

# AT-44 LIVRE D'ARMÉE THERIAN

*AT44v18 ; 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 officiers Therians sont appelés Overseers, leurs grades sont:

Overseer	Grade	AUT	PC	Coût en étoiles
Alpha	0	2	2	-
Delta	1	3	3	1
Omicron	2	4	4	1
Sigma	3	5	6	2
Omega	4	6	8	3

Chaque compagnie doit inclure au moins un overseer, 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 (Delta)
20 à 39	2 (Omicron)
40 à 59	3 (Sigma)
60 ou plus	4 (Omega)

Une compagnie peut inclure un commandant de grade maximal.

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

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

### Exemple

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

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

Les overseers 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 le overseer le plus gradé qui participe activement à la bataille. (Sa carte est dans le talon du joueur)

Lorsque la carte de le overseer le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors le overseer 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.

Les meneurs d'unité Therians sont dotés de relais et ne nécessitent pas la dépense d'un point de commandement pour être activés.

## 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.

## WARRIORS

*Le but des Warriors est de combattre. Ils n'ont que peu à faire des plans des autres Therians, ils ne vivent que pour faire la guerre. Se mettre en danger de mort est leur seule façon de se sentir vivants.*

*Les autres sous factions Therians se servent des Warriors pour avancer leurs propres intrigues. Cela ne dérange pas les Warriors, qui sont toujours disponibles pour une bonne bataille.*

*Cependant les Warriors se rendent bien compte de ce qui se passe autour d'eux, et détournent les intrigues politiciennes à leurs propres fins.*

*Les Warriors auront tendance à informer leurs adversaires de leur arrivé, et vont même jusqu'à saboter les machines de therianisation implantés sur des mondes pour qu'ils soient obligés de faire la guerre.*

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

**Avantage :** Disponible / Infanterie rang 2 (les unités d'infanterie rang 2 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 :** Atis Astarte

## CYPHER

*Les Cypher sont ceux qui s'occupent des machines qui s'occupent des therians.*

*Sous faction basée sur les véhicules.*

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

**Avantage :** Visée amélioré (Les véhicules peuvent faire un déplacement rapide et tirer dans une même activation)

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

**Héros lié :** Omega Urash

## WEBSTRIDER

*Les Webstriders sont plus à l'aise dans le EMI grid que dans la réalité, ils recherchent l'apparition d'entités virtuelles autonomes, l'étape suivant dans l'évolution des therians.*

*Les Webstriders auront tendance à utiliser un maximum de goliaths, les machines les plus abouties mais qui n'ont pas une conscience propre. Apparemment le combat pourrait les réveiller.*

*Sous faction élite.*

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

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

**Inconvénient :** Pillage (Vos unités ramassent une étoile de moins par objectif)

**Héros lié :** Sigma Tiamat



## HEROS

Les héros sont des overseers 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

Babylon Zero est la forme blindé de Nina zéro – Nina zéro coûte 2 étoiles, Babylon zero est un Incubus golgoth alors coûte 8 étoiles en plus. Babylon zero 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 »

## Delta Atis Astarte

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
1	3	3	-

Overseer Delta Atis Astarte doit mener une unité de Grim golems.

Delta Atis Astarte est équipée de 2 reaper blades.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
18	-	6	6	1

Armes	PRÉ	TIRS	AIRÉ	PEN	Spécial
Reaper blade	8	1/1	-	8/1	Mêlée
Reaper blade	8	1/1	-	8/1	Mêlée
Power strike	8	1/1	-	16/1	Mêlée

## Compétences

### Camouflage

**Teleportation/Atis:** Routine unique d'Atis Astarte. Pour 2 PC Atis et son unité peuvent se téléporter. La Téléportation est un déplacement rapide, qui permet à Atis et son unité de se déplacer au double de leur MOU (donc 36cm) et d'ignorer tous les obstacles.

## Omicron Nina Zero

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
2	4	4	-

Overseer Nina zero en format infanterie doit mener une unité de Bane goliaths.

Overseer Nina zero en format véhicule est un Incubus golgoth (Marcheur de combat rang 2) (doit être payé séparément)

Omicron Nina zero est un Bane goliath avec 2 nucleus guns.

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
18	-	10	6	2

Armes	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	

### Compétences

**Agent double**

**Contre mesure**

**Stabilité**

Babylon zero est un assault golgoth avec 2 nucleus cannons

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
25	-	14	6	7 + 2

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

Armes	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper

### Compétences

**Agent double**

**Contre mesures**

## Sigma Tiamat

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
3	5	6	-

Overseer Sigma Tiamat peut mener toute unité de recon golgoths ou se déployer seule.

Sigma Tiamat est un marcheur de combat, elle est équipée de 3 grim scythes.

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
30	-	14	7	6

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

Armes	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grim scythe	8	2/1	-	14/1	Mêlée
Grim scythe	8	2/1	-	14/1	Mêlée
Grim scythe	8	2/1	-	14/1	Mêlée

### Compétences

**Piratage de corps** : Lorsque Tiamat devrait être retirée du jeu, remplacez l'overseer le plus proche d'elle par la figurine de Tiamat.

Tiamat n'est pas détruite, mais l'overseer qu'elle vient de remplacer l'est de toute évidence.

Tiamat fera ceci tant qu'il y a des overseers sur la table, mais elle ne peut pas remplacer d'autres héros.

Piratage de corps ne modifie pas la séquence d'activation.

### Levage

### Brouillage

### Notes

Piratage de corps remplace l'overseer le plus proche de Tiamat. Mais on n'a jamais dit que ça devait être un overseer allié.

Si l'overseer remplacé est un véhicule, alors lui seul est remplacé et Tiamat mènera l'unité à sa place. Si c'est un overseer d'infanterie alors toute l'unité est retirée du jeu (il faut toutes les ressources pour se reconstruire)

Sachant que toute unité de recon golgoths contient un overseer alpha, même l'unité qu'elle mène en début de partie.

## Omega Urash

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
4	6	8	-

Overseer Omega Urash en format infanterie doit mener une unité de storm golems.

Overseer Omega Urash en format véhicule est Nimit Urash.

Omega Urash est un storm golem équipé d'un nano blaster, reaper blade et nanostorms.

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
18	-	6	6	3

Armes	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nanoblaster	4	1/1	-	5/1	
Reaper blade	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Nanostorms	0	1/0	1	4+/1	Tir indirect, Nanostorms

Nimit Urash est un Wraith assault golgoth avec nucleus cannon et sonic cannon

MOU	MOR	ARM	Déf	Étoiles
25	-	14	6	6 + 3

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

Armes	PRÉ	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper
Sonic cannon	6	3/1	-	10/1	

### Compétences

**Commandant** : Les deux formats d'Urash lancent 2D6 pour les jets d'AUT

**HaXx0r** : Les deux formats d'Urash peuvent utiliser les routines sur toute unité de sa compagnie.

### Nano générateur

**Sauvegarde/Urash**: Lorsque Urash rejoint une unité de Storm golems (même en cours de partie) 3 Storm golems standard supplémentaires sont rajoutés à l'unité.

## REGLES SPECIALES THERIANS

### Nerfs d'acier

Les Therians réussissent automatiquement tout test de Moral qu'ils seraient amenés à faire.

### ROUTINES

Chaque overseer peut accéder à l'EMI grid pour satisfaire ses envies sur le champ de bataille, ainsi les Therians n'ont pas besoin de spécialistes.

Un overseer a accès à toutes les routines, et peut utiliser chacune une fois par tour sur son propre unité lors de leur activation.

Les unités qui ont un relais peuvent demander l'utilisation d'un nombre limitée de routines, et peut utiliser chacune une fois par tour sur leur propre unité lors de leur activation.

Chaque routine est notée avec une lettre qui indique la priorité minimale de la demande :

/R: Les unités avec relais peuvent demander l'utilisation de cette routine ;

/O: seuls les overseers peuvent déclencher cette routine ;

/CO: Seul le commandant de la compagnie peut utiliser cette routine.

**Accélération/R (2 PC) :** Donne la compétence Accélération. (Les combattants de l'unité peuvent doubler leur déplacement supplémentaire lors d'une course (+12cm pour l'infanterie et +20cm pour les blindés)

Se déclenche avant le déplacement de l'unité. Une accélération est un déplacement rapide (course).

**Guidage intelligent/R (2 PC) :** L'unité gagne une relance par arme lors d'une salve (mêlée ou tir).

**Fission/O (5 PC) :** Se déclenche au moment voulu par l'overseer, n'empêche pas une activation normale.

Les membres de l'unité sont remplacés chacun par deux combattants de même type (\*.infanterie ou \*.blindé) de rang directement inférieur. La nouvelle unité ainsi créée ne doit pas dépasser l'effectif maximale ni comporter plus d'armes d'appui que ce qui est normalement permis pour une telle unité.

Le meneur de l'ancienne unité est remplacé par le meneur de la nouvelle unité, les combattants qui apparaissent sur la table doivent être mis en cohésion d'unité autour du meneur.

Les blindés rang 1 ainsi créés ainsi sont exempts de dégâts, peu importe l'état du blindé rang 2 qui fusionne.

**Fusion/O (5 PC)** : Se déclenche au moment voulu par l'overseer, n'empêche pas une activation normale.

Tous les membres de l'unité sont remplacés par des combattants de même type (\*.infanterie ou \*.blindé) de rang directement supérieur, avec un rapport 2 pour 1, (donc 2 Golems donneront 1 Goliath). Les combattants en trop sont définitivement perdus.

La nouvelle unité ainsi créée ne doit pas dépasser l'effectif maximale ni comporter plus d'armes d'appui que ce qui est normalement permis pour une telle unité.

Le meneur de l'ancienne unité est remplacé par le meneur de la nouvelle unité, les combattants qui apparaissent sur la table doivent être mis en cohésion d'unité autour du meneur.

Le blindé rang 2 ainsi créé ainsi est exempt de dégâts, peu importe l'état des blindés rang 1 qui fusionnent.

**Nanonoyaux Suractivés/R (2 PC)** : Donne la compétence Concentration (l'unité relance ses jets de dégâts (mêlée ou tir))

**Parasitage/CO (2 PC)** : Utilisable seulement par le commandeur de la compagnie; donne la compétence Parasitage. Cette routine est déclenchée lors de l'activation de l'unité du commandant.

**Reconstruction/O (n PC)** : Se déclenche au moment voulu par l'overseer, n'empêche pas une activation normale.

Permet de faire revenir en jeu un combattant éliminé dans une unité existante.

Infanterie Rang 1 : 1 PC

Infanterie Rang 2 : 2 PC

Infanterie Rang 3 : 3 PC

Blindé Rang 1 : 4 PC

On ne peut pas reconstruire des blindés de rang 2 ou 3, car ils sont des unités à eux seuls.

Le commandant de la compagnie peut reconstruire l'overseer d'une autre unité.

Le combattant reconstruit doit être placé en contact avec l'overseer.



**Réparation/R (1 PC)** : Peut réparer un PS d'un blindé. Comme la compétence Mécanicien.

## ARMURIE

<b>Armes standard</b>	<b>PRE</b>	<b>TIRS</b>	<b>AIRE</b>	<b>PEN</b>	<b>Spécial</b>
Nanoblaster	4	1/1	-	5/1	
Nucleus rifle	6	1/1	-	6/1	
Reaper blades	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Coup puissant	6	1/0	-	14/1	Mêlée
Electrolash	4	2/0	-	4/1	
Nanostorms	0	1/0	1	4+/1	Tir indirect, Nanostorms
<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
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	
Sonic gun	4	3/1	-	8/1	
Grim scythe	8	2/1	-	14/1	Mêlée
<b>Armes lourdes</b>	<b>PRE</b>	<b>TIRS</b>	<b>AIRE</b>	<b>PEN</b>	<b>Spécial</b>
Light Sonic cannon	5	3/1	-	9/1	
Sonic cannon	6	3/1	-	10/1	
Virus cannon	6	1/0	-	2+	Virus
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper
Heavy flamer	25cm	1/0	8	9/1	Projection
Particle accelerator	8	3/0	-	18/2	

# MEDUSAS

Medusa.inf/R1

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

Le meneur de l'unité est équipé d'un relais.

Les **Médusas** sont équipés d'un nucleus rifle et d'un electrolash, le porteur d'arme spéciale est équipé d'un Nucleus gun.

MOU	MOR	ARM	Déf
14	-	4	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus rifle	6	1/1	-	6/1	
Electrolash	4	2/0	-	4/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	

## Compétences

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

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

**Sniper** : L'unité doit rester immobile lors de son activation, mais les tirs ignorent les couverts et les couloirs de tir. Ne peut pas servir lors de tirs en état d'alerte.

**Rocket jump** : L'unité ignore les malus de terrain et n'a jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser les obstacles », et peut se déplacer à la verticale, mais pas plus que son mouvement le permet.

# ARACHNS

Archn.inf/R1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	0	0	2

Le meneur de l'unité est équipé d'un relais.

Les **Arachns** sont équipés d'une reaper blade et ont la compétence Autodestruction.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	-	4	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Reaper blade	6	1/0	-	7/1	Mêlée
Autodestruction	-	-	-	12/2	Autodestruction

## Compétences

**Autodestruction** : à la place de son attaque de mêlée, un Arachn peut s'autodétruire, tout ce qui est en contact (sauf les autres combattants de l'unité d'Arachnes) sera touché par un impact de pénétration 12, faisant 2 dégâts. Retirez ensuite la figurine de l'Arachn du jeu.

**Stabilité** : Les unités d'Arachns ne peuvent jamais être mises à terre.

## Notes

Les Arachnes ne peuvent pas contrôler des objectifs !

Attention, les Arachnes ont stabilité, mais avec une armure de 4, ce n'est pas certain qu'il en restera pour en profiter.

# STORM GOLEMS

Golem/Storm.inf/R2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	0	3
Exceptionnel	9	3	0	4

Les Storm golems sont menés par un overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Storm Golems** sont équipés d'un Nanoblaster et une Reaper blade chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Flamers, soit de Sonic guns.

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

MOU	MOR	ARM	DEF
18	-	6	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nanoblaster	4	1/1	-	5/1	
Reaper blades	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Nanostorms	0	1/0	1	4+/1	Tir indirect, Nanostorms
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Sonic gun	4	3/1	-	8/1	

## Compétences

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

**Nanostorms** : infligent des dégâts contre toute cible non Therian sur un résultat de 4+.

# ASSAULT GOLEMS

Golem/Assault.inf/R2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	0	4
Exceptionnel	9	3	0	5

Les Assault golems sont menés par un overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Assault Golems** sont équipés d'un Nucleus rifle et une Reaper blade chacun, les porteurs d'armes d'appui peuvent être équipés soit de Flamers, soit de Nucleus guns.

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

MOU	MOR	ARM	DEF
18	-	6	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus rifle	6	1/1	-	6/1	
Reaper blades	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Nanostorms	0	1/0	1	4+/1	Tir indirect, Nanostorms
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	

## Compétences

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

**Nanostorms** : infligent des dégâts contre toute cible non Therian sur un résultat de 4+.

## GRIM GOLEMS

Golem/Grim.inf/R2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	0	4
Exceptionnel	8	3	0	5

Les Grim golems sont menés par un overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Grim Golems** sont équipés de deux Reaper blades chacun, les porteurs d'armes d'appui sont équipés de Flamers.

MOU	MOR	ARM	Déf
18	-	6	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Reaper blade	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Reaper blade	7	1/0	-	7/1	Mêlée
Coup puissant	7	1/0	-	14/1	Mêlée
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Flamer	25cm	1/0	4	8/1	Projection

### Compétences

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

**Camouflage** : Cette unité ne peut pas être prise pour cible à portée 2 ou plus.

**Coup puissant** : Lors de son activation, chaque combattant peut faire une seule attaque en mêlée avec coup puissant, au lieu d'attaquer avec chaque reaper blade séparément.

### Notes

L'effectif exceptionnel des Grim golems est de 8 golems, dont 3 sont équipés de flamers.

# GOLIATHS

Goliath.inf/R3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	3	0	0	4

Le meneur de l'unité est équipé d'un relais.

Les **Assault Goliaths** sont équipés d'un Sonic gun et d'un Nucleus gun.

Les **Bane Goliaths** sont équipés de deux Nucleus guns.

MOU	MOR	ARM	DEF
18	-	10	6

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Sonic gun	4	3/1	-	8/1	
Nucleus gun	8	1/1	-	14/1	

## Compétences

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

**Stabilité** : Les unités de Goliaths ne peuvent jamais être mises à terre.



## RECON GOLGOTHS

Marcheur.Recon.Bli/R1

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

Les unités de recon golgoths sont menées par un overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Hekat golgoths** sont équipés de deux grim scythes et de Brouillage.

Les **Succubus golgoths** sont équipés d'un Light sonic cannon et d'un virus cannon.

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

MOU	MOR	ARM	DEF
30	-	12	7

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	3	1 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Grim Scythe	8	2/1	-	14/1	Mêlée
Virus cannon	6	1/0	-	2+/1	Virus
Light Sonic cannon	5	3/1	-	9/1	

### Compétences

**Levage** : Peut déplacer les décors en contact à la place de ses attaques de mêlée, peut même taper des adversaires avec.

**Brouillage** : Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence *Brouillage* sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

**Virus** : Chaque dégât infligé par un virus cannon réduit l'armure de la cible d'un point, et ce jusqu'à la fin du tour. Placer un marqueur virus sur la cible.

# ASSAULT GOLGOTHS

Marcheur.Assault .Bli/R2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	6

Les Assault golgoths sont des overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Assault golgoths** sont équipés de deux armes choisies dans le tableau.

Prendre deux fois la même arme implique un surcoût de +1 étoile.

MOU	MOR	ARM	DEF
25	-	14	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	2	4	2 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper
Sonic cannon	6	3/1	-	10/1	

## Compétences

**Sniper** : Si le golgoth ne se déplace pas lors de son activation, il peut ignorer les couloirs de tir (les figurines entre lui et sa cible ne gênent pas) et annule les sauvegardes de couvert.

## Notes

La dénomination des golgoths est divisée en sous catégories selon leur armement.

Un sonic cannon et un nucleus cannon : Wraith

Deux sonic cannons : Poltergeist

Deux nucleus cannons : Incubus

Il est de mauvais goût pour un commandeur Therian de rechercher l'efficacité plutôt que l'amusement dans une bataille, ainsi le surcoût pour une spécialisation (deux fois la même arme) représente cette légère baisse d'estime et les remarques acerbes de la part de ses pairs sur les forums de l'EMI grid.

# KRAKEN GOLGOTHS

Marcheur.Transport.Bli/R3

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

Les Kraken golgoths sont des overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

(La figurine idéale est une conversion de Baal golgoth)

Les **Kraken golgoths** sont équipés d'une gestionnaire avancé de nano ressources et d'une arme choisie dans le tableau.

MOU	MOR	ARM	Déf
25	-	14	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	4	2

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Nucleus cannon	9	2/1	-	15/1	Sniper
Sonic cannon	6	3/1	-	10/1	

## Compétences

**Transport** : Un Kraken golgoth peut transporter une unité d'infanterie.

Gestionnaire avancé de nano ressources : Tout routine déclenché dans un rayon de 10cm autour du kraken coûte 1PC de moins (jusqu'à un minimum de 0)

**Sniper** : (Nucleus cannon seulement) Si le golgoth ne se déplace pas lors de son activation, il peut ignorer les couloirs de tir (les figurines entre lui et sa cible ne gênent pas) et annule les sauvegardes de couvert.

## Notes

Lt. F. Fortuna travaille aussi pour les Therians, elle a un accès très limité à l'EMI grid. Elle ne peut jamais être le commandant d'une compagnie Theriane. Elle peut déclencher les routines avec une priorité d'accès /R, tant qu'elle est, et qu'elle reste, aux commandes d'un blindé Therian de rang 2.

# BAAL GOLGOTH

Marcheur.Support.Bli/R3

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

Les Baal golgoths sont des overseer Alpha (AUT : 2, PC : 2).

Les **Baal golgoths** sont équipés d'un particle accelerator et d'un Heavy flamer.

Il est possible que d'autres choix d'armes deviennent disponibles à l'avenir.

MOU	MOR	ARM	Déf
25	-	16	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	4	5	3 chacun

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Particle accelerator	8	3/0	-	18/2	
Heavy flamer	25cm	1/0	8	9/1	Projection

## Compétences

**Gestionnaire avancé de nano ressources** : Tout routine déclenché dans un rayon de 10cm autour du Baal coûte 1PC de moins (jusqu'à un minimum de 0)

## COMPETENCES

### **Accélération**

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

### **Autodestruction**

Lorsqu'il est engagé avec un adversaire et à la place de son attaque de mêlée le combattant peut s'autodétruire. Les caractéristiques de l'explosion résultante seront notées sur le profil du combattant. Le combattant est ensuite retiré du jeu. Un combattant qui s'autodétruit ainsi ne peut pas être soigné, ni ramené en jeu d'aucune manière.

### **Brouillage**

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence Brouillage sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

### **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-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 Contre-espionnage annule l'effet d'une compétence Espionnage de votre adversaire, et donne la compétence Espionnage à votre compagnie.

Autrement dit, si votre adversaire tente d'utiliser espionnage, non seulement cela ne fonctionne pas, mais vous pouvez l'utiliser contre lui.

Attention qu'il n'ait pas de contre espionnage, parce que sinon, il va retourner votre espionnage nouvellement acquise contre vous.

### **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

### **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.

### **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.

### **Parasitage**

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 Parasitage vous permet de prendre la carte du dessus dans séquence d'activation de l'adversaire, et le mettre n'importe où ailleurs dans sa séquence.

S'il y a plusieurs cas de parasitage, alors il y a autant de cartes à déplacer dans la séquence d'activation adverse.

### **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.

**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

Nom	Type	Rang	Etoiles effectif min	Etoiles effectif max
Arachns	Infanterie	1	2	-
Medusas	Infanterie	1	2	-
Storm golems	Infanterie	2	3	4
Grim golems	Infanterie	2	4	5
Assault golems	Infanterie	2	4	5
Goliaths	Infanterie	3	4	-
Recon golgoth	Véhicule : marcheur	1	4	-
Assault golgoth	Véhicule : marcheur	2	6	-
Kraken golgoth	Véhicule : marcheur	3	7	-
Support golgoth	Véhicule : marcheur	3	12	-