il gagne la compétence *mécanicien*.

# REGLES SPECIALES KARMANS

## **Courage inébranlable**

Les Karmans sont des guerriers philosophes, ils ont une connaissance profonde de l'art de la guerre. Ce sont également des gorilles guerriers de 3m de haut, on ne les fait pas fuir aisément.

Au niveau du Moral, toutes les unités Karmans sont considérées comme des rangs 3, c'est-à-dire leur effectif critique est à 1 seul combattant.

## **Guerriers Karmiques**

L'application des principes Karmiques fait que toutes les unités Karmans bénéficient de la règle « guerrier Karmique »

Une fois par partie, toute unité Karman peut relancer tous les dés, ou faire relancer les dés pour toute chose qui les concerne directement.

(Tests de tir (que ce soit eux qui tirent, ou des adversaires qui les tirent dessus), test de dégâts (données ou reçues), sauvegardes de couverts (la leur, ou celle des adversaires), déviation des armes à tir indirect, localisation des impacts etc.)

Guerrier Karmique est utilisé une fois que tous les dés sont lancés.

N'oubliez pas de placer un marqueur sur les unités ayant dépensé leur Karma.

## **Véhicules volants**

Peuvent s'orienter dans la direction et à se mettre à la hauteur de tige voulu pendant leur activation (sous réserve d'avoir une propulsion fonctionnelle).

Ces véhicules ont la compétence *Rocket jump*, ils ignorent les figurines et les décors lors de leur déplacement, et n'ont jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain »

Un véhicule volant qui perd sa propulsion s'écrase immédiatement sur place, sans pouvoir changer d'orientation, et subit un point de dégât supplémentaire dans le châssis.

Ces véhicules peuvent suivre les ordres comme les « autres véhicules » (pas de « à couvert », ni « genou à terre »)

Ils peuvent faire des écrasements et bénéficier des couverts comme tout véhicule, chaque arme à un arc de tir restreint à 90° vers la direction qu'il fait face.

## ARMURIE

<b>Armes standard</b>	<b>PRE</b>	<b>TIRS</b>	<b>AIRE</b>	<b>PEN</b>	<b>Spécial</b>
Drum pistol	2	6/0	-	5/1	
ZZ - rifle	4	4/0	-	6/1	
Jungle rifle	4	3/1	-	5/1	
Power grip	6	1/1	-	10/1	Mêlée
Grenades	2	1/0	1	5/1	Tir indirect
<b>Armes d'appui</b>	<b>PRE</b>	<b>TIRS</b>	<b>AIRE</b>	<b>PEN</b>	<b>Spécial</b>
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Drum gun	3	4/1	-	8/1	
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	
Sniper gun	8	2/1	-	9/1	Sniper
Grenade launcher	3	2/0	3	5/1	Tir indirect
Missile launcher	3+	2/0	-	13/2	Tir verrouillé
Mighty Jammer	6	2/0	-	2+1	Jammer
Mighty ZZ – gun	6	3/1	-	15/1	
Mighty Mortar	4	2/0	4	7/1	Tir indirect
Mighty Flamer	25cm	1/0	4	9/1	Projection
Mighty Drum gun	5	4/1	-	9/1	
<b>Armes Lourdes</b>	<b>PRE</b>	<b>TIRS</b>	<b>AIRE</b>	<b>PEN</b>	<b>Spécial</b>
King ZZ – gun	7	4/1	-	17/1	



# ANAKONGAS

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	4	0	1	4
Exceptionnel	6	2	1	5

Les Anakongas sont menés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1).

Les Anakongas sont équipés d'un Drum pistol et un Power grip chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Flamers ou de Drum guns.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Jump packs.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	8	6	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Drum pistol	2	6/0	-	5/1	
Power grip	6	1/1	-	10/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Drum gun	3	4/1	-	8/1	

## Compétences

**Contrôle** : Cette unité peut capturer des objectifs.

**Jump packs** : Confèrent la compétence *Rocket jump* à l'unité.

**Drop troops** : peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

## Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

**Mécanicien** (compétence *Mécanicien*) ou **Medic** (compétence *Medic*)

# KAPTARS

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	4	0	1	4
Exceptionnel	6	2	1	5

Les Kaptars sont menés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **Kaptars** sont équipés d'un ZZ - rifle et un Power grip chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de ZZ - guns, soit de Sniper guns.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	8	6	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ - rifle	4	4/0	-	6/1	
Power grip	6	1/1	-	10/1	Mêlée
Grenades	2	1/0	1	5/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ - gun	6	2/1	-	15/1	
Sniper gun	8	2/1	-	9/1	Sniper

## Compétences

**Contrôle** : Cette unité peut capturer des objectifs.

## Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

**Mécanicien** (compétence *Mécanicien*) ou **Medic** (compétence *Medic*)

# WENDIGOS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	4	0	1	5
Exceptionnel	6	2	1	6

Les Wendigos sont menés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **Wendigos** sont équipés de deux ZZ – rifles chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Grenade launchers, soit de Drum guns.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de Grenades.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	9	7	7

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
ZZ - rifle	5	4/0	-	6/1	
ZZ - rifle	5	4/0	-	6/1	
Grenades	2	1/0	1	5/1	Tir indirect
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Drum gun	4	4/1	-	8/1	
Grenade launcher	4	2/0	4	5/1	Tir indirect

## Compétences

**Contrôle** : Cette unité peut capturer des objectifs.

## Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

**Mécanicien** (compétence *Mécanicien*) ou **Medic** (compétence *Medic*)

## YETIS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	4	0	1	5
Exceptionnel	6	2	1	6

Les Yetis sont menés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **Yetis** sont équipés d'un Jungle rifle et un power grip chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Missile launchers soit de Flamers.

Tous les combattants de l'unité sont équipés de vision infrarouge, et de Jump packs.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	9	7	7

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Jungle rifle	5	3/1	-	5/1	
Power grip	6	1/1	-	10/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Missile launcher	3+	2/0	-	13/2	Tir verrouillé
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	

### Compétences

**Contrôle** : Cette unité peut capturer des objectifs.

**Drop troops** : peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

**Vision Infrarouge** : Confèrent la compétence *Détection* à l'unité. (+1 en PRE (déjà inscrit dans le profil), et annule la compétence *Camouflage* à partir de portée 4 au lieu de 2).

**Jump packs** : Confèrent la compétence *Rocket jump* à l'unité.

### Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard ou en effectif exceptionnel.

**Mécanicien** (compétence *Mécanicien*) ou **Medic** (compétence *Medic*)

## K-ARMOUR

Infanterie Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	2	0	0	4

Les K-Armour sont menés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **K-Warrior** sont équipés de 2 Mighty Mortars et de deux power grips.

Les **K-Fighter** sont équipés de 2 Mighty Jammers et de deux power grips.

Les **K-Shooter** sont équipés de 1 Mighty ZZ – gun et de deux power grips.

Les **K-Burner** sont équipés de 2 Mighty flamers et de deux power grips.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	10	11	7

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mighty Jammer	6	2/0	-	2+1	Jammer
Mighty ZZ – gun	6	3/1	-	15/1	
Mighty Mortar	4	2/0	4	7/1	Tir indirect
Mighty Flamer	25cm	1/0	4	9/1	Projection
Power grip	6	1/1	-	10/1	Mêlée
Coup puissant	6	1/1	-	20/2	Mêlée

### Compétences

**Contrôle** : Cette unité peut capturer des objectifs.

**Stabilité** : Les unités de K-Armour ne peuvent jamais être mises à terre.

**Levage** : Les K-Armour ont la compétence levage.

**Coup puissant** : Lors de son activation, chaque K-armor peut faire une seule attaque en mêlée avec coup puissant, au lieu d'attaquer avec chaque Power grip séparément.

## TRIKES

Blindé (Véhicule volant) Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Minimal	1	0	0	4
Standard	2	0	0	8
Exceptionnel	3	0	0	12

Les unités de trikes sont menées par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **Dirt trike** sont équipées de deux Mighty Drum guns vers l'avant

Les **Easy trike** sont équipées de deux Mighty Jammers vers l'avant

Les **Jungle trikes** sont équipées de deux ZZ – guns vers l'avant (+1 étoile par trike)

Tous les membres d'une unité doivent avoir la même configuration d'armement.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	9	12	7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	2	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mighty Jammer	6	2/0	-	2+/1	Jammer
Mighty Drum gun	5	4/1	-	9/1	
ZZ – gun	6	2/1	-	15/1	

### Compétences

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans

**Accélération** : Les Trikes peuvent doubler leur déplacement supplémentaire lors d'un déplacement rapide (MOU +20cm au lieu de MOU +10cm)

## BUGGIES

Blindé (Véhicule volant) Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	7

Les Buggies sont pilotés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Le **Jungle buggy** est équipée de deux ZZ – guns vers l'avant, et deux ZZ – guns vers l'arrière. (+1 étoile)

Le **King buggy** est équipé de deux ZZ – guns vers l'avant, et deux Flamers vers l'arrière.

Le **Thunder buggy** est équipé de deux Mighty Drum guns vers l'avant, et deux ZZ – guns vers l'arrière.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	10	14	7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	4	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mighty Drum gun	5	4/1	-	9/1	
ZZ – gun	6	2/1	-	15/1	
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	

### Compétences

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans

**Bricoleurs**: Si un buggy n'utilise aucun de ses armes pendant son activation il gagne la compétence *mécanicien*.

## DIRT KONGAROO TRANSPORT

Blindé (Véhicule volant) Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	7

Les Kongaroos sont pilotés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **Dirt Kongaroo** sont équipés de deux Mighty Drum guns vers l'avant.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	10	14	7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	4	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mighty Drum gun	5	4/1	-	9/1	
Mighty Drum gun	5	4/1	-	9/1	

### Compétences

**Transport** : Un Dirt Kongaroo peut transporter une unité d'infanterie.

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans.



# KING MAMMOTH

Blindé (Véhicule volant) Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	12

Les King mammoth sont pilotés par un Mentor (AUT : 3, PC : 1)

Les **King Mammoth** sont équipés de quatre flammers vers l'arrière, et un King ZZ – gun vers l'avant.

MOU	MOR	ARM	Déf
25	12	16	7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	3	5	1 par flamer, 3 pour le ZZ gun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
King ZZ – gun	7	4/1	-	17/1	Arc avant
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Arc arrière
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Arc arrière
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Arc arrière
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Arc arrière

## Compétences

**Véhicule volant** : Voir règles spéciales Karmans.

**Bricoleurs**: Si le King mammoth n'utilise aucun de ses armes pendant son activation il gagne la compétence *mécanicien*.

## COMPETENCES

### **Accélération**

Peut doubler son déplacement supplémentaire lors d'une course (+12cm pour l'infanterie et +20cm pour les blindés).

### **Artificier**

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut automatiquement infliger un point de dégât à son contact (décor, blindé ou infanterie).

Un muret ou un container sont automatiquement détruits par les charges d'un artificier.

### **Camouflage**

Les combattants dotés de la compétence Camouflage ne peuvent pas être pris pour cible à portée 2 ou plus, de plus ils ne bloquent pas les lignes de vue.

Une unité pourra tirer sur une unité camouflée si son meneur est entre 0 et 20 cm du meneur camouflé.

### **Concentration**

Une arme dotée de cette compétence peut relancer les tests de dégâts.

### **Contre mesures**

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie doté de la compétence Contre mesures annule l'effet d'une compétence Brouillage et d'une compétence Parasitage de votre adversaire.

### **Contrôle**

Cette unité peut contrôler des objectifs. Quasiment toutes les unités d'infanterie ont cette compétence.

### **Coup puissant**

Un combattant avec plusieurs armes de mêlée peut les remplacer par une seule attaque de mêlée Coup puissant, qui sera noté dans son profil.

### **Détection**

+1 en précision avec armes de tir et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4.

Avec détection on peut voir les unités avec camouflage jusqu'à 40cm

## **Drop troops**

Les combattants peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table comme renforts.

## **Espionnage**

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence Espionnage vous permet de regarder une carte n'importe où dans la séquence d'activation de l'adversaire. Les cartes sont ensuite remises à leur place.

En version sans cartes, chaque instance d'espionnage permet, une fois par tour, au joueur de connaître l'unité suivant qui sera activée par son adversaire.

## **Jammer**

Inflige des dégâts sur les véhicules (et certaines structures) sur un résultat fixe.

L'infanterie peut subir des impacts de jammer, mais ne subit pas de dégâts.

Les véhicules détruits par Jammer ne sont plus retirés immédiatement du jeu, mais restent en place jusqu'à la prochaine phase d'entretien. Ils sont considérés comme détruits quand même, donc ne pourront pas s'activer normalement.

Avant la phase d'entretien ils peuvent être remis en service par la compétence Mécanicien ou un héros doté de l'option File moi les clefs au niveau adéquat.

Que ce soit un héros ou la compétence mécanicien, tous les dégâts de Jammer de la dernière salve sont automatiquement annulés. (Il est toujours possible de continuer à tirer sur un véhicule détruit, pour être certain que personne ne puisse le ramener en jeu)

La compétence Artificier permet, au contraire, de retirer immédiatement un véhicule en attente du jeu.

## **Levage**

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut déplacer un élément de décor en son contact, l'obstacle doit finir toujours en contact.

Les collines et les terrains impassables ne peuvent pas être levées, les zones de terrain non plus, mais les obstacles placés sur une zone de terrain le peuvent.

L'obstacle levé ne peut pas traverser d'autres éléments du terrain, mais peut traverser les combattants. Chaque combattant touché par l'obstacle subit un impact de PEN égal à la RES de l'obstacle.

Les combattants survivants doivent être placés aussi près de leur position d'origine que possible, sans briser la cohérence de l'unité.

**Medic**

Seules les unités d'infanterie peuvent bénéficier de cette compétence. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par l'unité de 1 point.

**Mécanicien**

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée (donc dernière chose de son activation) un mécanicien peut rétablir un PS à un véhicule en contact.

**Nerfs d'acier**

Une unité avec cette compétence réussit tout test de moral qu'elle serait amenée à faire.

**Pilote héroïque**

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : Lorsqu'un véhicule est détruit, le héros n'est pas retiré du jeu, mais sa figurine à pied doit être placée dans un rayon de 10cm de l'épave.

Le joueur peut dépenser 1 PC pour activer le siège éjectable (ou toute autre mécanisme de survie) et peut placer le héros n'importe où sur la table, tant qu'il ne se retrouve pas en contact avec des unités adverses.

Le siège éjectable ne fonctionne que dans un véhicule de même faction que le héros.

Sa carte d'unité sera mise dans la séquence d'activation dès le tour suivant. Il constitue une unité à lui seul.

**Rocket jump**

Cette compétence permet d'ignorer les effets du terrain lors du mouvement de l'unité. L'unité n'a jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain ». L'unité peut aussi se déplacer à la verticale, mais pas plus haut que le déplacement maximal du combattant. Un combattant doit toujours pouvoir poser son socle correctement à la fin de son activation.

**Sniper**

Pour utiliser cette compétence le combattant doit rester immobile lors de son activation, ses tirs ignorent les couverts et ignorent les figurines interposées dans les couloirs de feu.

**Stabilité**

Un combattant avec la compétence Stabilité ne peut jamais être Mis à terre.

**Tir verrouillé**

Ne peut toucher que les blindés ou les décors dotés de points de structure (PS). Ne permet pas de tirer en état d'alerte. Ces tirs ignorent les couverts, et les couloirs de feu, et touchent toujours sur un résultat fixe, noté à la place de la PRE de l'arme.

## **Transport**

Certains blindés ont une capacité de transport, la quantité et la rang des combattants transportables seront notées dans la description du blindé.

Un blindé doté de cette compétence ne peut transporter que des unités entières (il ne peut pas prendre une partie des combattants d'une unité et laisser les autres) :

Une unité peut embarquer une fois par tour, dans un transport allié vide. Le meneur de l'unité doit être en contact avec l'engin à la fin de son activation ;

Une unité peut débarquer une fois par tour, lors de leur activation, les combattants sont placés en contact avec l'engin, et peuvent agir normalement.

Le transport ne pourra pas faire un déplacement rapide (course) lors de son activation si une unité embarque ou débarque.

Toute unité transportée sera immédiatement et irrémédiablement détruite si le blindé qui les transporte est détruit.

**RESUME**

<b>Nom</b>	<b>Type</b>	<b>Rang</b>	<b>Etoiles effectif min</b>	<b>Etoiles effectif max</b>
Anakongas	Infanterie	1	4	5
Kaptars	Infanterie	1	4	5
Wendigos	Infanterie	2	5	6
Yetis	Infanterie	2	5	6
K-armour	Infanterie	3	4	-
Trike	Véhicule : volant	1	4	-
Buggy	Véhicule : volant	2	7	-
Dirt Kongaroo	Véhicule : volant	3	7	-
King Mammoth	Véhicule : volant	3	12	-