

MEDTEC



Un nouvel acteur de la guerre est apparu lorsque la campagne d'Élysée a débuté : MedTec, entreprise interstellaire originaire des U.N.A. et filiale d'ONI Technology.

Cette entreprise vend au plus offrant le meilleur des ressources médicales de tous les belligérants. Tout ce qui peut préserver l'existence d'un combattant est à disposition : nanotechnologie thériane, traitement de clonage expérimental du Red Blok, technique de relaxation karmane, etc. Il suffit

simplement de payer, en argent pour ceux qui connaissent ce concept, plus souvent en ressources de toutes sortes.

MedTec n'est pas une puissance neutre et les différents camps ne se gênent pas pour tirer sur les containers médicaux que l'ennemi utilise. Les infirmières et médecins de cette société sont d'ailleurs somptueusement rétribués pour les risques qu'ils prennent.

Les états-majors de chaque camp en sont réduits aux hypothèses lorsqu'ils évoquent les accords qui peuvent lier MedTec à leurs adversaires. Les U.N.A. et les Karmans ont un intérêt immédiat : ONI Tech dispose à la fois des techniques de clonage collectivistes et d'une partie des facilités technologiques theriennes. Ni le Red Blok ni les Therians, cependant, n'avaient de raison d'accepter un accord. Celui-ci ne leur était pas spécialement favorable et mettait à disposition de leurs ennemis certains de leurs avantages technologiques.

La vérité est un secret bien gardé par tous ceux qui sont concernés : les Therians comme le Red Blok ont accepté de coopérer lorsque ONI leur a révélé qu'elle a récupéré quelques échantillons d'un virus mortel sur Élysée et qu'elle a mis un antivirus au point.

RÈGLE SPÉCIALE : DÉPLOIEMENT D'UNE ÉQUIPE MÉDICALE

MedTec, jalouse de ses secrets technologiques, s'est assuré que ni son personnel ni son matériel ne puissent être capturés.

Le container de l'unité MedTec constitue un objectif secondaire qui ne rapporte aucun point de victoire ou de renfort.

Lorsqu'une équipe médicale de MedTec entre en jeu, le container et deux murets hauts (Taille 2) sont parachutés à la fin du mouvement de l'unité, hors du contact de toute autre figurine. Ils sont déployés de manière à ce que l'unité les contrôle. Si la zone de déploiement ne permet d'installer un container, l'unité de MedTec reste en réserve. Il est en revanche possible de ne pas déployer les murets si le champ de bataille ne s'y prête pas ou si le joueur ne le souhaite pas.

En outre, l'unité de MedTec doit toujours participer au contrôle de son container. Lorsque ce n'est plus le cas, les figurines et les éléments de décor déployés avec cette unité sont retirés du jeu.

TACTIQUE

Membres d'une unité désarmée, les MedTec ne sont pas là pour détruire l'ennemi. En revanche, ils ont le potentiel pour faire durer les troupes qu'ils accompagnent. Avec trois medic de mieux et un hôpital de campagne capable de faire revenir d'entre les morts n'importe quelle perte, vos unités d'infanterie acquièrent une durée de vie qui fiche une sérieuse épine dans le pied de votre ennemi. La violence n'est pas la seule manière de remporter une guerre : quelquefois, un sparadrap bien placé est aussi efficace que n'importe quel laser rifle.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Une unité de MedTec peut être recrutée comme choix d'infanterie de rang 2 par n'importe quelle compagnie, quelle que soit son origine. L'assistance médicale MedTec est adaptée à toutes les armées, y compris les Cogs ou les Therians.



MedTec unit

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	75 P.A.	+ 25 P.A.
[1] 3 MedTec dont : 3 spécialistes		



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 3.

Équipement standard : Hôpital de campagne.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Medic.

Officier : Aucun.



Équipement

Hôpital de campagne : L'hôpital de campagne dispose de la capacité « Urgences ». Son usage est déclaré une fois par tour pendant l'activation d'une unité amie au contact de l'hôpital de campagne : un fantassin de l'unité revient en jeu.

Spécialistes

Medic : Les deux infirmières et le medic disposent de la capacité « Premiers secours ». Chacun d'entre eux peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité ou d'une unité à son contact au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.