STUDIO THELBA

GUÉRILLA

Vetrarhríð · la tempête d'hiver



LIVRET DE RÈGLES

Version Mac et Windows · bêta 1.0.7 · novembre 2026

SOMMAIRE

1 **Introduction** 4

1.1 Nivôse sous la glace 4

1.2 Deux façons de jouer, une seule guerre 4

2 **Le but du jeu** 5

2.1 Chasser la Concession 5

2.2 Les grandes étapes d'une campagne 5

3 **Victoire et défaite** 6

3.1 Gagner 6

3.2 Perdre 6

3.3 Le score 6

4 **Les niveaux de jeu** 8

4.1 La rigueur de l'hiver 8

4.2 Les options de la partie 9

4.3 Le défi du jour 9

5 **Le jeu de base** 10

5.1 Ce que contient le jeu de base 10

5.2 L'écran titre 10

5.3 La carte d'état-major 11

5.4 Se déplacer 11

5.5 Rallier et gagner les hameaux 12

5.6 Les compétences des recrues 13

5.7 Combattre 13

5.8 Saboter et se servir des bâtiments 15

5.9 Survivre à l'hiver 16

5.10 Voir sans être vu 17

5.11 L'escouade et les événements 18

5.12 La vue 3D et la vue isométrique 18

5.13 La faune 19

6 **Le Pack Premium** 21

6.1 Ce qu'apporte le Pack Premium 21

6.2 L'île aléatoire 22

6.3 L'île du jour 22

6.4 La carte réelle 22

6.5 La campagne avancée 22

6.6 Dix partisans de plus 23
6.7 Le pick-up 23
6.8 L'avion à skis 24
6.9 Mes cartes 24
6.10 Le Stream Deck 24

7 Le Duel et le Coup de main 25
7.1 Trois façons de jouer 25
7.2 Le Duel 25
7.3 Rivaux, aptitudes et équipes 26
7.4 Le Coup de main 27
7.5 Les scénarios de Nivôse 27
7.6 Médailles, contraintes et sauvegarde 28

8 L'éditeur 29
8.1 Ouvrir l'éditeur 29
8.2 Les outils 29
8.3 Le scénario 30
8.4 Retoucher les compétences 30
8.5 Vérifier, enregistrer, lancer 31

9 Les commandes 32
9.1 Avant de commencer 32
9.2 Sur la carte d'état-major 32
9.3 Se déplacer en 3D 32
9.4 Combattre en 3D 33
9.5 Agir, observer, survivre 33
9.6 La vue isométrique (Pack Premium) 34
9.7 Les véhicules 34
9.8 À la manette 36
9.9 Dans l'éditeur 36
9.10 Au Duel et au Coup de main 37

10 Récapitulatif des commandes 38

Index 40

CHAPITRE 1

INTRODUCTION

1.1 Nivôse sous la glace

Nivôse est une île du Grand Nord, prise dans la banquise. Quinze hameaux y survivent grâce à huit **forages** géothermiques qui leur donnent la chaleur. Un matin d'hiver, la **Concession**, la compagnie du préfet **Anselm Krag**, débarque au Bastion pour s'emparer des forages. Ses colonnes d'engins blindés quittent le Bastion à l'aube ; ses garnisons tiennent le dépôt de carburant, l'usine d'engins et le relais radio.

Vous commandez la **Garde des Hameaux**, une milice de montagnards, de chasseurs, de médecins et de pilotes. Au début, la Garde, c'est vous et une poignée de fidèles. Le reste, il faut le rallier, hameau après hameau, en gagnant la confiance de gens qui ont chacun leurs amitiés et leurs rancunes. Puis il faut tenir les forages, couper les routes, saboter, tendre des embuscades, et survivre au froid.



Saint-Aube au crépuscule : le hameau d'où part la résistance.

1.2 Deux façons de jouer, une seule guerre

Guérilla se joue à deux échelles, qui ne font qu'une partie :

- **La carte d'état-major**, au tour par tour. Chaque recrue dispose de deux heures par tour : elle se déplace, rallie, se ravitaille, sabote ou combat. Quand tout le monde a joué, on synchronise les montres et la Concession avance.
- **La vue 3D**, en temps réel, à la première personne (et, avec le Pack Premium, en vue isométrique). Vous prenez les commandes d'une recrue : ski, tir, motoneige, deltaplane, avion, clocher… Tout ce qui s'y passe compte pour la campagne.

Guérilla est un remake libre de *Midwinter* (Mike Singleton, 1989). L'île, les personnages et le récit sont originaux. Vetrarhríð signifie, en vieux norrois, à la fois « tempête d'hiver » et « assaut d'hiver ».

CHAPITRE 2

LE BUT DU JEU

2.1 Chasser la Concession

Votre but est de chasser la Concession de Nivôse. Il y a deux façons d'y parvenir : **faire sauter le Bastion**, son quartier général, ou **détruire l'usine d'engins puis toutes les colonnes** encore en route.

Ni l'un ni l'autre ne se fait d'un coup. Le Bastion est gardé par quatorze soldats, l'usine par huit, et chaque colonne roule avec ses chars. Il faut d'abord grandir, puis affaiblir la Concession, puis frapper.



L'usine d'engins dans les explosions en chaîne : sans elle, Krag ne remplace plus ses chars.

2.2 Les grandes étapes d'une campagne

1. **Rallier.** Trente-deux habitants peuvent rejoindre la Garde (quarante-deux sur les autres îles). Chacun ne suit que certaines personnes : lisez leurs dossiers.
2. **Tenir les forages.** Un hameau dont le forage est perdu a froid : il se ravitaille mal, ses habitants se reposent mal, sa confiance s'effrite. Si la Concession tient tous les forages, la partie est perdue.
3. **Affaiblir la Concession.** Sabotez le dépôt de carburant (colonnes à court d'essence), le relais radio (colonnes désorientées, mortiers sans guidage), faites sauter les ponts de la gorge, coupez le télégraphe.
4. **Frapper.** Dispersez les colonnes en détruisant leur engin de commandement, libérez les hameaux occupés, puis attaquez l'usine ou le Bastion.

À la fin, l'épilogue raconte la guerre que vous avez menée (la manière compte autant que l'issue) et lui donne un score.

> ◆ CONSEIL
>
> **Pas de précipitation.** Les premiers jours servent à rallier et à tenir les forages. Cinq ou six recrues bien placées font plus de mal à Krag qu'un raid héroïque sur le Bastion et ses quatorze soldats.

CHAPITRE 3

VICTOIRE ET DÉFAITE

3.1 Gagner

La partie est gagnée dès que :

- le **Bastion** est détruit ;
- ou l'**usine d'engins** est détruite *et* toutes les colonnes de la Concession sont dispersées ou reparties.

Une carte de l'éditeur peut fixer un autre objectif, rappelé dans l'introduction de la partie et dans le menu :

OBJECTIF	VICTOIRE	DÉFAITE
Tenir des forages	tenir au moins N forages jusqu'à la fin du jour J	moins de N forages tenus
Détruire des installations	toutes les installations désignées sont détruites	—
Libérer des hameaux	tous les hameaux désignés (ou tous) sont à la Garde	—
Garder le commandant libre	le commandant est toujours libre à la fin du jour J	le commandant meurt ou est pris

Ces cartes peuvent aussi fixer un **délai** : passé le dernier jour, la partie est perdue.

3.2 Perdre

Quel que soit l'objectif, la partie est perdue si :

- la Concession tient **tous les forages** : sans chaleur, les hameaux se rendent les uns après les autres ;
- il ne reste **plus personne dans la Garde** : aucune recrue active, et aucune recrue enfermée qu'on pourrait encore libérer.

> **Une recrue prise n'est pas perdue.** Mise hors de combat, elle est enfermée au poste de garde du hameau tenu le plus proche, ou au Bastion. Elle peut s'évader, ou ses camarades peuvent venir la délivrer (voir Combattre).

> ◆ CONSEIL
> Gardez toujours une recrue à l'écart des combats, au chaud dans un hameau sûr. Tant qu'il reste quelqu'un dans la Garde, la partie continue, et cette recrue pourra délivrer les prisonniers.

3.3 Le score

À la fin de la partie, l'épilogue raconte votre guerre, puis le score fait les comptes :



La fin de partie : l'épilogue, le score et la distinction.

CE QUI COMPTE	POINTS
Bastion détruit	**+1 000**
Concession épuisée (usine et colonnes) ou objectif atteint	**+900**
Rapidité (en cas de victoire)	**+600, moins 60 par jour après le premier**
Chaque forage tenu	**+60**
Confiance moyenne des hameaux	**×4**
Chaque membre de la Garde encore debout	**+25**
Chaque engin détruit	**+10**
Chaque colonne dispersée	**+40**
Chaque sabotage	**+30**
Chaque pont tombé · chaque ligne de télégraphe coupée	**+20 · +10**
Chaque avion abattu	**+30**
Chaque membre de la Garde tombé	**–80**
Chaque habitant tué par la Garde	**–150**

Le total est multiplié selon la rigueur de l'hiver (×0,8 en Doux, ×1 en Rude, ×1,3 en Rigoureux, ×1,6 en Mortel), puis vous recevez un titre : **Survivant**, **Citation à l'ordre de la Garde** (900), **Médaille du Grand Froid** (1 700), **Croix des Hameaux** (2 600) ou **Héros de Nivôse** (3 600).

> ◆ **CONSEIL**
> Le score juge la manière. Un habitant tué par la Garde coûte 150 points et ruine la confiance de son hameau : dans les hameaux et en ville, tirez juste. À l'inverse, chaque jour gagné sur la victoire rapporte 60 points.

CHAPITRE 4

LES NIVEAUX DE JEU

4.1 La rigueur de l'hiver

Sur l'écran titre, la ligne **Rigueur de l'hiver** propose quatre niveaux. Passez la souris sur un bouton (ou choisissez-le à la manette) : une bulle résume ce qu'il change.

	DOUX	RUDE	RIGOUREUX	MORTEL
Pour qui	pour apprendre	l'hiver de référence	un hiver dur	sans pitié
Colonnes au départ	2	3	4	4
Chars par colonne	1	2	3	4
Nouvelle colonne	toutes les 16 h de jour	toutes les 12 h de jour	toutes les 8 h de jour	toutes les 8 h de jour
Vitesse des colonnes	−10 %	normale	+12 %	+12 %
Repérage des soldats	−20 %	normal	+20 %	+20 %
Précision des soldats	−20 %	normale	×1,5	×1,5
Menaces aériennes par défaut	aucune	mortiers guidés	mortiers et chasseur	mortiers et chasseur
Campagne avancée ★	Krag réagit lentement ; ratissages de 4 hommes, sans chiens	ratissages de 5 hommes, avec chiens	Krag réagit vite ; élites et chasseurs de Krag	idem, et la colonne écarlate
Score	×0,8	×1	×1,3	×1,6

Mortel reprend toutes les règles de Rigoureux, mais les blessures ne pardonnent plus : un soldat ou un chien touché meurt ; votre recrue touchée est immobilisée ; un camarade tombe à la première balle et meurt à la deuxième. En ville, des passants armés vous dénoncent, et voler une voiture donne l'alerte.

Aux autres niveaux, un camarade de l'escouade tombe après un nombre de balles égal à la moitié de son endurance (arrondie au-dessus), et meurt quand il en a reçu autant que son endurance.

> ◆ CONSEIL
> Pour une première partie, prenez **Doux** avec la première mission guidée : deux colonnes au départ, des soldats moins précis et aucune menace aérienne. Passez en **Rude** quand vous gagnez sans peine : c'est l'hiver de référence.



Des fantassins de la Concession en position de tir : en Rigoureux et en Mortel, ils tirent une fois et demie plus juste.

4.2 Les options de la partie

Sous la rigueur, quelques boutons s'allument ou s'éteignent. Choisir une rigueur règle d'abord les menaces aériennes ; vous pouvez ensuite les changer.

Mortiers guidés par avion
Un avion d'observation guide les mortiers des colonnes proches.

Chasseur d'attaque
Un chasseur traque la Garde de 8 h à 16 h, à la roquette.

Brouillard de guerre
Sur la carte, on ne voit que ce que repèrent vos recrues et les hameaux amis.

Première mission guidée
Un guide accompagne vos premiers pas, étape par étape. Conseillé pour une première partie.

Campagne avancée ★
L'état-major de Krag répond à vos coups (Pack Premium, cochée par défaut ; voir Campagne avancée).

4.3 Le défi du jour

Le bouton **Défi du jour** lance la même partie pour tout le monde ce jour-là : même île, même temps, mêmes hasards, en Rude, avec les mortiers guidés et sans chasseur, et sans la campagne avancée. Comparez vos scores. Le défi du jour fait partie du Pack Premium, qui ajoute aussi l'**île du jour**, une île aléatoire commune à tous.

> ◆ CONSEIL
> Au défi du jour, la Concession ne réagit pas à vos coups : ni ratissage ni garnison renforcée. C'est le moment d'enchaîner les sabotages.

CHAPITRE 5

LE JEU DE BASE

5.1 Ce que contient le jeu de base

Le jeu de base, c'est la campagne de Nivôse. Il est **gratuit**, sans limite de temps. Ce chapitre en donne les règles ; le chapitre 6 décrit le **Pack Premium** (les autres îles, la campagne avancée, le pick-up, l'avion à skis), le chapitre 7 le **Duel** et le **Coup de main**, le chapitre 8 l'éditeur.

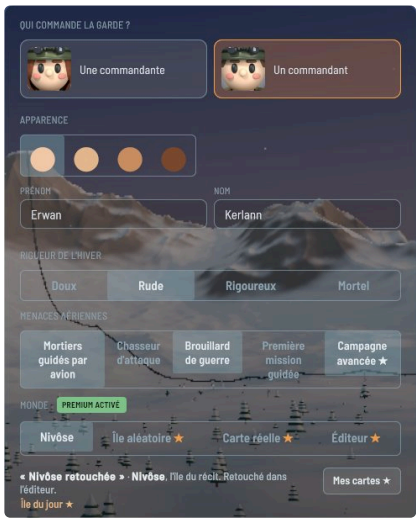
- L'île de **Nivôse** : 40 km de côté, quinze hameaux, huit forages, quatre installations de la Concession, la gorge de la Brisante, trois téléphériques, quatre pistes d'aviation.
- **32 recrues**, chacune avec son hameau, ses compétences, son histoire et ses liens.
- Les **quatre rigueurs** de l'hiver, les options et la **première mission guidée**.
- Le jeu en **français** ou en **anglais**, au choix.
- La **carte d'état-major** et la **vue 3D** à la première personne (la vue extérieure fait partie du Pack Premium).
- Ski, marche, motoneige, remorquage, deltaplane, téléphérique, avion ; sept armes, des grenades et des charges.
- Météo, nuit, froid, faim, avalanches, glace mince, traces, pisteurs, chiens et faune.
- Événements de campagne, épilogues et score.
- Le **Duel** : votre héros seul contre dix rivaux, ou en équipes (voir 7.2).

Gratuit. Le jeu de base se télécharge gratuitement sur itch.io et Steam (Mac et Windows) et sur l'App Store (Mac, iPad et iPhone). Autant de parties que vous voulez **sur Nivôse**, sans limite de temps, avec les règles de ce chapitre. Le **Pack Premium** est facultatif : un achat unique qui ajoute la vue extérieure (vue isométrique, caméra derrière le commandant, vue arrière en voiture), la campagne avancée, le pick-up, l'avion à skis, le Stream Deck, les autres mondes, la carte réelle, l'éditeur, **Mes cartes**, le défi du jour, le **Coup de main**, le duel du jour et l'import de parties (voir 6.1). Le bouton **Pack Premium** de l'écran titre montre ce qu'il ajoute.

5.2 L'écran titre

Qui commande la Garde ? Choisissez **Un commandant** (Erwan Kerlann, choisi au lancement) ou **Une commandante** (Maëlle Kerlann). Le prénom et le nom se changent dans les deux cases. Sous les deux portraits, quatre **pastilles** donnent son apparence : seules la peau et les cheveux changent, rien dans les règles.

Viennent ensuite la **rigueur de l'hiver**, les **options**, puis le **monde** : Nivôse, ou les autres mondes du Pack Premium. Une miniature montre la forme de l'île choisie avant de lancer la partie. La ligne **Langue** propose **Automatique** (la langue du système), **Français** ou **English** ; on peut aussi changer de langue en cours de partie, depuis le menu. Les boutons du bas lancent une **nouvelle partie** ou le **défi du jour**, permettent de **continuer** la dernière partie, d'en **charger** une autre ou d'en **importer** une, ouvrent le manuel (**Comment jouer**) et la fenêtre **Pack Premium**.



L'écran titre : commandant, apparence, rigueur, menaces aériennes et monde.

La rangée **Mode** choisit la **campagne**, le **Duel** ou le **Coup de main** (voir 7.1). En Duel et en Coup de main, l'écran titre montre leurs propres réglages (équipes, aptitude du héros, scénario, contraintes) et leur bouton de lancement.

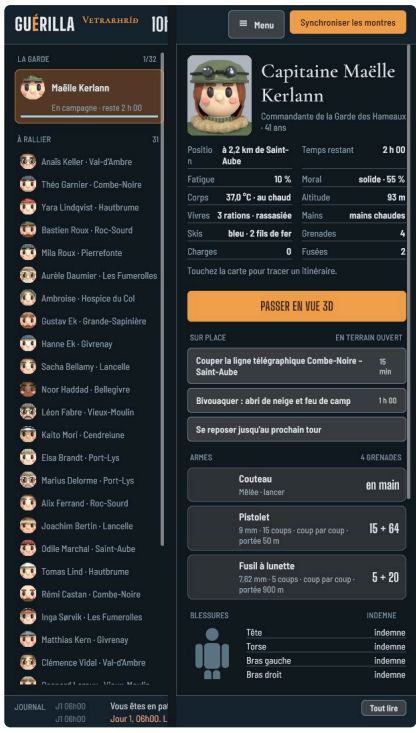
5.3 La carte d'état-major

Le temps. Chaque tour dure **deux heures** pour chaque membre de la Garde. Jouez-les l'un après l'autre : la carte montre les colonnes à l'heure de la recrue choisie. Quand tout le monde a agi, touchez **Synchroniser les montres** : la Concession joue à son tour, le journal raconte ce qui s'est passé.

À gauche, la Garde : les recrues actives (avec le temps qui leur reste), celles **à rallier** et leur hameau, les **prisonniers** et les **tombés**. **À droite**, le dossier de la recrue choisie : compétences, armes, blessures, vivres, fatigue, moral, froid, et les actions possibles. **En haut**, l'heure, le jour et le tour, la météo et ses prévisions, le risque d'avalanche, l'état des huit forages, le menu.

La carte porte une légende : forages, hameaux, refuges, colonnes et installations ennemies, bâtiments isolés, pistes d'aviation, avions, téléphériques, traces et pisteurs. Touchez un lieu pour sa fiche et son itinéraire.

> ◆ **CONSEIL**
> Avant de synchroniser les montres, choisissez la recrue la plus avancée dans son tour : la carte montre les colonnes à son heure, donc là où elles seront bientôt. Vos autres recrues savent alors où ne pas aller.



Autour de la carte : à gauche, la Garde et les habitants à rallier ; à droite, le dossier de la recrue choisie.

5.4 Se déplacer

Choisissez une recrue, touchez un point de la carte ou un hameau : l'itinéraire s'affiche avec sa durée. Touchez **Partir**. Un trajet trop long pour le tour peut se poursuivre seul : **Partir et continuer aux tours suivants**.

À skis, les temps sont ceux d'un skieur chargé, dans la neige, selon la méthode des clubs alpins : une recrue moyenne fait environ **5 km/h sur le plat**, monte de 250 à 370 m par heure et descend bien plus vite qu'elle ne monte. Traverser Nivôse prend une bonne journée. Un bon skieur va plus vite ; la fatigue, les blessures aux jambes, la nuit, la neige fraîche et la tempête ralentissent. La Concession aussi va à ce rythme : ses colonnes avancent par étapes, avec des haltes.

En motoneige, on file à plus de 30 km/h sur le plat, mais on s'entend de loin, on consomme de l'essence (le plein se fait au garage d'un hameau) et l'on refroidit vite. Les skieurs d'un même groupe se font remorquer. Une motoneige se laisse **n'importe où** (**Laisser la motoneige sur place**) : elle reste là, sur la carte comme en 3D, et toute recrue qui sait conduire (Conduite 3 au moins) la reprend, avec **Reprendre la motoneige laissée là** sur la carte ou F à côté d'elle en 3D. Laissée en campagne, elle craint les balles et les explosions : abîmée, elle fume ; à bout, elle prend feu et saute quelques secondes plus tard. Devant un garage, elle ne risque rien.

> ◆ **CONSEIL**
> La motoneige s'entend de loin. Laissez-la à quelques kilomètres de l'objectif, à l'écart des combats, et finissez à skis : l'approche est plus lente mais bien plus discrète, et elle vous attend pour le retour.

Les téléphériques relient Hautbrume, Pierrefonte et Port-Lys aux refuges d'altitude ; on y monte en cabine, on en redescend en **deltaplane** : **Prendre un deltaplane** au refuge, puis **S'envoler** en choisissant où se poser (en 3D : **Décoller en deltaplane**). Une ligne s'arrête si son hameau tombe. Le deltaplane ne décolle pas par grand vent. En 3D, on peut **sauter de la cabine** en marche (F deux fois) : sans mal sous 4 m, blessé au-delà, gravement au-delà de 10 m ; au-delà de 20 m, la chute est mortelle. La poudreuse profonde amortit.

> ◆ CONSEIL
> Avant de monter au refuge pour redescendre en deltaplane, regardez les prévisions : par grand vent, il ne décolle pas.

Les avions. Deux avions de liaison de la Concession attendent sur l'aérodrome des Brisants. Le commandant, ou une recrue qui sait piloter (Pilotage 4 au moins), peut les dérober : on ne décolle et l'on ne se pose que sur une piste damée (les Brisants, le Plateau, les Fumerolles, la Banquise). Sur la carte, un avion de la Garde vole de piste en piste en quelques minutes ; à côté d'un avion garé, **Prendre les commandes** ouvre la vue 3D dans le cockpit. Chaque avion emporte un **parachute** : on peut sauter en vol et se poser n'importe où, même sur un toit. Près d'une piste, le **pilote automatique** peut faire l'atterrissage. Au-dessus du plus haut sommet, passé un millier de mètres, l'avion décroche : c'est son plafond. Il y a aussi l'**avion à skis**, qui se pose partout où c'est plat (voir L'avion à skis).

Les ordres permanents se donnent dans le dossier d'une recrue : **Partir et continuer** pour un long trajet, **Garder** un hameau (elle s'y ravitaille, s'y soigne, organise la défense et se bat quand une colonne arrive), **Se reposer jusqu'à guérison**. Ils jouent tout seuls à la synchronisation, ou tout de suite avec **Exécuter les ordres** en haut de la liste de la Garde.

> ◆ CONSEIL
> Sur un long trajet à ski, faites étape dans un hameau ami ou un refuge pour vous réchauffer (au hameau, on mange aussi chaud) : vous arriverez en forme, et non transi, affamé et fourbu.



La cabine du téléphérique des Dents, dans le brouillard.

5.5 Rallier et gagner les hameaux

Rallier. Chaque habitant ne suit que certaines personnes. Lisez les dossiers : un frère, une fiancée, un vieil ami ouvrent des portes ; une rancune les ferme. Une recrue persuasive convainc mieux (voir 5.6).

> ◆ CONSEIL
> Lisez le dossier avant de partir et envoyez la bonne personne : un frère ou un vieil ami réussit là où le meilleur orateur échoue.

La confiance des hameaux. Chaque coup porté près d'un hameau peut lui valoir une rafle, et la peur s'installe. Un hameau méfiant finit par dénoncer les recrues qui s'y arrêtent ; un hameau confiant signale les colonnes et les patrouilles des environs et accepte mieux de vous suivre. Libérer un hameau lui rend confiance ; tuer un habitant la ruine.

> ◆ CONSEIL
> Frappez loin des hameaux amis : chaque coup porté près d'un hameau peut lui valoir une rafle, et un hameau qui a peur finit par dénoncer vos recrues.

Le moral donne la main sûre et la parole convaincante. Une église, un repas chaud, un sabotage réussi le relèvent ; la faim et le froid le rongent.

Les forages et la chaleur. Chaque hameau est relié à un forage. Tant que la Garde le tient, on y mange chaud, on y dort au chaud, la confiance monte. Le forage perdu, le hameau a froid : un flocon le marque sur la carte.

5.6 Les compétences des recrues

Chaque recrue a huit compétences, notées de 0 à 10 et affichées dans son dossier. Certaines ouvrent une action à partir d'un niveau ; toutes rendent la recrue plus sûre de réussir ce qu'elle entreprend. Son état compte aussi : blessures, froid, faim, fatigue et moral pèsent sur tout ce qu'elle fait.

COMPÉTENCE	À QUOI ELLE SERT
Ski	La vitesse des trajets à ski sur la carte. En 3D : l'élan des bâtons, le freinage, la tenue dans les virages et le risque de chute à grande vitesse. Elle aide aussi à se dérober à une colonne, à fuir un hameau qui tombe et à s'évader.
Tir	La précision. En 3D, l'arme se disperse moins et la grenade tombe plus près du point visé ; sur la carte, les combats contre une colonne, une patrouille ou un chasseur tournent mieux, comme l'assaut d'une prison. Les camarades de l'escouade tirent selon leur propre niveau.
Conduite	Il faut au moins 3 pour prendre une motoneige ou un pick-up. Plus elle est haute, plus la recrue va vite en motoneige (sur la carte comme en 3D) et en pick-up (sur la carte).
Pilotage	Il faut 3 pour le deltaplane, 4 pour piloter ou dérober un avion, 6 pour voler de nuit. Un bon pilote plane plus loin, se pose sans se blesser et tient mieux son cap dans le vent. Le commandant pilote toujours comme un 6 au moins.
Explosifs	Chaque cible demande un niveau minimum, en plus d'une charge : 3 pour un pont, un poste de garde ou une poudrière, 4 pour le dépôt, le relais ou un atelier, 5 pour l'usine d'engins, 8 pour le Bastion. Plus il est haut, plus le sabotage réussit. Il aide aussi à s'évader, à reprendre ses armes dans un poste ennemi et à dérober un avion.
Endurance	La fatigue des trajets monte moins vite et le souffle dure plus longtemps en 3D. Un camarade endurant encaisse plus de balles avant de tomber.
Médecine	À partir de 6, la recrue soigne, elle-même et les recrues présentes au même endroit, même sans infirmerie. À partir de 8, les blessures graves guérissent plus vite.
Persuasion	Les chances de rallier un habitant et d'être entendu par radio. À partir de 7, la recrue peut **organiser la défense du hameau** : la prochaine colonne qui l'attaque y perd un engin.

> ◆ CONSEIL
> Une recrue à 6 en Médecine vaut une infirmerie : gardez-la avec le gros de la Garde, elle soigne tous ceux qui sont au même endroit. Avec 7 en Persuasion, faites organiser la défense d'un hameau menacé : la prochaine colonne y laissera un engin.

5.7 Combattre

Les colonnes. Une colonne compte de un à quatre chars selon la rigueur ; elle repère les recrues proches. Engagez-la en **résolution rapide** depuis la carte, ou prenez les commandes en 3D. Détruire son **engin de commandement**, cerclé de blanc, la disperse. Quand une colonne vous repère en 3D, un char peut quitter la route pour vous chasser et tirer ses obus lourds.

> ◆ CONSEIL
> Visez l'engin de commandement, cerclé de blanc : le détruire disperse toute la colonne, sans avoir à venir à bout de chaque char.

Les blindés. Contre un char, les balles ne font rien. Il faut le **bazooka**, pris à l'armurerie d'un dépôt, d'une usine ou du Bastion (une roquette, un engin), ou **deux grenades** : la première fait fumer l'engin, la seconde le détruit.

> ◆ **CONSEIL**
> Pas de bazooka ? Deux grenades suffisent contre un char. Lancez-les d'un couvert : un char qui vous a repéré quitte la route pour vous chasser.

Les armes. Chacun part avec un couteau, un pistolet 9 mm et son arme de prédilection :

ARME	EN BREF
Couteau	Par-derrière, il tue sans bruit ; il se lance (clic droit), puis se ramasse.
Pistolet 9 mm	L'arme de secours, utilisable à motoneige.
Pistolet-mitrailleur	Rafales courtes à faible distance, utilisable à motoneige.
Fusil d'assaut	Coup par coup ou rafale, à moyenne distance.
Fusil de chasse à pompe	Cinq cartouches, redoutable de près, utilisable à motoneige.
Fusil à lunette	Tir de précision au loin ; perce la carlingue des avions, mais rien contre un blindé.
Bazooka	Une roquette par tir, trois au plus ; seule arme contre les chars avec les grenades.

Une **armurerie** permet de changer d'arme et de se ravitailler : **Prendre** ou **Laisser** une arme, deux armes longues au plus. Les **charges** se prennent dans un atelier ; les **grenades** se lancent.

Lancer une grenade. G fige le jeu : un petit rond montre au sol où la grenade tombera, entre 5 m et une cinquantaine de mètres. Il suit la souris (à la manette, on tient le bouton gauche et l'on vise au stick droit). Un clic gauche la lance, un clic droit ou Échap la garde. Elle tombe à quelques mètres au plus du rond, selon le Tir et l'état de la recrue. À moins de 10 m, le rond devient rouge : vous seriez pris dans le souffle.

Grenades contre les bâtiments. Une grenade qui éclate contre un bâtiment de la Concession, à moins de 3 m de ses murs ou dedans, l'entame : il fume, et un message dit combien il en faut encore. À la dernière, il saute comme sous une charge. Les grenades reçues restent comptées dans la partie : on peut revenir finir le travail, ou envoyer une autre recrue. Une maison d'un hameau tenu par la Concession s'abîme à chaque grenade (trou noirci, puis pan de mur effondré) et s'effondre à la troisième. Magasins, garages, églises et maisons des hameaux de la Garde ne bougent pas.

BÂTIMENT	GRENADES	CHARGES
Atelier	3	1
Maison d'un hameau	3	—
Station radio, poudrière	4	1
Gendarmerie (hors d'un hameau)	5	1
Entrepôt	6	1
Usine de synthèse	8	1

Une roquette de bazooka suffit pour chacun de ces bâtiments. Le souffle du bâtiment qui saute porte à 25 m (45 m pour une poudrière) : lancez la dernière grenade de loin.

Les garnisons. Les hameaux occupés et les installations sont gardés par des fantassins (quatre par hameau, six au dépôt, quatre au relais, huit à l'usine, quatorze au Bastion). Abattez toute la garnison d'un hameau et il est libéré ; celle d'une installation, et ses tourelles se taisent.

Prison et évasion. Une recrue mise hors de combat est enfermée au poste de garde du hameau tenu le plus proche (à défaut, au Bastion), et ses armes y sont confisquées. Six heures plus tard, elle peut tenter de s'évader depuis son dossier (un échec, et il faut attendre douze heures) : elle sort avec ses skis et un couteau. Ses camarades peuvent aussi donner l'assaut depuis la carte, ou abattre la garnison en 3D.

> ◆ **CONSEIL**
> Le Ski et les Explosifs aident à s'évader. Si l'évasion échoue, n'attendez pas douze heures de plus : envoyez des camarades abattre la garnison du poste de garde.

Le tir ami. Une recrue de la Garde touchée par vos balles crie et court se mettre à couvert ; touchée de nouveau, elle riposte. À terre, un tir de plus l'achève. Ceux qui ont retourné leur arme contre vous désertent.

Renverser. Lancé à plus de 15 km/h, une motoneige ou un pick-up tue le soldat, l'habitant ou le passant qu'il percute ; plus lentement, il s'arrête contre lui. Un engin dont on a sauté en marche continue sur son élan et renverse aussi ce qu'il trouve.



En 3D, au fusil d'assaut : le HUD donne l'heure, le cap, la vitesse, l'altitude, le froid, l'arme et ses munitions.

5.8 Saboter et se servir des bâtiments

Saboter. Prenez des charges dans un atelier. Dépôt, usine et relais affaiblissent la Concession ; un poste de garde libère un hameau et ses prisonniers. En 3D, posez la charge contre le mur avec F. Le dépôt et l'usine, une fois sabotés, brûlent des heures et se voient de très loin. Ce qui est détruit reste en ruine.

Les bâtiments. En 3D, approchez-vous d'une porte et touchez F ; le menu du hameau (sur la carte comme en 3D) regroupe aussi leurs actions.

- **Maison et cabane** : repas chaud, nuit au chaud.
- **Église et chapelle** : la première visite redonne du moral ; **Monter au clocher** ouvre la vue 3D en haut de l'église, pour tirer de haut en se faisant peu voir.
- **Casemate** : poste de tir à couvert et abri.
- **Magasin** : vivres, munitions, quelques charges. **Garage** : plein et réarmement.
- **Station radio** : appeler jusqu'à quatre habitants à distance, si le brouillage du relais est levé.
- Poudrière, entrepôt, atelier, usine de synthèse et station radio de la Concession se sabotent à la charge, au bazooka ou à la grenade (voir 5.7) : munitions rares, renforts retardés, colonnes à court de carburant.

Le télégraphe. Les postes de la Concession s'alertent par le fil : un feu repéré, un poste attaqué, et les voisins envoient des hommes. Au pied d'un poteau, F coupe la ligne : le poste est isolé jusqu'à l'arrivée d'une équipe de monteurs, qu'on peut attendre en embuscade.

> ◆ **CONSEIL**
> Coupez le télégraphe avant d'attaquer un poste : isolé, il ne peut plus appeler ses voisins. Et l'équipe de monteurs qui viendra réparer la ligne est une proie toute trouvée.



Le clocher : on y tire de haut, en se faisant peu voir.

La gorge de la Brisante. Un canyon coupe l'île entre le Bastion et le nord. Les colonnes la franchissent par deux ponts : une charge posée à une culée les fait tomber, avec les engins qui roulent dessus. Sans pont, les colonnes font des dizaines de kilomètres de détour.

> ◆ **CONSEIL**
> Le relais radio fait une bonne première cible : saboté, il désoriente les colonnes, prive les mortiers de guidage et lève le brouillage des stations radio, d'où l'on appelle des habitants à distance.

5.9 Survivre à l'hiver

Le froid. Dehors, le corps se refroidit : plus vite la nuit, par grand vent, immobile ou en motoneige ; l'effort réchauffe. Transi, on vise mal et l'on se fatigue ; en hypothermie, on se blesse. Un hameau ou un refuge réchauffe. Ailleurs, bivouaquez sur la carte, ou allumez un **feu de camp** en 3D.

> ◆ **CONSEIL**
> Ne restez pas immobile dehors, la nuit, à attendre une colonne : sur une pente dégagée, creusez un abri de neige (K). Dedans, le froid ne mord presque plus et l'on vous voit mal de loin.

La faim. On a faim en route, davantage à l'effort : mangez une ration (un hameau sert un repas chaud et en redonne). Le ventre vide, on se fatigue et le froid gagne plus vite. Par grand froid, tirer et recharger mains nues gèle les doigts : les **engelures** font trembler la visée ; un feu ou un soignant les guérit.

Les skis. Le **fart** doit suivre la neige : bleu par grand froid, violet autour de −8 °C, klister quand elle se transforme. Il s'use au fil des kilomètres : refartez dans un hameau. Les **peaux de phoque** permettent de monter droit dans la pente (elles freinent en descente). Une chute peut casser une **fixation**, qu'on répare au fil de fer. À pied, on gravit des pentes trop raides pour les skis.

L'abri de neige. Immobile, sur une pente dégagée, on creuse une tranchée-abri : dedans, le froid ne mord presque plus et l'on se voit mal de loin. Sur la carte, le bivouac en creuse un aussi.

Les feux. Un feu réchauffe vite, mais il se voit : de nuit, sa lueur porte à 4 ou 5 km par ciel clair ; de jour, c'est la fumée. Une sentinelle qui l'aperçoit envoie des pisteurs.

> ◆ **CONSEIL**
> Allumez votre feu dans un creux, à l'abri d'une crête, et étouffez-le (H) avant de repartir : de nuit, une flamme à découvert se voit à des kilomètres.

La météo change toute seule : ciel clair, voilé, couvert, neige, tempête, brouillard givrant. Neige et tempête ralentissent, réduisent la visibilité (on vous repère moins) et clouent l'aviation au sol.

La nuit, de 18 h à 6 h, les colonnes bivouaquent. On y voit moins, on est moins vu : c'est l'heure des sabotages. Mais phares, projecteurs et fusées éclairantes percent l'obscurité.

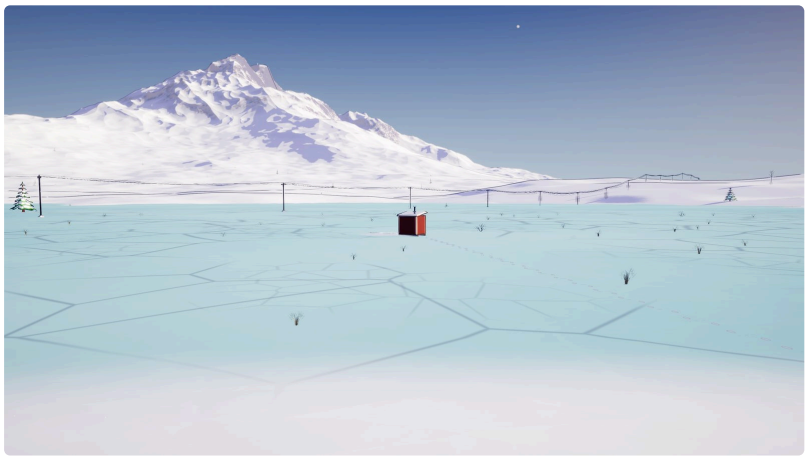
Les avalanches. Après de fortes chutes de neige, le risque monte (indiqué en haut de l'écran). Une grenade, une roquette ou une charge sur une pente raide peut décrocher une plaque qui ensevelit tout, colonnes comprises.

> ◆ CONSEIL
> Quand le risque d'avalanche est fort, une grenade sur la pente qui domine une route peut ensevelir toute une colonne. Les jumelles indiquent la pente et le risque.



Sous l'aurore, autour du feu de camp : il réchauffe vite, mais il se voit de loin.

La glace. Lacs et banquise portent, sauf là où la glace reste sombre et mince. Elle prévient d'abord : elle chante et craque sous les skis ou les patins (« La glace craque… ») : faites demi-tour. Puis elle cède. On se hisse hors du trou trempé, **la jambe brisée et immobilisé**, même un dur à cuire, et plus moyen de faire du feu : tirez la **fusée de détresse** (F) et des habitants viendront vous chercher. Une motoneige coule à pic.



Le lac gelé au nord-est de Saint-Aube et ses cabanes de pêche. La glace porte, sauf là où elle reste sombre et mince.

5.10 Voir sans être vu

Les traces. Vos skis et vos motoneiges laissent des traces, visibles sur la carte. Une garnison qui en trouve de fraîches envoie des **pisteurs** qui les suivent jusqu'à vous. La neige qui tombe les recouvre et un vent plus fort qu'une brise les balaie : celles que vous voyez comme celles que suivent les pisteurs. Dans un hameau de la Garde, les pisteurs renoncent.

Les chiens. Les pisteurs ont des bergers. Le vent porte votre odeur : sous le vent, un chien vous flaire à plusieurs centaines de mètres.

> ◆ CONSEIL
> Approchez un poste gardé par des chiens face au vent : votre odeur part derrière vous. Ni mur ni rocher n'arrête le flair d'un chien.

Les jumelles zooment de ×2 à ×16 et passent en vision nocturne puis thermique (elles usent les piles). Le télémètre donne la distance ; gardez une cible dans le réticule pour la désigner sur la mini-carte. Elles indiquent aussi la pente et le risque d'avalanche.

Être vu. Les bâtiments, les rochers et le relief cachent ; accroupi ou allongé et immobile, on se fait moins voir.

> ◆ **CONSEIL**
> Une forêt ne vous cache pas : les soldats voient entre les arbres. Pour vous dérober à leur vue, mettez un bâtiment, un rocher ou une crête entre eux et vous.

L'aviation ennemie. Selon les options, un avion d'observation guide les mortiers, et un chasseur traque la Garde de jour. On peut les abattre ; détruire le relais coupe les mortiers, le dépôt réduit les sorties.



Les jumelles en vision thermique : les pisteurs se détachent sur la neige.

5.11 L'escouade et les événements

L'escouade. Les recrues présentes au même endroit vous accompagnent en 3D. Donnez-leur un ordre (me suivre, tenir la position, contourner l'ennemi par le flanc) et une discipline de feu (feu à volonté ou feu tenu). Un camarade à terre se porte sur l'épaule. Derrière votre motoneige, les skieurs se font remorquer, chacun au bout de sa corde. Derrière un pick-up, ils suivent à skis, à leur pas, ou montent à l'arrière : E à l'arrêt. **On part ensemble, on arrive ensemble :** une recrue déjà plus loin dans son tour que le commandant (de plus de 5 minutes) ne le suit pas en 3D : elle reste à sa place. Les autres rentrent sur la carte à l'heure du commandant.



L'escouade à skis : en 3D, les recrues présentes vous suivent.

Les événements. De temps en temps, après une synchronisation, l'île vous impose un choix : un déserteur à interroger, un hameau qui appelle à l'aide (promettez, et tenez parole), une grande tempête annoncée, un convoi à surprendre, un enfant perdu dans la nuit…

5.12 La vue 3D et la vue isométrique

Depuis le dossier d'une recrue, **Passer en vue 3D** ouvre la vue à la première personne. Avec le **Pack Premium**, Y passe en **vue isométrique** : la caméra survole la recrue comme sur une table de stratégie ; un clic au sol la dirige, un clic sur l'ennemi la fait tirer, et l'on ne voit que ce qu'elle voit. En vue isométrique, B place la caméra derrière le commandant. En voiture, la même touche Y donne la vue de derrière. Quand la recrue, ou l'engin qui la porte, passe sous un toit, sous les sapins ou derrière le relief, sa **silhouette orange** se dessine à travers : on ne la perd pas de vue. Sans le **Pack Premium**, on reste à la première personne.

Les bulles. En 3D, ce que disent les habitants et les recrues s'affiche dans une **bulle** attachée à celui qui parle : trois au plus, une bulle criée pour une alerte, rangée au bord de l'écran quand il est hors champ. Les actions possibles apparaissent dans un **cartouche jaune** avec leur touche, grisé quand on ne peut pas. En arrivant dans un lieu, un cartouche donne son nom, son altitude et l'heure.



La vue isométrique (Pack Premium), près de l'église de Saint-Aube : un clic pour aller, un clic pour tirer.



En 3D, habitants et recrues parlent dans des bulles, attachées à celui qui parle.

Le temps accéléré (T) fait passer le temps quatre fois plus vite : déplacements, mais aussi ennemis, froid, faim, feu et tâches.

Les sauvegardes. La partie s'enregistre toute seule, toutes les cinq minutes en 3D et en quittant le jeu. **Continuer** la reprend ; **Charger…** ouvre les autres.

5.13 La faune

L'île vit autour de vous : des **renards**, des hardes de **rennes**, des **corbeaux** posés sur la neige ou qui tournent au-dessus des villages, des **chiens de traîneau** près des traîneaux. C'est un décor qui réagit : on ne la chasse pas, elle ne blesse personne et ne barre jamais le passage.



Des rennes dans la plaine : approchez trop, ou tirez, et toute la harde s'enfuit.

Elle fuit. Les renards détalent quand vous approchez à moins de 50 m environ, les rennes à moins de 70 m ; les corbeaux posés s'envolent à moins de 15 m, puis reviennent se poser un peu plus tard. Les coups de feu et les explosions la font fuir aussi, de 120 à 300 m alentour.

Les corbeaux sentinelles. Des corbeaux qui s'envolent à votre approche peuvent vous trahir : les soldats à moins de 300 m les voient monter et viennent voir, à peu près là où ils se sont envolés (« Des corbeaux s'envolent : les soldats proches ont pu les voir. »). Cela arrive au plus une fois par minute.

> ◆ **CONSEIL**
> Près d'un poste ennemi, contournez les corbeaux posés sur la neige plutôt que de passer au milieu : il suffit qu'ils s'envolent pour faire sortir les soldats.

Lire les signes. Les manches à air des pistes et les fanions de la Concession suivent le vrai vent, en direction et en force : regardez-les avant de décoller en deltaplane, ou pour approcher un poste face au vent. Au bord d'un village, le camp dit qui le tient : feu de camp et traîneau pour la Garde ; caisses, barils et fanions pour la Concession.

CHAPITRE 6

LE PACK PREMIUM

6.1 Ce qu'apporte le Pack Premium

Le Pack Premium ouvre toutes les îles, ajoute la vue extérieure et le Coup de main, et donne à la Concession un vrai chef d'orchestre. C'est un **achat unique**, en plus du jeu gratuit : un contenu additionnel sur Steam et itch.io (Mac et Windows), sans clé à saisir, et un achat intégré unique sur l'App Store, valable sur Mac, iPad et iPhone avec le même compte Apple. La dernière colonne dit ce que contient le jeu gratuit ; le reste porte l'étiquette **Pack Premium** et ouvre la fenêtre du même nom.

FONCTION	EN BREF	JEU GRATUIT
Parties	Autant que vous voulez, sur toutes les îles.	à volonté sur Nivôse
Vue extérieure	Vue isométrique, caméra derrière le commandant, vue arrière en voiture (voir 5.12).	—
Défi du jour	La même partie pour tous, chaque jour (voir 4.3).	—
Coup de main	Une opération d'environ une heure avec votre escouade, en trois actes (voir 7.4).	—
Duel du jour	Le même duel pour tous, chaque jour (voir 7.3).	le Duel, à volonté
Île aléatoire	Un relief neuf et un départ tiré au sort, de 40, 10 ou 5 km de côté.	—
Île du jour	La même île aléatoire et les mêmes règles pour tous, chaque jour.	—
Carte réelle	N'importe quel lieu du monde, d'après les données libres OpenStreetMap ; des villes entières avec leurs passants et leurs voitures.	—
Campagne avancée	L'état-major de Krag répond à chacun de vos coups.	—
Dix partisans de plus	42 recrues au lieu de 32, hors Nivôse et île du jour.	—
Pick-up	Un pick-up par garage : quatre recrues à l'arrière, sur la carte comme en 3D.	—
Avion à skis	Un Harfang par refuge, qui se pose partout où c'est plat, avec trois passagers.	—
Éditeur	Retouchez une île, écrivez un scénario, choisissez vos recrues de départ.	—
Mes cartes	Gardez, exportez et échangez vos cartes.	—
Importer une partie	Reprendre une partie exportée, d'un autre appareil ou d'un ami.	—
Stream Deck	Le plugin « Guérilla Deck » affiche l'état du jeu et le commande (Mac et Windows).	—

6.2 L'île aléatoire

Le bouton **Île aléatoire** tire une île neuve : relief, hameaux, installations et départ du commandant. Son numéro (la graine) la désigne : la même graine donne la même île ; **Tirer une autre île** en propose une nouvelle. Sous la ligne du monde, la rangée **Taille de l'île** propose **40 km** (l'île entière), **10 km** (environ 8 hameaux, une partie plus courte) ou **5 km** (environ 4 hameaux, une partie courte). Sur une petite île, il y a moins de colonnes, de patrouilles et de recrues, mais les cinq installations restent.

6.3 L'île du jour

Le lien **Île du jour** tire la même île aléatoire pour tous les joueurs ce jour-là, aux règles du défi du jour. Elle reste à 40 km et garde 32 recrues, pour que tout le monde joue à armes égales.

6.4 La carte réelle

Tapez un lieu (une ville, un sommet, une vallée : Chamonix, mont Ventoux, Lofoten…) ou des coordonnées. Le jeu télécharge le relief (Terrain Tiles) et les villages avec leurs vrais bâtiments, les routes, rivières, lacs, forêts, aérodromes et ponts (OpenStreetMap). Choisissez l'échelle : **20 km** (relief étiré : une vallée, une petite île), **40 km** (à l'échelle) ou **60 km** (relief resserré : un massif entier).

Tous les vrais bâtiments sont là et arrêtent skieurs et engins ; l'église, les chapelles, les magasins, les garages, la gendarmerie et les refuges servent comme ceux de Nivôse. Les colonnes roulent plus vite sur les grandes routes et passent les rivières sur les ponts.

Les cartes de ville (**Ville 5 km** ou **Ville 10 km**, dans la fenêtre du lieu réel) chargent tous les bâtiments du carré central. Le jeu n'y pose ni hameau ni installation : c'est à vous de les placer dans l'éditeur (ou de laisser le jeu placer au hasard ce qui manque). Les rues s'animent : passants, voitures garées et circulation. On peut **prendre une voiture** (F près de la portière) : 90 km/h sur route, 40 sur un chemin, 12 dans la neige ; une voiture qui explose fait l'effet d'une grenade. Les **monuments** célèbres de la ville sont modélisés et se voient aux jumelles.

Données cartographiques © les contributeurs d'OpenStreetMap (licence ODbL). Une carte de ville peut demander plusieurs minutes de téléchargement.



Chamonix, carte réelle : tous les bâtiments de la vallée.



Une carte de ville : passants et circulation.

6.5 La campagne avancée

Avec la case **Campagne avancée** ★ (cochée par défaut), la Concession apprend de vos coups :

- frappez souvent le même secteur, et une **compagnie de ratissage** viendra le fouiller, puis suivra les traces fraîches qu'elle y trouve ;
- multipliez les embuscades, et les colonnes rouleront **escortées** de fantassins ;
- approchez d'une installation, et sa garnison sera **complétée et mise en alerte** (sentinelles doublées, sabotage plus difficile) ; le Bastion menacé garde une colonne en réserve ;

- libérez un hameau, et la colonne la plus proche viendra le **reprendre** ;
- en Rigoureux et en Mortel, les **élites** de la Concession (tenue rouge, meilleurs tireurs) entrent en jeu : chasseurs de Krag sur vos traces, garnison du Bastion, équipage de l'engin de commandement ; en Mortel, la **colonne écarlate** quand la Garde tient la moitié des forages ;
- Krag peut placarder un **ultimatum** dans les hameaux.

Le compte rendu de synchronisation résume ce que l'on sait de ses intentions, bien davantage avec une écoute radio. Sans la campagne avancée (défi du jour et île du jour), la Concession garde ses colonnes, ses garnisons et son aviation, mais ne réagit pas à vos coups.

> ◆ **CONSEIL**
> Variez vos cibles et vos secteurs : frapper toujours au même endroit y attire une compagnie de ratissage, qui suit ensuite vos traces fraîches.

6.6 Dix partisans de plus

Sur l'île aléatoire, la carte réelle et les cartes de l'éditeur, dix habitants de plus peuvent rejoindre la Garde, soit 42 recrues. Chacun a son hameau, son histoire, ses amitiés et ses rancunes, et sa place dans les événements de l'île.

RECRUE	RÔLE	HAMEAU
Lou Arnaud	Spécialiste radio	Pierrefonte
Sigrid Halvorsen	Biathlète, tireuse d'élite	Hautbrume
Jules Peyrac	Guide de montagne	Refuge des Dents
Dr Ilias Mertens	Chirurgien de campagne	Val-d'Ambre
Zoé Kowalczyk	Démineuse	Cendrelune
Ines Duval	Pilote de brousse	Lancelle
Viktor Lenz	Déserteur de la Concession	Roc-Sourd
Aksel Nyberg	Meneur de chiens	Grande-Sapinière
Margot Lebrun	Intendante des hameaux	Saint-Aube
Erwan Quéré	Second du brise-glace	Port-Lys

Nivôse et l'île du jour gardent leurs 32 recrues. Sur une île renommée, les lieux de leurs biographies prennent les noms de l'île.

6.7 Le pick-up

Chaque garage de la Garde abrite un **pick-up**, garé devant la porte, en plus des motoneiges (de 0 à 2 dans l'éditeur). Une recrue qui sait conduire (Conduite 3 au moins) le prend avec **Prendre le pick-up**, dans le menu du hameau, ou avec F devant le garage.

- **Sur la carte**, le trajet en pick-up est rapide sur les routes et la neige tassée, lent dans la poudreuse, impossible au-delà de 30 % de pente. Jusqu'à quatre recrues du même lieu montent à l'arrière (**Monter à l'arrière du pick-up**) et arrivent avec le conducteur, à la même heure : si l'une d'elles est déjà plus loin dans son tour, il l'attend avant de partir (la fiche du trajet le dit), et chacun paie toute la durée du trajet. Il s'entend plus loin que la motoneige et consomme deux fois plus ; le plein se fait au garage.

- **En 3D**, il roule à 60 km/h sur les routes et la neige tassée, de 35 à 12 km/h dans la neige selon la poudreuse, à 50 km/h sur la glace, où il glisse. Trop raide, les roues patinent et il recule ; de travers sur une forte pente, trop vite, il se renverse. L'habitacle a ses cadrans (essence, vitesse, pente), ses voyants et ses chaînes à neige ; Espace tire le frein à main.
- **Ceux de l'arrière** sont assis face à face. Ils ne risquent rien jusqu'à 30 km/h sur la neige tassée et 20 km/h ailleurs ; au-delà, les bosses, les virages serrés et les coups de frein peuvent les faire tomber et les blesser (on est d'abord prévenu). Un choc de face au-dessus de 15 km/h les éjecte tous. À l'arrêt, ceux qui sont tombés remontent seuls.
- **Laissé n'importe où**, il reste là, sur la carte comme en 3D ; toute recrue qui sait conduire le reprend. Il garde ses dégâts, et les balles et les explosions l'abîment encore : il fume, puis prend feu et saute. Devant le garage, il ne risque rien.

> ◆ CONSEIL
> Avec des recrues à l'arrière, restez sous 30 km/h sur la neige tassée et sous 20 ailleurs, et ralentissez avant les virages : une chute coûte une blessure.

6.8 L'avion à skis

Près de chaque refuge attend un **Harfang**, avion de brousse jaune monté sur skis (de 0 à 2 dans l'éditeur). Il n'a pas besoin de piste : il décolle et se pose **partout où c'est plat**, sur 250 m de neige à moins de 8 % de pente, sans arbres ni maisons. Les lacs gelés et la banquise conviennent ; la glace mince, non.

- **Sur la carte**, à côté de l'avion, jusqu'à trois recrues montent à bord comme passagers (**Monter à bord… comme passager**). Le pilote (Pilotage 4 au moins, 6 la nuit, par temps de vol) choisit **Décoller**, puis touche l'endroit où se poser dans la zone jaune, qui montre sa portée : l'avion cherche la neige plate la plus proche. Il vole à près de 190 km/h ; le chasseur de la Concession peut l'accrocher en route. Le plein se fait près d'un garage de la Garde ou d'une piste ravitaillée.
- **En 3D** (**Prendre les commandes**, ou F à côté de lui), il se pilote comme le Courlis, et le pilote y vole seul. Il glisse sur ses skis, ne décolle que d'une neige assez plate et s'y pose ailes à plat, sans piquer. Sur une pente, sur la glace mince ou contre un obstacle, il s'écrase.

> ◆ CONSEIL
> Repérez votre terrain avant de décoller : 250 m de neige presque plate, sans arbres. Un lac gelé fait une bonne piste, mais pas sa glace sombre.

6.9 Mes cartes

Mes cartes garde vos créations. Exportez une carte en fichier `.carte-guerilla.json` pour un autre joueur, qui l'importe au même endroit. Les sauvegardes retiennent leur carte.

6.10 Le Stream Deck

Avec le plugin **Guérilla Deck** installé dans le logiciel Stream Deck, le jeu se relie tout seul : les touches affichent l'arme et les munitions, les jumelles, ce que l'on peut faire ici, l'heure et le temps restant, le cap, le corps, la recrue et les forages, et envoient au jeu une cinquantaine de commandes. Le message « Stream Deck relié au jeu » le confirme.

CHAPITRE 7

LE DUEL ET LE COUP DE MAIN

7.1 Trois façons de jouer

À l'écran titre, la rangée **Mode** choisit la partie : la **campagne**, décrite dans les chapitres précédents, le **Duel** ou le **Coup de main**. Ces deux derniers sont des parties courtes et autonomes, jouées en 3D sans la carte d'état-major : ils ne touchent pas à votre campagne.

MODE	DURÉE	LE PRINCIPE	ACCÈS
Campagne	des heures	Toute la guerre de Nivôse, sur la carte et en 3D.	jeu gratuit ; campagne avancée : Pack Premium
Duel	10 à 15 min	Votre héros seul contre un rival, en deux manches gagnantes sur trois.	jeu gratuit ; duel du jour : Pack Premium
Coup de main	environ 1 h	Une opération avec votre escouade, en trois actes : préparation, action, repli.	Pack Premium

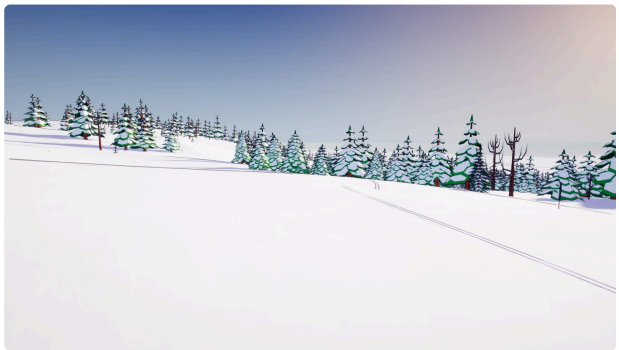
Le **héros** est votre commandant, celui de l'écran titre. Le hasard passe par une graine : la même graine redonne la même partie, ce qui permet le duel du jour. Chaque partie terminée s'inscrit dans le **carnet de route** (rival ou scénario, résultat, durée, score et médailles) ; les résultats en donnent le compte : duels gagnés et perdus, coups de main réussis et manqués.

Les époques vendues à part, comme l'Ouest, ont leur propre Duel et leur propre Coup de main, ouverts avec leur achat. Ce chapitre décrit ceux de Nivôse.

7.2 Le Duel

Un contre un, sur une petite arène découpée dans l'île : votre héros contre un rival de la Concession, en **deux manches gagnantes** de 4 à 5 minutes chacune. Tomber vite coûte une manche, pas la partie.

1. **L'équipement (30 s).** Trois cartes sont tirées. Gardez **une arme et un objet** (touches `1` à `3`), puis **En route** (`Entrée`). Les cartes du rival sont visibles : adaptez votre plan.
2. **La traque.** Chacun part d'un bout de l'arène, dans une neige sans traces. Pas de carte pendant un duel : repérez le rival à ses pas dans la neige, au bruit et à ses tirs. Le bord de l'arène ne se franchit pas.
3. **Le blizzard.** Après la première minute, la zone se resserre vers un dernier cercle tiré au hasard, et l'on voit de moins en moins loin. Hors de la zone, le blizzard blesse toutes les 5 secondes : impossible de camper.



Un sillon de skis vers la forêt : au Duel, ce sont ses traces qui trahissent le rival.

4. **Le face-à-face.** Si vous êtes encore debout tous les deux quand la zone est au plus petit (de 25 à 35 m), on n'y voit presque plus rien : on tire sur des silhouettes, à l'oreille. Au bout d'une minute et demie, le blizzard referme tout.
5. **La fin de manche.** Le vainqueur marque un point ; si les deux tombent ensemble, la manche va au rival. Au deuxième point, les résultats donnent la durée de chaque manche, vos tirs et votre précision.

Les cartes. Dix cartes, toutes ouvertes dès le départ :

ARMES	OBJETS
Fusil à lunette	Deux grenades
Fusil d'assaut	Deux charges piégées : posées avec F, armées au bout de 3 s, elles sautent au passage du rival
Pistolet-mitrailleur	Jumelles
Fusil de chasse	Skis : sans cette carte, on part à pied
Pistolet	Deux fumigènes : un écran de fumée d'une quarantaine de secondes, que le regard ne traverse pas

Quitter. Échap ou M ouvre le menu du Duel et suspend le temps. **Abandonner le duel** donne la partie au rival.

> ◆ CONSEIL
> Regardez les cartes du rival avant de choisir les vôtres. Contre un fusil à lunette, prenez les fumigènes et approchez sous leur écran ; contre un fonceur, une charge piégée posée sur votre propre trace l'arrête net.

7.3 Rivaux, aptitudes et équipes

L'échelle. Dix rivaux, du plus facile au plus dur, chacun avec son style. Battre un rival ouvre le suivant. Celui qui vous bat revient vous provoquer à la partie suivante, plus précis et mieux armé.

RANG	RIVAL	SON JEU
1	Le Fonceur	Court droit sur vous, au pistolet-mitrailleur.
2	Le Bélier	Plus agressif encore ; il préfère le fusil de chasse.
3	Le Patient	Se poste et attend ; tire de loin, au fusil à lunette.
4	La Sentinelle	Comme le Patient, mais voit et tire plus loin.
5	Le Poseur de pièges	Mine les passages de trois charges, puis attend.
6	Le Sapeur	La même chose, avec cinq charges.
7	Le Rôdeur	Vous contourne pour arriver de côté ou de dos.
8	L'Ombre	Contourne plus large et tire plus juste.
9	Le Tricheur	Guette comme le Patient ; au face-à-face, sort un fusil de chasse qu'il cachait.
10	Le Chef	Mine, guette ou contourne selon la manche, et triche au face-à-face.

Sous la rangée des modes, l'écran titre annonce le **prochain rival**. **Choisir le rival…** ouvre le **Duel libre** : rejouez n'importe quel rival déjà battu, sur une arène tirée au hasard. Les quatre arènes de Nivôse sont la **Grande-Sapinière** (une forêt dense), le **refuge de l'Aubépin**, la **crête du Guet** (de la neige nue) et le village de **Vieux-Moulin**.

Les aptitudes du héros. Battre les rivaux des rangs 1 à 4 ouvre, dans l'ordre, quatre aptitudes. Choisissez-en une, ou aucune, dans la rangée **Aptitude du héros**, avant chaque duel :

- **Œil de lynx** : les traces dans la neige restent visibles presque trois fois plus longtemps ;

- **Pas de loup** : de dos, le rival vous entend de deux fois moins loin ;
- **Sang-froid** : la visée tremble deux fois moins au face-à-face ;
- **Endurant** : hors de la zone, le blizzard ne blesse que toutes les 8,5 secondes, au lieu de 5.

En équipes. La rangée **Équipes** propose aussi le **3 contre 3** et le **5 contre 5**. Vos coéquipiers sont des recrues de la campagne, choisies avec **Choisir…** ou tirées au hasard ; ils se mènent comme l'escouade (0, L). En face, le rival emmène les rivaux de rang voisin. La manche est gagnée quand toute l'équipe d'en face est hors de combat, perdue quand votre héros tombe. Le blizzard et les charges piégées touchent tout le monde ; la précision ne compte que vos balles.

Le duel du jour (Pack Premium) : la même arène, le même rival et les mêmes cartes pour tous les joueurs ce jour-là, sans aptitude.

7.4 Le Coup de main

Une opération d'environ une heure (Pack Premium), menée par votre commandant et **trois recrues**, en trois actes. En 3D, 8 passe de l'un à l'autre. Sur l'écran titre, choisissez le **scénario** (**Scénario : … · changer…**) et les **contraintes**, puis **Lancer le coup de main**.

L'escouade. Six recrues sont proposées, chacune avec ses notes en **Tir**, **Sabotage** et **Médecine** : prenez-en trois (touches 1 à 6, puis Entrée). Elles partent soignées et armées. Une recrue tuée n'est perdue que pour cette partie.

1. **La préparation.** Le bandeau donne le temps qui reste avant l'arrivée de l'ennemi, le **renseignement** (par où il viendra) et le **trait du chef ennemi**. Observez aux jumelles, postez vos hommes (0), posez vos charges sur le passage (F). Quand tout est en place : **C'est prêt** (Entrée). Si l'ennemi vous repère avant, l'action commence aussitôt.
2. **L'action.** La **jauge d'alerte** décide de la suite. Elle monte à chaque coup de feu, davantage à chaque explosion, tant qu'un ennemi voit l'escouade, et d'un quart d'un seul coup quand un ennemi s'enfuit. Après quelques secondes de calme, elle redescend. Pleine, elle fait venir une **vague de renforts** (trois hommes) et retombe à moitié ; après la dernière vague, elle reste pleine.
3. **Le repli.** L'objectif principal atteint, rejoignez le **point de sortie** : le bandeau en donne la distance. Une recrue laissée derrière compte comme perdue.

La partie est perdue si le commandant tombe, ou si l'objectif principal devient impossible.

Rien n'est joué d'avance. L'itinéraire de l'ennemi est tiré parmi trois, et le renseignement se trompe une fois sur quatre. Le nombre d'ennemis, leurs armes, l'heure et la météo changent d'une partie à l'autre, comme le trait du chef :

- **prudent** : l'alerte monte une fois et demie plus vite ;
- **rapide** : il arrive plus tôt, et ses renforts aussi ;
- **cruel** : un renfort de plus par vague, et l'alerte ne retombe jamais.

> ◆ CONSEIL
> Posez vos charges sur l'itinéraire annoncé, mais gardez un tireur sur un autre : le renseignement se trompe une fois sur quatre. Et ne laissez personne s'enfuir : un fuyard fait monter l'alerte d'un quart.

7.5 Les scénarios de Nivôse

Trois scénarios, ouverts l'un après l'autre : chaque coup de main réussi ouvre le suivant.

Embuscade de convoi. *Objectif : arrêter le convoi. Bonus : ramener l'officier.* Une colonne de la Concession descend la route forestière de Combenoire à Saint-Aube : un véhicule de commandement, trois ou quatre engins et une escorte à skis. Elle arrive environ une minute et quart après « C'est prêt » ; si elle passe, l'objectif est manqué. L'officier sort du véhicule de commandement ; blessé, ou resté seul, il se rend : F **Emmener l'officier**, et il vous suit jusqu'au point de sortie.

Sabotage. *Objectif : faire sauter le relais. Bonus : se replier sans perte.* Le relais du Guet, sur sa butte, guide les colonnes de la Concession. Il est gardé dès votre arrivée, et une patrouille fait sa ronde par le tour du relais ou par l'un des versants. Il faut un **artificier** : seule une recrue assez forte en sabotage pose la charge sur le relais (F).

Défense du village. *Objectif : tenir le village. Bonus : aucun habitant blessé.* La Concession veut reprendre Saint-Aube. Ses hommes viennent par vagues, par le sud (les bois), l'est (les champs) ou l'ouest (la combe) ; le renseignement dit d'où vient la première, une minute après « C'est prêt ». Tenez **dix minutes**, jusqu'aux renforts de la Garde : le bandeau compte le temps qui reste, et la victoire vient plus tôt si toutes les vagues sont repoussées. Le village tombe si l'ennemi en tient le cœur trente secondes sans un défenseur. Ici, la préparation dure cinq minutes au plus.



Saint-Aube, que la Garde doit tenir dix minutes dans la Défense du village.

7.6 Médailles, contraintes et sauvegarde

Les médailles. Le bilan donne le score, la durée de chaque acte, les pertes, les tirs et les médailles :

MÉDAILLE	CE QUI LA DONNE	ELLE OUVRE
Mission	l'objectif principal atteint ; sans elle, le coup de main est manqué	le scénario suivant
Bonus	l'objectif secondaire atteint	—
Zéro perte	toute l'escouade est rentrée	Loup solitaire
Fantôme	l'alerte n'a jamais été au plus haut (pas en défense)	Nuit noire
Éclair	fini dans le temps donné après « C'est prêt » : 15 min pour le convoi, 10 pour le sabotage, 8 pour la défense	Munitions comptées

Le score additionne les médailles et le temps gagné sur le temps donné, moins chaque vague de renforts.

Les contraintes se choisissent sur l'écran titre, sous les scénarios. Chacune s'ouvre avec la première médaille de sa sorte et augmente le score :

- **Nuit noire** : départ entre 22 h et 3 h ; score +25 % ;
- **Munitions comptées** : la moitié des chargeurs, une charge au plus ; score +25 % ;
- **Loup solitaire** : le héros part seul, sans recrues ; score +50 %.

Sauvegarder. Le menu du coup de main (Échap) propose **C'est prêt** pendant la préparation, **Sauvegarder et quitter** et **Abandonner le coup de main**. La partie s'enregistre aussi au début de chaque acte, et quand le jeu passe en arrière-plan sur iPad et iPhone. **Reprendre le coup de main**, sur l'écran titre, repart du début de l'acte en cours : l'escouade est là où elle était, avec ses blessures, ses munitions et ses objectifs ; l'ennemi reprend l'acte du début. Il n'y a qu'une sauvegarde à la fois.

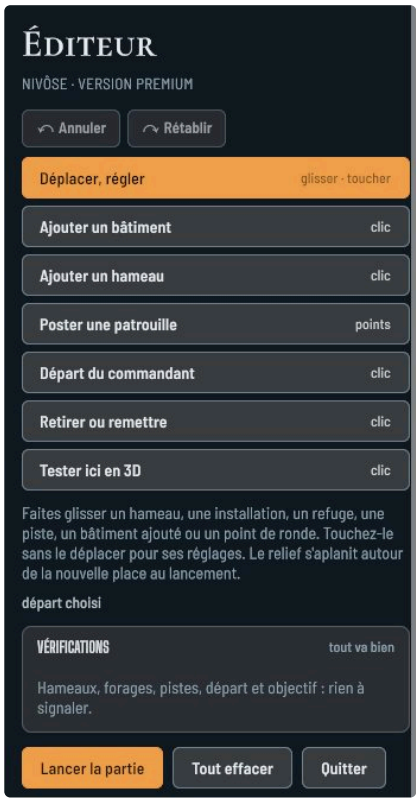
CHAPITRE 8

L'ÉDITEUR

8.1 Ouvrir l'éditeur

L'éditeur (Pack Premium) prépare une partie avant de la jouer : retoucher une île, écrire un scénario, choisir les recrues. Ouvrez-le avec le bouton **Éditeur** de l'écran titre.

Le panneau de droite indique la carte de départ. **Partir d'une autre carte** propose Nivôse, une île aléatoire (de 40, 10 ou 5 km), un lieu réel (nom ou coordonnées) ou une carte de **Mes cartes**. Changer de carte abandonne les retouches non enregistrées.



Le panneau de l'éditeur : outils, vérifications, scénario, compétences et « Cette carte ».

8.2 Les outils

OUTIL	CE QU'IL FAIT
Déplacer, régler	Faites glisser un hameau, une installation, un refuge, une piste, un bâtiment ajouté ou un point de ronde. Touchez-le sans le déplacer pour ses réglages. Le relief s'aplanit autour de la nouvelle place au lancement.
Ajouter un hameau	Touchez la carte pour fonder un hameau : il aura ses maisons, son poste de garde et les équipements que vous lui donnerez.
Ajouter un bâtiment	Choisissez une sorte, puis touchez la carte. Le sens de la porte se règle par pas de 15°, ou au hasard. Poudrière, entrepôt, atelier et usine appartiennent à la Concession.
Poster une patrouille	Touchez le premier point de la ronde, puis les suivants (huit au plus) ; touchez de nouveau le dernier ou le premier pour fermer la ronde. Un seul point : un poste fixe. Réglez le nombre de soldats, le chien, et la ronde (toujours, de jour, de nuit).
Départ du commandant	Touchez l'endroit où le commandant commence la partie.

OUTIL	CE QU'IL FAIT
Retirer ou remettre	Touchez un hameau, un bâtiment, un ajout, une patrouille ou le départ. Touchez-le de nouveau pour le remettre.
Tester ici en 3D	Touchez la carte : le commandant y descend en 3D, sur la carte telle que vous l'avez retouchée. Échap, puis « Revenir à l'éditeur ».
+ Ajouter un monument	Sur une carte de ville : touchez un bâtiment pour en faire un monument, ou un endroit libre pour une statue, un phare, une tour.

Le lieu choisi montre ses **réglages** : nom, équipements (motoneiges et pick-ups au garage, deltaplanes), sens de la porte, soldats et ronde d'une patrouille. Un hameau retiré envoie ses habitants au hameau le plus proche ; d'un refuge d'altitude se changent le nom et le nombre d'avions à skis (0 à 2).

> ◆ CONSEIL
> Essayez souvent avec **Tester ici en 3D** : un hameau déplacé, une patrouille trop dense ou un départ trop exposé se jugent mieux sur place que sur la carte.

8.3 Le scénario

Le volet **Scénario** dit ce que la carte impose à la partie. Laissé vide, un réglage suit l'écran titre et la difficulté.

Titre et briefing
Le briefing s'affiche au début de la partie ; chaque retour à la ligne commence un paragraphe.

Difficulté, aviation, brouillard de guerre
Imposés, ou au choix du joueur.

Heure du départ, temps des six premières heures
Ciel clair, couvert, neige, tempête, brouillard, ou temps naturel.



Une patrouille et son chien passent la crête : dans l'éditeur, on poste des patrouilles à plusieurs points de ronde.

Colonnes
Colonnes au départ, engins par colonne (1, 2, 3, 4, 6 ou 8), renforts, colonnes à la fois, premières cibles des colonnes (dans l'ordre).

Hameaux occupés au départ
Ils commencent avec une garnison ; leurs habitants sont prisonniers.

Objectif et délai
Standard, tenir des forages jusqu'à un jour, détruire des installations, libérer des hameaux, garder le commandant libre (voir Victoire et défaite).

Recrues
Touchez une recrue pour changer son état : **à rallier** → **dans la Garde** (recrue de départ) → **absente**. Les 42 recrues sont proposées ; sur une Nivôse retouchée, les dix nouvelles recrues sont absentes par défaut.

8.4 Retoucher les compétences

Dans l'éditeur, chacune des huit compétences d'une recrue (voir 5.6) peut gagner ou perdre deux points au plus ; un point ajouté se retire d'une autre compétence de la même recrue, et inversement. **Valeurs d'origine** annule les retouches d'une recrue.

8.5 Vérifier, enregistrer, lancer

Vérifications signale ce qui empêcherait de jouer (hameaux, forages, pistes, départ, objectif) ; **voir** montre l'endroit sur la carte. ↶ **Annuler** et ↷ **Rétablir** reviennent sur chaque retouche (Ctrl + Z, Ctrl + Maj + Z ; Cmd sur Mac).

Dans **Cette carte**, donnez un nom et un auteur, puis **Enregistrer dans Mes cartes** ou **Exporter (fichier)**. **Lancer la partie** joue la carte ; **Tout effacer** repart de zéro ; **Quitter** revient à l'écran titre.

Cartes de ville. Le volet **À poser** liste les hameaux, refuges et installations à placer avant de jouer ; **Placer au hasard ce qui manque** les pose pour vous. Le volet **Monuments** montre, retire ou ajoute les monuments, et règle leur sorte et leur hauteur.

CHAPITRE 9

LES COMMANDES

9.1 Avant de commencer

Les touches sont données pour un **clavier AZERTY**. Le jeu suit la place des touches de déplacement : sur un clavier QWERTY, on avance avec W, on va à gauche avec A, on se penche à gauche avec Q et la fusée de détresse est sur Z. Les autres lettres (F, R, J…) sont les mêmes sur les deux claviers. Le manuel du jeu (**Comment jouer**) affiche les touches de votre clavier.

Une **manette** se branche en vue 3D ; le détail de ses boutons est aussi dans l'écran de pause. Le jeu se joue au toucher sur la carte comme à la souris.

9.2 Sur la carte d'état-major

Clic	Choisir une recrue, un lieu, une destination ; ouvrir une fiche.
Entrée	Partir vers la destination choisie.
Échap	Annuler l'itinéraire, fermer une fenêtre.
N	Recrue suivante.
3	Passer en vue 3D avec la recrue choisie.
+ − ◎	Zoomer, dézoomer, recentrer la carte (boutons en bas à droite) ; la molette zoome aussi.

9.3 Se déplacer en 3D

À skis, la pente vous emporte. Z pousse sur les bâtons ; S fait le chasse-neige (lancé, S met les skis en travers : dérapage jusqu'à l'arrêt) ; Q et D tournent ; Maj met en position de recherche de vitesse ; Espace fait sauter. En travers d'une pente on glisse vers l'aval ; un bon skieur tient ses carres. L'arme passe dans le dos quand on file, elle revient dès qu'on vise.

À pied (I déchausse ou rechausse les skis, quelques secondes, immobile) : Z S pour avancer et reculer, Q D pour les pas de côté, Maj pour courir. C'est lent dans la poudreuse, mais on gravit des pentes trop raides pour les skis et l'on se faufile entre les maisons.

Les positions : C fait descendre d'un cran (debout, accroupi, allongé), Espace fait se relever. Allongé, on ne bouge plus, mais l'arme repose : la visée cesse presque de danser, on se fait moins voir.

Les skis : P colle ou retire les peaux de phoque ; U répare une fixation au fil de fer.

Le regard suit la souris ; les flèches le tournent aussi. A et E maintenues penchent la tête à gauche ou à droite pour regarder et tirer de derrière un arbre, un rocher ou un coin de mur. T passe en temps accéléré (×4).

> ◆ CONSEIL
> Pour un tir de loin au fusil à lunette, allongez-vous (C deux fois) : la visée cesse presque de danser. Derrière un coin de mur, penchez-vous (A ou E) pour ne montrer que la tête et l'arme.

9.4 Combattre en 3D

Clic gauche	Tirer (aux jumelles : désigner la cible).
Clic droit	Viser ; au couteau, le lancer.
1 … 6	Choisir une arme ; 7 : le bazooka.
Molette	Changer d'arme ; aux jumelles, zoomer.
R	Recharger.
B	Mode de tir (coup par coup, rafale).
V	Coup de couteau.
G	Viser une grenade : le jeu se fige et le rond suit la souris ; Clic gauche la lance, Clic droit ou Échap la garde. À motoneige, G tire une roquette.
W	Fusée de détresse, quand la recrue ne peut plus avancer (aussi F) : les habitants viennent la chercher, la vue 3D se ferme.



Au fusil à lunette, depuis la baie du clocher : clic droit pour viser, clic gauche pour tirer.

9.5 Agir, observer, survivre

F	Interagir : ouvrir une porte, parler à un habitant, le menu du hameau, monter dans un véhicule ou en descendre, porter un camarade à terre, poser une charge, couper une ligne de télégraphe, voler un avion.
F F	Dans une motoneige, un pick-up ou la cabine du téléphérique : sortir (deux fois dans les deux secondes) ; en marche, sauter.
J	Jumelles. N ou clic droit : vision nocturne, puis thermique. Molette, + et − : zoom.

X	Manger une ration.
K	Creuser un abri de neige (immobile, sur une pente dégagée).
H	Allumer un feu de camp ; près des flammes, l'étouffer sous la neige.
O	Ordre à l'escouade : me suivre, tenir la position, prendre l'ennemi par le flanc.
L	Discipline de feu : feu à volonté ou feu tenu (aux commandes d'un avion : atterrissage automatique).
Y	Vue à la première personne ↔ vue isométrique (Pack Premium).
M ou Tab	Revenir à la carte (pas en vol ni en cabine).
Échap	Pause.

9.6 La vue isométrique (Pack Premium)

Clic au sol	Aller à cet endroit (clic court).
Clic gauche tenu	Avancer vers le pointeur ; relâché, on s'arrête à pied, on file sur l'élan à skis et en engin.
Clic droit	Freiner ; à l'arrêt, en engin, marche arrière : l'arrière va vers le pointeur.
Z Q S D	Aller vers le haut, la gauche, la droite ou le bas de l'écran ; Maj fait courir, Espace à l'arrêt fait reculer l'engin.
Clic sur l'ennemi	Tirer ; la recrue vise à l'épaule.
Flèches · Molette	Tourner la caméra par quarts de tour, zoomer.
B	Caméra derrière le commandant, ou caméra libre.
G	Grenade visée : le jeu se fige, le rond part sous le pointeur et le suit ; clic gauche pour lancer.
V	Viser l'ennemi survolé, tout près.

Le réglage **Déplacements en vue extérieure**, à l'écran titre et dans le menu, propose **Vers l'écran** (par défaut) ou **Comme l'engin**, l'ancien pilotage, pour la souris, le clavier et la manette. Derrière le commandant, la caméra ne tourne pas tant que le clic gauche fait avancer. Le deltaplane, le parachute et l'avion gardent leurs commandes (voir 9.7).

9.7 Les véhicules

Motoneige. Z accélère, S freine, Q et D tournent. La souris tourne la tête, le véhicule garde son cap ; la tête revient dans l'axe quand on lâche la souris. À motoneige, seuls le pistolet, le pistolet-mitrailleur et le fusil à pompe servent. F deux fois pour descendre ; en marche, on saute : sans mal jusqu'à 35 km/h, blessé au-delà, et la motoneige continue sur son élan avant de s'arrêter.

Remorquage. Derrière la motoneige d'un camarade, F près de lui pour vous faire tracter ; Z plus vite, S moins vite, Q / D pour indiquer la direction, F pour lâcher la corde.

Voiture (cartes de ville). F près de la portière pour monter ; Z accélère, S freine et recule, Q / D tournent ; F à l'arrêt pour descendre. Y donne la vue de derrière (Pack Premium).

Pick-up. Z accélère, S freine puis recule, Q / D tournent ; Espace tire le frein à main : arrêt sec, l'arrière dérape. À l'arrêt, E fait monter à l'arrière ceux qui vous suivent à moins de 15 m, puis les fait descendre. F deux fois pour sortir ; en marche, on saute (sans mal jusqu'à 35 km/h, blessé au-delà) et le pick-up continue seul avant de s'arrêter.

Deltaplane. Z pique, S cabre, Q / D virent ; la souris tourne la tête. Les forages créent des ascendances.

> ◆ **CONSEIL**
> En deltaplane, passez au-dessus des forages pour reprendre de la hauteur : leurs ascendances allongent le vol.

Avion, dans le cockpit. Z / S règlent les gaz ; Q / D ou ← → inclinent l'avion ; ↑ cabre, ↓ pique ; Espace freine au sol ; la souris tourne la tête. Au-dessous de 100 km/h, l'avion décroche : atterrissez dans l'axe, ailes à plat, sans piquer.

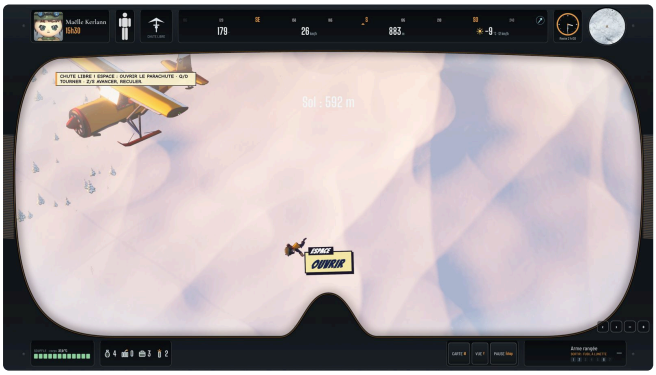
Avion, vue extérieure (Y). Z / S montent et piquent, Q / D virent, clic gauche ou droit maintenu (ou Maj / Ctrl) pousse ou réduit les gaz, Espace freine ; ← → maintenues tournent la caméra, ↑ ↓ zooment ; bouton tenu, la souris glissée tourne aussi la caméra. Hors piste, au sol, l'avion roule au pas dans la neige.

Avion à skis. Les mêmes commandes ; hors piste, il glisse sur la neige, décolle d'une neige assez plate et s'y pose.

Pilote automatique. À moins de 3 km d'une piste, L lance l'atterrissage automatique ; L de nouveau le coupe. Il renonce si le relief barre l'approche, si la piste est dépassée ou si le carburant manque : reprenez alors les commandes.

Parachute. En vol, F puis F de nouveau dans les deux secondes : vous sautez, l'avion continue sans pilote. En chute libre, Espace ouvre la voile (« Ouvrez ! » s'affiche quand le sol approche) ; Q / D tournent, Z / S font avancer ou reculer. Sous la voile, Q / D virent, Z accélère, S freine : juste avant le sol, freinez pour vous poser en douceur. Posé sur un toit, F vous fait descendre en rappel. La mer et la glace mince ne pardonnent pas.

Le vent. En parachute, en deltaplane et en avion, une flèche au bout de la bande du cap montre où le vent vous pousse ; elle devient rouge quand le temps interdit le vol libre.



Chute libre après le saut : la hauteur s'affiche, Espace ouvre le parachute.

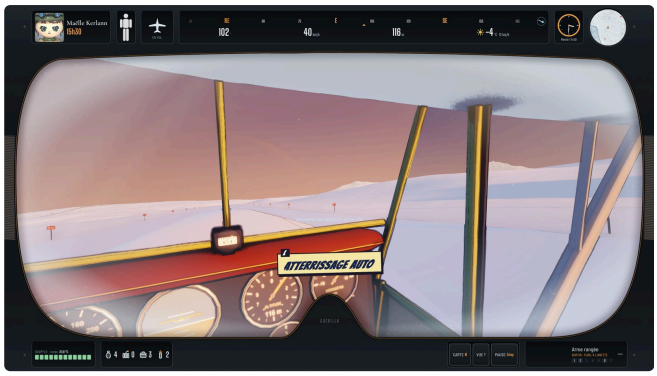


Près d'une piste : L lance l'atterrissage automatique.

Téléphérique et clocher. F pour monter en cabine ; la souris tourne la tête ; F deux fois, en marche, pour sauter. Au clocher, on marche jusqu'aux baies et C fait s'accroupir derrière le parapet.



En deltaplane, depuis le refuge.



Dans le cockpit du Courlis, juste après le décollage.

9.8 À la manette

Stick gauche · stick droit	Se déplacer · regarder.
A	Sauter, se relever.
B	En mouvement : position de vitesse ; à l'arrêt : descendre d'une position.
X	Interagir.
Y · croix ← →	Arme suivante · arme précédente, suivante.
Croix ↑ · croix ↓	Mode de tir · coup de couteau (aux jumelles : zoom).
Gâchette gauche · droite	Viser · tirer.
Bouton gauche · droit	Grenade (tenu : le jeu se fige et le stick droit place le rond ; relâché : lancer ; B pour la garder) · jumelles.
Clic stick gauche · droit	Temps accéléré · feu de camp.
Vue (Select) · Menu (Start)	Carte · pause.

En vue isométrique (Pack Premium), le stick gauche pousse vers la direction de l'écran, à pied, à skis comme en engin : un engin envoyé vers l'arrière fait demi-tour ; **B** tenu à l'arrêt, il recule. Le réglage **Déplacements en vue extérieure**, à l'écran titre et dans le menu, rend l'ancien pilotage avec **Comme l'engin** : vers le haut on avance, à gauche et à droite on tourne.

9.9 Dans l'éditeur

Ctrl + Z	Annuler la dernière retouche (Cmd sur Mac).
Ctrl + Maj + Z ou Ctrl + Y	Rétablir.
Entrée	Terminer la ronde d'une patrouille.
Suppr Retour arrière	Retirer l'élément choisi.
Échap	Abandonner la ronde en cours, ou désélectionner.

9.10 Au Duel et au Coup de main

1 2 3	Duel : choisir une arme et un objet parmi les cartes.
1 … 6	Coup de main : choisir les trois recrues de l'escouade.
Entrée	Duel : en route. Coup de main : partir avec l'escouade, puis « C'est prêt » à la fin de la préparation.
F	Poser une charge piégée (Duel) ou une charge (Coup de main) ; poser la charge sur le relais ; emmener l'officier.
8	Coup de main : passer à la recrue suivante.
0	Ordres à l'escouade (et aux coéquipiers du Duel en équipes).
Échap	Menu du Duel (abandonner) ; menu du Coup de main (c'est prêt, sauvegarder et quitter, abandonner).

CHAPITRE 10

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES

Clavier AZERTY. En QWERTY : W A S D pour se déplacer, Q et E pour se pencher, Z pour la fusée ; les autres lettres sont les mêmes.

CARTE D'ÉTAT-MAJOR

Clic	choisir, ouvrir une fiche
Entrée	partir
Échap	annuler, fermer
N	recrue suivante
3	vue 3D

SE DÉPLACER

Z S	pousser · chasse-neige (à pied : avancer · reculer)
Q D	tourner (à pied : pas de côté)
Maj	recherche de vitesse · courir
Espace	sauter · se relever
C	accroupi, allongé
I	déchausser, rechausser
P · U	peaux de phoque · fixation
T	temps accéléré ×4

REGARDER

Souris · ← → ↑ ↓	regarder
A · E maintenues	se pencher à gauche · à droite
J	jumelles
N · clic droit	vision nocturne, thermique (jumelles)
Molette · + −	zoom des jumelles
Y	vue 3D ↔ vue isométrique (Premium)

COMBATTRE

Clic gauche	tirer
Clic droit	viser · lancer le couteau
1 … 6 · 7	armes · bazooka
Molette	arme suivante
R	recharger
B	mode de tir
V	coup de couteau
G	viser, lancer une grenade
W	fusée de détresse (immobilisé)

AGIR ET SURVIVRE

F	interagir (porte, habitant, menu, véhicule, camarade, charge, télégraphe)
X	manger
K	abri de neige
H	feu de camp (allumer, étouffer)
O	ordre à l'escouade
L	discipline de feu (en avion : atterrissage automatique)
M · Tab	revenir à la carte
Échap	pause

VUE ISOMÉTRIQUE (PREMIUM)

Clic au sol · sur l'ennemi	aller · tirer
Flèches · molette	caméra, zoom
B	derrière le commandant
Clic gauche tenu · clic droit	avancer vers le pointeur · freiner, reculer à l'arrêt
G · V	grenade · viser l'ennemi survolé
Z Q S D	reprendre la main

VÉHICULES

Motoneige	Z S vitesse · Q D tourner
Pick-up	Z S vitesse · Q D tourner · Espace frein à main · E esquade à l'arrière
Sortir d'un engin	F F (en marche : sauter ; aussi de la cabine du téléphérique)
Voiture	Z accélérer · S freiner, reculer · F descendre
Deltaplane	Z piquer · S cabrer · Q D virer
Avion (cockpit)	Z S gaz · Q D ou ← → incliner · ↑ cabrer · ↓ piquer · Espace freins
Avion (vue extérieure)	Z S monter, piquer · Q D virer · clic gauche, droit ou Maj Ctrl gaz · flèches caméra
Pilote automatique	L à moins de 3 km d'une piste ; L de nouveau pour couper
Parachute	F F sauter · Espace ouvrir · Q D virer · Z accélérer · S freiner · F rappel depuis un toit

MANETTE

Sticks	se déplacer · regarder
A · B · X · Y	sauter · vitesse, position · interagir · arme suivante
Croix	← → armes · ↑ mode de tir · ↓ couteau
Gâchettes · boutons	viser, tirer · grenade (tenue : viser), jumelles
Clic des sticks	temps accéléré · feu de camp
Vue · Menu	carte · pause

ÉDITEUR

Ctrl + Z	annuler
Ctrl + Maj + Z · Ctrl + Y	rétablir
Suppr	retirer l'élément choisi
Entrée · Échap	terminer · abandonner la ronde

DUEL ET COUP DE MAIN

1 2 3 · Entrée	cartes du duel · en route
1 … 6 · Entrée	escouade · partir, c'est prêt
F	poser une charge · emmener l'officier
8	recrue suivante (coup de main)
Échap	menu du mode

INDEX

Les numéros renvoient aux pages ; dans la version HTML, aux parties du livret.

A

À pied **32**
Abri de neige **16**
App Store **21**
Apparence du commandant **10**
Aptitudes du héros **26**
Arènes **26**
Armes **13**
Avalanches **16**
Aviation ennemie **17**
Avion **34**
Avion à skis (Harfang) **24**

B

Bastion **5**
Bâtiments **15**
Bazooka **13**
Blizzard (Duel) **25**
Brouillard de guerre **9**
Bulles **18**

C

Campagne avancée **22**
Carnet de route **25**
Carte de ville **22**
Carte d'état-major **4**
Carte réelle **22**
Cartes d'équipement (Duel) **25**
Charges **15**
Chiens **17**
Clavier AZERTY / QWERTY **32**
Clocher **15**
Combat **13**
Commandant **10**
Compétences **13**, **30**
Concession **4**
Conduite **13**
Confiance **12**
Contraintes **28**
Corbeaux **19**
Coup de main **27**

D

Défaite **6**
Défense du village **27**
Défi du jour **9**
Deltaplane **11**
Déplacement à ski **11**
Déplacements en vue extérieure **36**
Difficulté **8**
Dossier d'une recrue **11**
Doux **8**
Duel **25**
Duel du jour **26**
Duel en équipes **26**
Duel et Coup de main (commandes) **37**
Duel libre **26**

E

Écran titre **10**
Éditeur **29**
Élites **22**
Embuscade de convoi **27**
Endurance **13**
Engin de commandement **13**
Engins laissés sur place **11**
Épilogue **6**
Escouade **18**
Escouade (Coup de main) **27**
État-major de Krag **22**
Événements **18**
Explosifs **13**
Exporter une carte **24**

F

Face-à-face **25**
Faim **16**
Fart **16**
Faune **19**
Feu de camp **16**
Forages **5**
Frein à main **34**
Froid **16**

G

Garde des Hameaux **4**
Garnisons **13**
Glace mince **16**
Grenade (viser, lancer) **13**
Grenades **13**
Grenades contre les bâtiments **13**

H

Hameaux **12**

I

Île aléatoire **22**
Île du jour **22**
Interagir **33**

J

Jauge d'alerte **27**
Jeu de base **10**
Jeu gratuit **10**
Journal **11**
Jumelles **17**

K

Krag (Anselm) **4**

M

Maisons des hameaux (grenades) **13**
Manette **32**
Manette (boutons) **36**
Médailles **28**
Médecine **13**
Mes cartes **24**
Météo **16**
Modes de jeu **25**
Monuments **22**
Moral **12**
Mortel **8**
Motoneige **11**

N

Nivôse **4**
Nuit **16**

O

Objectif **30**
Officier (convoi) **27**
OpenStreetMap **22**
Options **9**
Ordres permanents **11**
Organiser la défense du hameau **13**
Outils de l'éditeur **29**

P

Pack Premium **21**
Patrouilles (éditeur) **29**
Peaux de phoque **16**
Persuasion **13**
Pick-up **23**
Pilotage **13**
Pisteurs **17**
Ponts de la Brisante **15**
Positions de tir **32**
Première mission guidée **9**
Prison et évasion **13**

R

Raccourcis de la carte **32**
Rallier **5**
Ratissages **22**
Recrues, dix de plus **23**
Remorquage **34**
Renseignement **27**
Renverser **13**
Rigoureux **8**
Rivaux **26**
Rude **8**

S

Sabotage **5**
Sabotage du relais **27**
Sauter du téléphérique **11**
Sauter d'un engin **34**
Sauvegarde **18**
Sauvegarde (Coup de main) **28**
Scénario **30**
Score **6**
Score (Coup de main) **28**
Silhouette (vue isométrique) **18**
Ski (commandes) **32**
Souris en vue extérieure **34**
Stream Deck **24**
Synchroniser les montres **11**

T

Taille de l'île **22**
Télégraphe **15**
Téléphérique **11**
Temps accéléré **18**
Tester ici en 3D **29**
Tir **13**, **33**
Tour **11**
Traces **17**
Trait du chef ennemi **27**
Trajets partagés **18**

U

Ultimatum de Krag **22**
Usine d'engins **5**

V

Véhicules **34**
Vérifications **31**
Victoire **6**
Voitures **22**
Vue 3D **4**
Vue extérieure (Pack Premium) **18**
Vue isométrique **18**
Vue isométrique (commandes) **34**

CRÉDITS

Guérilla — Vetrarhríð, Studio Thelba. Remake libre de *Midwinter* (Mike Singleton, 1989) ; île, personnages et récit originaux.

Modélisation des armes et des bras : Baptiste Barbe, artiste 3D. Personnages, animaux et chiens : Quaternius (CC0). Voitures et pick-up : pack « Low Poly Vehicles » d'Awbmecreations (Unity Asset Store). Textures : Poly Haven et ambientCG (CC0). Cartes réelles : © les contributeurs d'OpenStreetMap (ODbL), relief Terrain Tiles. Réalisé avec Unity et Blender.

Illustrations : captures du jeu (bêta Unity). Ce livret décrit la bêta 1.0.7 ; certains détails peuvent changer d'ici la sortie.