

MÊLÉES



L'acier chuinta hors du fourreau comme la dernière plainte d'un condamné. Les steel troopers vendraient chèrement leur peau. Malheureusement, leurs combat knives faisaient pâle figure face aux effroyables reaper blades des Therians.

Deux hommes gisaient déjà sur le sol, leurs gilets de protection inefficaces contre les scalpels démesurés des storms golems. Les White Stars se battaient sans un mot, conscients d'être surclassés en nombre comme en armement. Un combat knife trouva un défaut dans le blindage therian. Un autre ripa sur un torse métallique.

Les reaper blades vibraient dans la pénombre et fauchaient les derniers espoirs du leader.

Dans l'enfer des batailles, une bonne lame est parfois plus efficace qu'un laser rifle et certains combattants s'en remettent à la bonne vieille méthode pour éliminer leurs adversaires : le corps à corps !

Un corps à corps est résolu lorsqu'au moins une figurine d'une unité est engagée (cf. Phase d'activation) à la fin de son déplacement, y compris si l'unité ne s'est pas déplacée.

Seuls les combattants engagés et dotés d'une arme de mêlée peuvent attaquer au corps à corps. Les combattants qui portent les attaques sont les **attaquants**. Les victimes de leurs attaques, les **défenseurs**. L'ensemble forme une **mêlée**.

SÉPARATION DES COMBATS

Chaque mêlée est divisée en différents **combats**. Chaque combat oppose un type de combattant à un autre.

En effet, l'unité des attaquants peut engager plusieurs unités de défenseurs. Il est donc important de déterminer quelles unités de défenseurs subissent des pertes.

Voici les situations dans lesquelles il est nécessaire de séparer les combats :

- L'un des protagonistes possède des caractéristiques ou une arme de corps à corps particulières (héros, etc.) ;
- Les défenseurs appartiennent à des unités différentes ;
- Les défenseurs comprennent des artilleurs et leurs armes d'appui statiques.

En revanche, pour la résolution des combats au corps à corps, les leaders, officiers et spécialistes importent peu, tant qu'ils possèdent les mêmes armes de corps à corps et les mêmes caractéristiques de combat. Les porteurs d'arme spéciale peuvent recevoir les coups mais jamais en donner.

Les storm golems des unités .256 (socles rouges) et .260 (socles orange) sont arrivés au contact des steel troopers du leader Struber (socles bleus). Le Fire Toad du sergent Borz est détruit. Le sergent s'est éjecté et a rejoint ses hommes. Encouragé par sa présence, le leader décide de poursuivre le corps à corps. La mêlée est donc séparée en deux combats :

- Le steel trooper 3 et le leader contre trois storm golems de l'unité .260. Le porteur de missile launcher ne peut pas se battre, car c'est un porteur d'arme spéciale ;
- Les steel troopers 1 et 2 contre les trois storm golems de l'unité .256.

Le sergent Borz devrait participer à un troisième combat car il a des caractéristiques différentes. Toutefois, il n'a pas d'arme de corps à corps. Les steel troopers devront se débrouiller sans lui...



RÉSOLUTION DES COMBATS

Le joueur qui contrôle les attaquants sépare la mêlée en différents combats et choisit dans quel ordre ils sont résolus. Il y a autant de combats que de types de combattants différents.

Après avoir choisi un combat, il jette autant de dés que de combattants du type choisi impliqués dans le combat. Le nombre de dés est multiplié par la Cadence (☉) de l'arme de corps à corps employée. Les échecs peuvent être relancés autant de fois que l'indique la valeur de Relances (☉) de l'arme.

Les porteurs d'arme spéciale, même équipés d'arme de corps à corps, ne peuvent pas attaquer en mêlée.

La **valeur d'action** des attaquants est égale à leur Précision (☉) avec l'arme utilisée.



La **difficulté** est égale à la valeur de Combat (☉) des défenseurs.

Chaque attaque réussie provoque un impact. Chaque impact entraîne un test de dégâts (cf. Dégâts p. 51).

Exemple : L'unité Sierra Alpha attaque. Nicolas, qui la contrôle, décide de résoudre d'abord le combat des steel troopers 1 et 2. Ils ont chacun un combat knife, doté d'une Cadence/Relances de 1/0. Nicolas jette donc deux dés (un par steel trooper). La Précision du combat knife est de 4. Les storm golems ont une valeur de Combat de 5. Dans ce cas, « valeur d'action – difficulté » donne -1. D'après le tableau de résolution universel, il faut obtenir 4 ou plus pour toucher. Nicolas lance 2 dés qui obtiennent ❸ et ❶. Il obtient donc un impact.

Les impacts obtenus sont répartis parmi les défenseurs.

Impacts contre l'infanterie : Le joueur procède aux tests de dégâts, puis choisit les défenseurs éliminés parmi ceux qui se trouvent au contact des combattants qui viennent de porter leurs coups.

Impacts contre les blindés : Le joueur répartit librement les impacts sur les blindés au contact des combattants qui viennent de porter leurs coups. Puis il procède aux tests de dégâts et à leur localisation.

Les pertes sont retirées au terme de la résolution des tests de dégâts. Elles sont choisies par l'attaquant parmi les figurines ennemies dans ce combat.

PHASE DE CONTRÔLE



Les quatre krasny soldats surveillaient le tunnel. Retranchés derrière des débris, ils ajustaient leur assault rifle. Ils entendaient au loin le tumulte de la bataille mais aucune cible n'était en vue. De temps en temps, l'un d'eux regardait par-dessus son épaule, vers l'extrémité « sécurisée » du tunnel, juste pour être sûr qu'ils ne seraient pas pris à revers. Des explosions retentissaient au loin.

— On va rester ici longtemps ?

— Jusqu'à ce qu'on nous donne l'ordre de bouger, camarade.

— Et on est sûr qu'elle marche, la radio ?

Le leader monta un peu le son de la radio. La vieille machine grésilla quelques messages peu engageants.

— Ils sont en train de morfler là-bas ! Il faut qu'on y aille, leader !

— Non ! Nos ordres sont de tenir la voie d'accès, on la tient !

— Mais y'a personne ici, personne pour le prendre, ce tunnel !

Le soldat désignait de la pointe de son assault rifle le fond du tunnel, au-delà duquel la bataille faisait rage. Le regard du leader resta fixé dans cette direction : une lueur brillait dans l'obscurité.

— C'est quoi ça ?

Subitement, des dizaines de regards rougeoyants constellèrent le fond du tunnel.

« Des morphos !

Comme un seul homme, les krasny soldats épaulèrent leurs armes.

— Tirez quand vous voyez le rouge des yeux !

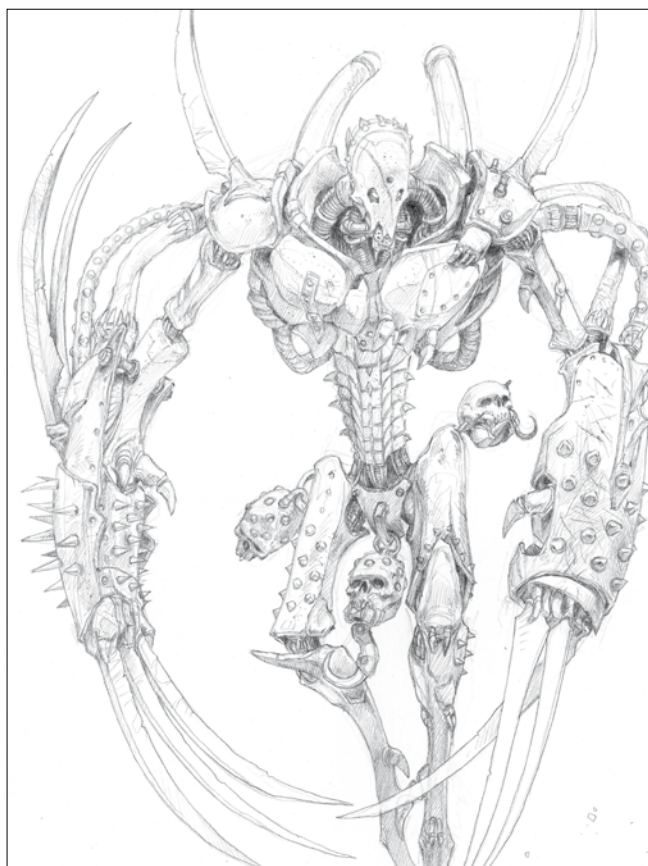
Les storm golems n'étaient déjà plus qu'à quelques dizaines de mètres. Les tirs d'assault rifle couvraient le bruit de la course des golems. Les nanomunitions et les balles fusaient. Le feu nourri des soldats révolutionnaires maintenant les Therians à distance. Pour l'instant.

— Au moins, maintenant on sait pourquoi on la tient, cette position !

— Je recharge !

Les Therians avançaient inexorablement, arme au poing. Un des soldats s'effondra, grièvement blessé. Les autres échangèrent un regard inquiet. Soudain, une grenade fila au-dessus de leurs têtes et explosa dans la marée theriane, dispersant les assaillants. Les soldats se retournèrent et poussèrent des vivats pour accueillir les six kolossus spetsnaz.

— Ça c'est de la voie d'accès !



Au cours de la phase de contrôle, chaque joueur évalue la situation de sa compagnie sur le champ de bataille. Il détermine les objectifs et les positions tactiques qu'il contrôle, ainsi que la possibilité d'appeler des renforts.

La phase de contrôle se divise en quatre étapes successives :

- 1/ Contrôle des objectifs et des positions tactiques ;
- 2/ Calcul des PV et des PR, acquisition des réserves ;
- 3/ Temps mort. Ce tour s'achève, un nouveau commence.

OBJECTIFS ET POSITIONS TACTIQUES

La seule zone que vous contrôlez, c'est le sol sous vos pieds.

– Loi de la guerre

Le contrôle du terrain est un enjeu crucial. Lors d'une partie d'AT-43, chaque compagnie peut contrôler des positions tactiques ou des objectifs.

- Les positions tactiques permettent aux joueurs de déployer leurs combattants ;
- Les objectifs permettent d'accumuler des points de victoire (PV) et des points de renforts (PR) (cf. pp. 92-99).

Un objectif ou une position tactique est contrôlée par le joueur qui a le plus de combattants d'infanterie à 10 cm ou moins de lui. En cas d'égalité, aucun camp ne contrôle l'objectif (ou la position tactique).

Ces conditions s'appliquent uniquement lors de la phase de contrôle. Un objectif (ou une position tactique) reste contrôlé jusqu'à la phase de contrôle suivante, même si les conditions de contrôle ne sont plus remplies.

CALCUL DES PV ET DES PR

- *Quel est le destin de l'infanterie ?*
- *Mourir !*
- *Plus fort, bande de mauviettes, j'ai pas entendu !*
 – Entendu lors d'une session d'entraînement
 du master sergent W. Lancet

Chaque joueur compte ses PV et ses PR. Les PR non dépensés et les PV se conservent d'un tour sur l'autre.

Si l'un des joueurs a rempli tous ses objectifs, la partie s'achève.

Dans le cas contraire, les joueurs peuvent dépenser leurs PR pour acquérir des réserves pour le prochain tour.

TEMPS MORT

Je recharge !

– Entendu sur un champ de bataille

Cette dernière phase marque simplement la fin du tour et le passage au tour suivant.



MORAL



— On se bat à un contre dix ! On va tous crever !

Il s'apprêtait à répondre lorsqu'il sentit le sol frémir. Juste à la limite de son champ de vision, la silhouette massive, monstrueuse, d'un golgoth therian s'était matérialisée. Dans un éclair de lucidité, juste avant de replonger dans l'enfer des corps à corps, le leader comprit que l'overseer morphos venait assister à la mise à mort et qu'il n'interviendrait même pas pour achever proprement les steel troopers.

Un profond désespoir l'envahit, que même les jurons du sergent Borz ne parvinrent pas à effacer. Même si, par miracle, les steel troopers éliminaient tous les storm golems, ils se retrouveraient face à la puissance de feu démesurée du Wraith. Le private Wagner était peut-être un as du missile launcher, mais ces marcheurs de combat morphos étaient sacrément solides...

Un instant plus tard, même cette infime lueur d'espoir était noyée dans le sang. D'un geste précis, les impitoyables reaper blades d'un storm golem fracassèrent le précieux missile launcher, coupant en deux l'homme qui le brandissait.

Les performances du matériel ne suffisent pas à assurer la victoire. Le moral des combattants et leur capacité à garder leur sang-froid dans les situations difficiles sont aussi des éléments essentiels.

Le moral d'une unité est défini par trois états : par défaut, ses combattants sont **vallants** ; lorsque les choses commencent à empirer, ils deviennent **désorganisés** ; lorsque la situation est perdue, ils sont en **déroute** et prennent leurs jambes à leur cou.


Les **tests de Moral** indiquent quand et comment une unité change d'état.

RÉSOLUTION DES TESTS DE MORAL

Bienvenue au club U.N.A, le bleu. Y'a du soleil et des nanas... Hé ! hé !

— Private M. Hicks

Quand doit-on faire un test de Moral ?

Les tests de Moral  sont déclenchés par des événements susceptibles de semer la panique parmi les troupes. Ces tests sont parfois effectués au moment où l'événement déclencheur se produit.

Une unité peut être soumise à plusieurs tests de Moral par tour.

Test de Moral lors de l'activation de l'unité

Une unité est soumise à un test de Moral lors de son activation, dans les situations suivantes :

- Unité d'infanterie de rang 1 et 2 : effectif inférieur ou égal à 3 ;
- Unité d'infanterie de rang 3 : effectif égal à 1 ;
- Unité de blindés : tous les blindés de l'unité sont immobilisés.

Le test est résolu avant l'activation de l'unité, avant l'éventuelle dépense de PC nécessaire à celle-ci.

Test de Moral hors de l'activation de l'unité

Hors activation, une unité de blindés est soumise à un test de Moral dès que l'un de ses membres est détruit ou abandonné.

Valeur d'action et difficulté

Le Moral d'une unité est égal au Moral le plus élevé dans ses rangs. Ainsi, lorsqu'un héros est présent, c'est sa valeur de Moral qui est utilisée.

Les tests de Moral sont résolus en utilisant comme **valeur d'action** la caractéristique de Moral de l'unité. La **difficulté** est égale à 8.

Conséquences

- Si le test de Moral est réussi, l'unité reste dans le même état moral ;
- Si le test de Moral est raté, l'état moral de l'unité se dégrade : si elle était vaillante, elle devient désorganisée. Si elle était désorganisée, elle est en déroute.

NERFS D'ACIER

Cette capacité est signalée par un « - » en Moral. Les combattants dotés de cette capacité, comme bien des Therians, n'ont jamais à faire de test de Moral.



ÉTAT MORAL

— Y'a jamais eu de pourparlers avec les Therians ?

— Je négocie pas avec des grille-pains !

— Sergeant A. Borz à un soldat

Unité vaillante

Les unités sont vaillantes au début de la partie. Elles sont jouées normalement et se jettent dans la bataille avec détermination.

Unité désorganisée

Une unité désorganisée panique et n'obéit plus aux ordres. Elle ne peut faire aucune action ni adopter d'attitude de combat lors de son activation. Les combattants restent sur place et se demandent s'il ne vaudrait pas mieux fuir.

Toutefois, le commandement peut reprendre en main des combattants désorganisés en leur promettant une promotion, des renforts ou la cour martiale. Le joueur peut dépenser 2 PC pour rendre vaillante une unité désorganisée qu'il s'apprête à activer. L'unité est ensuite activée normalement.

Exemple : L'effectif de Sierra Alpha est dangereusement faible. Lorsque sa carte est retournée, son unité est soumise à un test de Moral, qu'elle rate. Elle était vaillante et devient donc désorganisée. Nicolas n'a plus aucun PC à lui consacrer. Sierra Alpha est activée mais ne peut agir et passe son tour aussitôt. Le haut commandement ne répond pas aux demandes d'instructions, le sergent Borz n'a ni conseil à donner, ni hurlement à pousser... Le leader se demande si ce combat ne sera pas le dernier. Ses hommes n'en sont même plus à se poser la question.

Unité en déroute

Une unité en déroute est éliminée. Ses membres s'enfuient en tous sens, en proie à la plus grande panique, et n'influent plus sur le cours de la bataille.



HÉROS



Le captain Newton activa rageusement son micro lorsque ses trois ailiers refermèrent leur formation sur son Fire Toad, Number One.

— Number One à Foxtrot Alpha 2, 3 et 4, dégagez immédiatement ! Vous bloquez ma...

Avant que le captain n'ait le temps de finir sa phrase, l'unité de Fire Toad fut enveloppée dans une tempête de hurlements émis par deux medium sonic guns. Son propre marcheur tituba, perforé par deux tirs de medium nucleus cannon. Si les membres de son unité ne s'étaient pas interposés, Number One aurait pu être salement secoué. D'ailleurs, Foxtrot Alpha 2 et 3 annonçaient des avaries critiques.

Face à l'unité de Fire Toad, deux Wraith avançaient de leur démarche menaçante.

Urash eut une pensée pour le second golgoth qui, à son goût, réagissait un peu mollement. Parce qu'il était incapable de gérer seul les routines de déplacement de deux engins aussi lourds, l'overseer n'avait pas eu d'autre choix que de relier l'autre golgoth au réseau tactique. L'un et l'autre formaient deux unités séparées qui agissaient, tant bien que mal, de concert. C'était bien dommage car, comme les créatures venaient de le démontrer, une unité pouvait protéger ses éléments les plus précieux. Comme pour confirmer cette règle, son golgoth encaissa le feu concentré des blindés ennemis. Un système expert susurra à Urash que la probabilité de destruction de son golgoth était inférieure à un pour cent à cette distance.

Urash eut une pensée amusée en constatant que les probabilités n'étaient finalement que cela : des probabilités. Comme pour donner tort à toutes les statistiques, son golgoth fut touché six fois et les lasers ravagèrent

ses mécanismes internes. Le Wraith était au bord de la désintégration. Urash lança immédiatement sa transformation avant que l'engin n'explose.

Le captain Newton perdit immédiatement son sourire carnassier en voyant le marcheur de combat fondre sur le sol plutôt que d'exploser. Ses senseurs eurent juste le temps d'apercevoir la silhouette d'un storm golem qui émergeait de la forme avachie du blindé. Une unité d'infanterie thetariane fut immédiatement sur l'overseer, le dissimulant aux yeux de ses ennemis. Le commander morphos n'était pas n'importe qui. Le détruire allait être difficile.

CONSTITUTION D'UNE UNITÉ

« Borz to be wiiiiild... »

– Célèbre ritournelle des recrues White Stars

À la guerre, chaque camp a ses héros qui accomplissent des exploits et inspirent les troupes. Les héros sont des combattants emblématiques, dont les actions ont souvent des répercussions sur l'univers d'AT-43.

Un héros peut être l'officier de n'importe quelle unité de la même catégorie et du même rang que lui au sein de son armée. Il n'est pas compté dans l'effectif de son unité hormis pour le contrôle des objectifs. Sa valeur est ajoutée à celle de son unité.

Exemples :

- Le capitaine H. Newton peut, dans sa version fantassin (★), rejoindre n'importe quelle unité de fantassins de rang 1. Elle peut donc diriger une unité de star troopers (★) mais pas une unité de scaphandres de combat (★★★).

- Le sergent A. Borz peut, dans sa version fantassin (★★), rejoindre n'importe quelle unité de fantassins du même rang que lui : steel troopers, wing troopers ou même shock troopers.

DANS UNE UNITÉ

« Odin : De la conviction découle l'obéissance.

Manon : Mais l'aveuglement mène à l'esclavage.

Odin : Et la lâcheté est un suicide. »

– Extrait de *Petites Pièces morales*, Manon
et Odin Gotinov, AT-37, publication interne de
Frontline

S'ils sont déployés en cours de partie, par exemple si leur blindé a été détruit, les héros peuvent prendre la tête de toute unité dépourvue d'officier qu'ils rencontrent, tant que celle-ci est de la même catégorie et du même rang qu'eux.

Le transfert de commandement s'effectue lors de la phase de contrôle, à condition que le héros respecte les règles de cohésion de l'unité qu'il rejoint : aucune figurine de l'unité ne peut être située à plus d'une portée (10 cm) de lui et il doit être au contact (2,5 cm) d'au moins un autre membre de l'unité. Les éventuelles attitudes de combat qui affectent l'unité s'appliquent immédiatement au héros.

Exemple : Le sergent Borz rejoint une unité de steel troopers qui bénéficie des attitudes « À couvert ! » et « État d'alerte ». Il a tiré avant de bouger et ne devrait pas pouvoir adopter l'attitude « État d'alerte ». Il la reçoit néanmoins, ainsi que « À couvert ! »

Le héros devient l'officier de l'unité qu'il rejoint et son Moral est utilisé pour tous les tests de Moral de l'unité. La carte du héros est retirée de la séquence d'activation, il est désormais activé en même temps que son unité, lorsque la carte de cette dernière est révélée.



RÉPARTITION DES DÉGÂTS

« Les héros ne meurent jamais ! »

– Proverbe révolutionnaire (AgitProp)

Les héros sont un exemple et une source d'inspiration pour les soldats qu'ils commandent. Ces derniers sont prêts à tous les sacrifices et donnent leur vie sans hésitation pour sauver celle des héros qui les accompagnent.

Par conséquent, un héros ne subit aucun impact ni test de dégâts tant que son unité comprend encore d'autres figurines. Même si les figurines en question sont complètement dissimulées, elles reçoivent les impacts et subissent les tests de dégâts à la place du héros. Il ne peut donc être éliminé que s'il est le dernier survivant de son unité.

En revanche, si le héros est spécifiquement pris pour cible (grâce à la capacité « Sniper » par exemple), il est soumis aux règles ordinaires et peut être éliminé normalement.

Exemples :

- Le sergent A. Borz est aux commandes de son Bad Dog. Puisqu'il est dans un blindé, le feu ennemi peut être concentré sur lui. Lorsque c'est le cas, il est pris spécifiquement pour cible et subit normalement les impacts.

- Atis-Astarte est à la tête d'une unité de grim golems. Si un sniper choisit délibérément de la prendre pour cible, aucun golem ne prendra les impacts à sa place. Arrivée au contact, Atis-Astarte dispose d'un profil différent de ses golems, son combat est résolu séparément et elle peut donc être éliminée normalement.

RECRUTEMENT ET FORMATION



Il pleuvait à verse sur la base de l'Armée Révolutionnaire des Collectifs. Les gouttes tambourinaient sur la tôle des baraquements et la terre du camp d'entraînement se transformait en gadoue. Même dans son bureau, le capitain Korovitch sentait le froid et l'humidité. Il vida un autre verre de vodka et se pencha à nouveau sur les rapports de bataille et les recensements. Son lieutenant était bien embêté.

— Je suis désolé, camarade capitain, mais nous n'avons plus aucune section complète.

— Merci camarade lieutenant, je sais lire.

Le capitain Korovitch se resservit un verre et prit un des rapports.

— Les marcheurs de la section II, ils fonctionnent toujours ?

— Oui camarade capitain.

— Très bien, alors mettez-les moi avec les krasny soldati de la section I et les spetsnatz de la III.

— Mais si on fait ça, la III n'aura plus de scaphandres de combat !

Le capitain s'octroya une rasade directement au goulot et s'essuya les lèvres du revers de la manche.

— M'en fiche ! J'ai besoin d'une première section qui ait de la gueule. Pour la III, ils ont toujours leur unité de renfort. Ils n'auront qu'à se débrouiller !

— À vos ordres capitain !

Le lieutenant avait hurlé son obéissance comme une jeune recrue révolutionnaire. Par habitude plus que par conviction. Korovitch n'était pas dupe.

— C'est quoi le problème ?

— Ben, c'est que comme ça, la II n'a plus qu'une unité de fantassins. Même en seconde ligne, ils ne tiendront jamais le coup.

Korovitch sourit. Ce même sourire que lorsqu'il s'apprêtait à ordonner un barrage d'artillerie. Le genre de sourire qui glaçait le sang du lieutenant.

— Ça, c'est pas grave, les fantassins, j'ai ce qu'il faut.

Il se tourna vers la fenêtre. Sous la pluie, dans la boue, les jeunes recrues de l'ARC enchaînaient les séries de pompes. Encore plus loin, le dos courbé sous leurs trente kilos de barda, d'autres finissaient leur énième tour du campement. À la vue de ces jeunes gens sincèrement dévoués à la révolution du Red Blok, le capitain Korovitch, tout endurci qu'il était, ne put s'empêcher d'être ému.

— Vous voyez, camarade lieutenant, peu importe les pertes infligées par les morphos ou cette racaille ploutocratique impérialiste liberticide des U.N.A., le Red Blok se relèvera toujours !

Les soldats doivent être recrutés, entraînés et affectés à des unités pour qu'une compagnie puisse partir au combat.

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une **compagnie**. Comme dans une véritable armée, elle est composée de plusieurs **sections**, elles-mêmes divisées en **unités**. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour construire des sections conformes aux doctrines militaires de chaque armée. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. Annexes).

VALEUR DE LA COMPAGNIE

Mettre sur pied une armée requiert des moyens importants, des recrues et des infrastructures. Une valeur en points d'armée (P.A.) représente la qualité de la formation et de l'équipement des combattants ; elle est par conséquent une bonne indication de leur efficacité sur le champ de bataille. Cela dit, ne constituer une compagnie qu'avec les représentants les mieux « cotés » reviendrait à créer une armée particulièrement délicate à jouer car elle ne serait pas en mesure de faire face à tous les cas de figures, et donc toutes les missions que proposent les règles du jeu.

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de P.A. pour constituer sa compagnie. Cette valeur est indiquée dans le briefing de la mission ou est décidé d'un commun accord entre les adversaires. Chaque joueur fait la somme des valeurs (en P.A.) des unités qu'il incorpore dans sa compagnie. Une fois celle-ci constituée, sa valeur totale en P.A. doit être inférieure ou égale au montant spécifié par la mission ou décidé par les joueurs.

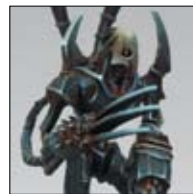
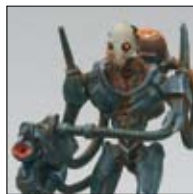
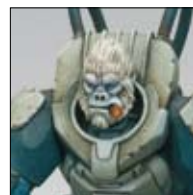
OFFICIERS

Les officiers constituent les rouages essentiels d'une compagnie. Ils en occupent les postes-clés. Toutefois, les officiers compétents sont rares : une compagnie ne peut en contenir que quelques-uns.

- Une compagnie ne peut comprendre qu'un seul officier de grade 5 ;
- Une section ne peut comprendre qu'un seul officier de grade 4 ;
- Une unité ne peut comprendre qu'un seul officier ;
- Une compagnie doit comprendre au moins un officier.

Commander : L'officier de plus haut grade est le commandeur de la compagnie. Si plusieurs officiers de même grade peuvent revendiquer ce poste, le joueur choisit son commandeur parmi les prétendants.

Certaines unités n'ont pas accès à tous les grades d'officiers et certaines n'ont même accès à aucun officier. Les officiers pouvant être placés dans les différents types d'unités sont indiqués dans les *Army Book*.



SECTIONS

Je ne veux voir qu'une seule tête !

– Un sergent-instructeur anonyme

Une armée est toujours formée selon une structure standard et rigide afin de faciliter son organisation et son utilisation. Cette structure est représentée par le schéma de section.

Tous les schémas de section sont présentés sous la forme d'une liste de cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! » qui est obligatoire. Chaque choix porte sur un type d'unité (fantassin, appui, marcheur de combat ou véhicule) et, indique entre parenthèses, le rang de l'unité (★, ★★ ou ★★★).

Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de sections. Une nouvelle section peut être entamée si la précédente est complète (cinq choix acquis).

Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par section. Une section est complète lorsque ces cinq choix sont présents.

Exemple : Le schéma de section des White Stars est :

- Unité de fantassins (1/2) !
- Unité de fantassins (2/3)
- Unité de fantassins (2) **ou** unité d'appui (1/2)
- Unité de fantassins (3) **ou** unité de marcheurs de combat (1) **ou** unité de véhicules (1)
- Unité de marcheurs (1/2/3) **ou** unité de véhicules (1/2/3)

Jean-Baptiste commence par remplir le choix obligatoire : il prend une unité de neuf steel troopers (fantassins, rang 2) comme première unité. Puis il décide de doter sa première section du maximum de marcheurs autorisé par le schéma des White Stars, soit :

- Unité 2 : une unité de trois Fire Toad (marcheurs, rang 1) ;
- Unité 3 : une unité de trois Fire Toad (marcheurs, rang 1).

S'il désirait intégrer une troisième unité de Fire Toad, Jean-Baptiste ne le pourrait pas car sa section n'est pas complète. Or les choix restant ne proposent pas d'autres unités de marcheurs.

Jean-Baptiste doit compléter sa section avec des fantassins avant de constituer une seconde section. Cette dernière devra satisfaire le choix prioritaire. Ceci fait, elle pourra accueillir une ou deux unités de marcheurs supplémentaires !


UNITÉS

Le travail d'équipe est essentiel. Ça donne d'autres cibles à l'ennemi.

– Loi de la guerre

Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition.

Effectif

Chaque corps d'armée est associé à un effectif standard et maximum. L'**effectif standard** est envoyé sur le champ de bataille. L'**effectif maximum** est le nombre maximum de figurines que peut accueillir une unité dépourvue d'officier. Le Bonus d'effectif  d'un éventuel officier s'ajoute à l'effectif maximum. Chaque combattant supplémentaire acquis grâce au Bonus d'effectif augmente le coût en P.A. de l'unité.

Les listes d'armées indiquent les coûts en P.A. d'une unité à effectif standard et à effectif maximum, ainsi que le coût des combattants supplémentaires.

Exemple : *L'effectif standard d'une unité de steel troopers est de 6 et son effectif maximum est de 9. Sans officier, il est impossible de déployer une unité de steel troopers avec moins de 6 combattants ou plus de 9. Toutefois, si un master sergeant (Bonus d'effectif : 1) intègre cette unité, son effectif maximum passe de 9 à 10. Cette unité sera cependant composée de 9 steel troopers, à moins de payer un combattant supplémentaire.*

Composition

Les combattants d'une unité ont tous la même désignation. Il peut néanmoins s'agir de combattants standard ou de combattants spéciaux. Les *Army Book* indiquent la nature et le nombre des combattants spéciaux autorisés pour chaque unité.

Les effectifs standard et maximum incluent les combattants standard et les combattants spéciaux (officiers, personnages, porteurs d'arme spéciale, spécialistes).

Équipement

L'équipement comprend les armes et les objets qui procurent des capacités spéciales. Les combattants d'une unité ont tous le même équipement, à l'exception des porteurs d'arme spéciale (voir ci-contre). Une unité est automatiquement dotée de l'équipement standard détaillé dans les *Army Book* et compris dans sa valeur en P.A. Il est cependant possible :

- De remplacer la ou les arme(s) spéciale(s) ;
- D'ajouter des options qui confèrent des capacités supplémentaires à l'unité.

Ces modifications altèrent parfois la valeur en P.A. de l'unité.

LES UNITÉS D'APPUI

Les unités d'appui offrent une concentration de feu dévastatrice. Il en existe de deux types.

- Les **unités d'appui statiques** sont des unités d'infanterie dotées d'armes qui ne peuvent pas être utilisées en mouvement. Elles doivent être posées au sol ou sur un support fixe. Les mortiers et certaines mitrailleuses entrent dans cette catégorie. Les possibilités de déplacement de ces unités d'appui sont très limitées, mais elles déploient en contrepartie une puissance de feu phénoménale !

- Les **unités d'appui mobiles** sont constituées uniquement de porteurs d'arme spéciale semblables à ceux qui accompagnent les unités de fantassins. Ce sont des unités à effectif plus réduit, mais qui fournissent une concentration de feu exceptionnelle.

Les armes spéciales sont indiquées sous la ligne en pointillés qui figure sur les cartes d'unités standard.

Unités d'appui statiques

Les unités d'appui statiques sont composées d'armes d'appui et d'artilleurs. Sans artilleur, les armes d'appui statiques sont détruites. Une unité d'appui statique répond aux mêmes règles que les autres unités d'infanterie à l'exception des points suivants :

- Elle ne peut pas effectuer de déplacement rapide ;
- Si elle compte moins d'artilleurs que d'armes d'appui, les armes en surnombre sont détruites : plus d'artilleur, plus d'arme...
- Elle ne peut tirer que si elle ne se déplace pas pendant son activation ;
- Si une unité d'appui statique subit des impacts de tir, ils doivent être répartis entre les armes et les artilleurs en commençant par les figurines les plus proches de l'unité de tireurs.

Unités d'appui mobiles

Les unités d'appui mobiles sont composées de fantassins et sont donc gérées exactement de la même façon. Elles sont cependant considérées comme des unités d'appui au regard des règles de constitution des compagnies.

Porteurs d'arme spéciale

Les armes spéciales sont indiquées sous la ligne en pointillés qui figure sur les cartes d'unités standard.

Certains fantassins sont équipés d'une arme différente du reste de leur unité. Ce sont les porteurs d'arme spéciale. Leurs armes sont plus puissantes et ont souvent des capacités spéciales. Les *Army Book* indiquent le nombre de porteurs d'arme spéciale que chaque unité peut inclure et les armes spéciales dont ils peuvent être dotés.

Le joueur choisit un seul type d'arme spéciale pour l'unité et en équipe tous les porteurs d'arme spéciale qu'elle contient.

Une même arme peut être une arme standard dans certaines unités et une arme spéciale dans d'autres. Ainsi, chez les White Stars, un missile launcher est une arme spéciale pour les steel troopers et une arme standard pour les jam TacArms !

Spécialistes

Les spécialistes sont des combattants dotés de capacités particulières. Il peut s'agir de medics qui soignent leurs camarades, d'artilleurs qui détruisent les décors ou de bien d'autres encore. Le nombre de spécialistes dans une unité est limité ; les *Army Book* détaillent la nature et le nombre de spécialistes que chaque unité peut inclure.

Les spécialistes ont les mêmes caractéristiques et le même équipement que les autres combattants de l'unité. Toutefois, ils disposent de capacités spéciales et sont représentés par des figurines spécifiques.

Une unité peut comprendre des spécialistes différents, tant que leur nombre total ne dépasse pas la limite autorisée.

Sauf mention contraire, les spécialistes n'augmentent pas la valeur en P.A. de l'unité.

Exemple : Une unité de steel troopers peut contenir jusqu'à deux spécialistes choisis entre medic et mécano. Ce type d'unité peut donc comprendre deux medics ou bien deux mécanos ou encore un medic et un mécano.

Officiers

Les officiers augmentent l'effectif de leur unité d'accueil en plus de la diriger.

L'officier qui possède le grade le plus élevé au sein de votre compagnie en est le commander : c'est son Autorité qui est utilisée pour les tests d'Autorité et ses points de Commandement qui sont pris en compte.

Une unité ne peut inclure qu'un officier. Certaines unités ne peuvent pas avoir d'officier.

En fonction de son grade, transformer un combattant standard en officier augmente le coût de son unité. Cette augmentation est indiquée pour chaque unité dans les *Army Book*.

ASSAUT ET RENFORT

Des volontaires pour l'assaut ? Ne répondez pas tous en même temps.

– Entendu dans une salle de briefing

Dans certaines missions, les unités de la compagnie ne sont pas toutes disponibles au début de la bataille. Dans ce cas, le joueur doit les répartir en deux groupes :

- Les **unités d'assaut**, qui sont disponibles dès le début de la bataille ;



- Les **unités de renfort**, qui ne pourront se joindre à la bataille qu'en échange de points de renforts (cf. p. 71).

La quantité de points d'armée (P.A.) autorisée pour chaque joueur dépend de la mission. L'ensemble de la compagnie (unités d'assaut plus unités de renfort) doit être conforme au schéma de section. Une fois sa compagnie constituée, chaque joueur désigne les unités de renfort sur sa fiche de compagnie. Elles ne pourront être déployées qu'au cours de la bataille, en dépensant des points de renforts.

REVUE DE TROUPES

Aucune troupe prête au combat n'est prête pour une revue de troupes. Et vice-versa.

– Loi de la guerre

Une fois que chaque joueur a constitué sa compagnie, il a tout intérêt à la passer en revue et à vérifier sa valeur en P.A. Si le total est trop élevé, il lèse son adversaire et doit reprendre sa compagnie.

C'est également le moment de vérifier que le schéma de section a été respecté et que la compagnie comporte les officiers nécessaires.

Une fois que les troupes ont été passées en revue, elles sont prêtes au combat !



ON JOUE !



08 h 00, salle de briefing de l'Opération Damoclès.

L'ambiance était tendue. L'air moite. Les officiers de la compagnie Echo dévisageaient le supérieur que leur avait envoyé CentCom. Protocolaire, il s'adressait à eux avec une voix qui trahissait sa nervosité.

— Messieurs, la mission est simple. À 14 h 00 aujourd'hui, nous bombardons la zone d'opération depuis l'orbite. À 14 h 15, les unités blindées de la section I pénètrent les défenses ennemies et sécurisent la zone pour l'infanterie. À 14 h 30, les unités d'infanterie devront être ici, là et là.

Le général avait désigné d'un doigt autoritaire les points Alpha, Bravo et Charlie sur la carte.

— Lorsque le commandement central confirmera la réussite de l'assaut, nous parachuterons des renforts pour nettoyer les dernières poches de résistance. Selon nos estimations, cela ne devrait pas prendre plus de quinze minutes. La mission s'achèvera donc à 14 h 45. Durée totale de l'engagement : trente minutes. C'est une mission de routine.

17 h 23, zone d'opération, point Charlie.

Les deux steel troopers se pressaient contre le muret bétonné. Des explosions retentissaient à quelques mètres et les nanomunitions miaulaient autour d'eux. L'un d'entre eux risqua un œil par-dessus le muret et réalisa que les unités therianes tenaient les points Alpha et Bravo avec une ténacité qui forçait le respect.

— Où sont les renforts ?

— Dans le vaisseau, à l'abri !

Ils lâchèrent une rafale à destination de storm golems un peu trop hardis.

— Et sans renfort, on va faire comment pour dégommer tous les morphos ?

— Je te rappelle que notre bombardement orbital a annihilé toute résistance ennemie.

Une nanomunition fit voler un éclat au sommet du muret.

— Ah ouais, sans blague ?

Les deux steel troopers lâchèrent une nouvelle rafale.

— J'en ai ras-le-bol des missions de routine !

Les grands généraux ne misent pas toute leur stratégie sur un assaut impliquant la totalité de leurs troupes. Ils savent jouer de surprise, induire l'adversaire en erreur ou le laisser dans l'expectative jusqu'au moment où ils dévoileront leur jeu pour frapper juste et fort. En outre, les chefs d'état-major attendent bien souvent de savoir comment la bataille tournera pour se décider à engager le gros de leurs forces. Si les troupes progressent bien vers leurs objectifs, ils seront plus enclins à leur allouer des renforts pour sécuriser leurs positions. En revanche, si les combats tournent mal, le commandement ne risquera pas plus de ressources dans une opération mal engagée.

Ce chapitre détaille la manière dont se prépare une partie :

- 1/ Choisir une mission ;
- 2/ Constituer une compagnie ;
- 3/ Installer le jeu ;
- 4/ Jouer !

Il contient également les règles des missions et six missions générales (quatre missions de routine et deux missions spéciales).

1/ CHOISIR UNE MISSION

— Chef, où on va ?

— Souvent entendu
dans les compagnies

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur une mission. Ce choix peut être fait par un tirage aléatoire, les six missions de cet ouvrage étant numérotées (voir plus loin). Le joueur le plus jeune jette un dé et lit la mission dont le numéro correspond au résultat.

Note : AT-43 : Règles du jeu permet de jouer toutes les missions publiées, que ce soit dans l'Initiation Set : Operation Damocles, dans le magazine Cry Havoc ou sur le site Internet www.at-43.com.



JOUER LES RÉSERVES

Activation

À chaque phase d'activation, les joueurs placent dans leur séquence d'activation les cartes de toutes leurs unités en jeu, qu'elles soient en réserve ou déjà sur le terrain de jeu.

Lorsque la carte d'une unité de réserve est jouée, l'unité qu'elle représente peut être activée et déployée ou bien laissée en réserve (sans dépense de PC).

Lorsqu'une unité de réserve est déployée, le joueur qui la contrôle la fait entrer en jeu par l'une des **positions tactiques** (cf. p. 86) qu'il contrôle.

Déploiement

Lorsqu'une unité de réserve est activée, le joueur qui la contrôle peut choisir de la faire entrer en jeu par n'importe quelle position tactique (voir plus loin, dans *Les missions*) qu'il contrôle.

- Une unité qui entre en jeu par une **zone d'accès** peut agir immédiatement. Sa première action est obligatoirement un mouvement en partant du bord du champ de bataille ;
- Une unité qui entre par un **point de largage** peut être placée dans un rayon de 10 cm autour de celui-ci. Si l'espace n'est pas suffisant, le largage n'est pas possible. Une unité qui arrive en jeu de cette manière doit être activée normalement, mais elle ne peut pas agir ni adopter d'attitude de combat lors du tour en cours. Elle pourra agir normalement lors des tours suivants.

2/ CONSTITUER UNE COMPAGNIE

— J'ai déjà vu des régiments suréquipés tomber dans des pièges gros comme vos mères et s'enfuir comme des fillettes à la première explosion. Soldat, avoir un « vrai » flingue ne suffit pas, il faut aussi en avoir dans le crâne et dans le caleçon !

— Master sergeant W. Lancet

Le briefing de chaque mission indique le nombre de P.A. des différentes compagnies, la proportion d'unités d'assaut et d'unités de renfort, ainsi que les éventuelles règles spéciales. Une fois que les joueurs connaissent toutes ces informations, ils peuvent constituer leur compagnie.

Si le montant en P.A. n'est pas défini, les joueurs doivent se mettre d'accord en respectant les consignes du briefing.

Unités d'assaut et de renfort

Une fois la compagnie constituée, le joueur répartit ses unités entre les unités d'assaut et les unités de renfort.

- Les **unités d'assaut** sont disponibles dès le début de la bataille.
- Les **renforts** entrent en action plus tard au cours de la partie, lorsque le joueur s'empare des objectifs secondaires décrits dans le briefing.

L'officier le plus haut gradé devient le commandeur (cf. La phase tactique) de la compagnie.

Unités de réserve

Contrôler des objectifs permet de « transformer » des unités de renfort, qui attendent en marge du champ de bataille, en **unités de réserve** parées à surgir à tout moment.

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renforts en dépensant des PR. Chaque PR vaut 1 P.A.

Une fois qu'un joueur a dépensé les PR nécessaires à l'entrée en jeu d'une unité de renfort, celle-ci devient une unité de réserve. La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut mettre en réserve toutes les unités qu'il souhaite.

Officiers de renfort

Un officier placé dans une unité de renfort ne peut pas être désigné comme commandeur. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.



3/ INSTALLER LE JEU

— *L'important n'est pas de savoir jusqu'où on doit aller, mais jusqu'où on peut aller... Ou l'inverse.*

— *Colonel Andreï Kamarov*

Une mission se déroule rarement en terrain découvert. Toutes sortes d'obstacles offrent des couverts aux combattants et freinent leur progression. Des éléments de décor (murets, containers, décors personnalisés, etc.) peuvent être utilisés pour représenter cela.

Le briefing de mission comporte souvent une carte du champ de bataille qui indique l'emplacement et la nature des éléments de décor.

Lorsque cette carte est absente, le champ de bataille est divisé en autant de zones qu'il y a de joueurs. Les bords du champ de bataille constituent les zones d'accès (voir plus loin) de chaque zone. Le briefing comporte une des indications suivantes :

- **No man's land** : Si la mission ne précise pas quels éléments de décor utiliser, les joueurs les sélectionnent d'un commun accord. Puis chaque joueur, en commençant par le plus jeune, en choisit un à tour de rôle et le place sur le champ de bataille. Une fois que tous les éléments sont placés, chaque joueur détermine quelle portion de terrain est la sienne.

- **Région pacifiée** : Ces missions font intervenir un attaquant et un défenseur. Les joueurs commencent par déterminer leur rôle puis leur bord de table. Le défenseur choisit la moitié des éléments de décor et les place à sa guise dans sa portion de terrain. Puis l'attaquant fait de même avec les éléments restants.

- **Guerre de tranchée** : La portion de terrain de chaque joueur est déterminée aléatoirement. Ensuite, chaque joueur choisit un élément de décor et le place sur sa portion du champ de bataille, en commençant par le joueur le plus jeune.

Chaque joueur jette un dé pour déterminer sa portion de terrain. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa portion en premier.

4/ JOUER !

— *Pour être de bonne humeur, faites en sorte que votre ennemi croie que vous l'êtes.*

— *Colonel Andreï Kamarov*

Les joueurs connaissent leur mission. Ils ont constitué leurs armées et choisi le champ de bataille. La partie proprement dite peut commencer. Place à l'action !

Le premier tour commence.

Les joueurs constituent leurs séquences d'activation puis effectuent un test d'Autorité pour savoir qui commence.

Si nécessaire, ils font entrer à tour de rôle leurs unités d'assaut (cf. p. 81) par les zones d'accès de leur camp.

Lors de leur activation, les unités progressent sur le champ de bataille en faisant pleuvoir le feu sur leurs ennemis. Parfois, les corps à corps s'engagent.

Certaines unités se mettent à l'abri ; d'autres se ruent sur les précieux objectifs de bataille pour s'en emparer.

En coulisse, les unités de renfort se tiennent prêtes à intervenir.

C'est la guerre !

Une partie d'AT-43 se déroule en un certain nombre de tours de jeu. Chaque tour de jeu se divise en trois phases qui se déroulent toujours dans le même ordre et qui font chacune l'objet d'un chapitre à part entière :

- 1 – Phase tactique
- 2 – Phase d'activation
- 3 – Phase de contrôle

LES MISSIONS

— *Il en fait une tête, l'officier.*
— *Il connaît les véritables objectifs de la mission, lui !*
— *Deux star troopers*

Du point de vue d'un soldat, la guerre est une succession incohérente de combats. Pourtant, à l'abri des bunkers de commandement, la guerre est savamment planifiée. Elle est organisée en opérations et en missions, où chaque compagnie a son rôle à jouer pour la victoire totale !

Une **opération** est un ensemble de missions se déroulant sur un même terrain d'opérations ou articulé autour d'un unique objectif d'ampleur galactique. Une **mission**, quant à elle, se déroule sur un champ de bataille restreint et s'articule autour d'un objectif local ou tactique.

Chaque partie permet de jouer une mission. Toutes les missions obéissent à quelques règles génériques, présentées ci-dessous. Toutefois, chaque mission est unique ; ses paramètres sont exposés dans le **briefing de mission**.

Les **missions de routine** sont très simples à mettre en œuvre et à jouer. Les **missions spéciales** exigent un peu plus d'ingéniosité et d'expérience et permettent des stratégies plus complexes.

Pour choisir aléatoirement une mission, on lance un dé.

■ - **Recherche & Destruction** (mission de routine)

■ - **Tête de pont** (mission de routine)

■ - **Tenir les positions** (mission de routine)

■ - **Escarmouche** (mission de routine)

■ - **Débarquement** (mission spéciale)

■ - **Sauvetage** (mission spéciale)

Forces en présence

La plupart des missions indiquent un nombre de points d'armée (P.A.) pour les compagnies qui s'affrontent. Parfois, cette valeur est différente pour chaque camp, afin de refléter les circonstances particulières d'une bataille.

Certaines missions n'indiquent aucun nombre de P.A. ; les joueurs se mettent alors d'accord sur ce nombre et élaborent leurs compagnies en conséquence.

Lorsqu'une mission utilise les règles sur les renforts, chaque joueur dispose de deux valeurs en P.A. : celle dédiée à ses unités d'assaut et celle dédiée à ses unités de renfort.





Positions tactiques

Les positions tactiques permettent de faire entrer des unités de réserve en jeu. Un joueur doit contrôler une position tactique pour l'utiliser. Le briefing de mission indique les différentes positions tactiques :

- les **zones d'accès** permettent de faire entrer des unités ;
- les **zones de déploiement** sont des surfaces sur lesquelles peuvent être placées les unités au premier tour ;
- les **points de largage** permettent de faire entrer des unités de réserve.

Si vous désirez créer vos propres missions, il est indispensable de prévoir au moins une zone d'accès ou une zone de déploiement pour chaque joueur.

Zones d'accès

Les zones d'accès sont des sections du bord du champ de bataille par lesquelles les joueurs font entrer leurs unités. La première action d'une unité qui entre en jeu à partir d'une zone d'accès est un déplacement. La distance parcourue est mesurée à partir du bord de table. En dehors de cette contrainte, l'unité agit normalement.

Il y a deux sortes de zones d'accès :

- Les zones d'accès fixes sont propres à chaque camp. Elles restent contrôlées par le même camp pendant toute la partie, quelles que soient les circonstances ;
- Les zones d'accès neutres n'appartiennent à aucun camp. Pour les utiliser, il faut les contrôler (cf. Phase de contrôle).

Zones de déploiement

Les zones de déploiement sont des surfaces du champ de bataille sur lesquelles des unités sont disposées en début de partie. Une unité placée sur une zone de déploiement peut agir normalement. Son placement est soumis à quelques règles :

- L'unité doit avoir assez de place pour être déployée sur la surface de la zone. Si ce n'est pas possible, l'unité entre en jeu dans une autre zone ou par une zone d'accès ;
- Les zones de déploiement ne sont valables qu'au premier tour de la mission. Lors des tours suivants, les unités entrent par les points de largage ou par les zones d'accès ;
- Le nombre d'unités pouvant être déployées dans une zone est parfois limité.

Points de largage

Les points de largage sont des éléments de décor. Ils permettent au joueur qui les contrôle de faire entrer des unités de réserve sur le champ de bataille. Les unités qui entrent par un point de largage sont soumises aux règles suivantes :

TERRAIN CONNU

Certaines missions se déroulent en terrain connu pour l'un des joueurs. Ses soldats ont eu l'opportunité de reconnaître le champ de bataille et en connaissent les moindres recoins. Cet avantage donne + 1 aux tests d'Autorité de son armée.

• Tous les combattants de l'unité sont déployés à une portée (10 cm) ou moins du point de largage. Si ce n'est pas possible, l'unité entre en jeu par une zone d'accès, s'il y en a une disponible ;

• Les points de largage peuvent être utilisés à partir du deuxième tour de la mission ;

• Une unité ne peut faire aucune action ni adopter d'attitude de combat au cours du tour où elle est déployée autour du point de largage. Elle doit néanmoins être activée normalement (et dépenser, si nécessaire, 1 PC).

Objectifs

Au cours d'une mission, chaque camp accomplit certaines actions pour obtenir des avantages tactiques et remporter la victoire. Ce sont les **objectifs primaires** et **secondaires**.

Objectifs primaires

Une mission est décomposée par les différents états-majors en objectifs primaires. Chacun de ces objectifs permet à l'armée qui l'accomplit de gagner des points de victoire (PV). Le briefing détaille le nombre de PV requis pour remporter la victoire et leurs conditions d'obtention.

La nature des objectifs primaires est très variable. Il s'agit souvent de l'un des objectifs suivants :

- Contrôler une zone ou un élément de décor ;
- Éliminer un officier ennemi ;
- Éliminer un type d'unité ennemie ;
- Faire sortir un certain nombre d'unités du champ de bataille par une zone d'accès.

Objectifs secondaires

Les objectifs secondaires ne sont pas essentiels à la victoire. Ils donnent cependant un avantage tactique car ils rapportent des points de renforts (PR), qui permettent de transformer des unités de renfort en unités de réserve.

Un objectif secondaire est généralement une position tactique ou un élément de décor. Un objectif peut être à la fois primaire et secondaire. Il rapporte alors des PV et des PR. Des compagnies entières se sont annihilées pour le contrôle de tels enjeux stratégiques !

La capture d'un objectif secondaire rapporte des PR une fois par camp et par partie. Le contrôle d'un objectif secondaire rapporte des PR à chaque tour. Les deux sont cumulatifs.

Les points de renforts inutilisés sont conservés d'un tour sur l'autre.

Exemple : La capture du point de largage X-Ray rapporte 50 PR et son contrôle 100 PR. Lorsque l'unité Sierra Bravo des U.N.A. en prend le contrôle pour la première fois, le joueur gagne 150 PR. Lors du tour suivant, il ne gagnera plus que 100 PR (pour le contrôle).



POINTS DE VICTOIRE ET POINTS DE RENFORTS

Les points de victoire et les points de renforts sont acquis lors de la phase de contrôle.

Les **points de victoire (PV)** servent à gagner la partie. Remplir un objectif rapporte des PV et obtenir un certain nombre de PV permet de remporter la victoire. Les PV sont conservés d'un tour sur l'autre.

D'autres objectifs rapportent des **points de renforts (PR)**. Ces PR permettent de faire intervenir des unités de renfort (cf. p. 81). Lors de la phase de contrôle, le joueur dépense autant de PR que la valeur en P.A. de l'unité de renfort. Celle-ci devient alors une unité de réserve et peut entrer en jeu par une position tactique. La carte de l'unité est alors ajoutée à la séquence d'activation.

Les PR inutilisés sont conservés d'un tour sur l'autre.

CAPTURER UN OBJECTIF

Un objectif est **capturé** lorsqu'un camp le contrôle pour la première fois. Un objectif donné peut être capturé une fois par chaque camp.

MISSION - I

RECHERCHE & DESTRUCTION

/Accès réseau tactique/reconnaissance automatisée/

...

/Accès autorisé : dernières directives tactiques/

...

/Directive : recherche et destruction/

Le Wraith golgoth alpha se mit gracieusement en mouvement. L'overseer réactiva au même moment les unités de storm golems créées pour l'occasion. Les informations recueillies étaient limpides. La zone était saturée d'ennemis et il fallait tous les éliminer pour reprendre le contrôle des machines qui s'y trouvaient. Ce n'était pas la première fois qu'il se livrait à une telle mission de nettoyage. Les humains résisteraient farouchement et la probabilité d'élimination des troupes therianes n'était pas négligeable. Peu importe, il fallait obéir aux directives.



Forces en présence

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Positions tactiques

No man's land.

Chaque camp dispose d'une zone d'accès fixe, déterminée aléatoirement sur un côté du terrain de jeu.

À deux joueurs, les zones d'accès ne peuvent pas être adjacentes.

Objectifs primaires

- Éliminer une unité de fantassins : 1 PV
- Éliminer une unité de blindés : 2 PV
- Éliminer un officier : 1 PV

Objectifs secondaires

Aucun.

Règles spéciales

Cette mission n'utilise pas les règles de renfort.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête à la fin du sixième tour. Le joueur qui totalise alors le plus de points de victoire remporte la partie. Si les deux joueurs totalisent le même nombre de points de victoire, la partie s'achève sur un match nul.

MISSION - 2

TÊTE DE PONT

Ils étaient des dizaines, des krasny soldati soudés par le même élan révolutionnaire. Ils s'étaient lancés à l'assaut de la colline comme un seul homme. Ils avaient marché sur les cadavres de leurs frères tombés sous les balles ennemies. Ils avaient courbé la tête lorsque les explosions avaient illuminé le ciel nocturne. Finalement, ils avaient posé le pied sur le sommet de la colline et épaulé leurs assaut rifles.

Face à eux, les U.N.A. déployaient toute leur puissance militaire. Elles aussi avaient subi de lourdes pertes et leur flanc de colline était également jonché de cadavres, mais rien ne pouvait endiguer leur avance. Une terrible certitude étreignit le cœur des soldats de la révolution : ils mourraient cette nuit. Fauchés par les obus, criblés de balles ou poignardés par la racaille liberticide des U.N.A.

Tout ça pour une colline...



Forces en présence

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Positions tactiques

No man's land. Toutefois, une colline ou un élément de décor semblable est disposé au centre de la table. Cet élément est appelé « la colline ».

Chaque camp dispose d'une zone d'accès fixe, déterminée aléatoirement sur un côté du terrain de jeu.

À deux joueurs, les zones d'accès ne peuvent pas être adjacentes.

Objectifs primaires

- Contrôler la colline : 5 PV
- Éliminer une unité de fantassins : 1 PV
- Éliminer une unité de blindés : 2 PV

Objectifs secondaires

Aucun.

Règles spéciales

Cette mission n'utilise pas les règles de renfort.

Cessez-le-feu

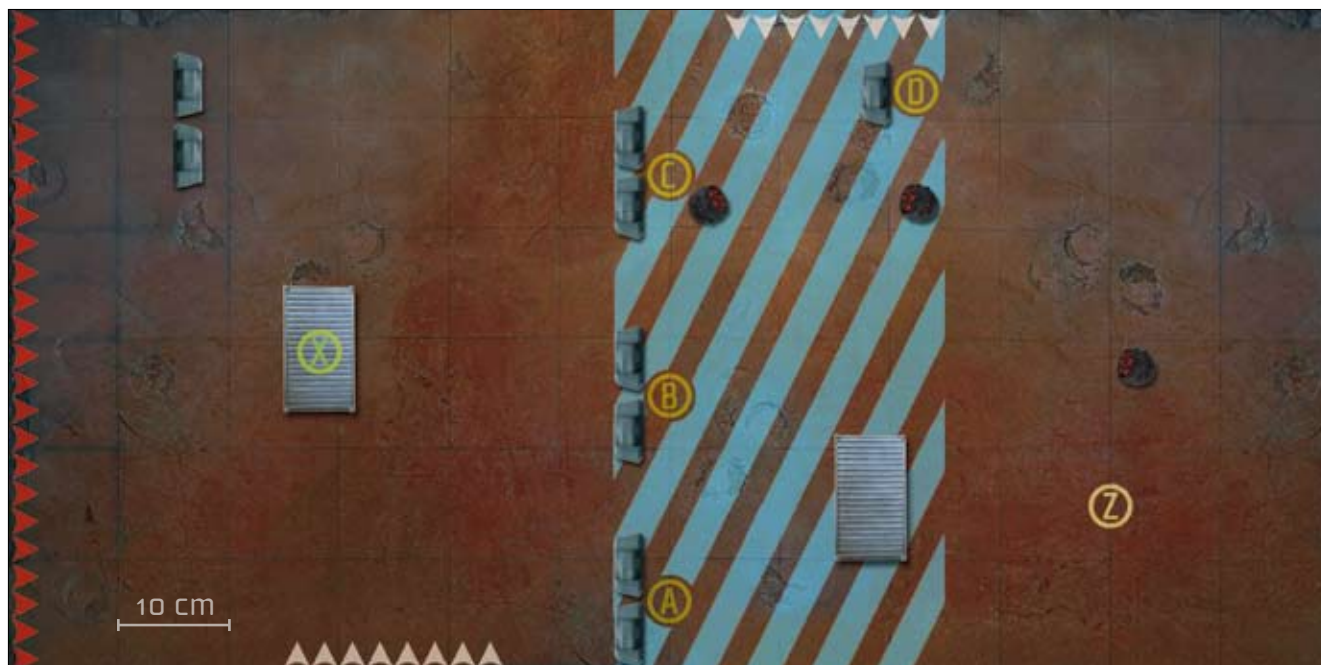
La partie s'achève lorsqu'un des joueurs totalise 20 PV. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui qui contrôle la colline remporte la victoire. Si aucun des deux joueurs ne contrôle la colline, la partie continue. Le premier joueur qui parvient à contrôler la colline remporte alors la victoire.

Si aucun des deux joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.



MISSION - 3

TENIR LES POSITIONS



Le sergent Borz regardait avec anxiété l'étendue bétonnée qui lui faisait face. Sa section était solidement retranchée et profitait d'un champ de tir dégagé. Toutefois, les rapports indiquaient un nombre dangereusement élevé de morphos. Ça n'étonnait pas Borz. Il défendait un accès stratégique après tout.

— Décidément, j'aime pas les missions de routine...

Borz monta dans son Fire Toad et alluma les communications. Le combat serait terrible, mais tant que la première ligne de défense tiendrait bon, tout se passerait bien. Le sergent avait demandé des renforts. Avec un peu de chance, cette fois-ci, il les obtiendrait. Il suffisait de tenir jusqu'à ce qu'ils arrivent...

Forces en présence

Cette mission oppose un attaquant et un défenseur. La compagnie de l'attaquant est composée de 1 500 P.A. d'unités d'assaut et de 500 P.A. d'unités de renfort. La compagnie du défenseur est composée de 1 000 P.A. d'unités d'assaut et de 1 000 P.A. d'unités de renfort.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Contrôler le point Alpha : 1 PV
- Contrôler le point Bravo : 1 PV
- Contrôler le point Charlie : 1 PV
- Contrôler le point Delta : 1 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR*
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

* Attaquant uniquement

Règles spéciales

Le défenseur ne gagne pas les PR associés à la capture d'un objectif secondaire.

Cessez-le-feu

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 10 PV. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui qui contrôle le plus d'objectifs primaires remporte la victoire. Si aucun des deux joueurs n'en contrôle plus que l'autre, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas.

Si aucun des deux joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.



MISSION - 4

ESCARMOUCHE



Les steel troopers progressaient avec précaution entre les gigantesques machines therianes. À la lueur des voyants qui constellaient ce dédale, ils scrutaient leur environnement, cherchant l'ennemi. Cette patrouille s'annonçait mal : les enchevêtrements métalliques offraient un couvert idéal à d'éventuels agresseurs...

Les krasny soldati avançaient à couvert, chaque unité éloignée de plusieurs dizaines de mètres de la suivante. À intervalles réguliers, ils s'arrêtaient et vérifiaient qu'ils voyaient toujours leurs officiers. La zone était un véritable labyrinthe de métal, propice aux embuscades...

Au détour d'un container, un steel trooper tomba nez à nez avec un krasni soldat. Surpris, les deux humains se dévisagèrent. Puis leurs instincts de soldat reprirent le dessus.

— Contact !

Forces en présence

Cette mission oppose deux compagnies de 2 000 P.A. Chacune d'entre elles est composée de 1 500 P.A. d'unités d'assaut et de 500 P.A. d'unités de renfort.

Positions tactiques

Voir le plan.

Objectifs primaires

- Éliminer une unité de fantassins : 1 PV
- Éliminer une unité de blindés : 2 PV
- Éliminer un officier : 1 PV

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR

Règles spéciales

Aucune.

Cessez-le-feu

La partie s'arrête à la fin du sixième tour. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. Si les deux joueurs totalisent le même nombre de points de victoire, la partie s'achève sur un match nul.

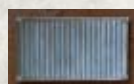
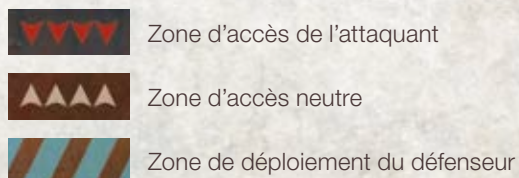


MISSION SPÉCIALE - 5

DÉBARQUEMENT



Arrivé au coin de l'usine, Urash stoppa son Wraith golgoth. Le détecteur de menaces était muet et le système tactique n'avait que des nouvelles rassurantes à communiquer. Ses troupes étaient en position pour l'assaut. Les bombardements qui sévissaient depuis plusieurs jours avaient totalement dégagé le terrain d'opérations, à l'exception des retranchements humains. D'après les calculs d'Urash, la première vague d'assaut subirait un taux de pertes proche de 68 %. Si cela permettait de contrôler les nanogénérateurs, ce sacrifice était parfaitement acceptable. L'analyse stratégique ne laissait aucun choix à Urash. Il devait déborder les fortifications humaines et s'enfoncer loin derrière les lignes ennemies.



Container



Muret



Nanogénérateur



Point Alpha



Point Bravo



Point Charlie



Point Delta



Point Echo



Point Foxtrot



Point Golf



Point de largage X-Ray



Point de largage Zulu

Forces en présence

Cette mission oppose un attaquant et un défenseur. La compagnie de l'attaquant est composée de 1 500 P.A. d'unités d'assaut et de 500 P.A. d'unités de renfort. La compagnie du défenseur est composée de 1 000 P.A. d'unités d'assaut et de 1 000 P.A. d'unités de renfort.

Positions tactiques

Voir plan.

Objectifs primaires

- Contrôler le point Alpha : 1 PV*
- Contrôler le point Bravo : 1 PV*
- Contrôler le point Charlie : 2 PV*
- Contrôler le point Delta : 1 PV*
- Contrôler le point Echo : 1 PV*
- Contrôler le point Foxtrot : 2 PV*
- Contrôler le point Golf : 2 PV*
- Évacuer une unité d'infanterie : 5 PV**
- Évacuer une unité blindée : 2 PV**

* Défenseur uniquement

** Attaquant uniquement

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR**
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR**
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

** Attaquant uniquement

Règles spéciales

Le tout pour le tout : Toutes les unités d'assaut entrent en jeu au premier tour. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

Le défenseur ne gagne pas les PR associés à la capture d'un objectif secondaire.

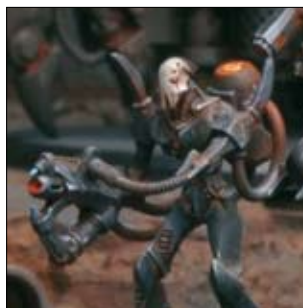
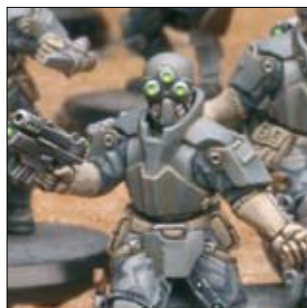
L'attaquant ne peut pas déployer de réserves à partir des zones d'accès neutres.

Évacuer une unité : L'attaquant a pour objectif de faire sortir ses unités par le bord opposé à sa zone d'accès. Une unité est évacuée si son leader parvient au-delà des limites du champ de bataille.

Cessez-le-feu

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 15 PV. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui des deux qui contrôle le plus d'objectifs primaires remporte la victoire. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre d'objectifs primaires, la partie continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne l'avantage.

Si aucun des deux joueurs ne peut plus accumuler de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.



MISSION SPÉCIALE - 6

SAUVETAGE



Ça secouait sec dans le Kossak du capitain Krashnikov. Les impacts pleuvaient sur la banquise. Coincée entre les tranchées et les containers, la jeune pilote ne pouvait manœuvrer.

— Ici Kossak 6-4, j'ai des morphos à tous les azimuts, demande renforts !

Dans le vacarme du combat, Anita ne s'entendait plus. Elle ne savait même pas si la radio fonctionnait toujours. Avant qu'elle puisse répéter son message, une nanomunition déchira les jambes de son marcheur.

À plusieurs centaines de mètres, un krasni soldat aperçut la colonne de fumée qui montait de l'épave, en plein milieu de la zone de combat.

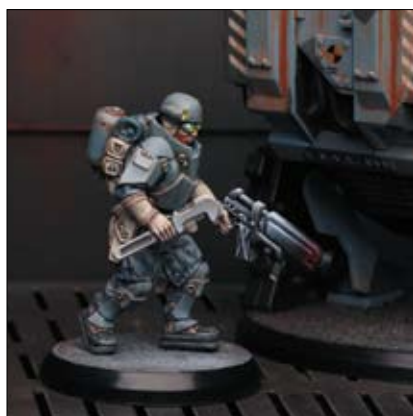
— Kossak 6-4 à terre, je répète, Kossak 6-4 à terre !

La réponse du commandement central ne se fit pas attendre. Le capitain Krashnikov ne pouvait être abandonnée. Personne ne savait si elle était encore vivante, mais si c'était le cas, elle ne le resterait pas longtemps. L'armée révolutionnaire se mit en marche : il fallait sauver le capitain Krashnikov !



Forces en présence

Cette mission oppose un attaquant et un défenseur. La compagnie de l'attaquant est composée de 1 000 P.A. d'unités d'assaut et de 1 000 P.A. d'unités de renfort. La compagnie du défenseur est composée de 750 P.A. d'unités d'assaut et de 1 250 P.A. d'unités de renfort.



Le joueur attaquant dispose gratuitement d'un pilote héroïque choisi librement (cf. *Army Book*). Celui-ci est déployé lorsqu'il remplit l'objectif « Rendez-vous avec le pilote ». En outre, une figurine de marcheur de combat est placée à l'endroit indiqué sur le plan. Ce marcheur n'est qu'une épave, il ne peut pas être activé.

Positions tactiques

Voir plan.

Objectifs primaires

- Rendez-vous avec le pilote : 5 PV*
- Évacuer le pilote : 5 PV*
- Contrôler l'épave : 2 PV**

* Attaquant uniquement ** Défenseur uniquement

Objectifs secondaires

- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR
- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un container : 100 PR



Règles spéciales

Le tout pour le tout : Toutes les unités d'assaut entrent en jeu au premier tour. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

Éliminer le pilote : Tant que l'objectif « Rendez-vous avec le pilote » n'a pas été rempli, le pilote est caché dans son épave. Il ne peut pas être pris pour cible par un tir ou une attaque de mêlée, mais l'épave peut subir des impacts lorsqu'elle est prise dans une zone de feu ou une aire d'effet. L'épave dispose de 5 PS et de 11 en Protection. Si les PS de l'épave atteignent 0 alors que le pilote s'y trouve toujours, ce dernier est éliminé. Le défenseur ne peut pas prendre l'épave pour cible. Il doit attendre que le pilote en soit sorti pour tenter de l'éliminer. Les ordres sont les ordres !

Rendez-vous avec le pilote : Lorsque l'épave est contrôlée par l'attaquant, le pilote en sort et cet objectif est alors rempli. Le pilote est géré selon la règle « Pilote héroïque ».

Évacuer le pilote : Cet objectif est rempli lorsque le pilote atteint la zone d'accès de l'attaquant.

Cessez-le-feu

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 10 PV ou lorsque le pilote est éliminé. Dans ce dernier cas, le défenseur remporte la victoire.

UTILISER LE DÉCOR



— Je préfère de loin affronter un morphos qu'un bunker : le morphos, au moins, je suis sûr d'avoir de quoi le réduire en tout petits morceaux. Le bunker est moins coopératif... Voici cependant quelques moyens de l'assouplir.

— Artificier MacBey, introduction à la session de formation en démolition

Un container, un muret ou un bunker peuvent être aussi bien des sources de problèmes que des atouts précieux. Ignorer le décor est la meilleure manière d'en faire un handicap ; bien utilisé, en revanche, il offre ces petites opportunités qui transforment une victoire probable en triomphe certain.



TRAVERSER LE DÉCOR

— Baisse la tête, imbécile ! Et toi, pauvre abruti, tu vas me faire le tour de ce foutu muret, et au pas de course ! Tu veux te découper bien en vue pour épargner à l'ennemi la peine d'avoir à viser ta fichue tête ? Tu me diras, pour ce qu'elle te sert ! Au pas de gymnastique tout le monde, plus vite que ça tas de larves ! Hé ! toi, là-bas ! J'ai donné l'ordre de grimper sur ce container ? Descends tout de suite ! Tu finis le parcours en RAMPANT ! Tu es MORT, pauvre débile, autant que tu t'habitués tout de suite aux vers !

— Sergeant A. Borz, un jour de grande forme

Par défaut, traverser un décor est impossible.

Dans certains cas, il est cependant nécessaire de prendre des risques et de sauter un muret ou de grimper sur le container qui obstrue les lignes de vue.

Une unité d'**infanterie** qui effectue un déplacement de combat peut se déplacer par-dessus un muret ou terminer son déplacement au sommet ou au pied d'un container. Dans ce cas, ses membres ne peuvent parcourir que la **moitié de leur Mouvement**, comme s'ils effectuaient un désengagement.

Les **blindés** ne peuvent évidemment pas « grimper » sur un container à moins qu'une rampe ait été aménagée pour eux (auquel cas la mission le précise) ; quant aux murets, ce sont des obstacles antichars, conçus spécifiquement pour empêcher les blindés de passer.

TIRER EN HAUTEUR

Tout combattant disposé sur un élément de décor ajoute la Taille de celui-ci à la sienne.

- Muret : Taille 1.
- Container : Taille 3.

Les joueurs se mettent d'accord en début de partie sur la Taille de tout autre élément de décor disposé par leurs soins. La Taille des combattants est un bon indicateur.

Cette différence de Taille permet d'ignorer plus facilement des combattants dans la zone de feu des tireurs.

Exemple : Les *steels troopers* de l'unité *Sierra Bravo* (Taille 2) sont disposés sur un container (Taille 3). Tant qu'ils y restent, leur Taille est considérée comme étant égale à 5 (2 + 3).

Devant eux, au pied du container, se trouve l'unité de *steel troopers* *Sierra Alpha* (Taille 2). *Sierra Bravo* tire sur les *storms golems* (Taille 2) de l'unité. 256 qui se rapprochent dangereusement de leurs positions. *Sierra Alpha* est située dans la zone de feu. Toutefois, comme la Taille de *Sierra Bravo* (5) est supérieure à celle de *Sierra Alpha* (2), les *steel troopers* de *Sierra Alpha* sont ignorés. Pas de pitié pour les *morphos* !

OUVRIR ET DÉPLACER LE DÉCOR

— Y'a quoi là-dedans ?

— Sais pas, y'a qu'à ouvrir...

— Deux *Karmans* anonymes juste avant leur fin tout aussi anonyme

Les containers peuvent être ouverts mais pas déplacés – il faut disposer d'un transporteur spécialisé pour cela. Les murets, en revanche, peuvent être déplacés : certains marcheurs de combat et véhicules disposent de la capacité « Levage » et peuvent donc les soulever.

Une unité qui ouvre un container ou qui soulève un muret est considérée comme ayant effectué un combat – et ne peut donc plus se déplacer ni tirer. Lors de son activation suivante, l'unité n'est plus considérée comme engagée contre le container ou le muret.

Une unité peut entrer dans un container si les figurines qui la composent tiennent debout à l'intérieur.

LEVAGE

Lorsqu'il est au contact d'un muret, un combattant doté de cette capacité peut le redéployer n'importe où à son contact. Cette action remplace ses attaques de corps à corps.

AFFRONTER LE DÉCOR


« *Boum !* »

Les éléments de décor ne peuvent être détruits que par le biais de la capacité « Sabotage » : il est nécessaire d'employer une charge explosive pour les détruire totalement.

Toutefois, lorsque la mission l'autorise, certains décors peuvent être détruits par les armes des combattants. Cela implique que les éléments en question sont dans un piteux état et menacent de tomber en ruine, ou qu'ils ont été fabriqués à partir de ce qui a été trouvé sur place.

Voici les caractéristiques d'un obstacle improvisé ou d'un élément de décor très endommagé. **Ces obstacles ne peuvent être détruits que s'ils sont directement pris pour cible.** S'ils sont utilisés comme couverts et arrêtent certains tirs ou s'ils sont pris dans une zone de feu, ils ne subissent aucun dommage. Même endommagés, les décors demandent que l'on concentre tout le feu de ses armes pour les anéantir.

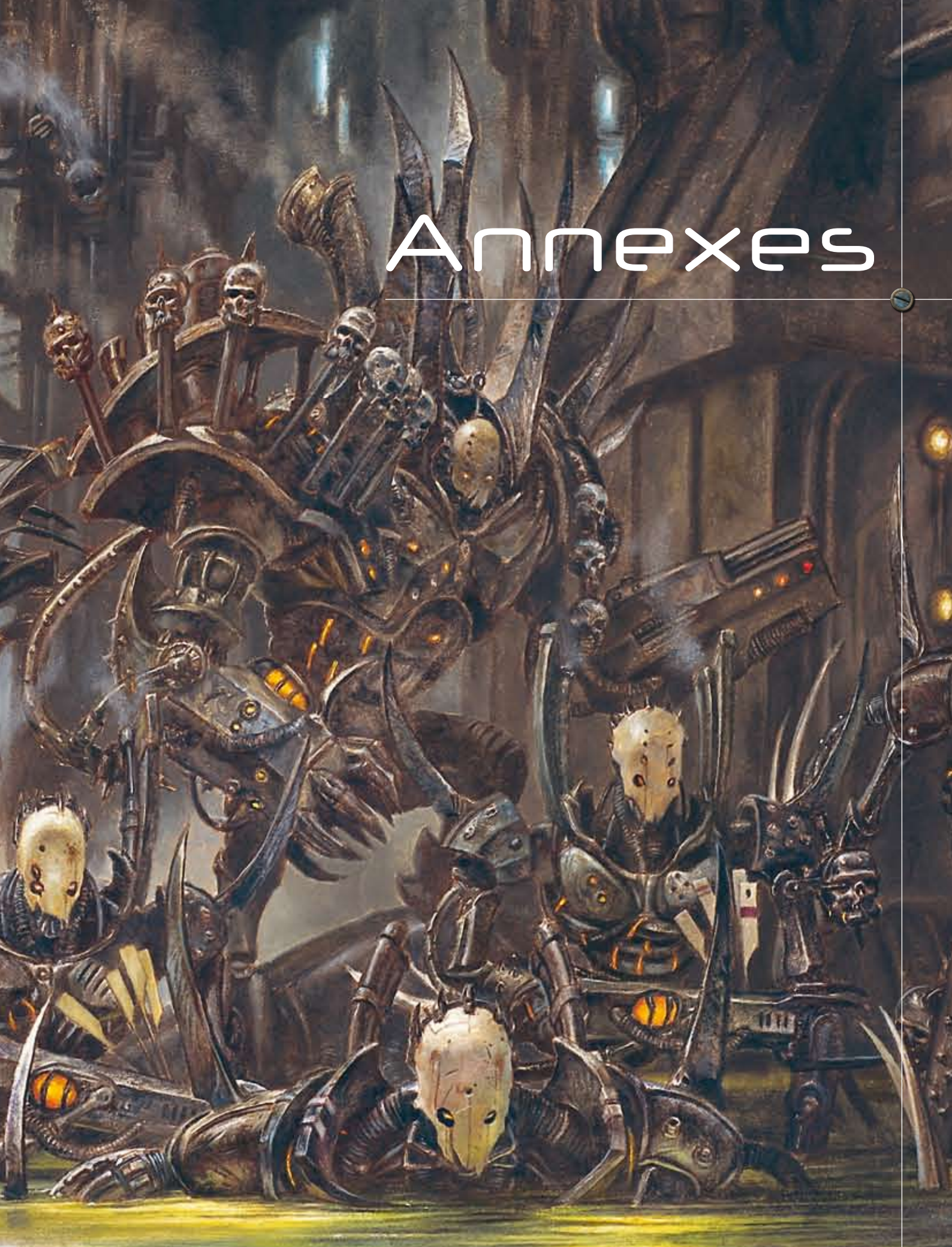
Les unités situées sur un élément de décor ou à l'intérieur sont éliminées au moment où ce dernier est détruit.

		Points de Structure	Taille
Muret	12	1	1
Nanogénérateur	11	1	2
Container	8	3	3





Annexes



RAPPORT DE BATAILLE : TÊTE DE PONT



BRIEFING DE MISSION

Forces en présence

Les deux joueurs disposent d'autant de P.A. pour composer leurs compagnies. Cette mission peut être jouée quel que soit le montant choisi.

Positions tactiques

Chaque joueur fera entrer ses combattants par une des longueurs de table. Elles sont appelées zones d'accès.

Pour commencer, un bunker (disponible sur www.at-43.com) doit être déployé au centre de la table. Cet élément est appelé **l'objectif**. Chaque joueur choisit ensuite, à tour de rôle et en commençant par le plus jeune, un élément de décor qu'il place sur le champ de bataille.

Une fois tous les éléments placés, la zone d'accès de chaque joueur est déterminée à pile ou face.

Objectifs

Afin de remporter la partie, il faut accumuler des points de victoire (PV). Les PV sont comptabilisés à la fin de chaque tour.

- Contrôler l'objectif : 5 PV
- Éliminer une unité d'infanterie : 1 PV
- Éliminer une unité de blindés : 2 PV

Cessez-le-feu

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 20 PV. Si les deux joueurs y parviennent à la fin du même tour, celui des deux qui contrôle le bunker remporte la victoire.

Si aucun des deux joueurs ne le contrôle à ce moment, la partie continue jusqu'à ce que ce soit le cas. Le premier qui contrôle le bunker remporte alors la victoire.

Si aucun des deux joueurs ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en totalise le plus.

REVUE DE TROUPES



Therians

Section 1

- 9 storm golems dont 2 sonic guns (SG1) !
- 9 storm golems dont 2 sonic guns (SG2)
- 2 bane goliaths (BG1)
- 2 bane goliaths (BG2)
- 1 Wraith golgoth alpha (WG) (commander)

Section 2

- 9 storm golems dont 1 sonic gun (SG3) !



White Stars

Section 1

- 9 steel troopers dont 2 missile launchers (ST1) !
- 9 steel troopers (ST2)
- 2 steel TacArms (TA1)
- 1 Fire Toad sergeant (FT1) (commander)
- 2 Fire Toad (FT2)

Section 2

- 9 steel troopers dont 1 sergeant et 2 missile launchers (ST3) !
- 3 steel TacArms (TA2)



À l'assaut !

Un bunker, quelques murets... rien de plus. Et pourtant l'enjeu stratégique de ce point précis devait inexorablement engendrer un bain de sang.

Depuis le nord, deux sections de la compagnie Baker progressaient vers l'objectif. Les Fire Toad martelaient le sol et les fantassins avançaient à l'abri de ce mur d'acier.

Au sud, les Therians se trouvaient plus loin de l'objectif, mais ils ne connaissaient pas la fatigue. Précédés par un monstrueux golgoth, titanesque araignée de métal, ils progressaient à une vitesse terrifiante.

PREMIER TOUR



Dans la capsule de survie de son Wraith golgoth, l'overseer therian interprète les données qui lui sont fournies par l'EMI grid et par les projections de ses systèmes d'assaut. Il sait que son accès à l'EMI grid est trop restreint pour lui permettre une grande réactivité. Pire, on ne lui a accordé aucun système relais, qui faciliterait le contrôle de ses unités. Il décide donc de laisser les humains faire le premier pas : cela lui laissera le temps d'élaborer sa stratégie.

Jérôme : J'ai remporté le test d'Autorité, mais je laisse la main à mon adversaire afin de placer mes unités en sachant où se trouvent les siennes.

Jean-Baptiste : Ça me convient tout à fait. Si j'avais remporté le test d'Autorité, j'aurais choisi de commencer, car en plaçant la première unité je force mon adversaire à réagir. Je prends l'initiative.

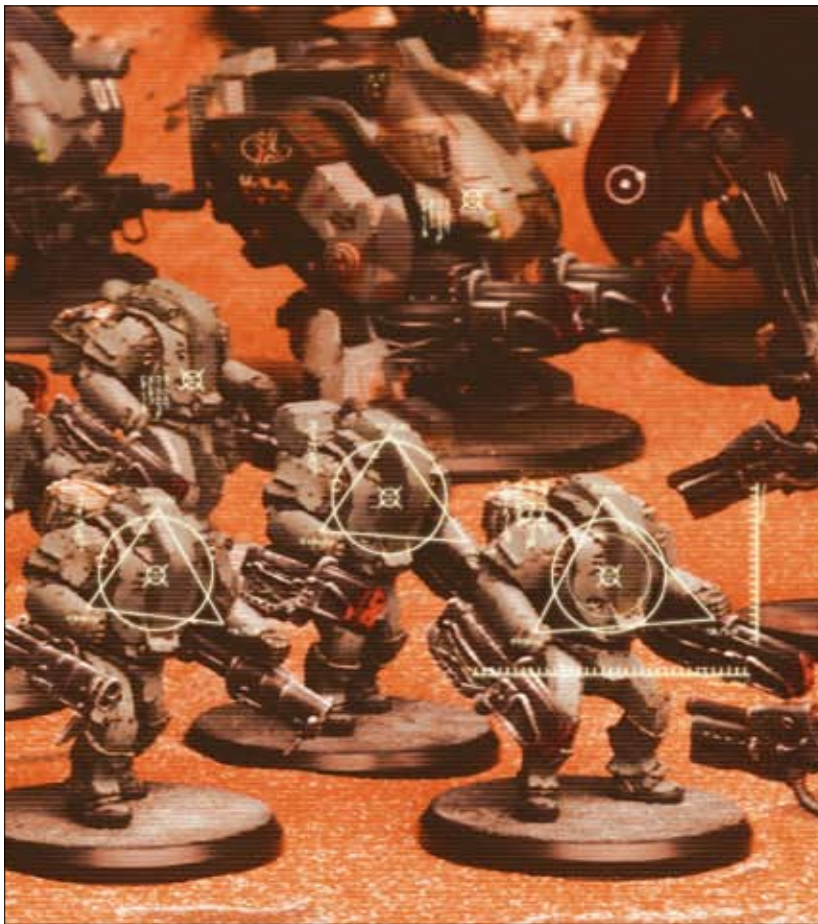


À première vue, il n'y a aucun morphos à portée de l'objectif, mais les satellites-espions ont signalé une colonne theriane progressant rapidement. Le sergent White Stars en a été informé et il redoute que l'avant-garde de l'ennemi soit déjà en place. ❶ Prudent, il décide d'envoyer une unité de steel troopers en reconnaissance. Progressant rapidement, ils vont se mettre à couvert derrière un muret et se placent en état d'alerte, prêts à ouvrir le feu.

ATTITUDES DE COMBAT

À couvert ! (1 PC) : Au terme de leur activation, les unités d'infanterie peuvent recevoir l'ordre de se mettre à couvert. Jusqu'à leur prochaine activation, leurs tests de couvert seront réussis sur des résultats de + au lieu de +.

État d'alerte (1 PC) : Une unité qui n'a pas tiré pendant son activation peut se placer en État d'alerte. Cela lui offre la possibilité de tirer sur tout adversaire qui se déplace dans son champ de vision. Elle peut choisir de ne pas tirer, auquel cas elle reste en État d'alerte. Une fois qu'elle a tiré, l'unité n'est plus en État d'alerte.



Les humains se déploient sur le terrain. L'overseer alpha commence à regretter d'avoir temporisé au lieu d'occuper les positions défensives autour de l'objectif. Il n'est pas trop tard cependant ; ❷ l'overseer alpha envoie une unité de storm golems se placer en État d'alerte derrière le bunker, hors de vue des steel troopers.

Jérôme : J'aurais bien dépensé 1 PC de plus pour placer l'unité SG1 à couvert, mais ma réserve limitée ne me permet pas une grande souplesse. J'ai besoin de 1 PC pour activer chacune de mes unités (à l'exception du Wraith golgoth alpha qui est piloté par un officier). Jean-Baptiste bénéficie d'une plus grande marge de manœuvre à ce niveau : son commandant a une Autorité plus élevée que le mien et deux de ses unités comprennent un officier. Il peut donc se permettre d'investir plus de PC que moi dans des attitudes de combat telles que « État d'alerte » ou « À couvert ! ».



Cette fois, les morphos sont bel et bien là et ils commencent à investir la zone ! Le sergent qui commande la compagnie sait qu'il doit en éliminer le plus possible avant qu'ils ne parviennent au contact. Sans hésiter, il envoie une deuxième unité de steel troopers ❸ avec ordre d'ouvrir le feu dès l'acquisition de la cible. Contre toute attente, les Therians ne tirent pas pendant que les steel troopers viennent se mettre en position derrière un muret. Tant pis pour eux ! Les lasers crachent une salve meurtrière qui dé-

truit pas moins de cinq Therians, dont leurs deux porteurs de sonic guns. Un cri d'allégresse salue cette prouesse, mais le sergent rappelle immédiatement ses troupes à l'ordre et leur commande de se placer à couvert.

Jérôme : Quelle erreur ! J'ai préféré ne pas déclencher mon tir d'alerte en espérant l'utiliser contre des cibles plus valables que de simples steel troopers. En effet, avec une Pénétration de 8, les sonic guns transpercent sans difficulté les armures de combat TacArm et peuvent même venir à bout du blindage des Fire Toad. Malheureusement, j'ai mal évalué l'angle de tir des steel troopers. Je pensais qu'ils ne pourraient tirer que sur deux ou trois de mes golems, mais après vérification ils en avaient six dans leur angle de vue ! En prime, Jean-Baptiste m'a gratifié d'un superbe jet de tir...

Jean-Baptiste : Je dois avouer que c'est pure chance. Certes, mon angle de tir est bon et les laser rifles ont une excellente précision, mais je n'en espérais pas tant.



Sans se soucier de leurs pertes, les Therians continuent de se mettre en position. ❹ Une deuxième unité de storm golems entre sur la gauche, sous le feu des steel troopers qui ont déclenché leur tir d'alerte. Trois golems de plus s'effondrent, mais les survivants ne tirent toujours pas. Imperturbables, ils attendent le moment propice.



Troublé par l'étrange attitude des Therians, le sergent White Stars décide de ne pas risquer plus d'infanterie légère pour le moment. 5 Il commande aux steel troopers qui se préparaient à faire mouvement de rester en dehors de la zone des combats et d'attendre ses ordres.

ACTIVATION : UNITÉS DE RÉSERVE

Tant qu'une unité n'a pas été déployée, elle peut être gardée en réserve pour entrer en jeu lors d'un tour ultérieur. Ceci présente divers avantages. Tout d'abord, cela représente une économie de 1 PC puisque l'unité n'est pas activée. Ensuite, cela permet de temporiser le déploiement. Enfin, les unités de réserve représentent toujours une menace pour l'adversaire qui ne sait jamais quand ni où elles vont entrer en jeu.



Le moment est venu de faire une démonstration de puissance à ces parasites humains. 6 La troisième unité de storm golems vient se placer en position de tir entre les deux premières et ouvre le feu sur les steel troopers qui viennent d'effectuer leur tir d'alerte. Le tir combiné des huit nanoblasters et du sonic gun font un carnage, fauchant six troopers au total !



La vue de ses hommes massacrés par les Therians glace le sang du sergent. Il doit réagir vite avant que d'autres steel troopers ne se fassent tailler en pièces à leur tour. 7 Il décide d'envoyer immédiatement sa première unité de steel TacArms pour réduire la pression de l'infanterie morphos. Dans la précipitation cependant, il a oublié la menace de l'unité de storm golems en embuscade sur la gauche de la zone. À peine les scaphandres de combat ont-ils fait leur apparition sur le champ de bataille que les sonic guns therians se mettent à cracher la mort. Malgré le blindage des armures et le couvert du container, les nanomunitions déchiquètent les deux malheureux de l'intérieur !

Jérôme : Enfin une partie de mon plan qui se déroule comme prévu. Néanmoins, la chance a été de mon côté. Sur les six tirs de sonic gun, quatre seulement ont touché et Jean-Baptiste a réussi deux jets de couvert. Heureusement les deux impacts restants ont réussi à éliminer chacun un scaphandre, m'enlevant ainsi une bien belle épine du pied.

Jean-Baptiste : Je n'avais plus en tête le tir d'alerte des sonic guns. Par ailleurs, entre le couvert et la solidité des TacArms, ces dernières pouvaient s'en sortir... Enfin, cela a au moins dépensé le tir d'alerte des storm golems qui avaient la moitié du champ de bataille dans leur mire !



Après un tel coup porté à l'adversaire, il faut enfoncer encore un peu plus la lame dans la plaie. 8 Presque silencieusement malgré les tonnes de métal dont il est constitué, le Wraith golgoth de l'overseer se lance dans la bataille. En un millième de seconde, ses senseurs analysent la situation et détectent la présence d'un missile launcher. Un instant plus tard la menace n'est plus, vaporisée par un tir de son nucleus cannon.

L'overseer décide ensuite d'anéantir les derniers steel troopers, trop proches du bunker à son goût. Le sonic cannon entre en action, mais par un funeste coup du sort, un seul steel trooper est éliminé !





Les rapports des satellites avaient mentionné la présence de l'engin morphos et le sergent attendait son apparition avec anxiété. Par chance, son intervention a été moins dévastatrice qu'il ne l'avait craint. C'est à son tour maintenant d'abattre son jeu ! ⁹ Dans un fracas métallique, les deux Fire Toad traversent la zone des combats pour venir se placer tout près du golgoth. À cette distance ils ne peuvent pas rater leur cible. Hélas, le blindage du monstre morphos absorbe deux des quatre impacts. Les deux autres endommagent sa propulsion et son sonic cannon.

Jean-Baptiste : Je prends conscience à cet instant que le golgoth, même s'il s'est avancé en plein milieu du champ de bataille, sera très difficile à neutraliser. Il monopolisera une grande part de ma puissance de feu, qui me serait utile contre l'infanterie. Seule consolation, son placement, en plein dans la ligne de tir de toutes nos unités, gêne Jérôme.



Les humains semblent enfin disposés à dévoiler leurs blindés. Parfait ! ¹⁰ Depuis sa position centrale, l'overseer fait entrer l'une de ses unités de bane goliaths sur la gauche et les place en État d'alerte derrière les storm golems, prêts à tirer sur d'autres engins White Stars.

Jérôme : Les goliaths, comme tous les scaphandres de combat, sont extrêmement destructeurs mais assez fragiles. Certes, leur Protection de 10 les rend peu vulnérables aux tirs d'infanterie légère, mais ils représentent une telle menace pour les blindés que tout adversaire censé aura à cœur de s'en débarrasser au plus vite et n'hésitera pas à les cibler avec ses armes les plus puissantes. Pour cette raison, j'ai placé les deux bane goliaths derrière les storm golems ; de cette façon, si les TacArms les prennent pour cible, les golems absorberont les premiers impacts à leur place. Je les ai également placés en État d'alerte : si le Fire Toad sgt. entre dans leur ligne de mire, je pourrai lui tirer dessus avant qu'il ait le temps de faire feu ; deux bane goliaths sont parfaitement capables de détruire un Fire Toad en une salve. Si Jean-Baptiste joue la prudence et déploie son Fire Toad sgt. hors de leur vue, ils conserveront leur état d'alerte jusqu'au prochain tour et pourront tirer sur le premier blindé qui bougera.



La situation devient délicate. L'essentiel des affrontements se déroule sur la gauche du bunker, mais la zone est placée sous le feu des bane goliaths. Le sergent connaît la puissance de feu de ces terribles engins et il n'est pas disposé à envoyer d'autres hommes au massacre. ¹¹ Il ordonne donc à la seconde unité de steel TacArms de se déployer à l'abri du container.

BIEN JOUÉ !

Jean-Baptiste a eu raison d'être prudent, car même si deux storm golems se trouvaient dans la zone de feu des bane goliaths, Jérôme n'aurait pas hésité une seule seconde à les sacrifier pour tirer quand même sur les TacArms !

Jean-Baptiste : Les TacArms sont extrêmement puissantes, mais leur fragilité les rend difficiles à utiliser. J'ai commis une erreur en exposant la première unité, je n'ai donc pas osé mettre la seconde à découvert pour tirer.



Les humains gagnent du temps, mais le temps n'est pas un problème pour les Therians. L'overseer sait aussi se montrer imprévisible lorsqu'il le faut.

¹² Il ordonne à sa seconde unité de bane goliaths de se tenir à l'écart des combats pour l'instant. Elle est gardée en réserve.



La place d'un chef est parmi ses hommes !

¹³ À son tour, le sergent lance son Fire Toad à l'assaut. Son objectif premier étant le bunker, il s'avance au maximum pour se dégager un angle de tir sur les storm golems qui se trouvent derrière et ses laser cannons en abattent deux. C'est insuffisant pour empêcher les morphos de prendre le contrôle de l'objectif, mais la bataille est loin d'être terminée !

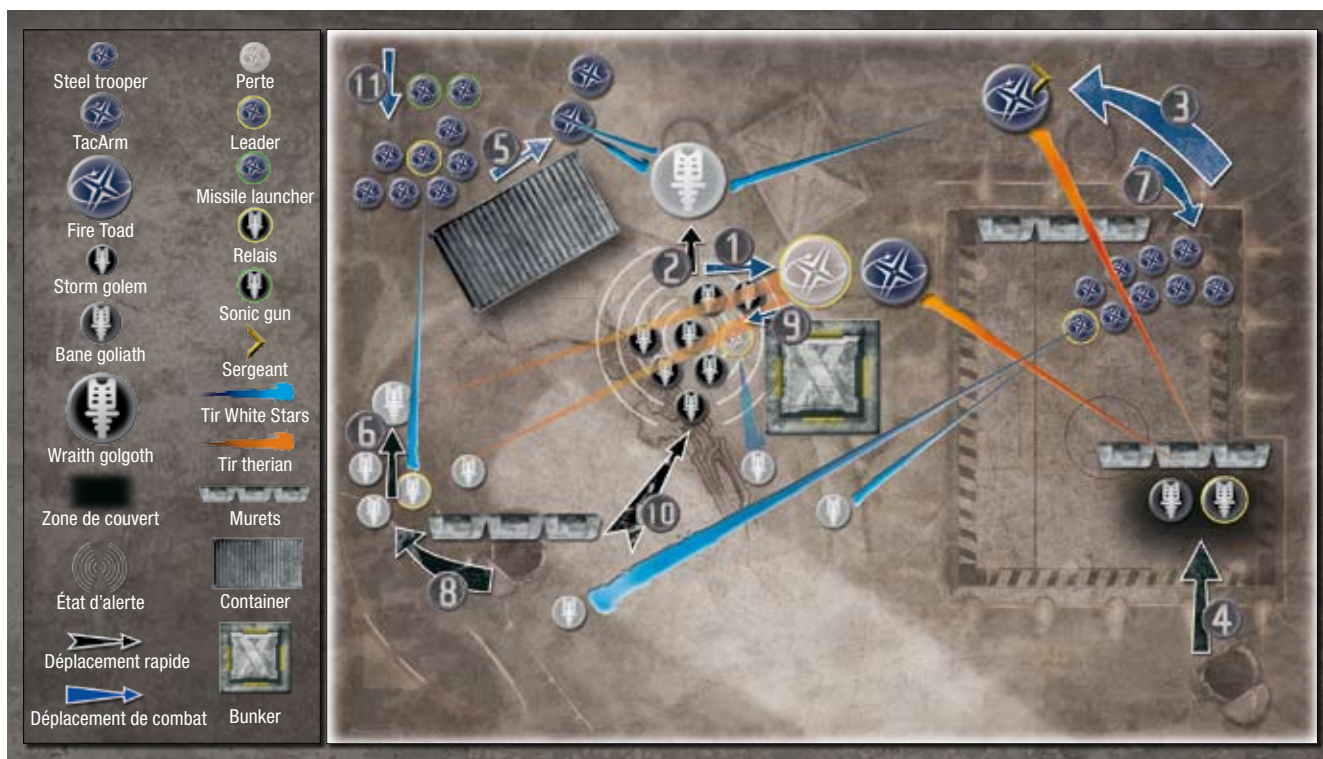
Fin du premier tour

Au cours de ce tour, les Therians ont anéanti une unité d'infanterie White Stars, ce qui leur rapporte 1 PV. Ils contrôlent également de justesse le bunker avec deux storm golems contre un seul steel trooper, ce qui leur rapporte 5 PV. Les Therians terminent le tour avec 6 PV et les White Stars 0.

Jérôme : Ce tour se termine bien mieux qu'il n'avait commencé, mais je ne suis pas rassuré malgré mon avance aux points. Jean-Baptiste a encore trois Fire Toad et trois steel TacArms. Je crains que mon Wraith golgoth ne survive pas au deuxième tour.

Jean-Baptiste : Le placement de mes unités sur la table est à peu près correct. Les Fire Toad prennent le bunker en tenaille. Par ailleurs, l'infanterie de Jérôme a encaissé des pertes très lourdes, ce qui est satisfaisant de mon point de vue. Le sort des armes est encore incertain.





DEUXIÈME TOUR

Les rapport des unités se succèdent dans l'intercom du sergent. Les pertes sont significatives, mais celles de l'adversaire le sont autant. Il sait qu'il doit agir vite et garder l'initiative.

Réduire l'infanterie adverse qui pilonne ses troupes depuis la gauche du champ de bataille est la première préoccupation du sergent. ① Il ordonne aux Fire Toad de faire feu puis de se replier à l'abri du bunker. Leurs tirs de lasers détruisent deux storm golems et un bane goliath.

Les senseurs du Wraith golgoth ont perçu la présence de scaphandres de combat lourdement armés derrière le container. ② L'overseer décide de se débarrasser en priorité de cette menace et se déplace pour contourner cet obstacle. Il ouvre le feu dès qu'il les aperçoit, une seule des trois cibles est éliminée.

Jérôme : La distance de déplacement de combat du golgoth lui a permis d'obtenir une ligne de vue sur deux des trois TacArms. Ils ont également bénéficié du couvert du container, amélioré par l'attitude « À couvert ! ». Le golgoth a fait feu de toutes ses armes, mais les sauvegardes de couvert à + ont annulé tous les impacts sauf un...



Le golgoth therian s'est avancé et menace maintenant toutes les unités White Stars. Le sergent doit s'en débarrasser au plus vite avant qu'il ne fasse un carnage. ③ Son Fire Toad fait volte-face et ouvre le feu sur l'engin morphos. Un tir de laser détruit l'une des pattes du marcheur, qui s'affaisse brusquement : le golgoth est immobilisé. Mais son armement est toujours opérationnel...

Jérôme : De là où il se trouve, mon golgoth dispose d'une ligne de vue sur tous les points importants du champ de bataille, peu m'importe qu'il ne puisse plus se déplacer.

Jean-Baptiste : Catastrophe ! Cet engin de malheur ne veut pas se laisser détruire et il est placé en plein milieu de mes lignes, d'où il peut arroser toutes mes troupes !

Puisque les humains et leurs armes primitives osent s'en prendre à lui, l'overseer décide de leur donner une leçon. D'une simple impulsion électromagnétique, il appelle les bane goliaths qu'il avait gardés en réserve. ④ Les terrifiantes machines entrent dans la bataille et ouvrent le feu sur le Fire Toad sgt. Les deux premiers tirs des goliaths frappent leur cible avec une précision incroyable, détruisant simultanément ses deux light laser cannons !

Jérôme : Enfin la chance me sourit un peu ! Si le Fire Toad sgt. était le seul officier de la compagnie de Jean-Baptiste, je m'acharerais dessus pour le détruire et faire perdre à mon adversaire le bénéfice de son Autorité et de ses points de Commandement. Mais Jean-Baptiste a encore un officier en réserve. Je cesse donc de me préoccuper du Fire Toad sgt., désormais incapable de tirer.



Jean-Baptiste : Je ne perds pas mon officier, bien que son Fire Toad soit devenu inutile. Au moins, cela protège mon sergent, car Jérôme ne gaspillera pas de tir pour le finir !

Satisfait de l'avertissement donné à l'officier humain, l'overseer therian dirige le second tir des bane goliaths contre l'un des deux autres Fire Toad. Cette fois, un seul des deux tirs transperce le blindage de la cible, endommageant son cockpit. Les deux goliaths se placent ensuite à couvert derrière un muret, prêts à subir la riposte adverse.

TIR : TIR GROUPE

À cause de la taille des blindés, il est possible de concentrer les tirs d'une unité sur un seul d'entre eux, même lorsqu'ils sont organisés en unités de plusieurs engins. La zone de feu est alors déterminée par rapport à la cible visée et non à l'unité à laquelle elle appartient.



Se débarrasser du golgoth est devenu la priorité numéro un du sergent White Stars. **5** Sa voix résonne dans l'intercom des steel TacArms, leur ordonnant de faire feu de toutes leurs armes sur le marcheur morphos. Les lasers guns criblent l'engin à bout portant et endommagent son châssis à deux reprises.

Jérôme : Mon golgoth commence à fumer et Jean-Baptiste n'a toujours pas fait entrer sa troisième unité de steel troopers en jeu. Je le soupçonne vaguement de me réserver un ou deux missiles qui ne laisseront de mon fier marcheur qu'une poignée de nanomachines même pas suffisantes pour reconstituer un mixer...

Jean-Baptiste : Hé ! hé ! hé ! Oui, c'est le plan, et ce marcheur immobilisé ne va pas faire long feu...



6 Sur la gauche, le bane goliath se déplace et concentre son feu sur le Fire Toad de gauche. Les deux tirs de nucleus guns percent le blindage du châssis de l'engin, l'endommageant sévèrement.



7 Les steel troopers de droite quittent leur retranschement afin d'acquérir un angle de vue sur l'infanterie adverse. Ils ouvrent le feu sur l'unité de storm golems au centre et en détruisent deux. L'un des golems de l'unité qui se trouvait dans la zone de feu s'écroule également.



8 Les storm golems de gauche se déplacent à leur tour pour se rapprocher des Fire Toad. Arrivés en vue des marcheurs, les sonic guns font feu sur le Fire Toad de gauche. Le blindage stoppe la plupart des projectiles, mais l'un d'eux trouve le défaut de la cuirasse et détruit l'engin déjà fort endommagé.





9 L'unique survivant de la première unité de steel troopers fait preuve d'un moral d'acier et s'avance seul sur la gauche du bunker, abattant au passage un storm golem, lui aussi ultime rescapé de son unité !

Jean-Baptiste : Coup de chance incroyable. Non seulement ce steel trooper solitaire réussit son test de Moral, mais il tue un dernier ennemi... Je retiens son nom pour une médaille !

MORAL : TESTS DE MORAL

Une unité dont l'effectif est inférieur au minimum requis lors de la constitution des compagnies doit faire un test de Moral à chaque activation. Si elle échoue, elle est désorganisée et ne peut pas être activée. Toutefois, en dépensant 2 PC au moment où sa carte est jouée, l'unité n'est plus désorganisée et peut être activée normalement.



La médaille du steel trooper sera posthume. 10 Dans l'instant qui suit, les storm golems au centre se ruent sur lui et le mettent en pièces avec leur reaper blades ! Après quoi ils se placent en État d'alerte.



La dernière unité de steel troopers entre dans la bataille. Ses possibilités de déploiement sont limitées car elle doit autant que possible éviter le tir d'alerte des storm golems qui viennent de se positionner à côté du bunker. 11 Ils arrivent donc par la gauche, protégés par le container.

Cette position leur permet de tirer à la fois sur le Wraith golgoth et sur les golems à l'extrême gauche. Les tirs de lasers anéantissent les quatre derniers golems de l'unité ainsi que le bane goliath qui se trouvait dans la zone de feu.

Les deux missile launchers déchargent leurs armes sur le Wraith golgoth. Un seul touche sa cible, mais le projectile pénètre le blindage de l'engin. Le titanesque marcheur explose dans une gerbe de flammes !

Fin du deuxième tour

Au cours de ce tour, les Therians ont anéanti une unité d'infanterie White Stars, ce qui leur rapporte 1 PV. En outre, ils contrôlent toujours le bunker et gagnent donc 5 PV.

De leur côté, les White Stars ont détruit trois unités d'infanterie qui leur rapportent 1 PV chacune et ils gagnent 2 PV supplémentaires pour la destruction du Wraith golgoth.

Au terme de ce tour, les Therians mènent 12 à 5.

Jérôme : Je mène aux points, mais sur le champ de bataille la situation est désespérée... La fin de ce deuxième tour a été tragique pour moi avec la perte de mon golgoth et du bane goliath. Je ne dispose plus que de la puissance de feu de mes deux derniers bane goliaths et je n'ai quasiment aucune chance de remporter le test d'Autorité car je n'ai plus d'officier.

Jean-Baptiste : Finalement, les pertes d'infanterie de Jérôme étaient effectivement décisives, quoi que la chance ait aussi beaucoup joué en ma faveur. Le golgoth était le gros morceau, mais les missile launchers ont fait des merveilles.



TROISIÈME TOUR



La victoire ne saurait échapper au sergent White Stars. Maintenant que les morphos sont privés de leur chef, il contrôle la bataille.



1 Le Fire Toad déferle au beau milieu des storm golems, telle une boule d'acier dans un jeu de quilles. Les morphos n'ont même pas le temps de déclencher leur tir d'alerte et les lasers du marcheur White Stars détruisent deux d'entre eux.

ATTITUDES DE COMBAT

Une unité engagée ne bénéficie plus d'aucune attitude de combat.

Jean-Baptiste : En se plaçant au contact des golems, non seulement mon Fire Toad annule leur tir d'alerte, mais en plus il peut se placer de manière à sélectionner les victimes de ses tirs (c'est la cible la plus proche qui est éliminée, mais en cas d'égalité c'est l'attaquant qui choisit) ; en l'occurrence, le sonic gun, la seule menace pour lui. Je ne suis pas mécontent de mon coup !



2 Les deux derniers bane goliaths fauchent quatre steel troopers avec leurs terribles nucleus guns avant de venir se placer sur leur droite.

Jérôme : Le Fire Toad FT2 ayant déjà tiré et le Fire Toad sgt. étant privé d'armes, mes bane goliaths n'ont plus guère à craindre que les steel TacArms. En plaçant mon unité de la sorte, j'espère empêcher les scaphandres de combat de leur tirer dessus à cause de la présence des steel troopers dans la zone de feu.



Désormais, le plus important est d'éliminer toute présence morphos autour de l'objectif. 3 Les TacArms se rapprochent du bunker et vaporisent les deux golems les plus proches d'eux. Craignant cependant d'endommager le Fire Toad, ils ne tirent pas avec leur second laser.



4 Voyant les TacArms s'approcher à portée de leurs reaper blades, les storm golems tentent de les engager au corps à corps. Un seul d'entre eux parvient cependant au contact et il ne parvient pas à percer l'armure de combat. Les deux autres en revanche se montrent particulièrement efficaces contre le Fire Toad et percent son blindage à deux reprises, détruisant l'une de ses armes et endommageant sa propulsion.



5 Fous furieux d'avoir vu leurs quatre frères d'armes tomber sous leurs yeux, les steel troopers restants ouvrent le feu sur les deux terrifiants goliaths. Contre toute attente, deux tirs particulièrement chanceux mettent ces morphos pourtant lourdement protégés hors d'état de nuire.

6 Sentant que la bataille est jouée, le sergent décide d'y mettre la touche finale pour montrer à ses troupes qu'un soldat White Stars n'est jamais à cours de ressources. Bien que ses armes aient été détruites, il lance son marcheur à pleine vitesse et écrase un dernier golem sous les vivats de ses hommes !

7 À l'opposé du champ de bataille, la dernière unité de steel troopers se déplace et ouvre le feu sur la mêlée centrale, n'occasionnant cependant aucun dégât sur les storm golems comme sur les steel TacArms.

À TOMBEAU OUVERT

Un blindé en déplacement rapide peut écraser des fantasmes. Jetez un dé pour chaque figurine qui s'est trouvée même partiellement sous le socle du blindé. Sur un 4 ou plus, la figurine est éliminée. Les figurines engagées sont éliminées sur un résultat de 4+.

Fin du troisième tour

Au cours de ce tour, les Therians n'ont marqué aucun point. Les White Stars quant à eux ont détruit une unité d'infanterie qui leur rapporte 1 PV et gagnent 5 PV supplémentaires pour le contrôle du bunker.

Au terme de ce tour, les Therians mènent 12 à 11.

Jérôme : À la fin du tour précédent, je savais qu'il me faudrait un petit miracle pour conserver mon avance. Mais la chance a été du côté de Jean-Baptiste, qui a réussi à éliminer mes bane goliaths avec de simples steel troopers. Je mène toujours d'un point, mais je dois me rendre à l'évidence... la bataille est perdue pour moi. Je concède donc la victoire, mais j'aurai ma revanche !

DÉBRIEFING

Jérôme : Trois de mes quatre bane goliaths détruits par des steel troopers armés de simples laser rifle... Je ne m'en suis pas encore remis.

Mais soyons honnête, je n'ai pas perdu seulement à cause des coups de veine de mon adversaire. J'ai commis deux graves erreurs lors du premier tour de jeu. D'une part, j'ai laissé Jean-Baptiste jouer le premier alors que j'avais remporté le jet d'Autorité. J'espérais que cela me permettrait de tirer parti de son placement, mais j'aurais mieux fait de jouer le premier et de mettre mes unités en État d'alerte. C'est ce que Jean-Baptiste a fait et cela m'a considérablement gêné.

D'autre part, j'aurais dû déclencher le tir d'alerte de ma première unité de storm golems dès que j'en ai eu l'occasion. J'espérais pouvoir le faire sur des steel TacArms, mais le tir des steel troopers a dévasté mon unité, détruisant en plus les deux porteurs de sonic guns. Par la suite, je m'en suis plutôt bien sorti sur le décompte des points de victoire des deux premiers tours, mais mes pertes ne me permettaient pas d'espérer l'emporter sur la durée. Jean-Baptiste a bien su gérer son unité de réserve dont les missile launchers ont achevé mon Wraith golgoth, scellant ainsi l'issue de la partie.

Bref, les choses auraient pu prendre une tout autre tournure si j'avais mieux géré le début de partie.

Cela prouve à quel point les choix tactiques sont importants à AT-43.

Jean-Baptiste : Je serais bien en peine de séparer la chance de l'adresse dans ma stratégie.

Le déploiement a été conforme à mes attentes, mais j'ai encaissé des coups très durs car Jérôme a mieux géré que moi la pression de ses troupes sur les miennes : l'unité de steel troopers qui devait contester le contrôle du bunker aux storm golems a été sacrifiée en vain, pour ne pas parler des deux steel TacArms, qui ont été détruites avant même d'agir. Tout reposait en fait sur mon unité en réserve.

Certes, je n'ai pas pu tirer avec mes missile launchers sur le Wraith golgoth avant le deuxième tour, mais l'unité était presque à plein effectif à la fin de la partie, alors que toutes celles de mon adversaire avaient été sérieusement entamées voire détruites.

La gestion des réserves est sans conteste un point important d'AT-43 : un bon général doit savoir tirer le meilleur parti de ses troupes, quitte à les sacrifier.



CLOSSAIRE



L'action est un échec. Aucun dé n'est lancé.



L'action est réussie. Aucun dé n'est lancé.

À couvert ! 🕹️ (Attitude de combat) : Cette attitude de combat permet de réussir ses tests de sauvegarde liés au couvert sur , , ou .

- L'attitude de combat « À couvert » est perdue dès qu'un membre de l'unité se retrouve au contact d'un adversaire ; le pion « À couvert ! » est retiré.

- L'effet de cette attitude de combat ne s'applique qu'au terme de l'activation de l'unité. Le bonus de sauvegarde ne s'applique donc jamais lorsqu'une unité est ciblée par un tir d'alerte.

Aire d'effet 🎯 : Surface dans laquelle une arme à effet de zone inflige des Dommages.

Arme d'appui : Arme puissante mais encombrante représentée par une figurine. Elle nécessite des artilleurs pour tirer.

Armée : Famille de factions en guerre dans le monde d'AT-43. Chaque armée est associée à une collection de figurines.

Artilleur : Combattant spécial représenté par une figurine. Il tire uniquement avec des armes d'appui.

Attitude de combat : Un joueur peut attribuer ses unités des attitudes de combat qui offrent divers avantages tactiques. Chaque attitude de combat coûte 1 PC. Une unité peut adopter plusieurs attitudes de combat à la fois. Une unité d'infanterie engagée ou jetée à terre perd ses attitudes de combat et ne peut pas en adopter de nouvelle tant qu'elle est engagée ou à terre.

Autorité 🧑🏻 : Capacité d'un officier à maintenir la discipline parmi les troupes.

ARC (Red Blok) : Armée Révolutionnaire des Collectifs. Cette faction organise et défend l'État contre ses ennemis intérieurs et extérieurs.

Army Book : Livre dédié à une armée, détaillant son histoire, son organisation, ainsi que toutes les caractéristiques de ses combattants et de son équipement.

Ava : Monde d'origine des White Stars of the U.N.A. et des révolutionnaires du Red Blok.

Avan : Habitant d'Ava.

Blindé : Cette catégorie rassemble les engins pilotés, soit les marcheurs de combat et les véhicules. Un blindé est composé de plusieurs parties distinctes : le châssis, le système de propulsion et les armes. Chaque arme est une partie indépendante.

Bonus d'effectif (👤) : Nombre de combattants qui peuvent être ajoutés au-delà de l'effectif maximum dans une unité de fantassins.

Cadence/Relances (🔫) : Nombre de projectiles envoyés par une arme à chaque tir/Nombre de fois que l'on peut relancer tous les échecs lors d'un tir.

Capacité : Effet de jeu dédié à un type de combattants. Les capacités sont détaillées dans les livres dédiés aux armées, troupe par troupe.

Catégorie : Fantassins (👤), unités d'appui (🛡️), marcheurs de combat (👤), véhicules (🚗).

Central Command (U.N.A.) : Faction qui dirige les armées U.N. et les mène à la victoire. Aussi appelée CentCom.

Combat : Difficulté des tests d'attaque adverses en mêlée.

Combattant : Toute figurine, infanterie comme blindé.

Combattants spéciaux : Combattants qui occupent des rôles particuliers dans une unité, comme les officiers, les medics, les porteurs d'arme spéciale, etc.

Commander : L'officier qui a le plus haut grade d'une compagnie. Lorsque plusieurs officiers ont le plus haut grade, le joueur désigne celui qui est le commander. Son Autorité et ses points de Commandement sont utilisés pour les tests d'Autorité et pour constituer la réserve de PC.

Compagnie : L'ensemble des combattants que vous dirigez. Une compagnie est divisée en plusieurs sections. Une compagnie doit comprendre au moins un officier, mais elle ne peut comprendre qu'un seul officier de grade 5.

Contact : Deux combattants sont au contact lorsqu'il y a 2,5 cm ou moins entre leurs socles.

Couvert : Élément de décor derrière lequel des combattants peuvent s'abriter, mais qui n'est pas suffisamment grand pour les dissimuler complètement. Les couverts peuvent sauver les combattants en interceptant les impacts qui leur étaient destinés. Si au moins la moitié des membres d'une unité sont dissimulés ou à couvert, l'unité bénéficie de tests de sauvegarde, à moins qu'il s'agisse d'un tir indirect. Un couvert est ignoré si le leader de l'unité de tireurs se trouve à 10 cm ou moins du bord de couvert le plus proche de l'unité ciblée.

Cyphers (Therian) : Cette faction theriane assure le bon fonctionnement des machines apocalyptiques qui servent à transformer les systèmes stellaires conquis en paradis therians.

Désignation : Corps d'armée auquel appartient le combattant. Le grade (sgt., alpha, etc.) ne fait pas partie de la désignation.

Déviation : Pour savoir qui est touché par le tir indirect d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant ciblé. Si au moins un test de tir a échoué, le tir dévie. Pour cela, un dé est lancé ; son résultat donne la direction de la déviation (sur le gabarit figurent six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test de tir. Si tous les tests de tir sont réussis, le gabarit reste en place.

Difficulté : La difficulté se soustrait à la valeur d'action avant de consulter une colonne dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.

Effectif maximum : Nombre maximum de combattants que peut accueillir une unité dépourvue d'officier.

Effectif standard : Nombre minimum de combattants lorsqu'une unité est envoyée sur le champ de bataille.

Engagé : Un combattant est engagé lorsqu'il est au contact d'au moins un adversaire. Les blindés ne sont jamais considérés comme engagés.



État d'alerte ! (Attitude de combat) : Cette attitude de combat permet à une unité de tirer pendant l'activation d'une unité ennemie. Cette capacité est annoncée au terme de l'activation de l'unité. Mettez un pion « État alerte » près de l'unité ou, à défaut, déposez un dé au milieu des figurines qui la composent pour symboliser cette attitude de combat.

Faction : Chaque armée d'AT-43 est divisée en trois factions. Ces dernières ont des centres d'intérêt divergents et des logiques militaires qui leur sont propres.

Fantassin : Il existe trois rangs de fantassin qui sont les troupes régulières (★), les troupes d'élite (★★) ou les scaphandres de combat (★★★). Les fantassins ne gênent pas les déplacements des combattants de leur camp.

Flux (Karman) : Faction karmane qui mène son peuple au cœur des guerres post-Trauma.

Frappe d'artillerie (3 PC) : Tir à longue distance à l'aide d'une arme placée si loin du champ de bataille que rien ne peut la menacer. Les frappes d'artillerie peuvent être déclenchées juste avant d'activer n'importe quelle unité, une fois par tour de jeu. Elles peuvent cibler n'importe quel combattant sur lequel un leader dispose d'une ligne de vue. Le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision de l'arme.

Frontline (Red Blok) : Le Collectif Local d'Ava démontre quotidiennement la supériorité des idéaux révolutionnaires, autant par sa réussite économique et sociale que par ses innombrables découvertes scientifiques.

Genou en terre (Attitude de combat) : Cette attitude de combat permet à une unité de ne pas être touchée lorsqu'elle se trouve dans la zone de feu d'un tir. Elle est réservée aux unités d'infanterie. Son usage est annoncé au terme de l'activation de l'unité. Mettez un pion « Genou en terre » près de l'unité ou, à défaut, couchez-en le leader pour symboliser cette attitude de combat.

Grade : La présence de ce symbole indique que le combattant est un officier. Le nombre de chevrons détermine le niveau du grade.

Guerre de tranchée (règle de mission) : La portion de terrain de chaque joueur est déterminée aléatoirement. Ensuite, chaque joueur choisit un élément de décor et le place sur sa portion du champ de bataille, en commençant par le joueur le plus jeune.

Chaque joueur jette un dé pour déterminer sa portion de terrain. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa portion en premier.



Hadès : Monde qui vit naître l'idéal révolutionnaire du Red Blok.

Héros : Figure légendaire. Lorsqu'il s'agit d'un pilote, il dispose de deux profils : à pied et aux commandes de son blindé. Les héros sont soumis à des règles particulières (cf. Les héros).

Impact (tir direct) : Chaque tir réussi donne un impact. Les impacts sont d'abord distribués aux combattants situés dans la zone de feu, par ordre de proximité avec le leader de

l'unité qui tire (un impact maximum par combattant). Le combattant le plus proche du leader encaisse le premier impact, puis celui qui se trouve juste après encaisse le deuxième, etc. Les impacts restants sont attribués à l'unité ciblée.

Impact (tir indirect) : Tous les combattants dont le socle est situé, même partiellement, dans un disque dont le rayon est déterminé de la manière suivante subissent un impact.

- Si le résultat « Précision de l'arme - portée » correspond dans le tableau à « échec automatique », le tir est un échec.

• Si tous les tests de tir sont des échecs, le rayon est égal à l'Aire d'effet de l'arme utilisée ;

• Si au moins un test de tir est réussi, le rayon est égal à l'Aire d'effet multipliée par le nombre de tirs réussis. Si ce résultat dépasse 10 cm, le rayon est égal à 10 cm et les combattants affectés subissent deux impacts au lieu d'un.

Un combattant d'infanterie qui subit un impact causé par un tir indirect est jeté à terre s'il n'est pas éliminé. Sa figurine est couchée.

Infanterie : Cette catégorie regroupe tous les combattants capables de se mouvoir par leurs propres moyens. Elle rassemble les fantassins et les unités d'appui.

Joueur actif : Joueur dont c'est le tour de jouer.

Joueur passif : Joueur dont ce n'est pas le tour de jouer.

Karman (Armée) : Espèce biologique qui souhaite guider les autres sur le chemin de la sagesse.

Leader : Figurine de référence dans une unité pour l'application des règles.

Libra (Karman) : Faction de sages karmane qui veut payer la dette de son espèce envers les Therians.

Ligne de vue (deux dimensions) : Elle est déterminée en reliant par des lignes imaginaires les bords de la base du combattant à ceux de l'élément visé.

- Si une de ces lignes ne rencontre aucun obstacle, la cible est visible.
- Si toutes les lignes rencontrent un obstacle, le combattant ne voit pas la cible.

Ligne de vue (trois dimensions) : On adopte le point de vue du combattant qui agit en se plaçant au niveau de la figurine qui le représente sur la table de jeu pour déterminer si oui ou non il peut voir sa cible. S'il la voit, même partiellement, il dispose d'une ligne de vue ; l'action est résolue comme si la cible était visible.

Marcheur de combat 🛡️ : Blindé qui se déplace sur des « jambes ».

M. Ind (U.N.A.) : Le Military-Industrial Complex équipe les glorieux soldats U.N. en puissantes technologies de combat.

Mission : Cadre d'une partie, ou champ de bataille, qui s'articule autour d'un objectif local ou tactique.

Moral 🧠 : Valeur d'action des tests de Moral.

Mouvement ➡️ : Base sur laquelle est calculée la distance (en cm) que le combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

No man's land (règle de mission) : Si la mission ne précise pas quels éléments de décor utiliser, les joueurs les sélectionnent d'un commun accord. Puis chaque joueur, en commençant par le plus jeune, en choisit un à tour de rôle et le place sur le champ de bataille. Une fois que tous les éléments sont placés, chaque joueur détermine aléatoirement quelle portion de terrain est la sienne.

Nova (Karman) : Faction karmane qui veut peser sur le destin des autres peuples de l'univers.

Objectif : Permet d'accumuler des points de victoire (PV) et des points de renforts (PR).

Objectif capturé : Lorsqu'un camp contrôle un objectif pour la première fois. Un objectif donné peut être capturé une fois par chaque camp.

Objectif primaire : Un tel objectif permet à l'armée qui l'accomplit de gagner des points de victoire (PV).

Objectif secondaire : Un tel objectif permet à l'armée qui l'accomplit de gagner des points de renforts (PR).

Officier : Combattant qui excelle à diriger et à motiver les troupes. Cela est représenté par des caractéristiques de commandement. Lorsqu'une unité comporte un officier, ce dernier sert de leader. S'il est éliminé, un combattant standard le remplace comme leader, mais pas comme officier.

Opération : Un ensemble de missions se déroulant sur un même terrain d'opérations ou articulé autour d'un unique objectif d'ampleur galactique.

Passer la main : Une fois que le joueur actif a terminé son action, il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.

Pénétration/Dommages 💣 : Valeur d'action d'un test de dégâts/Nombre de points de Dommages infligés à la cible si le projectile pénètre sa Protection.

Phase d'activation : Au cours de cette deuxième phase du tour de jeu, les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Les combattants progressent sur le champ de bataille, tirent sur leurs ennemis et les engagent au corps à corps.

Phase de contrôle : Au cours de cette troisième phase du tour de jeu, les joueurs font le bilan des objectifs en cours de réalisation grâce à trois étapes successives :

- 1/ Contrôle des objectifs et des positions tactiques ;
- 2/ Calcul des PV et des PR, acquisition des renforts ;
- 3/ Temps mort. Ce tour s'achève, un nouveau commence.

Phase tactique : Au cours de cette première phase du tour de jeu, les joueurs planifient leurs actions pour le tour qui commence. Elle se divise en trois étapes :

- 1/ Calcul des points de Commandement ;
- 2/ Constitution de la séquence d'activation ;
- 3/ Test d'Autorité.

Point de largage : Position tactique qui permet de faire entrer des unités de réserve. Les unités qui entrent par un point de largage sont soumises aux règles suivantes :

- Tous les combattants de l'unité sont déployés à une portée ou moins du point de largage. Si ce n'est pas possible, l'unité entre en jeu par une zone d'accès, s'il y en a une disponible ;
- Les points de largage peuvent être utilisés à partir du deuxième tour de la mission ;
- Une unité ne peut faire aucune action ni adopter d'attitude de combat au cours du tour où elle est déployée autour du point de largage. Elle doit être activée normalement (et dépenser, si nécessaire, 1 PC).





Point(s) de Commandement (PC) 🗡️ : Talent tactique d'un officier. Plus cette valeur est élevée, plus les unités peuvent bénéficier d'ordres différents.

Point(s) de renforts (PR) : Les PR permettent de faire intervenir des renforts. Lors de la phase de contrôle, le joueur dépense autant de PR que la valeur en P.A. de l'unité de renfort. Celle-ci devient alors une unité de réserve. La carte de l'unité est alors ajoutée à la séquence d'activation. Les PR inutilisés sont conservés d'un tour sur l'autre.

Point(s) de Structure (PS) : Chaque partie d'un marcheur de combat (châssis, propulsion et armes) dispose d'un certain nombre de points de Structure. Une partie est détruite lorsque ses points de Structure sont réduits à 0. Une arme détruite est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Lorsque la propulsion est détruite, le blindé est immobilisé. Lorsque le châssis est détruit, le blindé est perdu.

Point(s) de victoire (PV) : Remplir un objectif rapporte des PV et obtenir un certain nombre de PV permet de remporter la victoire. Les PV sont conservés d'un tour sur l'autre.

Portée : La graduation par portées est établie par zones de 10 cm. Toute figurine dont le bord de socle est exactement entre deux zones est considérée comme étant dans la zone la plus proche de « 0 » ! Ces valeurs sont les difficultés des tests de tirs.

Positions tactiques : Les positions tactiques (zone d'accès, zone de déploiement ou point de largage) permettent de faire entrer des unités de réserve en jeu. Un joueur doit contrôler une position tactique pour l'utiliser.

Précision 🎯 : Valeur d'action utilisée pour déterminer les chances de toucher d'une unité.

Protection 🛡️ : Difficulté d'un test de dégâts adverse.

Porteur d'arme spéciale : Fantassin équipé d'une arme spéciale – lance-flamme, mitrailleuse, etc.

Rang : Cette valeur intervient dans la composition d'armée (cf. Infanterie et Blindé).

Red Blok (Armée) : Armée humaine révolutionnaire.

Région pacifiée (règle de mission) : Ces missions font intervenir un attaquant et un défenseur. Les joueurs commencent par déterminer leur rôle puis leur bord de table. Le défenseur choisit la moitié des éléments de décor et les place à sa guise dans sa portion de terrain. Puis l'attaquant fait de même avec les éléments restants.

Renfort : Cf. Unité de renfort.

Salve : Tous les tirs d'une unité qui sont résolus simultanément.

Scaphandre de combat : Fantassin lourdement armé et protégé.

Section : Groupe d'unités sur laquelle s'appuient les règles de composition de compagnie. Une section ne peut comprendre qu'un seul officier de grade 4.

Séparation des combats : Voici les situations dans lesquelles il est nécessaire de séparer les combats.

- L'un des protagonistes possède des caractéristiques ou une arme de corps à corps différentes (héros, etc.) ;
- Les défenseurs appartiennent à des unités différentes ;
- Les défenseurs comprennent des artilleurs et leurs armes d'appui statiques.

Séquence d'activation : L'ordre dans lequel les unités sont jouées lors du tour. Pour la constituer, chaque joueur prend les cartes correspondant à chacune des unités de sa compagnie présentes sur le champ de bataille ou en réserve. Il les range devant lui, face cachée, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il a l'intention de les jouer. Une fois la séquence d'activation constituée, il n'est plus possible de changer cet ordre (à moins de dépenser des PC).

Spécialiste : Combattant qui excelle dans un domaine particulier – les medics soignent, les mécanos réparent les blindés, etc.

Supra (Red Blok) : Cette faction du Red Blok dirige l'État et surveille les ennemis extérieurs, tout en guidant les consciences grâce à l'appareil de propagande collectiviste.


Tableau de résolution universel : Il permet de déterminer si une action est réussie ou non. La différence « valeur d'action - difficulté » indique la colonne à lire dans le tableau. La valeur dans cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.

Taille  : Taille des combattants et des éléments de décor.

Temps mort : Marque la fin du tour et le passage au tour suivant au terme de la phase de contrôle.

Terrain connu : Certaines missions se déroulent en terrain connu pour l'un des joueurs. Ses soldats ont eu l'opportunité de reconnaître le champ de bataille et le connaissent comme leur poche. Cet avantage donne + 1 aux tests d'Autorité de son armée.

Terrain contrôlé : Un objectif ou une position tactique est contrôlé par le joueur qui a le plus de combattants d'infanterie à 10 cm ou moins de lui (avec un minimum de 1). En cas d'égalité, aucun camp ne contrôle l'objectif (ou la position tactique). Ces conditions s'appliquent uniquement lors de la phase de contrôle. Un objectif (ou une position tactique) reste contrôlé jusqu'à la phase de contrôle suivante, même si les conditions de contrôle ne sont plus remplies.

Test d'Autorité : Chaque joueur effectue un test d'Autorité à la fin de la phase tactique. Pour cela, il jette un dé et ajoute au résultat l'Autorité  de son commandeur. Avant un test d'Autorité, chaque joueur peut miser des PC pour augmenter ses chances de remporter le test.



Test de dégâts : Pénétration - Protection. Chaque résultat final supérieur ou égal au résultat requis inflige des points de Dommages à une cible. Le nombre de points de Dommages infligés correspond à la valeur de Dommages de l'arme employée.

Test de Moral : Indique quand et comment une unité change d'état moral (vaillante, désorganisée ou déroute). La difficulté de ce test est égale à 8.


Une unité est soumise à un test de Moral lors de son activation, dans les situations suivantes :

- Infanterie de rang 1 et 2 : effectif inférieur ou égal à 3 ;
- Infanterie de rang 3 : effectif égal à 1 ;
- Blindés : tous les blindés de l'unité sont immobilisés. Hors activation, une unité de blindés est soumise à un test de Moral dès que l'un de ses membres est détruit ou abandonné.

Le test est résolu avant l'activation de l'unité, avant l'éventuelle dépense de PC nécessaire à celle-ci. S'il est réussi, l'unité reste dans le même état moral. S'il est raté, l'état moral de l'unité se dégrade : si elle était vaillante, elle devient désorganisée. Si elle était désorganisée, elle est en déroute.

Test de sauvegarde : À chaque fois qu'une unité à couvert subit des impacts de tirs directs, on jette un dé par impact. Chaque  ou  annule l'un d'entre eux. Un couvert est ignoré si le leader de l'unité de tireurs se trouve à 10 cm ou moins du bord de couvert le plus proche de l'unité ciblée.

Therian (Armée) : Armée qui a attaqué Ava. Elle est responsable du Trauma.

Tir décalé  (**Attitude de combat**) : Cette attitude de combat permet aux porteurs d'arme spéciale de tirer à un moment différent du reste de leur unité. Elle est réservée aux unités d'infanterie. Son usage est annoncé au début de l'activation de l'unité.

Tir direct : Mode de tir de la plupart des armes. Si l'unité ciblée est engagée, toute la mêlée est visée. On considère que tous les combattants engagés constituent une même « unité ». La portée du tir est néanmoins déterminée en fonction du leader de l'« unité » prise pour cible. Lorsqu'une unité tire sur une unité de blindés, il est possible de désigner un seul des blindés comme cible à la place de l'unité entière.

Tir indirect : Mode de tir réservé aux grenades à main, aux mortiers ou aux grenade launchers. Ce mode de tir peu précis permet de tirer en cloche, c'est-à-dire par-dessus les obstacles. Les munitions des armes à tir indirect explosent en touchant le sol ; ces explosions sont représentées à l'aide du gabarit. Un combattant est désigné comme cible. Au moins un des combattants de l'unité de tireurs doit avoir une ligne de vue sur elle. En cas d'échec du test de tir, le tir dévie : lancez un dé ; son résultat donne la direction de la déviation (sur le gabarit figurent six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test de tir.

Trauma : Attaque qui faillit détruire l'espèce humaine sur Ava et ses colonies.






U.N.A. (Armée) : Armée humaine impérialiste (cf. White Stars).

Union (U.N.A.) : Surnommée Syndicate, cette faction U.N. rassemble les contingents de défenseurs de l'ordre et de la liberté qui proclameront la grandeur de leurs idéaux dans l'univers.

Unité : Groupe d'un ou plusieurs combattants de même désignation. Il est impossible de séparer les combattants d'une même unité en cours de jeu. Une unité ne peut comprendre qu'un seul officier.

Unité à terre : Les figurines à terre ne sont pas prises en compte dans les zones de feu, comme si elles bénéficiaient de l'attitude de combat « Genou en terre ». Lorsqu'une unité à terre est activée, la règle suivante est appliquée :

- Si la moitié ou moins des combattants de l'unité sont à terre, leurs compagnons les aident à se relever. Les figurines couchées sont relevées et l'unité agit normalement ;
- Si plus de la moitié des combattants de l'unité sont à terre, toute l'unité est considérée comme étant à terre. Les figurines sont relevées, mais l'unité ne peut effectuer aucune action ni adopter d'attitude de combat.

Unité d'appui  : Les unités d'appui sont de deux types : statiques ou mobiles.

Unité d'appui mobile : C'est une unité constituée de porteurs d'arme spéciale semblables à ceux qui accompagnent les unités de fantassins.

Unité d'appui statique : C'est une unité d'infanterie dotée d'armes qui ne peuvent pas être utilisées en mouvement. Une unité d'appui statique répond aux mêmes règles que les autres unités d'infanterie à l'exception des points suivants :

- Elle ne peut pas effectuer de déplacement rapide ;
- Si elle compte moins d'artilleurs que d'armes d'appui, les armes en surnombre sont détruites.
- Elle ne peut tirer que si elle ne se déplace pas pendant son activation ;
- Si une unité d'appui statique subit des impacts de tir, ils doivent être répartis entre les armes et les artilleurs en commençant par les figurines les plus proches de l'unité de tireurs.

Unité d'assaut : Toute unité disponible dès le début d'une partie.

Unité de renfort : Toute unité qui ne peut se joindre à la bataille qu'en échange de points de renforts (PR). Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renforts en dépensant des PR. Chaque PR vaut 1 P.A.

Une fois qu'un joueur a dépensé les PR nécessaires à l'entrée en jeu d'une unité de renfort, celle-ci devient une unité de réserve.

Unité de réserve : La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation, mais l'unité est hors du terrain de jeu. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut mettre en réserve toutes les unités qu'il souhaite.





White Stars (Armée) : Armée humaine qui a lancé la contre-attaque de l'Opération Damoclès quarante-trois ans après le Trauma.

Zone d'accès : Position tactique qui permet de faire entrer des unités. Il en existe deux types :

- Les zones d'accès fixes sont propres à chaque camp. Elles restent contrôlées par le même camp pendant toute la partie, quelles que soient les circonstances ;
- Les zones d'accès neutres n'appartiennent à aucun camp. Pour en utiliser une, il faut que ce soit un objectif contrôlé.

Zone de couvert : Zone située au niveau d'un obstacle et qui continue dans le prolongement de la zone de feu. Un combattant dont le socle se trouve même partiellement dans la zone de couvert est à couvert.

Unité désorganisée : Une unité désorganisée a raté un test de Moral. Elle panique et n'obéit plus aux ordres. Elle ne peut faire aucune action ni adopter d'attitude de combat lors de son activation. Les combattants restent sur place et se demandent s'il ne vaudrait pas mieux fuir.

Toutefois, le commandement peut reprendre en main des combattants désorganisés en leur promettant une promotion, des renforts ou la cour martiale. Le joueur peut dépenser 2 PC pour rendre vaillante une unité désorganisée qu'il s'apprête à activer. L'unité est ensuite activée normalement.

Unité en déroute : Une telle unité est éliminée.

Unité engagée : Une unité est engagée si au moins un de ses membres l'est.

Unité libre : L'unité peut agir comme elle le souhaite. Une unité est libre si tous ses membres le sont ; un combattant est libre s'il n'est au contact d'aucun adversaire.

Unité vaillante : État moral par défaut. Les unités sont vaillantes au début de la partie.

Valeur d'action : Caractéristique qui permet de résoudre une action. En y soustrayant la difficulté, on obtient la colonne à lire dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.

Véhicule : Tout blindé qui ne se déplace pas sur des « jambes ».

Warriors (Therian) : Cette faction theriane a pris goût au combat au fil d'innombrables batailles livrées contre les forces liguées de l'univers.

Web Striders (Therian) : Dissimulée au sein de son peuple, cette faction cherche la conscience que ses membres croient discerner dans les machines therianes.

Zone de déploiement : Position tactique sur laquelle peuvent être placées les unités au premier tour. Une unité placée sur une zone de déploiement peut agir normalement. Son placement est soumis à quelques règles :

- L'unité doit avoir assez de place pour être déployée sur la surface de la zone. Si ce n'est pas possible, l'unité entre en jeu dans une autre zone ou par une zone d'accès ;
- Les zones de déploiement ne sont valables qu'au premier tour de la mission. Lors des tours suivants, les unités entrent par les points de largage ou par les zones d'accès ;
- Le nombre d'unités pouvant être déployées dans une zone est parfois limité.

Zone de feu : Zone délimitée par deux segments imaginaires qui relient les extrémités d'une unité qui tire à celles d'une cible. La zone de feu tient compte des combattants séparés de leur unité par des obstacles ou qui ne participent pas au tir. Tout combattant dont le socle est situé, même partiellement, sur cette surface est pris dans la zone de feu. Les combattants appartenant à l'unité des tireurs ne sont pas comptés. Une unité ne se tire pas dessus !



Création de compagnie



compagnie			
Armée			p.A.
Faction			p.A./Assaut
			p.A./Renfort

Section #

Désignation	Choix 1	Choix 2	Choix 3	Choix 4	Choix 5
	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.
Troupes (effectif)					
Arme spéciale	—	—	—	—	—
Combattant supplémentaire					
Officier					
Spécialiste					
Spécialiste					
Équipement					
Équipement					
Valeur de l'unité					
Valeur de l'unité : assaut					
Valeur de l'unité : renfort					

Coût section

Section #

Désignation	Choix 1	Choix 2	Choix 3	Choix 4	Choix 5
	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.	P.A.
Troupes (effectif)					
Arme spéciale	—	—	—	—	—
Combattant supplémentaire					
Officier					
Spécialiste					
Spécialiste					
Équipement					
Équipement					
Valeur de l'unité					
Valeur de l'unité : assaut					
Valeur de l'unité : renfort					

Coût section

Note: entourez votre commander!

Section #Section #[illegible]

WHITE STARS OF THE U.N.A.



« *Better is better!** »

Les White Stars, forces armées des U.N.A., comptent essentiellement des unités de fantassins surentraînées, dotées du meilleur matériel de guerre sur Ava. Les White Stars n'utilisent guère les marcheurs de combat les plus lourds : ils leur préfèrent des engins à la fois légers et rapides, qui compensent leur fragilité par des armes de haute technologie.

Schéma de section :

- Unité de fantassins (1/2) !
- Unité de fantassins (2/3)
- Unité de fantassins (2) ou unité d'appui (1/2)
- Unité de fantassins (3) ou unité de marcheurs de combat (1) ou unité de véhicules (1)
- Unité de marcheurs (1/2/3) ou unité de véhicules (1/2/3)

! : Unité prioritaire. Cette unité doit toujours être choisie en premier.

Rappel : Les chiffres entre parenthèses indiquent les rangs d'unité qu'il est possible de choisir.

LES OFFICIERS

Les officiers White Stars ont les mêmes caractéristiques de combat que les autres membres de leur unité.

Ils sont en revanche dotés de caractéristiques de commandement particulières, qui dépendent de leur grade. Il existe six grades, un pour les combattants standard (0) et cinq pour les officiers :

Grade 0 : Private (Pvt.)

➤ Grade 1 : Sergeant (Sgt.)

➤➤ Grade 2 : Master sergeant (Msgt.)

➤➤➤ Grade 3 : Lieutenant (Lt.)

➤➤➤➤ Grade 4 : Captain (Cpt.)

➤➤➤➤➤ Grade 5 : Colonel (Col.)

* *Meilleurs un jour, meilleurs toujours !*

LES OFFICIERS WHITE STARS

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Sergeant	1	3	0
Master sergeant	1	4	1
Lieutenant	2	5	2
Captain	4	7	2
Colonel	5	9	3

Voici les premières troupes des U.N.A. Retrouvez les autres unités de cette armée dans l'*Army Book : U.N.A.*

L'INFANTERIE

• Les **star troopers** forment les troupes régulières White Stars. Ils sont rassemblés en grandes unités, efficaces autant par la qualité que par le nombre de leurs soldats.

Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard : Assault rifle et combat knife.

Armes spéciales : Grenade launcher, Volcano MG ou missile launcher.

Spécialistes : Artificier, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 25 P.A.

Captain (Cpt.) : + 40 P.A.

Colonel (Col.) : + 60 P.A.



• Les **steel troopers** sont des soldats d'élite, incarnations de l'efficacité militaire dotées des meilleures armes.

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Laser rifle et combat knife.

Armes spéciales : Laser gun, Volcano MG ou missile launcher.

Spécialistes : Mécano, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.

Master Sergeant (Msgt.) : + 15 P.A.

Lieutenant (Lt.) : + 25 P.A.

Captain (Cpt.) : + 40 P.A.

Colonel (Col.) : + 60 P.A.



• Plus rapides, plus fortes, plus brutales : les **steel TacArms** (*tactical armor*) sont la quintessence de l'infanterie.

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Laser gun x 2 et gyroscopes.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Sergeant (Sgt.) : + 10 P.A.



LES BLINDÉS

• Les **Fire Toad** forment l'épine dorsale des pelotons blindés de l'armée White Stars. Rapides, exceptionnellement manœuvrables, ils avancent en même temps que l'infanterie et lui offrent couvert et appui-feu.

Rang : 1.

Effectif : 1 à 3.


Équipement standard : Light laser canon x 2.

Officier : Grade 1.

Sergeant (Sgt.) : + 15 P.A.


ÉQUIPEMENT

Les troupes présentées ci-dessus ont accès à l'arsenal suivant.

Casque trois optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Gyroscopes : Ces mécanismes confèrent aux TacArms la capacité « Stabilité ». Le combattant n'est pas jeté à terre lorsqu'il est pris dans l'Aire d'effet d'une arme à tir indirect.

Missile launcher : Cette arme bénéficie de la capacité « Tir verrouillé » :

- Elle ne peut tirer que sur les blindés ou les décors dotés de points de Structure ;
- Elle ne permet pas de faire de tir en État d'alerte ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Les tests de tir sont résolus différemment : le résultat minimum à obtenir pour toucher est toujours le même, quelle que soit la portée. Ce résultat est indiqué à la place de la valeur de Précision  de l'arme.

Coût d'une unité de star troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	250 P.A.	+ 20 P.A.
Grenades	210 P.A.	300 P.A.	+ 25 P.A.
Casque 3 optiques	215 P.A.	310 P.A.	+ 25 P.A.
Grenades + Casque 3 optiques	250 P.A.	360 P.A.	+ 30 P.A.
Missile launcher*	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	
(1) 8 star troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier (2) 12 star troopers dont : 2 armes spéciales + 2 spécialistes + 0 à 1 officier *Coût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité.			

Coût d'une unité de steel troopers

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 P.A.	275 P.A.	+ 30 P.A.
Grenades	200 P.A.	310 P.A.	+ 35 P.A.
Casque 3 optiques	205 P.A.	320 P.A.	+ 35 P.A.
Grenades + Casque 3 optiques	230 P.A.	355 P.A.	+ 40 P.A.
Missile launcher*	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	
(1) 6 steel troopers dont : 1 arme spéciale + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier (2) 9 steel troopers dont : 2 armes spéciales + 0 à 2 spécialistes + 0 à 1 officier *Coût pour équiper tous les porteurs d'arme spéciale de l'unité.			

Coût d'une unité de steel TacArms

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD
Standard	300 P.A.
Pointeur laser	315 P.A.
(1) 3 steel TacArms dont : 0 à 1 officier	

Coût d'une unité de Fire Toad

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 P.A.	600 P.A.	+ 200 P.A.
(1) 1 Fire Toad dont : 0 à 1 officier (2) 3 Fire Toad dont : 0 à 1 officier			

Pointeur laser : Ce système de visée confère aux TacArms la capacité « Guidage ». Lors de son activation, un combattant doté de cette capacité peut marquer un ennemi dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du tour, les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur l'ennemi marqué.



SPÉCIALISTES

Les troupes présentées ci-dessus peuvent être accompagnées des spécialistes suivants.

Artificier : L'artificier dispose de la capacité « Sabotage ». Lors de l'activation de son unité, il peut saboter un élément de décor situé à 2,5 cm ou moins de lui. L'élément désigné est retiré du champ de bataille.

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'une partie détruite.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où celui-ci est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic ne peut pas se sauver lui-même.

PROJET THERIAN



Les Therians utilisent des robots humanoïdes pour affronter leurs ennemis. Ces combattants ne craignent pas la mort et ne se fatiguent jamais. La pitié est absente de leur vie régentée par les instructions venues de l'EMI grid et par les overseers.

Les Therians dirigent leurs armées de loin, mais certains d'entre eux, par caprice, participent parfois au combat en tant qu'overseers. Les Therians commandent des armées de machines issues du meilleur de leur technologie.

Schéma de section :

- Unité de fantassins (2) !
- Unité de fantassins (2)
- Unité de fantassins (2/3) ou unité d'appui (2)
- Unité de fantassins (3) ou unité de marcheurs de combat (1) ou unité de véhicules (1)
- Unité de marcheurs de combat (2/3) ou unité de véhicules (2/3)

! : Unité prioritaire. Cette unité doit toujours être choisie en premier.

Rappel : Les chiffres entre parenthèses indiquent les rangs d'unité qu'il est possible de choisir.

LES OVERSEERS

Les overseers therians sont les maîtres des machines, sans être des machines eux-mêmes. Ils sont les officiers des Therians. Leur accès étendu à l'EMI grid leur permet d'utiliser des routines de commandement et d'améliorer l'organisation de leur unité. Ils sont classés en cinq grades.

Grade 0 : Khaos

➤ Grade 1 : Alpha

➤➤ Grade 2 : Delta

➤➤➤ Grade 3 : Omicron

➤➤➤➤ Grade 4 : Sigma

➤➤➤➤➤ Grade 5 : Omega

LES OVERSEERS

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Alpha	2	2	0
Delta	2	3	1
Omicron	3	4	2
Sigma	5	6	2
Omega	6	8	2

Voici les premières troupes des Therians. Retrouvez les autres unités de cette armée dans l'*Army Book : Therian*.

L'INFANTERIE

- Le **storm golem** cumule une capacité de tir dévastatrice et un excellent rendement au contact. Bien que le nanoblaster soit une arme de courte portée, la précision exceptionnelle du storm golem et la capacité des nanomunitions semi-intelligentes à suivre les mouvements de leur cible permettent de s'en servir à moyenne distance avec une efficacité remarquable. Le sonic gun, basé sur le système éprouvé du double effet vibratoire, disloque ses cibles avec facilité.

Rang : 2.

Effectif : 6 à 9.

Équipement standard : Nanoblaster et reaper blades.

Armes spéciales : Flamer ou sonic gun.

Officier : Grade 1 à 5.

Overseer alpha : + 10 P.A.

Overseer delta : + 15 P.A.

Overseer omicron : + 25 P.A.

Overseer sigma : + 50 P.A.

Overseer omega : + 65 P.A.



- Les **assault medusas** privilégient l'endurance et un design agressif. Moins rapides que les golems, les assault medusas sont d'anciens systèmes d'attaque conçus dans l'habitat de Thera.

Rang : 2.

Effectif : 4 à 7.

Équipement standard : Electrolash et nucleus rifle.

Armes spéciales : Nucleus gun ou sonic gun.

Officier : Aucun.



- Les **bane goliaths** optimisent la capacité de tir antichar à longue portée aux dépens de leurs capacités anti-infanterie. Dotés d'un armement lourd et destiné à la destruction des blindés, ils concentrent une puissance de feu démesurée, capable de venir à bout des golgoths les plus solides.

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Nucleus gun x 2.

Officiers : Aucun.

LES BLINDÉS

- Le **Wraith golgoth** combine solidité et forte redondance des systèmes afin de garantir une longévité maximale. Conçu comme une unité de commandement très mobile, l'assault golgoth est pensé avant tout comme le véhicule de prédilection des overseers sur le champ de bataille.

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Medium nucleus cannon et medium sonic cannon.

Officier : Grade 1.

Overseer alpha : + 15





LES ROUTINES D'OVERSEER

Les overseers emploient des routines, des programmes de combat sophistiqués qui leur permettent d'accroître les capacités des unités placées sous leurs ordres. Ces routines, héritage séculaire des overseers, emploient la technologie des nanomachines et les connaissances scientifiques supérieures des Therians. De nombreux overseers développent leurs propres routines pour répondre à leurs besoins ou pour inventer de nouvelles techniques de combat. Ils espèrent ainsi devenir célèbres et marquer de leur empreinte l'art de la guerre des Therians.

Routines d'infanterie

ÉQUIPEMENT

Les troupes présentées ci-dessus ont accès à l'arsenal suivant.

Flamer : Cette arme dispose de la capacité « Projection » :

- Lorsqu'une unité contient plusieurs de ces armes, chacune peut tirer sur une cible différente ;
- Les couverts sont ignorés ;
- Aucun test de tir n'est nécessaire ;
- La Précision de l'arme indique sa portée maximale. Le gabarit est centré sur un combattant. Toutes les figurines situées, même partiellement, dans l'aire d'effet subissent un test de dégâts.

Medium nucleus cannon : Un combattant équipé de cette arme bénéficie de la capacité « Sniper » :

- Au cours d'une activation, cette capacité ne fonctionne que si le combattant ne se déplace ni avant ni après le tir ;
- Les couverts et les combattants dans la zone de feu sont ignorés ;
- Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, le joueur choisit la localisation de chaque impact.

Relais : Un unique exemplaire de cet équipement peut être attribué au leader d'une unité. Activer une unité avec un relais ne coûte aucun PC. Cet équipement est perdu lorsque le leader est éliminé.

Ces routines sont utilisées par les overseers des unités d'infanterie. Si une routine affecte un déplacement ou un test, son utilisation est déclarée au moment de ce déplacement ou de ce test. Sinon, elle est déclarée au cours de l'activation de l'overseer. Les routines qui ne sont pas instantanées fonctionnent jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

Les routines n'affectent que l'unité de l'overseer, sauf si ce dernier est le commandeur : dans ce cas, elles peuvent affecter n'importe quelle unité d'infanterie de sa compagnie.

Un overseer peut utiliser chaque routine une fois par activation.

Transfert (1 PC) : Un fantassin de l'unité est remplacé par n'importe quel autre déjà éliminé. Il doit cependant respecter les règles de composition d'unité.

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 30 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de Pénétration ratés.

Reconstruction (3 PC) : Un fantassin de l'unité revient en jeu.

Routines des blindés

Ces routines sont utilisées par les overseers des unités de blindés. Si une routine affecte un déplacement ou un test, son utilisation est déclarée au moment de ce déplacement ou de ce test. Sinon, elle est déclarée au cours de l'activation de l'overseer. Les routines qui ne sont pas instantanées fonctionnent jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

Elles n'affectent que l'unité de l'overseer, sauf s'il est le commandeur de la compagnie : dans ce cas, elles peuvent affecter n'importe quelle unité de blindés de sa compagnie.

Un overseer peut utiliser chaque routine une fois par activation.

Coût d'une unité de storm golems

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	250 P.A.*	400 P.A.*	+ 40 P.A.
Nanostorms	275 P.A.*	430 P.A.*	+ 45 P.A.
Relais	255 P.A.*	405 P.A.*	+ 40 P.A.
Relais + nanostorms	280 P.A.*	435 P.A.*	+ 45 P.A.
Flamer	+ 25 P.A.	+ 25 P.A.	

(1) 6 storm golems dont : 1 arme spéciale + 0 à 1 officier
 (2) 9 storm golems dont : 3 armes spéciales + 0 à 1 officier
 * Si la ou les armes spéciales sont des sonic guns

Coût d'une unité d'assault medusas

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 P.A.	425 P.A.	+ 55 P.A.
Relais	230 P.A.	430 P.A.	+ 55 P.A.

(1) 4 assault medusas dont : 1 arme spéciale
 (2) 7 assault medusas dont : 3 armes spéciales

Coût d'une unité de bane goliaths

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	375 P.A.
Relais	380 P.A.

(1) 3 bane goliaths

Coût d'une unité de Wraith golgoth

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)
Standard	350 P.A.
Relais	355 P.A.

(1) 1 Wraith golgoth dont : 0 à 1 officiers

Réparation (1 PC) : Un blindé de l'unité regagne 1 PS. Le blindé et la localisation sont choisis par le joueur.

Accélération (2 PC) : Si l'unité effectue un déplacement rapide, elle peut se déplacer de 50 cm.

Nanonoyaux suractivés (2 PC) : L'unité peut relancer une fois tous ses tests de dégâts ratés.

Création (4 PC) : Un marcheur de combat de rang 1 apparaît sur le champ de bataille au contact de l'overseer. Il constitue une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. Le joueur doit posséder la figurine du marcheur.

Fusion (4 PC) : L'overseer choisit deux marcheurs de combat de son unité de rang identique. Ils sont immédiatement détruits et remplacés par un marcheur de combat intact de rang directement supérieur. Ce dernier est déployé à l'emplacement d'un des deux marcheurs éliminés et forme une nouvelle unité. Sa carte sera placée dans la séquence d'activation du prochain tour. Le joueur doit posséder la figurine pour effectuer le remplacement.



FORMER SES RANGS ET CONNAITRE SES ENNEMIS

LOI DE LA GUERRE, ART. 1

ARMY BOOK
KARMAN
2nd semestre 2007

ARMY BOOK
RED BLOK
Juin 2007

ARMY BOOK
U.N.A
Mars 2007

ARMY BOOK
THERIAN
Mars 2007

Chaque **Army Book AT-43** contient les informations indispensables pour jouer l'armée à laquelle il est consacré :

- L'historique et l'organisation de l'armée ;
- Toutes les caractéristiques des blindés, de l'infanterie et des héros ;
- Les règles spéciales de l'équipement.

