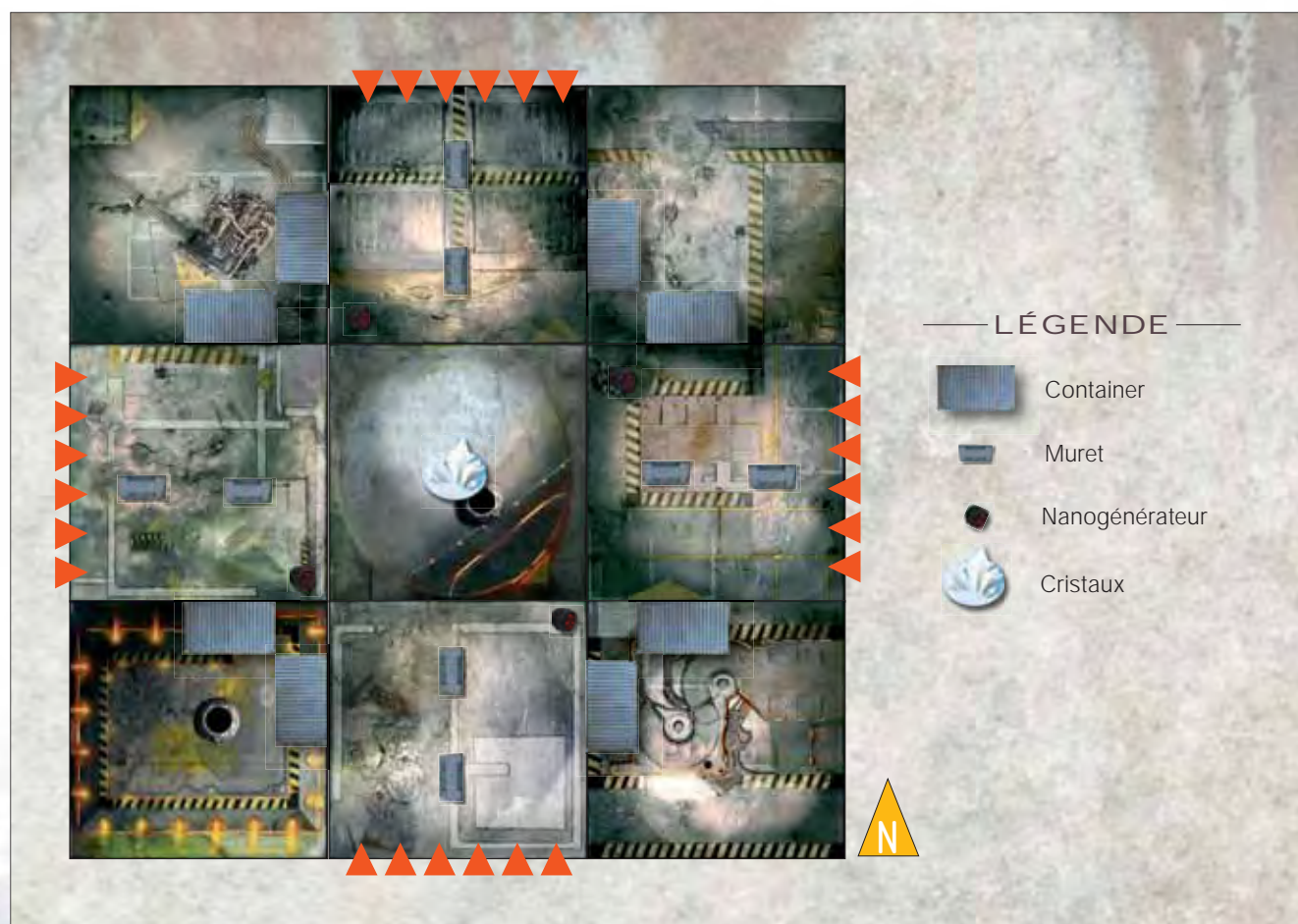


OPERATION FROSTBITE

A I D E S D E J E U

PLACE DE LA CONCORDE,
P. 78

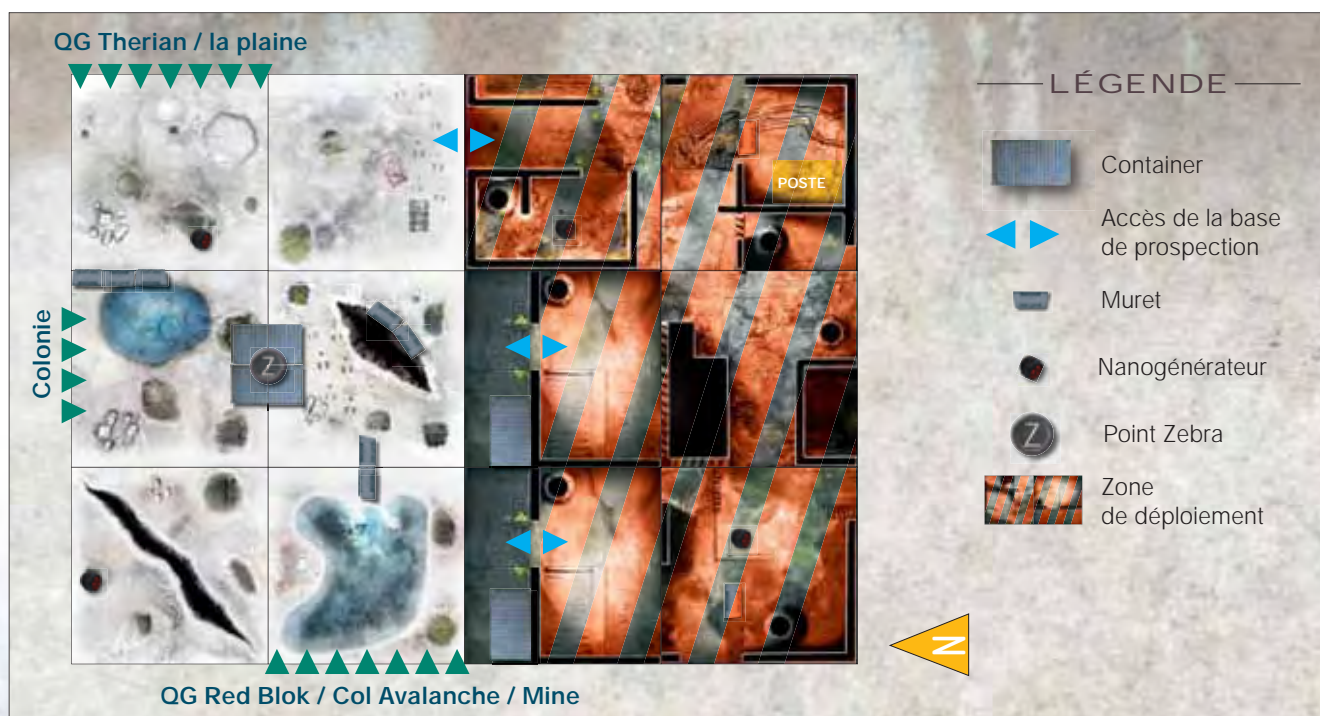


RED FIELDS

ASTROPORT K-101, P. 80



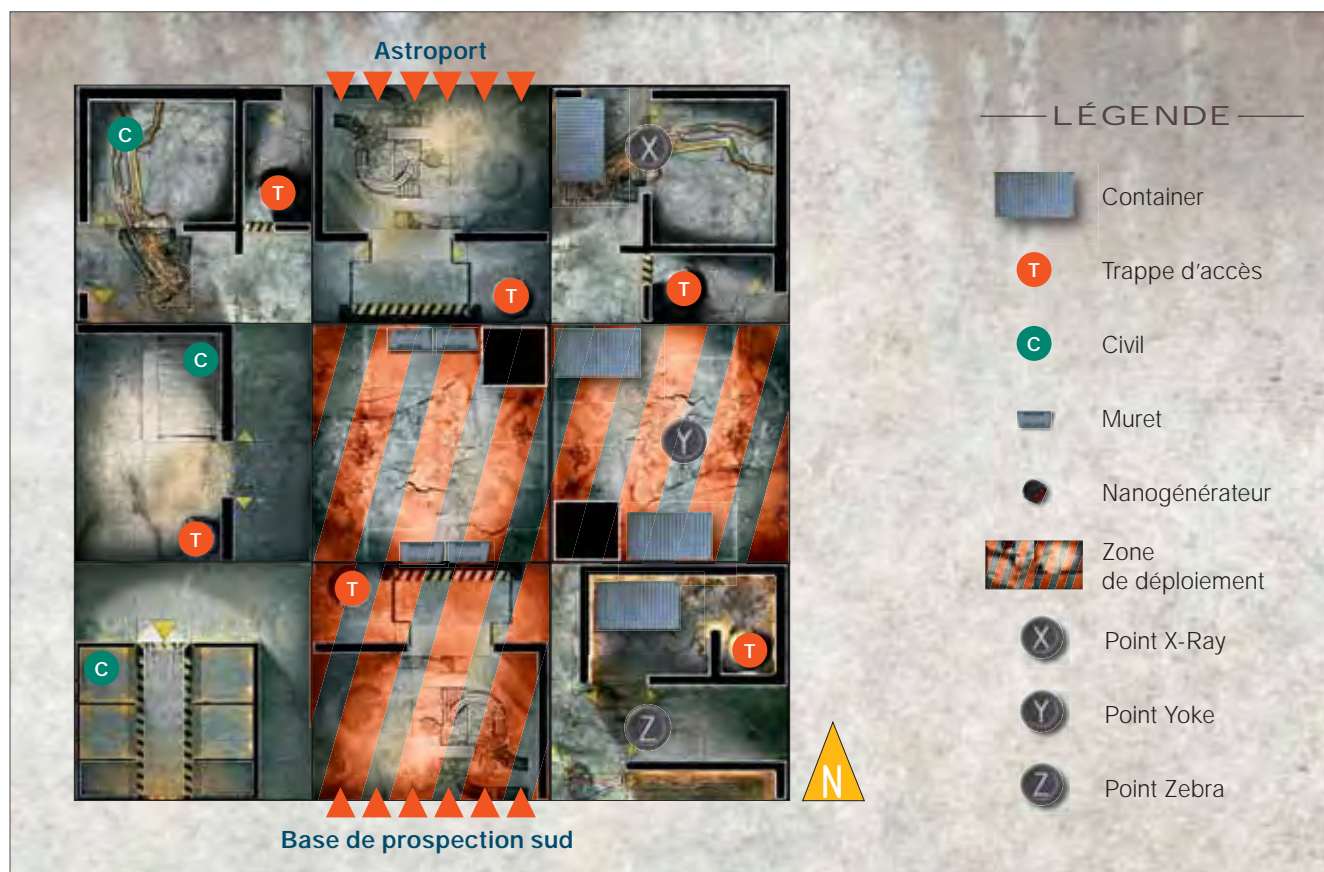
BASE DE PROSPECTION SUD, P. 82



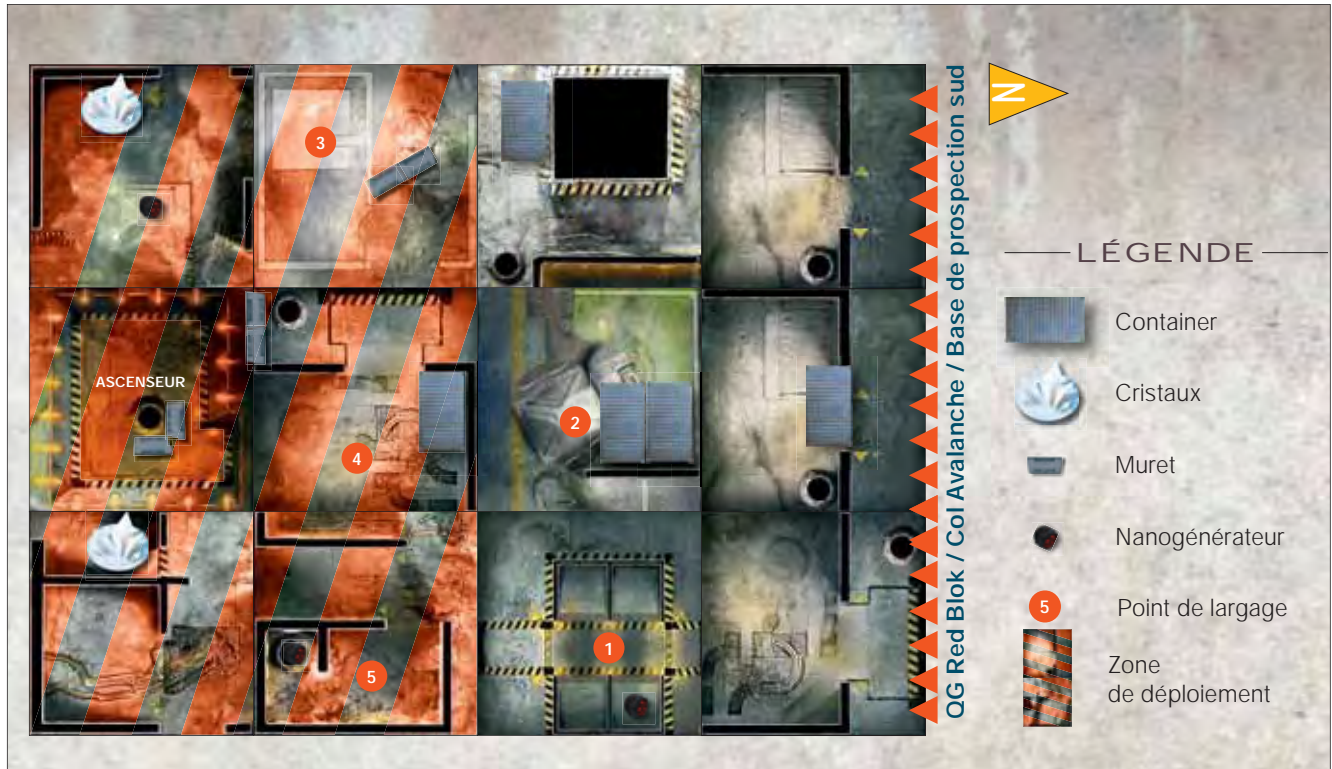
COL AVALANCHE, P. 84



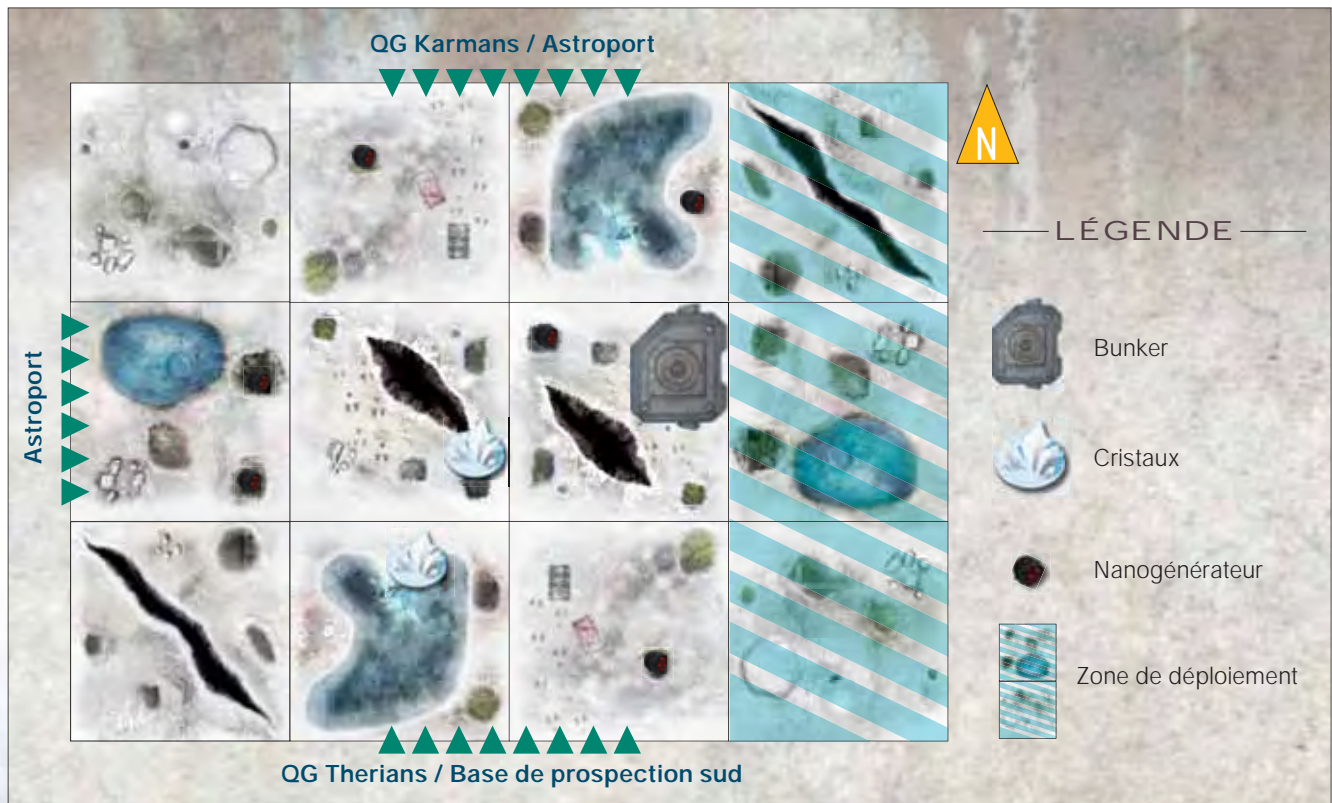
COLONIE ELYSÉE, P. 86



LA MINE, P. 88



LA PLAINE, P. 91



BLACK FORTRESSES

BANQUISE INDY, P. 94



BANQUISE OSCAR, P. 96



BASE ABANDONNÉE, P. 98



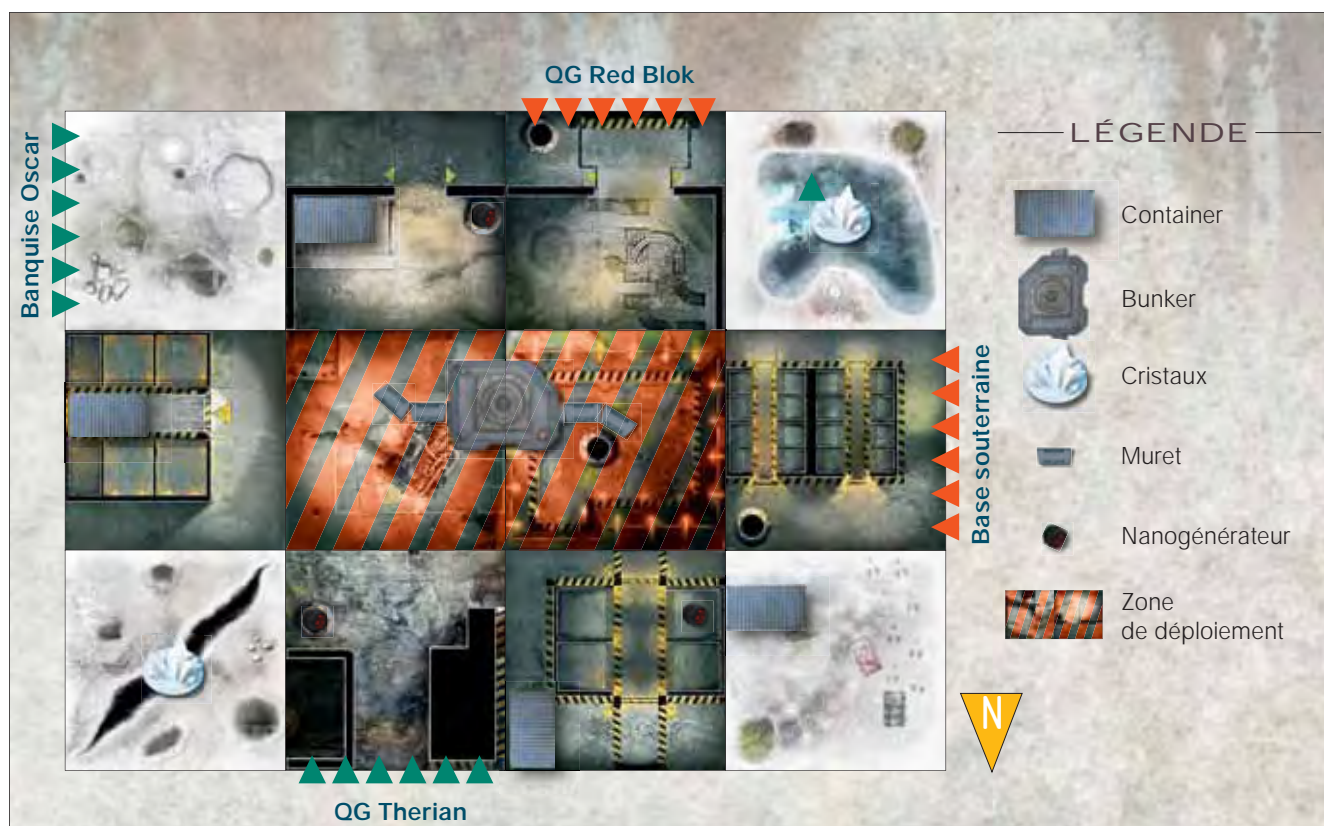
BASE SOUTERRAINE, P. 100



FORTERESSE MAUDITE, P. 102



FORTERESSE RESTAURÉE, P. 104



EMERALD MOUNTS

MONT SÉRÉNITÉ, P. 108



GROTTES DU DOUTE, P. 110



MONT ELYSÉE, P. 112



CITÉ SÉRÉNITÉ, P. 114



POSTE D'OBSERVATION, P. 116



ASTROPORT DU TARMAC, P. 118



DÉROULEMENT D'UN TOUR

PLANIFICATION

Au cours de la planification, les joueurs effectuent les actions suivantes :

1 – Le joueur qui a le plus de PV (en cas d'égalité, on commence par le plus âgé) déplace une compagnie. Il dépense tout ou partie de ses PL pour cette compagnie ou pour des utilisations générales (espionnage, don) qui n'affectent pas une autre de ses compagnies ;

2 – Le joueur suivant par ordre de PV ou d'âge fait de même ;

3 – Une fois que chaque joueur a terminé la planification de sa première compagnie, le premier joueur fait de même pour sa deuxième compagnie ;

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les compagnies aient effectué leur planification.

Exception : *Le joueur qui contrôle le Poste d'observation ne déplace aucune de ses compagnies sur le front des Emerald Mounts. Il le fera une fois que toutes les autres compagnies de tous les joueurs, lui y compris, auront effectué leur planification.*

MISSIONS

1 – La mission « Place de la concorde » est jouée lorsque deux compagnies empruntent la même voie d'accès ou la même zone d'accès.

2 – Les compagnies qui ont remporté la mission « Place de la Concorde » atteignent le secteur qu'elles visaient.

3 – Une mission est jouée pour chaque secteur où se trouvent des compagnies d'armées différentes.

3.1 – Avant de le déploiement, le climat est déterminé en tirant sur la table des caprices du climat (cf. p. 126)

3.1 – Une compagnie qui s'est déplacée est attaquante. Sinon, elle tient le rôle de défenseur.

3.3 – Une compagnie entre sur le champ de bataille soit :

- Par les zones d'accès qui correspondent à la voie d'accès qu'elle a empruntée ;

- Dans une zone de déploiement si elle ne s'est pas déplacée ;

- Par une zone d'accès ou une zone de déploiement qu'aucun autre adversaire n'emploie si elle a été larguée ;

3.4 – À la fin de n'importe quelle phase de contrôle, un joueur peut déclarer « Retraite ! ». Les unités déployées sur le

champ de bataille sont détruites. L'adversaire gagne le maximum de PV de la mission.

DÉBRIEFING

1 - Décompte des PV : Les joueurs notent le nombre de PV accumulés à la fin de la mission.

2 - Décompte des PL : Les PR non dépensés sont rajoutés à la réserve de PL.

3 - Effectif et pertes :

- Une unité dont l'effectif ou la situation lui impose un test de Moral est détruite, même si elle n'effectue pas de test de Moral (par exemple parce qu'elle dispose de nerfs d'acier) ;

- Une unité dont l'effectif est inférieur ou égal à l'effectif standard, mais sans imposer de test de Moral, revient à l'effectif standard. Si l'unité contient trop d'armes spéciales, les porteurs d'arme spéciale excédentaires sont transformés en combattants standards ;

- Une unité dont l'effectif est supérieur à l'effectif standard revient à son effectif de départ.

- Les blindés qui n'ont pas été éliminés sont réparés.

- Les héros et leurs blindés survivent toujours. Si l'unité du héros ne survit pas, celui-ci en constitue une à lui tout seul ou, lorsque c'est possible, rejoint une autre unité de la compagnie.

Contrôle des secteurs : La compagnie qui a remporté la victoire ou qui n'a rencontré aucune compagnie adverse prend le contrôle du secteur. Elle contrôle chaque point d'accès et la zone de déploiement. Notez sur la feuille de compagnie dans quel secteur elle se trouve.

Repli stratégique : La ou les compagnies qui n'ont pas remporté la partie (y compris en cas de match nul) se replient vers leur QG. Notez sur la feuille de compagnie dans quel secteur elle se trouve.

Avantages stratégiques : Lorsque toutes les missions de la semaine ont été jouées et débriefées, les armées qui contrôlent des secteurs gagnent les avantages stratégiques associés à ceux-ci.



DÉPENSE DE POINTS DE LOGISTIQUE (P.L.)

• **Réaffectation (Variable)** : Le joueur ajoute ou retire des combattants à une unité, en change les porteurs d'arme spéciale, les officiers et les spécialistes.

Le coût en P.L. correspond à celui en P.A. pour les combattants ajoutés ou retirés et les changements d'armes spéciales ou d'officier.

Les règles de composition d'unité et de section exposées dans les *Army Books* doivent être respectées.

Les coûts de l'unité et de la compagnie sont recalculés.

• **Déployer un bunker (250 P.L.)** : Le joueur attribue un bunker à une compagnie. La compagnie doit :

- Ne pas se déplacer ;
- Être dans un secteur relié par une ligne de ravitaillement au QG.

Le bunker est déployé à 30 cm d'une zone d'accès de la compagnie ou dans la zone de déploiement de celle-ci. Il est détruit à la fin de la semaine.

• **Déployer un container (100 P.L.)** : comme ci-dessus, mais avec un container. Cet élément de décor peut toujours être détruit.

• **Déployer un muret (50 P.L.)** : comme ci-dessus, mais avec un muret. La compagnie à laquelle il est attribué peut se déplacer. Cet élément de décor peut toujours être détruit.

• **Don (Spécial)** : le joueur donne des P.L. à un autre joueur.

• **Effectuer un largage (500 P.L.)*** : Une compagnie quitte son secteur et est larguée sur un autre du même front. La compagnie est déployée par une zone d'accès (libre ou non) ou une zone de déploiement libre. Seule une armée U.N.A. peut utiliser le largage.









• **Envoyer des renforts (Spécial)** : Le joueur paye en P.L. le coût en P.A. d'une unité et l'ajoute à la compagnie. Il doit respecter le schéma de section, y compris en le complétant si nécessaire. Les coûts de l'unité et de la compagnie sont recalculés.

• **Espion (250 P.L.)*** : La compagnie désignée bénéficie de 3 PC supplémentaires à chaque tour de jeu des missions de la semaine ;

• **Saboteur (250 P.L.)*** : La compagnie désignée ne peut pas se déplacer cette semaine ;

• **Ordonner une frappe d'artillerie (100 P.L.)** : Le joueur désigne l'une de ses compagnies, qui pourra effectuer une frappe d'artillerie lors de la mission qu'elle livre cette semaine. Il est possible d'ordonner plusieurs frappes d'artillerie sur un secteur, mais une seule d'entre elles pourra être effectuée à chaque tour. Au cours d'une mission, utiliser une frappe d'artillerie nécessite la dépense de 3 PC (cf. AT-43, p. 61).

Frappes d'artillerie

Armée				
	5+	5/0	2	9/1
	5+	5/0	2	9/1
	6+	5/0	4	8/1
	6+	5/0	4	8/1

• **Transfert (250 P.L.)*** : Le joueur transfère une compagnie d'un front à un autre. Il doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement du QG jusqu'à la compagnie. La compagnie est transportée au QG du nouveau front et ne peut pas se déplacer cette semaine. Une armée U.N.A. peut effectuer un transfert pour seulement 100 P.L.

• **Équipement « grand froid » (100 PL)** : Le joueur immunise pour la semaine sa compagnie aux effets négatifs du climat (cf. Annexes), à l'exception du blizzard. Personne ne peut combattre par ce temps !

• **Système de saut (250 PL)** : Le joueur équipe pour la semaine sa compagnie de systèmes de saut simplifiés. Les combattants acquièrent la capacité « Rocket jump » : ils passent par-dessus les figurines et les éléments de décor lors de leurs déplacements.

• **Livree arctique (gratuit)** : Le joueur dispose d'unités constituées de figurines peintes dans le code couleur « Operation : Frostbite » (voir ci-contre). Lorsque ces unités adoptent l'attitude « À couvert » sur une dalle de jeu enneigée, elles bénéficient d'un couvert de « 5+ » même si aucun obstacle ne leur permet d'être à couvert.

ÉVOLUTION DE LA CAMPAGNE

RED FIELDS

L'astroport K-101

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle l'astroport K-101 peut effectuer un largage gratuit supplémentaire par semaine sur le front des Red Fields.

Base de prospection Sud

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle la base de prospection Sud gagne 250 PL à la fin de chaque semaine.

Le col Avalanche

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur peut déployer gratuitement un bunker ou cinq murets lors de chaque mission qu'il joue ici. Ces éléments de décor sont détruits à la fin de la mission.

Colonie Élysée

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Les compagnies qui contrôlent ce secteur peut recruter gratuitement trois ingénieurs civils.

La mine

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle la mine gagne 30 PV à chaque semaine, lors du débriefing.

La plaine

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Les compagnies du joueur qui contrôle la plaine peuvent traverser ce secteur sans s'y arrêter.

BLACK FORTERESSES

Banquise Indy

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Une fois par semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut choisir un résultat sur la table des Caprices du climat (cf. p. 126) et l'appliquer à une mission à laquelle il participe, sur n'importe quel front. L'effet choisi remplace celui qui devrait être tiré au hasard pour la mission. Les effets climatiques automatiques ne sont pas affectés.

Banquise Oscar

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur voit la précision de ses tirs d'artillerie s'améliorer sur la pyramide restaurée et la base abandonnée. S'il joue Red Blok ou Karmans, la précision des tirs d'artillerie est 5+. S'il joue U.N.A. ou Therians, elle est 4+.

Base abandonnée

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur dispose de 250 PL par semaine pour acheter à ses compagnies des équipements optionnels. Il faut pouvoir tracer une ligne de ravitaillement de la base abandonnée jusqu'à la compagnie désignée. Les PL qui ne sont pas dépensés sont perdus.

Base souterraine

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle ce secteur dispose de 250 PL supplémentaires à chaque semaine, à dépenser sur le front des forteresses noires. Les points qui ne sont pas dépensés à la fin de la semaine sont perdus.

La pyramide maudite

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Une fois par semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut menacer ses adversaires d'employer le nanovirus. Il désigne un secteur vide d'occupant sur n'importe quel front : aucune compagnie ne s'y déplacer.



La pyramide restaurée

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Chaque semaine, le joueur qui contrôle ce secteur peut désigner un secteur de n'importe quel front pendant la planification. Si une mission est jouée dans ce secteur, il peut y effectuer deux frappes d'artillerie, même s'il ne participe pas à la mission. Ces frappes d'artillerie sont déclenchées juste avant qu'une unité ne soit activée. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

EMERALD MOUNTS

Cité Sérénité

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Les unités du joueur qui contrôle Cité Sérénité survivent aux missions effectuées sur le front des Monts Émeraude si au moins un de leurs membres a survécu. Cet avantage s'applique également au terme de la mission qui a permis au joueur de prendre le contrôle de la cité Sérénité.

Les grottes du doute

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Les compagnies du joueur qui contrôle cette zone ne sont plus affectées par la capacité « camouflages » lorsqu'elles se battent dans les grottes du Doute.

Mont Élysée

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle mont Élysée peut effectuer un transfert gratuit à chaque semaine. Le cas échéant, ce transfert s'ajoute à celui auquel il a déjà droit.

Mont sérénité

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Les compagnies du joueur qui contrôle ce secteur bénéficient, sur ce front, de la capacité « Nerfs d'acier ». Les combattants dotés de Nerfs d'acier n'ont jamais à effectuer de tests de Moral.

Poste d'observation

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Sur ce front, le joueur qui contrôle le poste d'observation effectue ses déplacements en dernier lors de la planification de la semaine.

L'astroport du Tarmac

Contrôlé par l'armée de _____

Avantage stratégique : Le joueur qui contrôle le tarmac peut effectuer un largage gratuit par semaine sur ce front, même s'il ne joue pas une armée U.N.A. Le cas échéant, ce largage se rajoute à ceux qu'il peut déjà faire à chaque semaine.

AT-43

Opération : Frostbite

Formulaire de campagne de

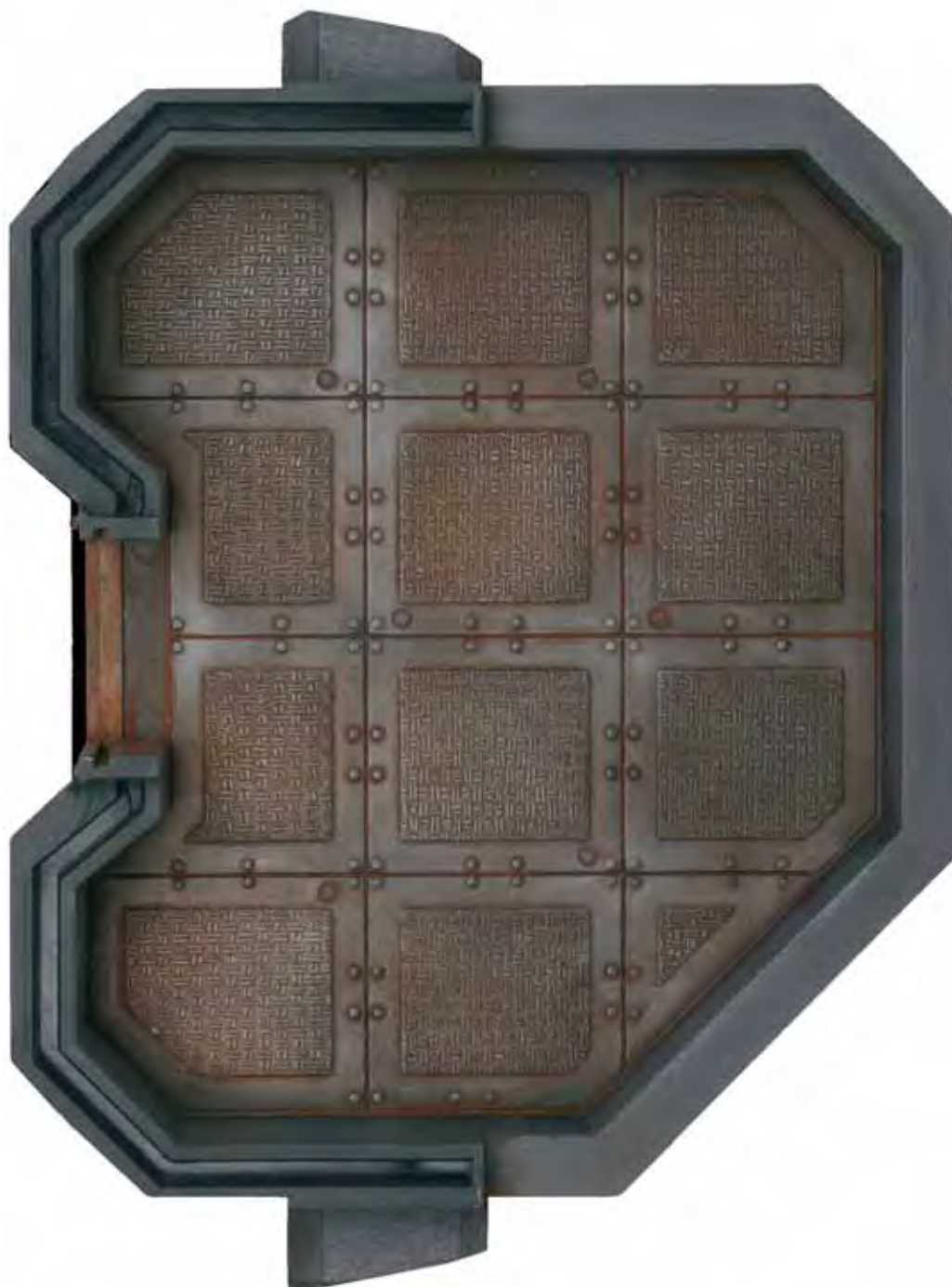
PV acquis

PL acquis

PA perdus (facultatifs)

TOP SECRET

LE BUNKER



Visuels de Bunker ©Rackham 1996-2008 All rights reserved.
Photocopie autorisées pour un usage personnel.



Visuels de Bunker ©Rackham 1996-2008 All rights reserved.
Photocopie autorisées pour un usage personnel.