

NOUVELLES RÈGLES



INGÉNIEURS CIVILS

« Photographe animalier ? J'espère que tu as une bonne assurance-vie ! »

– Lieutenant Epstone, s'adressant à un ingénieur civil.

Le Red Blok, les White Stars et des sociétés privées comme ONI ont envoyé des ingénieurs civils sur Élysée pour enregistrer un maximum d'informations sur cette planète. Qu'ils soient géologues, océanologues ou zoologues, ces experts scientifiques sont désignés en jeu sous le terme d'« ingénieurs civils ».

Les ingénieurs civils qui viennent sur Élysée sont parfois pris à parti dans les batailles qui opposent les différentes armées. Les commandants ont alors recours à l'intimidation ou à la corruption pour détourner leurs compétences et leur connaissance du terrain à leur profit.

La boîte *Operation Frostbite* est fournie avec trois figurines d'ingénieurs civils aisément reconnaissables à leurs combinaisons orange. Ils sont soumis aux règles suivantes :

- Chaque section d'une compagnie peut comprendre jusqu'à trois ingénieurs civils ;

- Chaque ingénieur est gratuitement intégré à une unité d'infanterie de la compagnie. Une unité comprend un ingénieur civil au maximum ;

- Les ingénieurs civils ne participent pas aux combats. Ils se contentent de suivre leur unité et de compter dans le contrôle des objectifs ;

- Les ingénieurs civils bénéficient des mêmes capacités de déplacement que leur unité d'accueil ;

- Un ingénieur civil est éliminé dès qu'il subit un impact. Aucun test de dégâts n'est requis. Il peut néanmoins être sauvé par les capacités qui le permettent (« Medic », etc.)

Être un civil n'est pas une tâche facile.

NOUVEL OBJECTIF DE BATAILLE

Les ingénieurs civils sont des objectifs de bataille mobiles. Contrôler l'un d'entre eux rapporte 50 PR à la compagnie à chaque phase de contrôle.

Un ingénieur civil est contrôlé par son unité d'accueil. Il peut être capturé si les combattants qui l'escortent sont éliminés. Il suffit alors de le contrôler, comme n'importe quel objectif. L'ingénieur civil rejoint immédiatement une des unités qui le contrôle et est placé en formation avec celle-ci.

Les ingénieurs civils ne rejoignent pas les unités de blindés.

CAPACITÉ DES ARTIFICIERS



Les artificiers ont désormais accès à une capacité supplémentaire : **« Mine ! »**

« Mine ! » : Chaque artificier peut poser un champ de mines à la fin du mouvement de son unité. Le joueur pose sur le champ de bataille une carte de champ de mines hors du contact de toute figurine ennemie et de manière à ce que l'artificier contrôle le champ de mines. Cette carte est un décor en deux dimensions.

Une compagnie comprenant au moins un artificier peut acquérir un ou plusieurs champs de mines (+ 50 P.A. par champ de mines). Une carte de champ de mines peut être posée sur sa face ou sa face . Toute unité, **amie ou ennemie** fait sauter les mines si :

- Son profil de références porte l'un des pictogrammes visibles sur la carte de champ de mines ;
- Au moins un de ses membres passe même partiellement sur la surface de la carte lors de son déplacement. Une unité peut faire sauter plusieurs champs de mines lors d'un déplacement.

À la fin de son mouvement, une unité qui a fait sauter au moins un champ de mines subit, pour chaque carte sur laquelle elle est passée, autant d'impacts qu'elle compte de membres. La Pénétration et le nombre de Points de Dommages dépend de la nature de l'unité en question :

- Infanterie : 4/1
- Blindé : 16/2

La où les cartes de champs de mines ayant sauté sont ensuite retirées du champ de bataille.

Les effets liés au champ de mine sont résolus après les éventuels tirs d'alerte.

Vous trouverez plusieurs exemplaires d'une carte « Champ de mines » dans la boîte *Operation Frostbite*.

CRISTAUX ET NANOGENÉRATEURS



Les Karmans et les Thériens utilisent parfois les bunkers et containers pris à l'ennemi dans leurs opérations mais ne les prévoient pas dans leur dispositif stratégique. Leur art de la guerre est tout simplement différent. Ces deux peuples emploient en revanche des éléments plus proches de leur histoire et de leur culture sur le champ de bataille : les cristaux pour les karmans et les nanogénérateurs pour les therians.

Cette partie présente les possibilités offertes aux compagnies karmanes et therianes par ces éléments de décor : leurs caractéristiques et les capacités qui s'y attachent.

Caractéristiques

Les éléments de décor peuvent être détruits au cours de la bataille lorsque la mission ou le scénario le précise. Ils disposent de Points de Structure et répondent aux règles détaillées en page 97 des *Règles du jeu*. L'encadré ci-contre détaille les caractéristiques des éléments de décor.

Caractéristiques des décors

	Protection	Points de Structure	Taille	Valeur en P.A.
Container	8	3	3	-
Cristaux	8	4	∞	50
Muret	12	1	1	-
Nanogénérateur	11	1	2	25

∞ : *Taille infinie. Utilisez les règles de décors en deux dimensions pour déterminer les couverts (cf. Règles du jeu, p. 48).*

Les cristaux karmans

Les Karmans emploient souvent des cristaux pour focaliser leur esprit lors de leurs méditations rituelles. Les plus éveillés entrent naturellement en résonance avec les cristaux géants qui jaillissent à la surface d'Élysée ou d'ailleurs. Ils obtiennent ainsi une vision unique du karma qui leur permet d'anticiper le futur avec quelques secondes d'avance. Cette capacité leur permet d'éviter les coups !

Résonance : Les unités karmanes sont considérées comme étant à couvert (cf. *Règles du jeu*, pp. 66-67) tant qu'elles contrôlent un cristal.

Le joueur effectue des tests de sauvegarde à chaque fois qu'une unité à couvert subit des impacts de tirs directs. Il jette un dé par impact : Chaque ou annule un impact.

L'attitude de combat « À couvert » (1 PC) autorise la sauvegarde sur , , ou pour les unités d'infanterie.

Les nanogénérateurs therians

Les campagnes militaires de l'année AT-43 ont inspiré un profond changement de stratégie chez les overseers therians. Ils ont développé des programmes de nanogénération qui leur permettent d'augmenter temporairement, et de manière illégale, leur accès aux ressources de l'EMI grid. Ils transforment les nanogénérateurs en fontaines de jouvence électroniques capables de réparer un golem ou un blindé en quelques secondes.

Ceux qui sont pris en faute par le Consensus sont durement réprimandés mais ces pirates n'en ont que faire : tous les moyens sont bons pour remporter la victoire !

Nanogénération : Les routines utilisées par ou pour les unités qui contrôlent un nanogénérateur coûtent 1 PC de moins.

MISSIONS PERSONNALISÉES

Les capacités « Nanogénération » et « Résonnance » sont prévues pour être utilisées avec des missions et des scénarios officiels. Les joueurs utilisent ces capacités pour tirer parti des éléments de décors prévus par les concepteurs d'AT-43.

Dans le cadre de vos propres missions, toutefois, « Nanogénération » et « Résonnance » donnent une importance cruciale au placement des cristaux et des nanogénérateurs. Dans ce cas, les cristaux et les nanogénérateurs deviennent des éléments de décors payants, incorporés à la compagnie du joueur qui souhaite les déployer.

Bien entendu, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour conserver les cristaux et les nanogénérateurs en tant qu'éléments de décor neutres, et les déployer normalement !

Acquisition : Une compagnie peut acquérir jusqu'à trois éléments de décor par section que compte sa compagnie, à la valeur indiquée dans l'encart précédent.

Déploiement : Les cristaux et nanogénérateurs sont déployés après les autres éléments de décor, à tour de rôle, en commençant par le joueur le plus jeune et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un élément de décor déployé de cette manière est disposé à 10 cm ou plus de tout accès, point de renfort ou élément de décor déjà disposé. Si cela est impossible, l'élément est perdu.

Dans la séquence d'activation, une unité d'appui mobile est représentée par la carte décrivant les caractéristiques de l'arme spéciale que ses membres utilisent.

Unités bunker

Les unités d'appui fortifiées, plus connues sous le nom d'unités bunker, sont des troupes attachées à des bunkers. Retranchées dans leurs fortifications, elles apportent un soutien précieux à leur compagnie.

- Les unités bunker ne sont pas déployées normalement. L'unité est directement acquise avec un bunker, qui est déployé dans la zone de déploiement du défenseur ou à 30 cm maximum de sa zone d'accès. L'unité d'appui fortifiée est déployée dans le bunker avant le début de la partie. Elle peut avoir été mise dans les renforts, auquel cas ce déploiement ne coûte pas de PR. Elle ne peut pas sortir du bunker.

- Une unité bunker peut recruter de armes spéciales de plusieurs types différents, mais elle ne peut en employer que d'un seul type à chaque tour, quel que soit le nombre d'armes spéciales qu'elle contient. Les armes spéciales du type choisi font feu en même temps dans la même salve. Les flamers conservent néanmoins leur règle spéciale et tirent les uns après les autres. Les armes spéciales des autres types ne tirent pas.

- Dans la séquence d'activation, une unité d'appui fortifiée est représentée par la carte décrivant les caractéristiques d'une des armes spéciales que ses membres utilisent.

Les armes spéciales du type choisi font feu en même temps dans la même salve. Les flamers conservent néanmoins leur règle spéciale et tirent les uns après les autres. Les armes spéciales des autres types ne tirent pas.

LES UNITÉS D'APPUI

Les unités d'appui sont constituées avec tout ou partie du contenu d'une *Attachment Box*.

Les unités d'appuis, habituées à combattre en petit nombre, sont considérées comme des unités de rang 3 au regard des règles de Moral (cf. *Règles du jeu*, p. 74) : elles effectuent de test de Moral en raison de leur effectif lorsqu'elles ne comptent plus qu'un combattant.

Appui mobile

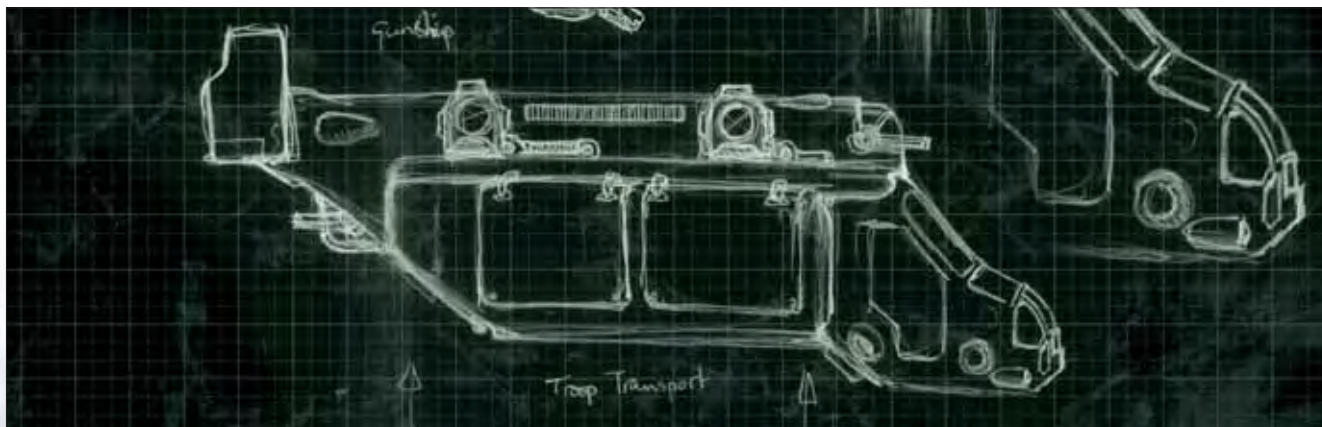
Une compagnie peut recruter une unité d'appui mobile chaque fois que son schéma d'armée lui propose de recruter une « unité d'infanterie ».

TRANSPORTS DE TROUPES

« On peut tenir à huit là-dedans ? Avec tout notre barda ? »

– Anonyme

Un transport de troupes est, comme son nom l'indique, un blindé destiné à transporter une unité d'infanterie rapidement au cœur des combats. Confortablement installés derrière une solide épaisseur de blindage, les passagers profitent de la vitesse de déplacement d'un engin motorisé pour atteindre très




DÉPLOYER UN TRANSPORT DE TROUPES

Un transport de troupes qui entre en jeu peut contenir une unité d'infanterie qui n'a pas encore été déployée. Cette unité doit être en réserve au moment où le blindé est déployé. Cette unité d'infanterie transportée par le blindé peut être débarquée normalement si sa carte est révélée après celle du transport de troupes, permettant de l'envoyer très en avant des lignes ; c'est d'ailleurs tout l'intérêt d'un transport de troupes !

rapidement les positions stratégiques, qu'ils peuvent alors occuper avant l'ennemi. Même vides d'occupants, les transports de troupes peuvent encore offrir un peu de soutien grâce à leur armement digne de celui qu'un marcheur de combat. Ils n'ont malheureusement pas la même solidité. Une fois pris pour cible, même par des armes antichars d'infanterie, les transports de troupes ne font généralement pas long feu.

Les transports de troupes ont été massivement employés sur Élysée en raison des températures glaciales qui sont la norme de ce monde. Le déplacement d'une colonne de fantassins par ces froids mortels est une gageure dont peu de soldats peuvent sortir indemnes : hypothermies, engelures et affections pulmonaires de toutes sortes les menacent, quand ils ne meurent pas tout simplement de froid. Entre les blessés et les morts, le froid neutralisait plus de soldats que les combats, en tout cas jusqu'à ce que les mesures appropriées soient prises.

Caractéristiques et unités embarquées

Un transport de troupes dispose d'une caractéristique en plus de celle de n'importe quel autre blindé : la Capacité de transport . Cette caractéristique indique le nombre de combattants qui peuvent embarquer dans le transport de troupes. **Quelle que soit sa Capacité de transport, un transport de troupes ne peut accueillir qu'une unité à la fois.**

- Une unité **dans un transport de troupes fermé** est mise de côté, en dehors du champ de bataille. Sa carte est cependant toujours placée dans la séquence d'activation. Lorsque la carte de l'unité est révélée, le joueur choisit de la laisser à l'intérieur du transport de troupes ou de la faire débarquer (voir ci-dessous).

L'unité n'accomplit aucune action tant qu'elle n'a pas débarqué mais elle ne peut pas non plus être prise pour cible, y compris par les armes à effet de zone. Les éventuels dommages encaissés par le transport de troupes n'ont aucune incidence sur elle.

- Une unité **dans un transport de troupes ouvert** est disposée à bord et reste donc sur le champ de bataille. Sa carte est placée dans la séquence. Lorsque la carte de l'unité est révélée, le joueur l'active normalement, à une exception : le seul mouvement qu'elle peut faire consiste à débarquer (voir ci-dessous).

Une unité embarquée dans un transport de troupes ouvert peut être prise pour cible par un tir, plutôt que le blindé. Dans ce cas, elle est toujours considérée comme à couvert et le transport ne subit aucun dommage.

Si le blindé est détruit, qu'il soit ouvert ou fermé, l'unité embarquée l'est également. Les héros appartenant à l'unité sont déployés à la place du transport de troupes détruit.

Débarquer d'un transport de troupes

Lorsqu'une unité dans un transport de troupes est activée, elle peut choisir de débarquer. Dans ce cas, sa première action est un déplacement. La distance parcourue est mesurée à partir de la porte de sortie du blindé. En dehors de cette contrainte, l'unité agit normalement.

Embarquer dans un transport de troupes

Pour pouvoir embarquer, l'unité doit :

- Être une unité d'infanterie ;
- Avoir un effectif inférieur ou égal à la capacité de transport du blindé. Une unité ne peut pas embarquer partiellement à bord d'un transport de troupes. Soit tout le monde embarque, soit personne n'entre dans le blindé ;
- Au moins un membre de l'unité doit arriver au contact de la porte du transport de troupes. L'unité est considérée comme ayant effectué un combat et ne peut donc plus se déplacer ni tirer. Tous les membres de l'unité embarquent. Dans le cas d'un blindé fermé, ils sont retirés du champ de bataille. Dans le cas d'un blindé ouvert, ils sont disposés à bord.

TERRAINS PARTICULIERS

Élysée présente des étendues sauvages et des terres inhospitalières séparant des bases militaires, des sites industriels et de petites colonies. Ces terrains ont chacun leurs spécificités et certains se distinguent par des règles spéciales, présentées ici.

Un combattant est sur un terrain particulier lorsqu'au moins la moitié de son socle s'y trouve. Une unité est sur un terrain lorsque au moins la moitié de ses membres y sont.

Banquise : Ça glililisse !



Si une unité d'infanterie termine son mouvement sur la banquise, le joueur centre le gabarit de dispersion sur le leader et lance deux fois un dé : le premier indique la direction, le second le nombre de centimètres parcourus par les combattants. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump », « Stabilité » et les fantassins karmans sont immunisés à cette règle.



Eau : Plouf !



Un combattant qui termine son mouvement dans l'eau est éliminé. S'il s'agit d'un blindé ou d'un combattant d'infanterie de rang 3, ses systèmes de pressurisation lui permettent de survivre. Ces combattants survivent et sont ramenés en jeu lors du débriefing si leur compagnie a pris le contrôle du secteur. Dans le cas contraire, ils sont éliminés. Un combattant peut d'autre part sauter par-dessus l'eau. Il dispose pour cela de la moitié de son Mouvement. Si cette distance est suffisante pour lui permettre d'atteindre la terre ferme, il y parvient. Sinon, il tombe dans l'eau. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump » Ignorent la règle de demi mouvement mais sont tout de même éliminés s'ils terminent leur mouvement sur l'eau.

Gouffre : Whaaaaaaa...



Un combattant qui termine son mouvement sur un gouffre est éliminé. Pour franchir un gouffre, un combattant dispose de la moitié de son Mouvement, comme s'il effectuait un désengagement. Si cette distance est suffisante pour lui permettre de franchir le gouffre, il y parvient. Sinon il est éliminé. Les combattants dotés de la capacité « Rocket jump » Ignorent la règle de demi mouvement mais sont tout de même éliminés s'ils terminent leur mouvement dans le gouffre.

Lac gelé : Ça glisse, là aussssssiiiiiii !



Ce terrain produit les mêmes effets que la banquise. En outre, si une arme à tir indirect touche des combattants qui sont sur le lac gelé, ces derniers tombent à l'eau et sont éliminés – même s'ils disposent de la capacité « Rocket jump ».

NOUVELLES ATTITUDES DE COMBAT



Éjection


Les héros dotés de la capacité « Pilote héroïque » peuvent payer 1 PC pour activer le siège éjectable de leur blindé au moment où ce dernier est détruit. Le héros est alors posé n'importe où sur le champ de bataille, au choix du joueur qui le contrôle. Si l'unité comprend plusieurs héros dotés de cette capacité, seul l'un d'entre eux est disposé sur le champ de bataille pour déterminer la position de leur éjection. Le joueur place alors le gabarit de dispersion sur le héros choisi et jette un dé : il déplace la figurine du héros de 10 cm dans la direction correspondant au résultat du dé. Tous les autres Pilotes héroïques de son unité sont disposés en formation autour de lui. Tous les héros sont éliminés si cette position définitive les fait sortir du champ de bataille ou les place sur un obstacle infranchissable.



Feu à volonté !

Chaque **héros d'infanterie** peut, pour 1 PC, donner l'attitude de combat « Feu à volonté » à une unité d'infanterie qu'il dirige et qui ne se déplace pas pendant le tour. Lors de la prochaine salve, la valeur de Relances des armes utilisées est augmentée de 1. Cette attitude de combat peut être utilisée une fois par salve.

Formation écran

Une **unité de blindés** peut adopter l'attitude de combat « Formation écran » pour 1 PC. Les blindés qui la composent sont considérés comme des couverts destructibles (cf. *Règles du jeu*, p. 97). Elle en acquiert tous les avantages et les inconvénients ! Le socle du blindé est alors considéré comme un décor en deux dimensions pour estimer les couverts. Cette attitude de combat est représentée par le pion « genou en terre » .


LES BUNKERS

Les U.N.A. furent la première nation à construire et employer les bunkers couramment répandus sur les fronts d'AT-43. Ils n'eurent pas longtemps le monopole de cette technologie : certains bunkers tombèrent aux mains de l'ennemi et bientôt, tous les belligérants déclinèrent leur propre version.

Seuls les combattants de Taille 2 ou moins peuvent entrer dans un bunker. Aucun véhicule ne peut y pénétrer. Chaque bunker dispose d'un accès unique, à l'arrière. N'importe quel membre de la compagnie qui possède le bunker et qui est au contact de ce dernier peut ouvrir ou fermer l'accès à la place

de ses attaques au corps à corps. Les meurtrières permettent de tirer mais pas de se battre au corps à corps.

Les bunkers disposent des capacités « Couvert amélioré » et « Sécurisé » :



Couvert amélioré : Une unité dans un bunker bénéficie de tests de sauvegarde à . Cette sauvegarde s'applique également aux frappes d'artillerie et aux armes à tir indirect, à l'exception des armes à projection.

Sécurisé : Le bunker ne peut pas être saboté. Un artificier peut toutefois détruire la porte arrière.

Bunker : Localisation des dégâts

Les dégâts infligés aux bunkers sont résolus sur la table ci-contre.

- La destruction du corps du bunker entraîne celle du bunker dans son ensemble ;
- Si le toit est détruit, les éventuelles armes du bunker le sont aussi. Les règles « **Couvert amélioré** » et « **Sécurisé** » ne s'appliquent plus.

Résultat	Partie endommagée
	Toit
	Corps
	Arme *

* Au choix du joueur actif ou toit si le bunker n'est pas armé

