



Briefing tactique concernant les Zentradi

Ce briefing est basé sur une version non définitive des règles, qui sont donc sujettes à changement.

Traduction : usagi3

Battlepods Regults

Les Battlepods Regult sont les unités les plus fréquemment rencontrées dans les armées Zentradi. Leur coût risible et leur faible MDC (Points de structure) de 5 les rendent faciles à sous-estimer alors qu'il s'agit d'unités tenaces, une erreur que ne commettent jamais deux fois les officiers de l'UEDF.

La Défense de 6 des Regults les rendent aussi difficile à toucher qu'une Valkyrie en mode Fighter. Leur mouvement de 5 pouces est rendu très rapide par leur capacité Leap (Bond), qui le double carrément en ignorant les obstacles sur leur chemin. Si les Regults sont déjà efficaces en mouvement, c'est à l'arrêt qu'ils se révéleront mortels. Leurs Heavy Particle Cannons (canons lourd à particules) sont de bonnes armes de moyenne portée (18 pouces) qui bénéficient de la capacité *Accurate* (Précis), ce qui leur offre un +1 au toucher si le Regult ne s'est pas déplacé. Ajoutant encore à leur puissance de feu à l'arrêt, la capacité *Focused Fire* (Tir ciblé) leur permet d'utiliser un système d'arme supplémentaire.

Peut-être leur trait le plus caractéristique, la règle *Life is cheap* (Sous-fifre) leur interdit de générer des Command Points (Points de commandement), mais évite d'accorder des Victory Points (Points de victoire) à l'adversaire en cas de destruction. Ainsi, si un mécha Zentradi décide qu'une Pod lui bloque le passage, il peut l'exploser avec le sourire !

Gluuhaug-Regult

Bien que moins agiles que les Regults ordinaires, les Gluuhaug Light Artillery Regults (Regults Gluuhaug de soutien léger) comblent cette faiblesse par des tirs de barrage de missiles.

Bénéficiant de la règle *Focused Fire* (Tir ciblé), le Gluuhaug est le plus à son aise dans une position à couvert d'où il peut utiliser à la fois ses Heavy Particle Cannons (Cannons lourd à particules) et ses 313mm Missile Launchers (Lance-missiles de 313mm). Les 313mm Missile Launchers (Lance-missiles de 313mm) sont des missiles de moyenne portée capables de tirer à 24 pouces. Cette faible portée est compensée par une volée de 6 missiles, chacun infligeant 9 MD (Mega Dégâts). Comme tous les systèmes de missiles, chaque missile peut cibler plusieurs ennemis, assurant ainsi des dégâts conséquents.

Serauhaug-Regult

Les Regults Serauhaug sont des Battlepods de soutien lourd, et ont le même profil que leurs cousins, les Regults Gluuhaug.

Comme les Regults et les Gluuhaugs, les Sarauhaugs possèdent la règle *Focused Fire* (Tit ciblé) qui leur permet d'utiliser toutes leurs deux armes les plus puissantes s'ils restent immobiles. Cependant, Le 791mm Tactical Ballistic Launcher des Serauhaugs (Lanceur balistique de 791mm) possède le double de portée (soit 48 pouces) et utilise le redoutable gabarit d'explosion. Chaque missile ayant ainsi un rayon d'action de 50 pouces, les forces de l'UEDF se retrouvent rapidement en danger si elles s'aventurent trop près.

Quel-Regults

Les Regults Quel n'ont qu'une utilité tactique, vu que leurs systèmes d'armes ont été entièrement remplacés par divers systèmes de reconnaissance.

Possédant la Défense et la Vitesse améliorée des Regults ordinaires, Les Regults Quel sont difficiles à abattre. Leur *Advanced Reconnaissance Suite* (Ensemble de systèmes de reconnaissance avancé) offre à tout mécha allié dans les 120 pouces un bonus au Toucher avec leurs systèmes d'armes à distance. Pour améliorer encore l'offre tactique de ces Regults, ils possèdent la capacité *Leadership 2* (Commandement 2) qui offre aux armées Zentradi deux Command Points (Points de Commandement) supplémentaires.

Glaug

Le Glaug, aussi appelé Battlepod d'officier, n'est pas que la plus impressionnante Battlepod de l'arsenal Zentradi : c'est aussi une des plus puissantes unités du jeu. Avec une Défense et une Vitesse de 7, le Glaug est difficile à atteindre à distance.

Bardé de systèmes d'armes, le Glaug possède une arme adaptée à chaque situation. Son Charged Particle Cannon (Canon à particules chargées) supérieur possède les règles *Accurate* (Précis), *Inescapable* (Pas d'échappatoire) et *Overwhelming* (Écrasant), ce qui interdit à l'adversaire d'utiliser l'option *Roll with damage* (Se protéger). L'avant du Glaug comporte 2 armes différentes ayant toutes deux la règle *Split Fire* (Tir divisé) : un Heavy Particle cannon (canon lourd à particule) et un Electromagnetic Rail cannon (canon-rail électromagnétique), chacun capable de tirer sur 2 cibles différentes. Dans la catégorie missiles, Le Glaug possède des 150mm Short-range Missile Tubes (tubes à missiles des 150mm à courte portée), qui tire des volées de 6 missiles.

Le Glaug n'est pas qu'une machine de guerre, l'officier Zentradi qui le pilote est un tacticien accompli, possédant la règle *Leadership 4* (Commandement 4), offrant ainsi 4 Points de commandement supplémentaires à l'armée Zentradi.

Glaug-Eldare

Le Glaug-Eldare possède les puissantes armes et capacités d'un Glaug ordinaire, avec un système de réacteurs qui accroît très fortement sa puissance. Le bénéfice le plus évident est l'augmentation de sa vitesse, qui passe à 12 pouces : il possède également la règle *Afterburner* (Postcombustion) lui permettant d'accomplir un mouvement supplémentaire de 12 pouces pendant l'étape de Résolution.

En plus de ce bonus à la vitesse, les Glaug-Eldare gagnent plus du double de MDC (Points de structure), passant de 9 à 19, et se voit offrir 2 systèmes de missiles supplémentaires, lui assurant de disposer d'assez de munitions pour les engagements les plus longs.

Gnerl

Le Gnerl est le seul avion des Zentradi. En tant qu'aéronef, il ne peut effectuer qu'un unique virage de 90 degrés avant de se déplacer ensuite tout droit. Cependant, il ne peut jamais se retrouver engagé au corps à corps et n'est pas affecté par les décors ou les méchas qu'il survole. Comme le Glaug-Eldare, le Gnerl possède la capacité *Afterburners* (Postcombustion) qui le force à accomplir un second mouvement lors de l'étape de Résolution. Au combat, le Gnerl possède un Rotary Particle Cannon (Canon rotatif à particules) ayant les règles *Rapid Fire* (Tir rapide) et *Overwhelming* (Écrasant) – ce qui lui permet de tirer une fois de plus et interdit aux méchas ennemis d'utiliser l'option *Roll with damage* (Se protéger). Le Gnerl dispose aussi de Air-to-air Missiles Launchers (Missiles air-air) tirés par volées dévastatrices de 6.

Nousjadel-Ger

Le Nousjadel-Ger est une armure énergétique usée mais pratique. Son faible coût et son MDC (Points de structure) de 10 en font une unité résistante sur le champ de bataille.

La canon d'épule du Nousjadel-Ger lui fournit une puissance de feu modérée à moyenne portée, mais la vraie puissance de cette armure énergétique se trouve à courte portée, où elle peut utiliser son Plasma Machine Pistol (Pistolet à plasma) avec *Rapid Fire* (Tir rapide), 8 MD (Mega Dégâts) ou son 64mm Grenade Launcher (Lance-grenades de 64mm) qui utilise le gabarit d'explosion.

Queadluun-Rau

Les Queadluun-Rau sont avec les Glaug les plus puissantes armes de l'arsenal Zentradi. Plus résistantes que les Nousjadel-Ger, plus rapides que les Glaug, les Queadluun-Rau sont bien plus difficiles à détruire grâce à leur capacité *Hover* (Vol stationnaire), qui donne un malus aux jets pour les toucher.

Les Queadluun-Rau possède une version double du 64mm Grenade Launcher (Lance-grenades de 64mm), doublant les dégâts infligés jusqu'à un impressionnant 12, tout en utilisant toujours le gabarit d'explosion. Ses Triple-Barrel Particle Cannons (Canon à particules à triple fût) sont *Inescapable* (Pas d'échappatoire) et ne peuvent donc pas être esquivés. En plus de tout cet arsenal, on trouve un Mini-Missile Launcher (Mini lance-missiles) à courte portée tirant une nuée de 8 missiles !

Offrant aussi une aide stratégique, chaque Queadluun-Rau possède la règle *Leadership 2* (Commandement 2) ; ainsi, un escadron complet de 3 offre la bagatelle de 9 Command Points (Points de commandement).

Infanterie Zentradi

Même hors de leurs méchas, les Zentradi restent de formidables adversaires. En groupe, ils peuvent en remontrer aux plus puissants adversaires. Les Serau-Ger possèdent des armures lourdes qui les rendent aussi résistants qu'un Battlepod Regult. Moins bien protégés, les Gluu-Ger compensent cela par leur faible coût qui permet de les amener en masse sur les forces ennemies retranchées.

L'infanterie Zentradi peut emmener au combat diverses armes – l'efficace Particle Assault Rifle (Fusil d'assaut à particules), *Accurate* (Précis) ; le Flechette cannon (Canon à mini-missiles) avec gabarit d'explosion ou le mortel Shoulder-Fired Missile Launcher (Lance-missiles d'épaule).

Évidemment, un soldat Zentradi s'attend à mourir glorieusement au combat et se révèle facile à remplacer. Ainsi, tout comme les Regults qu'ils pilotent, toutes les unités d'infanterie Zentradi possèdent la règle *Life is cheap* (Sous-fifres).