

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



KARMANS

La Tribune

D'Arklash



KARMANS



QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous trouverez dans ce recueil toutes les règles nécessaires pour déployer une armée des Karmans dans le cadre d'**AT-43 - Opération Armageddon**.

Les Karmans, guerriers philosophes en quête de liberté et de paix, s'engouffrent dans le conflit qui embrase l'univers. Ils ont analysé la marche du cosmos et vu son futur... En AT-43, alors que l'univers est sur la voie de la guerre et du chaos, les Karmans s'impliquent pour accomplir leur destin : guider les autres peuples sur le chemin de la victoire et de la sagesse !

Les Karmans guideront les autres peuples vers la plénitude et la sagesse. Le temps de la discussion est passé.

Prenez les armes à leur côté pour imposer la paix... Ou la mort !



Le livre décrit la liste d'armée, les statistiques et les règles spéciales des unités Karmans compatibles avec le système *Epic Armageddon*.



ORGANISATION

Les armées des Karmans ont une **valeur stratégique de 4**. Les formations Karmans ont une **initiative de 2+**.
Un Mentorou Guru de l'armée peut être nommé Saint et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

Harcèlement : Les Karmans se sont spécialisés dans les techniques de harcèlement de l'ennemi, frappant fort puis se retirant en bon ordre avant de subir de contre-offensive.

Les formations Karmans qui reçoivent l'ordre « Avance » ou « Avance Rapide » peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement. Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. Par exemple, une formation Karman avec un ordre « Avance » peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre « Avance Rapide » peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore se déplacer.

ESCOUADE D'ANAKONGAS

4 Anakongas pour 220 points
dont 0 à 1 Mentor, 0 à 1 Arme Spéciale et 0 à 1 Spécialiste.

Liste des Upgrades :

1 Anakonga peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.
1 Anakonga peut recevoir un Flamer pour +15 points.
1 Anakonga peut recevoir un Drum Gun pour +10 points.
1 Anakonga peut devenir Mécano et acquiert la compétence Mécanicien(5+) pour 15 points.

ESCOUADE DE KAPTARS

4 Kaptars pour 180 points
dont 0 à 1 Mentor, 0 à 1 Arme Spéciale et 0 à 1 spécialiste.

Liste des Upgrades :

1 Kaptar peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.
1 Kaptar peut recevoir un Sniper Gun pour +20 points.
1 Kaptar peut recevoir un ZZ-Gun pour +20 points.
1 Kaptar peut devenir Mécano et acquiert la compétence Mécanicien(5+) pour 15 points.

ESCOUADE DE WENDIGOS

4 Wendigos pour 160 points
dont 0 à 1 Mentor, 0 à 1 Arme Spéciale et 0 à 1 Spécialiste.

Liste des Upgrades :

1 Wendigo peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.
1 Wendigo peut recevoir un Drum Gun pour +10 points.
1 Wendigo peut recevoir un Grenade Launcher pour +10 points.
1 Wendigo peut devenir Médic et acquiert la compétence Médic(6+) pour 15 points.

ESCOUADE DE YETIS

4 Yetis pour 220 points
dont 0 à 1 Mentor, 0 à 1 Arme Spéciale et 0 à 1 Spécialiste.

Liste des Upgrades :

1 Yeti peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.
1 Yeti peut recevoir un Flamer pour +XX points.
1 Yeti peut recevoir un Rocket Launcher pour +XX points.
1 Yeti peut devenir Médic et acquiert la compétence Médic(6+) pour 15 points.

ESCOUADE K

3 K-Fighters pour 230 points
ou 3 K-Warriors pour 260 points
ou 2 K-Shooters pour 150 points
dont 0 à 1 Mentor.

Liste des Upgrades :

1 guerrier K peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

TRIKES

1 à 3 Dirt Trikes pour 150 points chaque
ou 1 à 3 Easy Trikes pour 125 points chaque
ou 1 à 3 Jungle Trikes pour 150 points chaque
ou 1 à 3 Thunder Trikes pour 140 points chaque
dont 0 à 1 Mentor.

Liste des Upgrades :

1 Trike peut être nommé Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

BUGGIES

1 Jungle Buggy pour 420 points
ou 1 King Buggy pour 420 points
ou 1 Thunder Buggy pour 450 points
dont 0 à 1 Mentor.

Liste des Upgrades :

La Buggy peut être nommée Mentor et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

MAMMOTH

1 King Mammoth pour 650 points
dont 0 à 1 Guru.

Liste des Upgrades :

Le Mammoth peut être nommé Guru et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

ANAKONGAS

Les **anakongas** sont les archétypes des combattants karmans. Équipés d'un jetpack, ils sont très rapides. Les anakongas sont capables de faire face à n'importe quel adversaire jusqu'aux blindés légers. En quête de victoire autant que de sagesse, ils cherchent avant tout leur accomplissement dans le combat. Ils sont toujours heureux de livrer bataille, même contre des forces très supérieures en nombre ou dans des situations désespérées : toute expérience est bonne à prendre. Les anakongas sont aussi à l'aise à distance qu'au contact, bien que leur distance d'engagement idéale soit assez courte.



ANAKONGA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Drum Pistol	15cm	3xAP5+	-	
Et	(15cm)	Arme Légère	+1 attaque	

Notes : Réacteurs Dorsaux



ANAKONGA – DRUM GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Drum Gun	30cm	4xAP4+	-	

Notes : Réacteurs Dorsaux



ANAKONGA – FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	

Notes : Réacteurs Dorsaux



KAPTARS

Les Karmans qui souhaitent expérimenter la voie de la guerre sont testés et formés parmi les **kaptars**. Traditionnellement, chaque Karman arrivé à l'âge adulte s'engage quelques temps dans ce corps d'armée. La plupart ne poursuivent pas cette formation au-delà des enseignements de base ; ceux qui restent deviennent cependant de véritables soldats.



KAPTAR

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip ZZ-Riffle	(contact) 30cm	Arme d'Assaut 2xAP4+	MA -	

Notes : /



KAPTAR – ZZ-GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip ZZ-Gun	(contact) 45cm	Arme d'Assaut 3xAP3+/AC3+	MA -	

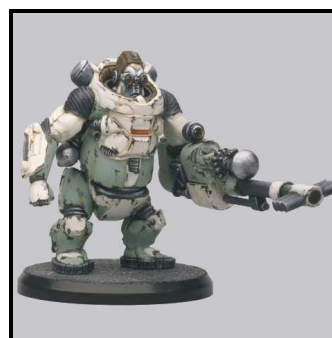
Notes : /



KAPTAR – SNIPER GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip Sniper Gun	(contact) 60cm	Arme d'Assaut 2xAP3+/AC5+	MA Sniper	

Notes : /



WENDIGOS

Les **wendigos** incarnent le guerrier-philosophe par excellence. Tous les adversaires des Karmans se souviennent de ces combattants d'exception, au moral aussi solide que leur armure de combat, capables de faire tourner le sort d'une bataille par quelques actions brillamment exécutées, au bon moment et au bon endroit.

Avec deux ZZ-rifles par wendigo, les salves de ces petites unités sont capables de neutraliser n'importe quelle unité d'infanterie. Leur arme spéciale, drum gun ou grenade launcher, leur permet d'accentuer la pression sur l'ennemi. Peu d'unités d'infanterie sont capables d'encaisser une telle puissance de feu sans dommages.

Les wendigos n'utilisent pas d'armes de contact, car ils n'en ont pas besoin : leurs tirs de barrage sont si violents que les assauts ennemis sont inévitablement brisés... lorsque les assaillants ne sont pas purement anéantis.



WENDIGO

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
ZZ-Riffle	30cm	2xAP4+	-	
Maser Strike	30cm	1BP	Tir indirect	

Notes : /



WENDIGO – DRUM GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Drum Gun	30cm	4xAP4+	-	

Notes : /



WENDIGO – GRENADE LAUNCHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Grenade Launcher	30cm	2PB	Tir Indirect	

Notes : /



YETIS

Les **yetis** apportent une certaine polyvalence aux armées karmanes, en fournissant une puissance de feu capable de terrasser n'importe quel adversaire, qu'il s'agisse d'une unité d'infanterie ou de blindés, d'un ennemi retranché ou à découvert. Là où les wendigos préfèrent des positions statiques, les yetis tirent parti de leur mobilité ; là où les wendigos sont spécialisés, les yetis sont polyvalents. Les yetis existent depuis plus de cent mille ans et constituent la plus ancienne formation de guerriers-philosophes karmans. Ils regroupent des vétérans qui ont longuement arpenté la voie du guerrier, des Karmans qui savent utiliser efficacement des armes aux fonctions variées et en tirer le meilleur parti. Les yetis sont organisés en unités très compactes. Ils sont dotés d'un armement très complet, aussi efficace contre les blindés (le rocket launcher) que contre l'infanterie (le jungle rifle et le flamer). Vétérans endurcis, ils savent aussi bien se battre à distance qu'au contact, avec le power grip. Grâce au jetpack, leur mobilité est excellente ; ils peuvent ainsi choisir la distance d'engagement la plus favorable. Enfin, leur puissante armure peut aisément encaisser une salve d'armes légères.



YETI

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Jungle Rifle	30cm	3xAP4+	-	

Notes : Réacteurs Dorsaux



YEYI – FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	

Notes : Réacteurs Dorsaux



YEYI – ROCKET LAUNCHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	5+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
Rocket Launcher	30cm	2xAP3+/AC5+	/	

Notes : Réacteurs Dorsaux



K-FIGHTERS

Les **K-fighters** sont auréolés de prestige : ce sont les spécialistes de la chasse aux blindés. Contrairement à d'autres armées de la galaxie, les officiers karmans confient ce rôle aux vétérans les plus matures, à ceux qui ont une famille ou qui font preuve d'un sens stratégique aigu : le combat contre les blindés est une entreprise risquée, même pour un Karman en exo-armure. Les K-fighters envisagent leur rôle avec sérieux et minutie. Certains d'entre eux s'y préparent même comme pour une chasse rituelle.

Les K-fighters sont armés de deux jammers capables de faire tomber la foudre sur leurs cibles. Le matériel en souffre, mais ce n'est rien comparé à ce qu'endure le pilote ! Ils disposent également de super power grips avec lesquels ils démantèlent leurs cibles au corps à corps.



K-FIGHTER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA	
2 x Jammer	45cm	2xAC3+	MA	

Notes : Blindage Renforcé, Stoïque



K-WARRIORS

Les **K-warriors** sont présents sur tous les théâtres d'opérations où les Karmans affrontent des ennemis plus nombreux qu'eux. Ils rétablissent l'équilibre des forces en apportant un soutien capable de démolir une ville en quelques heures. Ils forment le corps le plus ancien des combattants « K », et leurs vétérans jouissent d'une très riche expérience sur de nombreuses campagnes galactiques. Armés des impressionnants mortar guns, les K-warriors excellent dans les combats contre une infanterie nombreuse ou retranchée derrière des fortifications.



K-WARRIOR

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
2 x Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA
2 x Mortar Gun	30cm	2PB	Tir Indirect

Notes : Blindage Renforcé, Stoïque



K-SHOOTERS

Les **K-shooters** se distinguent des autres « K » par l'arme unique qui surplombe leurs épaules, le fameux ZZ-gun. Très polyvalents et moins coûteux à équiper que leurs congénères, ils pourraient bien devenir plus nombreux que les K-warriors dans les années à venir. Les officiers karmans les déploient sur le champ de bataille lorsque le nombre et la nature de l'ennemi sont inconnus, ou lorsque la compagnie a besoin d'un soutien flexible.

Les K-shooters ont appris à utiliser le faisceau de leur arme laser pour balayer rapidement leurs cibles, même à de très grandes distances. Les arcs d'énergie de leurs tirs concentrés font souvent craindre le pire à l'infanterie ennemie comme aux pilotes de blindés.

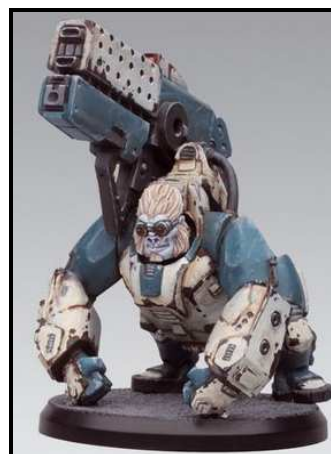


K-SHOOTER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	5+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
2 x Power Grip	(contact)	Arme d'Assaut	MA
ZZ-Gun	45cm	3xAP3+/AC3+	-

Notes : Blindage Renforcé, Stoïque



TRIKES

Le **Dirt Trike** est un véhicule léger extrêmement rapide, peu protégé. Son blindage a été sacrifié au profit d'impressionnantes réserves de munitions, afin d'alimenter ses deux light drum cannons à la cadence de feu délirante. Sa mission consiste à éradiquer l'infanterie et, dans une moindre mesure, les blindés légers. C'est un chasseur ; rapide et insaisissable, il s'approche jusqu'à une distance où ses tirs sont infaillibles. Voletant d'un point à l'autre du champ de bataille, il sème derrière lui de longues traînées de douilles. Les projectiles de quatre millimètres qu'un Dirt Trike expédie n'ont, individuellement, aucune chance de percer un blindage moderne. Leur nombre, cependant, fait qu'il s'en trouve toujours un pour frapper un défaut du blindage et détruire un mécanisme délicat.



DIRT TRIKE

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Drum Cannon (gauche)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal
Light Drum Cannon (droite)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur

Capacité de Dommages : 3


Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5	Arme Gauche endommagée (R)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Trike est détruit



L'**Easy Trike** est l'unité antichar par excellence. À tout ce qui contient assez de métal pour permettre à ses deux light jammers de tirer, l'Easy Trike inflige des dommages mortels. Même les blindés pesant une centaine de fois son poids ne sont pas à l'abri.

Tout aussi rapide que les autres trikes, l'Easy Trike surclasse tous les autres blindés en manoeuvrabilité, ce qui en fait un chasseur redoutable. Ignorant les décors, filant à une vitesse folle, il tourne autour de l'ennemi sans jamais lui laisser l'occasion de riposter, le criblant de tirs jusqu'à ce qu'il s'effondre dans un nuage de cendres et d'étincelles.

À ces qualités, qui sont propres à tous les trikes karmans, il faut ajouter que le modèle « Easy » a été spécialement renforcé pour affronter des engins lourdement armés. Comparativement aux autres modèles de ce châssis, l'Easy Trike est solide, capable d'encaisser sans égratignure le feu de l'infanterie. Les armes antichars elles-mêmes peinent à l'endommager.

 **EASY TRIKE**


TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+


ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Jammer (gauche)	30cm	2xAC4+	Tir Frontal, MA
Light Jammer (droite)	30cm	2xAC4+	Tir Frontal, MA

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur

Capacité de Dommage : 3


Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Trike est détruit





Le **Jungle Trike** est le plus polyvalent des trikes, sans que rien n'ait été sacrifié de son efficacité au combat. Avec ses deux light ZZ-cannons, il dispose d'une très honorable puissance de feu antipersonnel et antichar. Rapide et très agile, il a toutes les qualités nécessaires pour exploiter au mieux son armement. Il frappe l'ennemi vite, fort et là où ça fait mal.

Fort logiquement, les Jungle Trike ont rencontré un remarquable succès auprès de Nova, qui voit en eux une réponse universelle et efficace à n'importe quelle menace. Des armes précises, puissantes, dotées d'une bonne cadence de feu ; une vitesse de pointe élevée, sans que la manoeuvrabilité en pâtisse : il paraît difficile de demander plus à un blindé léger.

 **JUNGLE TRIKE**


TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal
Light ZZ-Cannon (droite)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur


Capacité de Dommage : 3


Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Trike est détruit




Le **Thunder Trike** est une commande spécifique de Nova. Elle souhaitait en effet tester une combinaison de deux armes différentes, afin de disposer d'un blindé capable de faire face à n'importe quel adversaire. Selon cette faction, le Dirt Trike et le Jungle Trike sont trop fragiles. D'autre part, le premier manque de puissance de feu contre les blindés, tandis que le second n'a pas la densité de feu nécessaire contre l'infanterie. Un nouvel engin, utilisant le châssis de l'Easy Trike, a donc été mis au point.

La combinaison d'un light drum cannon et d'un light Zzcannon permet à un pilote de Thunder Trike d'affronter sans difficulté n'importe quel adversaire. Le light drum cannon est la terreur de l'infanterie, tandis que les tirs impitoyablement précis du light ZZ-cannon menacent même les blindés les plus lourds.

 THUNDER TRIKE				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	4+	-	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal	
Light Drum Cannon (droite)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal	
Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur				
Capacité de Dommage : 3				
Table des Dommages :	1D6	RESULTAT		
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)		
	5	Arme Gauche endommagée (R)		
	6	Arme Droite endommagée (R)		
	7	Le Trike est détruit		
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>				





BUGGIES

Le **Jungle Buggy** est l'un des plus anciens véhicules de chasse/poursuite disponible pour les forces karmanes. Son concept, indémodable, n'a connu que des mises à jour techniques afin de mettre ses performances à niveau. En dépit de près d'un millénaire de recherche militaire, rien n'a été trouvé de plus efficace.

Avec ses quatre light ZZ-cannons, il est de taille à affronter n'importe quels adversaires, surtout s'ils sont nombreux : des cibles multiples sont nécessairement placées dans une position qui permet de tirer le meilleur de l'armement de chasse (orienté vers l'avant) et de poursuite (orienté vers l'arrière). Atteindre cette position est un jeu d'enfant pour un véhicule flottant au-dessus des obstacles et doté de la vitesse d'un Jungle Buggy.



JUNGLE BUGGY

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	-	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal	
Light ZZ-Cannon (droite)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal	
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Arrière	
Light ZZ-Cannon (droite)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Arrière	

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	6	Arme Avant Gauche touchée (R)
	7	Arme Avant Droite touchée (R)
	8	Arme Arrière Gauche touchée (Répar.)
	9	Arme Arrière Droite touchée (R)
	10	Le Buggy est détruit



Le **King Buggy** est la Némésis des fortifications, positions retranchées et autres ouvrages défensifs. Bunkers, blindés enterrés, tout ce qui repose sur des défenses statiques découvre rapidement que la guerre moderne est une guerre de mouvement, et non de position.

Facile à produire, d'un coût abordable, solide, rapide, terrifiant, puissant... Le King Buggy accumule les épithètes flatteuses. Son armement de chasse, deux light ZZ-cannons, constitue le standard incontournable de l'armement antichar. Avec cette puissance de feu, il peut d'une seule salve détruire les blindés légers et endommager gravement des blindés moyens et lourds. Contre l'infanterie à découvert, cela se révèle tout aussi efficace. Son armement de poursuite, deux light flamers jumelés, parle de lui-même. Aucune unité d'infanterie n'a la moindre chance contre un tir de light flamer. Que dire de *deux* tirs ?

TYPE		VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre		25cm	4+	-	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal
Light ZZ-Cannon (droite)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Frontal
Flamer (gauche)	Gabarit	2PB	Arc de Tir Arrière, Ignore les Couverts
Flamer (droite)	Gabarit	2PB	Arc de Tir Arrière, Ignore les Couverts

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur

Capacité de Dommages : 6


Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	6	Arme Avant Gauche touchée (R)
	7	Arme Avant Droite touchée (R)
	8	Arme Arrière Gauche touchée (Répar.)
	9	Arme Arrière Droite touchée (R)
	10	Le Buggy est détruit


Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.




Le **Thunder Buggy** est une alternative moins coûteuse au Jungle Buggy. Il offre également une plus grande polyvalence, grâce à la combinaison des light ZZ-cannons jumelés et des light drum cannons jumelés. Engin d'assaut, il est redoutable dans le soutien de l'infanterie.

Qu'on ne s'y trompe pas, cependant : en dépit de la totale décontraction de ses pilotes – ils sont dans un blindé tellement cool ! – le Thunder Buggy est l'un des outils les plus affûtés des offensives karmanes.

 THUNDER BUGGY				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	-	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Light Drum Cannon (gauche)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal	
Light Drum Cannon (droite)	30cm	4xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal	
Light ZZ-Cannon (gauche)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Arrière	
Light ZZ-Cannon (droite)	45cm	2xAP3+/AC4+	Arc de Tir Arrière	
Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur				
Capacité de Dommage : 6				
Table des Dommages :	1D6	RESULTAT		
	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)		
	5	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)		
	6	Arme Avant Gauche touchée (R)		
	7	Arme Avant Droite touchée (R)		
	8	Arme Arrière Gauche touchée (Répar.)		
	9	Arme Arrière Droite touchée (R)		
	10	Le Buggy est détruit		





MAMMOTHS

Chaque **King Mammoth** est une oeuvre d'art, un monument à la gloire de la guerre, révééré par son équipage émerveillé. Si une arme pouvait accéder à l'éveil, ce serait le King Mammoth. D'ailleurs, les pilotes qui reçoivent le commandement d'un de ces véhicules évoluent très rapidement sur la voie du combat, atteignant plus vite que les autres la sagesse. Comme s'ils étaient guidés par leur blindé...

Les trois moteurs du King Mammoth lui donnent assez de puissance pour s'arracher, si nécessaire, à l'attraction planétaire de n'importe quel monde dont la gravité est supportable par les Karmans. Son blindage est si solide qu'il n'est pas possible de le réparer : il faut retirer les portions endommagées et les remplacer. Son armement est si destructeur qu'il génère des effets physiques inattendus (tempêtes électromagnétiques, petites réactions nucléaires...).



KING MAMMOTH

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	-	3+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Heavy ZZ Cannon	60cm	4xMA3+	Arc de Tir Frontal, TT(1d3)	
2 x Flamer (gauche)	Gabarit	2PB	Arc de Tir Arrière, Ignore les Couverts	
2 x Flamer (droite)	Gabarit	2PB	Arc de Tir Arrière, Ignore les Couverts	

Notes : Antigrav, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur

Capacité de Dommage : 8

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-6	Dommages à la coque (Sans Effet)
	7-8	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	9-10	Arme Avant endommagée (R)
	11-12	Arme Arrière Gauche touchée (Répar.)
	13-14	Arme Arrière Droite touchée (R)
	15	Le King Mammoth est détruit



FEUILLE DE REFERENCE DES KARMANS INFANTERIE

VALEUR STRATEGIQUE 4 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Anakonga	Infanterie	30cm	5+	5+	5+	Power Grip Drum Pistol Et	(contact) 15cm (15cm)	Arme d'Assaut, MA 3xAP5+ +1 Attaque	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Anakonga – Drum Gun	Infanterie	30cm	5+	5+	5+	Power Grip Drum Gun	(contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA 4xAP4+	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Anakonga – Flamer	Infanterie	30cm	5+	6+	4+	Power Grip Flamer	(contact) Gabarit	Arme d'Assaut, MA 2PB – Ign. Couv.	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Kaptar	Infanterie	20cm	5+	5+	5+	Power Grip ZZ-Rifle	(contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA 2xAP4+	/
Kaptar – Sniper Gun	Infanterie	20cm	5+	5+	5+	Power Grip Sniper Gun	(contact) 60cm	Arme d'Assaut, MA 2xAP3+/AC5+ - Sniper	/
Wendigos	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	ZZ-Rifle Maser Strike	30cm 30cm	2xAP4+ 1PB – Tir Indirect	/
Wendigos – Drum Gun	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Drum Gun	30cm	4xAP4+	/
Wendigos – Grenade Launcher	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Grenade Launcher	30cm	2PB – Tir Indirect	/
Yeti	Infanterie	30cm	5+	5+	5+	Power Grip Jungle Rifle	(contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA 3xAP4+	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Yeti – Flamer	Infanterie	30cm	5+	6+	4+	Power Grip Flamer	(contact) Gabarit	Arme d'Assaut, MA 2PB – Ign. Couv.	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
Yeti – Rocket Launcher	Infanterie	30cm	5+	5+	5+	Power Grip Rocket Launcher	(contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA 2xAP3+/AC5+	<i>Réacteurs Dorsaux</i>
K-Fighter	Infanterie	20cm	5+	5+	4+	2 x Power Grip 2 x Jammer	(contact) 45cm	Arme d'Assaut, MA 2xAC3+ - MA	<i>Blindage Renforcé, Stoïque</i>
K-Warrior	Infanterie	20cm	5+	5+	4+	2 x Power Grip 2 x Mortar Gun	(contact) 30cm	Arme d'Assaut, MA 2PB – Tir Indirect	<i>Blindage Renforcé, Stoïque</i>
K-Shooter	Infanterie	20cm	5+	5+	4+	2 x Power Grip ZZ-Gun	(contact) 45cm	Arme d'Assaut, MA 3xAP3+/AC3+	<i>Blindage Renforcé, Stoïque</i>

FEUILLE DE REFERENCE DES KARMANS BLINDES

VALEUR STRATEGIQUE 4 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Dirt Trike	Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+	Light Drum Gun	30cm	4xAP4+/AC4+	<i>CD 3, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						Light Drum Gun	30cm	4xAP4+/AC4+	
Easy Trike	Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+	Light Jammer	30cm	2xAC4+ - MA	<i>CD 3, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						Light Jammer	30cm	2xAC4+ - MA	
Jungle Trike	Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+	Light ZZ-Cannon	45cm	2xAP3+/AC4+	<i>CD 3, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						Light ZZ-Cannon	45cm	2xAP3+/AC4+	
Thunder Trike	Engin de Guerre	30cm	5+	-	4+	Light ZZ-Cannon	45cm	2xAP3+/AC4+	<i>CD 3, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						Light Drum Cannon	30cm	4xAP4+/AC6+	
Jungle Buggy	Engin de Guerre	25cm	4+	-	5+	2 x Light ZZ-Cannon (avant)	45cm	2xAP3+/AC4+	<i>CD 6, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						2 x Light ZZ-Cannon (arrière)	45cm	2xAP3+/AC4+	
King Buggy	Engin de Guerre	25cm	4+	-	5+	2 x Light ZZ-Cannon (avant)	45cm	2xAP3+/AC4+	<i>CD 6, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						2 x Flamer (arrière)	Gabarit	2PB – Ign. Couv.	
Thunder Buggy	Engin de Guerre	25cm	4+	-	5+	2xLight Drum Cannon (avant)	30cm	4xAP4+/AC6+	<i>CD 6, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						2 x Light ZZ-Cannon (arrière)	45cm	2xAP3+/AC4+	
King Mammoth	Engin de Guerre	25cm	4+	-	3+	Heavy ZZ Cannon (avant)	60cm	4xMA3+ - TT(1d3)	<i>CD 8, Antigrav, Blindage Renforcé, Sans Peur</i>
						4 x Flamer (arrière)	Gabarit	2PB – Ign. Couv.	

