

R È C L E S D U J E U



RACKHAM











CRÉDITS

Directeur éditorial

Jean Bey

Directeurs artistiques

Paolo Parente et Jean Bey

Directeur du studio

Philippe Chartier

Responsable éditorial

Sébastien Célerin

Responsables de production

Raphaël Guiton, Guiglielmo Yau et Paolo Parente

Concepteurs-rédacteurs

Arnaud Cuidet, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raout et Jérôme Rigal

Secrétaire d'édition

Hélène Henry

Correcteur-réviseur

Yoann Passuello

Graphistes

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Chef de fabrication

Nicolas Hutter

Iconographes

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

Illustrateurs

Wayne England, Davide Fabbri, Paul Jeacock, Karl Kopinski, Florent Maudoux, Adrian Smith, Kevin Walker, Richard Wright, Alessia Zambonin et Paolo Parente

Concepteurs de figurines

Chippy Dugan, Wayne England, Davide Fabbri, Édouard Guiton, Paul Jeacock, Karl Kopinski, William Mordefroy, Adrian Smith, Kevin Walker et Paolo Parente

Sculpteurs

Mauro Gnani Zerbini, Juan Navarro Pérez, Stéphane Nguyen Van Gioi et Olivier Nkweti Laffite

Peintres de figurines

Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe et Sébastien Picque

Décors

Vincent Fontaine

Photographe

Jean-Baptiste Guiton

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®.

Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine.

AT-43® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM 44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham.fr

www.AT-43.com

www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2007. tous droits réservés.

DÉPÔT LÉGAL : février 2007 – ISBN : 2-915556-51-2

AT-43® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €

RCS Bobigny B 414 947 887

44, rue de Lagny – 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS

Représentant légal : Jean Bey

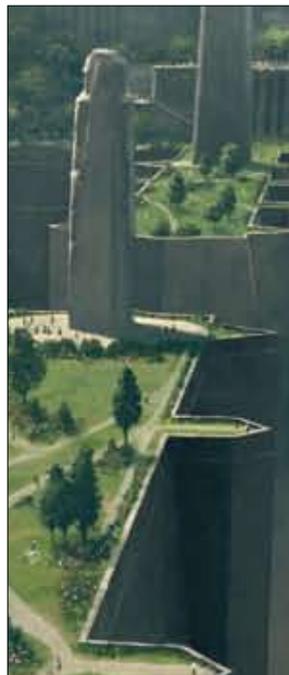
Imprimé en France



AT43

NUL N'ÉCHAPPE

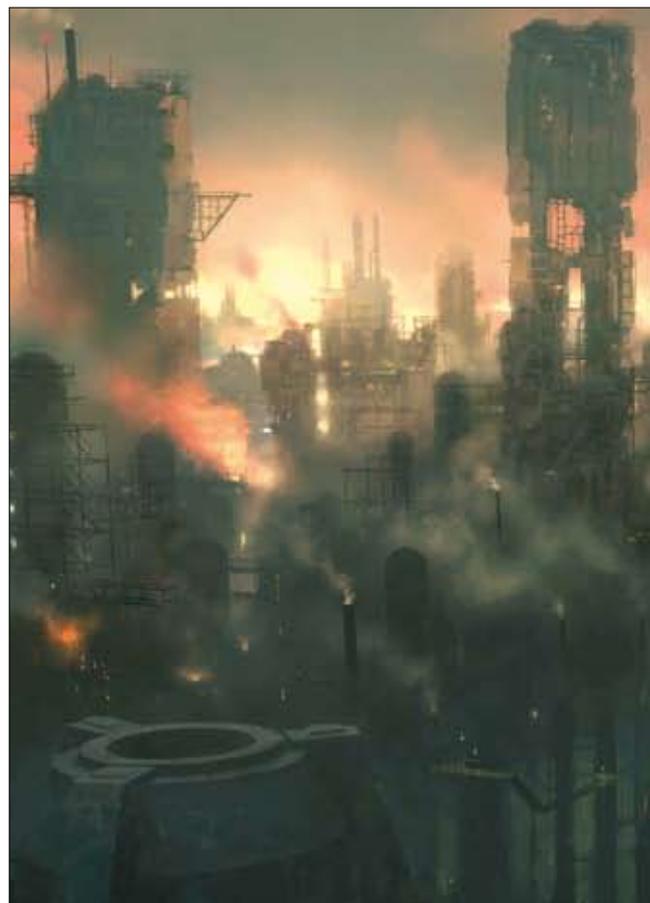
À LA GUERRE



Ava, une planète parmi une infinité d'autres, berceau d'une espèce entreprenante et agressive : l'homme. Lorsque les Therians tentèrent d'envahir cette planète, ils se heurtèrent à une farouche résistance et l'humanité parvint même à repousser ceux qu'elle appelait avec mépris les « morphos ». Mais Ava souffrit terriblement de ces combats : le climat et l'orbite même de la planète en furent profondément bouleversés.

Ce fut le Trauma, point de départ du nouveau calendrier.

Quarante-trois ans après le Trauma, les forces combinées de l'espèce humaine lancent la contre-attaque et entraînent les mystérieux Karmans dans la guerre !



SOMMAIRE

INTRODUCTION À AT-43 10

| | |
|--------------------|----|
| AT-43 | 12 |
| Un univers | 12 |
| Un jeu | 13 |

PRINCIPES ESSENTIELS 14

| | |
|--|----|
| Le matériel de jeu | 15 |
| Les accessoires | 15 |
| Le mètre ruban | 15 |
| Les dés | 15 |
| Le gabarit | 15 |
| Le terrain de jeu | 15 |
| Les figurines | 16 |
| Comment utiliser ce livre ? | 17 |

I. UNIVERS 18

HISTOIRE RÉCENTE 20

| | |
|-----------------------------------|----|
| Ava, un monde divisé | 20 |
| Revolutsya ! | 20 |
| La guerre révolutionnaire | 21 |
| Paix et guerre | 22 |
| Brève réunification | 22 |
| La Campagne antarctique | 22 |
| Prélude à Damoclès | 22 |
| Nul n'échappe à la guerre | 22 |

U.N.A. 28

| | |
|--|----|
| Central Command (CentCom) | 30 |
| Le Military-Industrial Complex (M.Ind) | 30 |
| Union (Syndicate) | 30 |
| Pourquoi les White Stars se battent-ils ? | 31 |

THERIANS 32

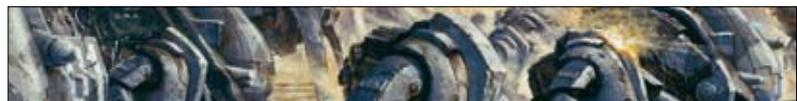
| | |
|-------------------------------------|----|
| Les Cyphers | 34 |
| Les Warriors | 34 |
| Les Web Striders | 34 |
| Le consensus therian | 35 |
| Anarchie technologique | 35 |

RED BLOK 36

| | |
|---|----|
| Supra | 38 |
| L'Armée Révolutionnaire des Collectifs (ARC) | 38 |
| Le Collectif Local d'Ava (Frontline) | 38 |
| Le collectivisme | 38 |
| Être collectiviste | 38 |

KARMANS 40

| | |
|--------------------------------|----|
| Libra | 42 |
| Nova | 42 |
| Flux | 42 |
| L'ordre universel | 43 |



II. RÈGLES DU JEU 44

RÈGLES GÉNÉRIQUES 46

| | |
|--|----|
| Mesurer une distance | 46 |
| Les unités | 47 |
| L'infanterie | 48 |
| Les blindés | 48 |
| Les combattants spéciaux | 48 |
| Déplacer des figurines | 48 |
| Ligne et angle de vue | 48 |
| Les cartes | 50 |
| Tableau de résolution universel | 51 |
| Dégâts | 51 |
| Dommages infligés à l'infanterie | 51 |
| Dommages infligés aux blindés | 51 |
| 0 PS : Destruction | 53 |
| Blindés immobilisés | 53 |
| Déroulement d'une partie | 53 |

PHASE TACTIQUE 54

| | |
|--|----|
| 1/ Calcul des points de Commandement | 54 |
| 2/ Constitution de la séquence d'activation | 55 |
| 3/ Test d'Autorité | 55 |

PHASE D'ACTIVATION 56

| | |
|------------------------------------|----|
| État des unités | 56 |
| Activation des unités | 57 |
| Actions possibles | 58 |
| Déplacements | 58 |
| Tirs | 58 |
| Corps à corps | 58 |
| Attitudes de combat | 59 |
| À couvert ! | 59 |
| État d'alerte | 59 |
| Genou en terre | 59 |
| Tir décalé | 59 |

TIRS 60

| | |
|-----------------------------------|----|
| Résolution d'un tir | 61 |
| 1/ Choix de la cible | 61 |

| | |
|---|----|
| 2/ Détermination de la zone de feu | 63 |
| 3/ Test de tir | 64 |
| Qui peut tirer ? | 64 |
| Valeur d'action et difficulté | 64 |
| Tir direct : qui est touché ? | 64 |
| Tir indirect : qui est touché ? | 65 |
| Couvert | 66 |
| 4/ Dégâts et retrait des pertes | 67 |
| Nouvelle salve ! | 68 |
| MÊLÉE | 70 |
| Séparation des combats | 70 |
| Résolution des combats | 71 |
| PHASE DE CONTRÔLE | 72 |
| Objectifs et positions tactiques | 73 |
| Calcul des PV et des PR | 73 |
| Temps mort | 73 |
| MORAL | 74 |
| Résolution des tests de Moral | 74 |
| Quand doit-on faire un test de Moral ? | 74 |
| Test de Moral lors de l'activation de l'unité | 74 |
| Test de Moral hors de l'activation de l'unité | 75 |
| Valeur d'action et difficulté | 75 |
| Conséquences | 75 |
| État moral | 75 |
| Unité vaillante | 75 |
| Unité désorganisée | 75 |
| Unité en déroute | 75 |
| HÉROS | 76 |
| Constitution d'une unité | 76 |
| Dans une unité | 77 |
| Répartition des dégâts | 77 |
| RÉCRUTEMENT ET FORMATION ... | 78 |
| Valeur de la compagnie | 79 |
| Sections | 79 |
| Unités | 80 |
| Effectif | 80 |
| Composition | 80 |
| Équipement | 80 |
| Porteurs d'arme spéciale | 80 |
| Spécialistes | 80 |
| Officiers | 81 |
| Assaut et renfort | 81 |
| Revue de troupes | 81 |
| ON JOUÉ ! | 82 |
| 1/ Choisir une mission | 83 |
| 2/ Constituer une compagnie | 83 |
| Unités d'assaut et de renfort | 83 |
| Unités de réserve | 83 |
| Officiers de renfort | 84 |
| 3/ Installer le jeu | 84 |
| 4/ Jouer ! | 84 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| Les missions | 85 |
| Forces en présence | 86 |
| Positions tactiques | 86 |
| Zones d'accès | 86 |
| Zones de déploiement | 86 |
| Points de largage | 86 |
| Objectifs | 87 |
| Objectifs primaires | 87 |
| Objectifs secondaires | 87 |
| « 1 » Recherche et destruction | 88 |
| « 2 » Tête de pont | 89 |
| « 3 » Tenir les positions | 90 |
| « 4 » Escarmouche | 91 |
| « 5 » Débarquement | 92 |
| « 6 » Sauvetage | 94 |
| UTILISER LE DÉCOR | 96 |
| Traverser le décor | 96 |
| Tirer en hauteur | 97 |
| Ouvrir et déplacer le décor | 97 |
| Affronter le décor | 97 |



| | |
|--|-----|
| III. ANNEXES | 99 |
| RAPPORT DE BATAILLE | 100 |
| GLOSSAIRE | 110 |
| AIDES DE JEU | 118 |
| Création d'une compagnie | 118 |
| Feuille de compagnie | 119 |
| WHITE STARS OF THE U.N.A. | 120 |
| Les officiers | 120 |
| L'infanterie | 121 |
| Les blindés | 121 |
| Équipement | 121 |
| Spécialistes | 122 |
| PROJET THERIAN | 124 |
| Les overseers | 124 |
| L'infanterie | 125 |
| Les blindés | 125 |
| Équipement | 126 |
| Les routines d'overseer | 126 |



INTRODUCTION À AT-43



Le lieutenant, assis dans son fauteuil d'état-major, contrôlait la progression de ses troupes sur l'écran holographique. Les petits hommes bleus représentaient les soldats placés sous ses ordres. Les zones d'un bleu plus clair étaient sous leur contrôle. De l'autre côté de l'écran, les zones noires appartenaient aux Therians. Entre les deux, une large bande grise et sans relief symbolisait le brouillard de guerre, l'inconnu meurtrier d'un champ de bataille. Il ajusta son communicateur, fit craquer les articulations de ses doigts et se concentra.

— Unité Sierra Alpha, au rapport.

La réponse vint en grésillant.

— Ici unité Sierra Alpha, nous sommes sous le feu de l'ennemi. Les morphos lancent une contre-offensive et gagnent du terrain.

Compte tenu de ces informations, l'officier de communication ajouta une zone noire sur le champ de bataille virtuel. Un simple cercle clignotant traduisait le combat acharné qui se livrait là-bas dans le feu, la rage et le sang.

— Unité Foxtrot Alpha, au rapport.

L'unité Foxtrot Alpha était composée de trois marcheurs de combat Fire Toad commandés par le sergent Borz, un pilote expérimenté en qui les hommes avaient pleinement confiance. Le lieutenant considérait Borz comme son porte-étendard, son bras droit sur le champ de bataille.





— Ici unité Foxtrot Alpha, nous progressons à pleine vitesse. Nous serons en vue de l'objectif dans quatre-vingt dix secondes. Les morphos ne sauront jamais ce qui les a frappés !

Le lieutenant se fendit d'un sourire. Son officier de communication lui fit signe de la main : Sierra Alpha réclamait son attention.

— Mon lieutenant, l'ennemi envoie un Wraith golgoth sur nos positions. Nous essayons de lourdes pertes. Nous demandons des renforts, je répète. . .

Le bruit d'une explosion coupa net la communication et arracha une grimace au lieutenant.

Il reçut aussitôt un appel du sergent Borz.

— Lieutenant, un Wraith golgoth massacre Sierra Alpha. Je demande l'autorisation de leur porter assistance avant que les morphos ne rapploquent sur notre objectif.

— Négatif, Foxtrot Alpha. Continuez votre progression, l'unité de réserve Sierra Echo va prendre le relais.

— Lieutenant, le temps que Sierra Echo prenne position, Sierra Alpha ne sera plus qu'un souvenir et les morphos se seront redéployés !

— Je répète, Borz : négatif ! Ces hommes sont des professionnels, ils tiendront leur position.

— Ici Foxtrot Alpha, je vous entends très mal. Je crains que l'ennemi ne brouille nos communications, je coupe les transmissions pour éviter d'être repéré.

— Négatif, Borz, négatif ! Continuez vers l'objectif ! Borz ! hurla Le lieutenant en sautant de sa chaise comme un diable hors de sa boîte.

Trop tard. Les petits carrés signalant la position de Foxtrot Alpha bifurquèrent vers Sierra Alpha avant de disparaître avec la rupture du signal.

Le lieutenant n'avait plus d'autre choix que de s'en remettre à son sergent et espérer que cette tête brûlée ne ferait pas tout échouer. Si Borz réussissait, il serait fêté comme un héros à son retour. En cas d'échec. . . la mission Greyhound serait un désastre.

AT-43 met en scène des batailles captivantes à l'enjeu galactique dans un univers de science-fiction, grâce à une gamme unique au monde de figurines en plastique montées et peintes.



AT-43

– Conquérir l'horizon, embraser le ciel, et danser sur la tombe de mes ennemis. C'est le genre de chose dont je ne me lasserai jamais.

– Colonel Vladimir Solsoniak

Un univers

L'univers s'embrase et partout éclatent de nouvelles guerres.

Les United Nations of Ava ont lancé leurs forces d'élite, les White Stars, dans la bataille. Si les U.N.A. l'emportent, la règle d'acier de la réussite s'appliquera sans concession sur Ava et leur ennemi historique : le Red Blok.

Les impitoyables Therians, eux, cherchent à éradiquer l'humanité, à éliminer ces parasites qui contestent leur domination. S'ils triomphent, ils pourront recycler chaque système solaire, réduire chaque astre à ses plus simples composants pour le réassembler en une gigantesque machine intelligente.

À moins qu'Ava ne connaisse le sort de la lointaine Karma.

La révolte victorieuse des hommes, tant de l'U.N.A que du Red Blok, a montré qu'il était possible de s'opposer au projet démesuré des Therians. Ava porte aujourd'hui la guerre au cœur des mondes therians.

D'autres espèces suivent cet exemple et s'apprêtent à affronter cet ennemi qui détruit avec indifférence des civilisations entières.

Les deux civilisations humaines d'Ava ont récemment découvert une des colossales et mystérieuses planètes-usines des Therians. Chaque camp a donc mobilisé ses forces pour la conquérir.

Contre toute attente, les Therians réagissent lentement, perdent du terrain et subissent de lourdes pertes.

Toutefois, leur armée de machines s'assemble inexorablement, et l'heure de leur revanche pourrait sonner plus tôt que les hommes ne s'y attendent.

Pour la première fois, un monde-usine therian est envahi.

Les humains ont envoyé des missions de reconnaissance afin de découvrir quel sombre projet couvait au cœur de ce monde errant. Ils tentent à tout prix d'arrêter cette masse de métal et de technologie, qui fait route vers Ava. Mais comment contrarier les projets d'une espèce qui utilise des planètes comme vaisseaux spatiaux, d'une espèce capable de détruire des systèmes solaires ?

Les White Stars ont une réponse : l'Opération Damoclès. Escortés par les marcheurs de combat les plus avancés, les invincibles steel troopers débarquent et s'enfoncent dans les entrailles métalliques de la planète.

Ils n'ont qu'une hâte : rencontrer l'ennemi « morphos » afin de lui faire payer aussi cher que possible le mal qu'il a fait à Ava, avant de retourner se battre contre le Red Blok.

Les Therians semblent perdus dans leurs rêves de puissance.

À part les Karmans, nul ne s'est jamais opposé victorieusement à leurs projets. Et pourtant, l'audace des hommes semble ne connaître aucune limite. Ils explorent toujours plus loin. Il faut réagir.

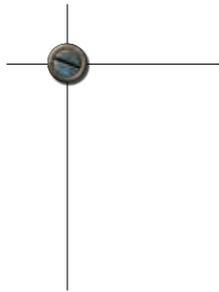
L'EMI grid, inépuisable réseau de distribution d'énergie, de matière et d'information therian, commence à produire des systèmes d'attaque, à assembler des machines de guerre toujours plus puissantes.

Les hommes parviendront-ils à lancer leur offensive ?

Les Therians réagiront-ils assez vite ?

Que feront les Karmans ?





Un jeu

AT-43 vous permet d'affronter un ami au cours de palpitantes batailles dans un univers de science-fiction. Dirigez vos combattants sur le champ de bataille et commandez de redoutables armées de chair et d'acier dans des parties rapides et exaltantes.

AT-43 se joue avec des figurines qui représentent vos combattants. Grâce au mètre ruban, vous pouvez les déplacer sur le terrain de jeu. Les dés permettent de déterminer si leurs actions sont couronnées de succès. Avant de vous lancer dans la lecture de ce manuel de règles et de découvrir les détails passionnants de l'univers d'AT-43, voici quelques règles élémentaires à connaître.



INITIATION SET : OPERATION DAMOCLES, UN JEU D'INITIATION

Cette boîte de jeu a pour but de vous familiariser avec les règles d'AT-43. Vous y trouverez six missions inédites permettant d'apprendre les règles du jeu progressivement au fur et à mesure des parties.

Initiation Set : Operation Damocles contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer vos premières parties d'AT-43 :

- Un livret d'initiation en cinq langues, contenant les règles de base ainsi que des missions détaillées. Vous découvrirez les règles dans leur intégralité au fur et à mesure des missions.
- 19 figurines qui représentent chacune un combattant :
 - 1 marcheur de combat Fire Toad des White Stars, équipé de deux light laser cannons ;
 - 9 fantassins d'élite des White Stars, les steel troopers :
 - 5 fantassins avec laser rifle et combat knife,
 - 2 leaders fantassins avec laser rifle et combat knife,
 - 2 fantassins avec missile launcher ;
 - 1 marcheur de combat therian Wraith (appelé Wraith golgoth), équipé d'un medium sonic cannon et d'un medium nucleus cannon ;
 - 8 fantassins d'élite therians, les storm golems :
 - 4 fantassins avec nanoblaster et reaper blades,
 - 2 leaders fantassins avec nanoblaster et reaper blades,
 - 2 fantassins avec sonic gun ;
- 9 cartes ;
- Les accessoires nécessaires pour jouer ;
- 10 éléments de décor.



PRINCIPES ESSENTIELS

Henry, cadet à l'académie de guerre des White Stars, lisait le manuel d'instruction avec une rigueur presque religieuse. Sa première journée avait été riche d'enseignements théoriques et la flamme patriotique embrasait son cœur. Il était fier d'appartenir à l'armée et de défendre sa patrie, sa planète et ses idéaux.

Il était si concentré dans sa lecture qu'il n'avait pas remarqué Douglas, un vétéran qui l'observait. Ce dernier, à son âge, partageait la même passion. Les années et les guerres avaient marqué son visage mais dans ses yeux gris brillait toujours le même éclat. La ferveur, toutefois, avait cédé la place à une implacable détermination.

Douglas s'approcha et s'assit près de Henry en toussant un peu. Il entama la conversation sans même le regarder.

— On va vous en faire baver ici, tu sais.

Henry, surpris, ferma son manuel et le posa sur ses genoux.

— Euh, oui, je sais, mais c'est pour notre bien. Notre bien à tous. Les instructeurs nous apprendront à nous battre et à terrasser l'ennemi.

— On peut voir ça comme ça, répondit Douglas avec un sourire. Ils vont surtout vous apprendre à survivre et à ne pas trop réfléchir.

— Il faut suivre les ordres, faire confiance à nos officiers et à nos compagnons d'armes. C'est inscrit dans le manuel, page 2.

— Ah, oui, le manuel. La théorie. Les cadets, qu'ils soient fantassins ou officiers, accordent beaucoup d'importance à la théorie et aux règles.

— Seule une armée disciplinée peut prétendre à la victoire. Non ?

— Si. Mais la guerre n'obéit pas qu'à des règles fixées arbitrairement par des ronds de cuir retranchés dans des bureaux. Elle obéit aussi et surtout à un esprit, son esprit. L'esprit de la guerre. Ça, on ne te l'explique pas dans ton bouquin et pourtant, tu vas l'apprendre bien vite. C'est pas un hasard si on vous a laissé une page blanche dans le manuel : c'est pour que des gars malins comme toi en écrivent la fin.



Alpha-Tango-Zulu 183^a. Damocles . AT-43

LE MATÉRIEL DE JEU

On n'a jamais trop de munitions.

– Proverbe intergalactique

Les accessoires

Pour jouer à AT-43, il faut :

- Un mètre ruban ;
- Des dés ;
- Un gabarit ;
- Des décors et/ou un poster de jeu ;

Et assez de figurines AT-43 pour constituer votre compagnie !

Pour faciliter la gestion de certaines règles (attitudes de combat), des pions sont disponibles en téléchargement sur www.at-43.com.



Les dés

La plupart des actions, comme les tirs ou les combats, sont simulées par des jets de dés. Un dé qui indique un résultat égal ou supérieur au chiffre voulu est un succès ; un dé qui indique un résultat inférieur est un échec.

Exemple : *Pour le test de tir d'une unité constituée de quatre fantassins équipés chacun d'une arme à un coup, un joueur lance quatre dés. Chacun de ces dés représente un des projectiles tirés. Chaque résultat sert à déterminer si un projectile atteint sa cible.*

Le dragon rouge  indique la face .

Le gabarit

Le gabarit circulaire est gradué en cercles concentriques espacés les uns des autres de 1 cm. Il est employé entre autres pour mesurer le champ d'action des armes à aire d'effet (grenades, etc.)

Le terrain de jeu

La partie se déroule sur une surface de jeu qui représente un champ de bataille. Ses dimensions n'ont pas d'importance, mais ses limites doivent être clairement définies. Il est conseillé de placer quelques éléments de décor (containers, murets, collines, arbres, etc.). Ils permettront de varier les tactiques en offrant des couverts aux combattants.

Il est notamment possible de jouer sur des surfaces de jeu illustrées, représentant des lieux de l'univers d'AT-43.

Le mètre ruban

Dans AT-43, les distances sont mesurées à l'aide d'un mètre ruban. Ce mètre est gradué selon deux échelles :

- La portée est utilisée pour déterminer la difficulté des tests de tir. La graduation est établie par zone 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 ».

- La graduation en centimètres sert à mesurer toutes les autres distances.



LES FIGURINES

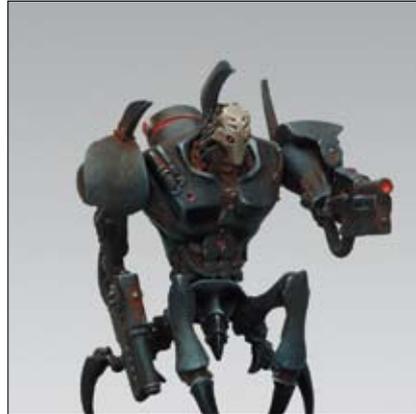
Maintenant, fini de jouer, t'es chez les durs. Mieux que ça : tu es dans l'unité Alpha-Zulu. La première et la dernière, le début et la fin, en un mot : l'apocalypse. Il y exactement neuf jours, ta place à table était occupée par Rico, un artilleur sans pareil, un artiste de la démolition. Pas de bol, Rico nous a quittés sur un monde-usine therian, fauché par les reaper blades d'un morphos. Tu remplaces l'irremplaçable, j'espère pour toi que tu seras à la hauteur.

– Lieutenant J. Priest

Les figurines AT-43 sont vendues dans des emballages étudiés pour une meilleure prise en main du jeu et des règles. On distingue quatre types de boîtes :

- Les Accessory Box contiennent des éléments de décor ou des accessoires de jeu (dés, gabarit, etc.) présentés ci-devant ;
- Les Unit Box contiennent des groupes de fantassins ou des blindés prêts à jouer en accord avec les règles du jeu ;
- Les Attachment Box contiennent des combattants particuliers pour étoffer les Unit Box ;
- Les Hero Box contiennent les soldats les plus fameux du monde d'AT-43, ceux qui décident souvent de l'avenir de cet univers de science-fiction.

Les combattants sont répartis entre deux types : l'infanterie et les blindés. Il est important de les distinguer car certaines règles ne s'appliquent qu'à l'un ou l'autre.



COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Après ce chapitre, ce livre propose deux grandes parties, ainsi que des annexes.

- La première partie présente l'histoire d'Ava et quatre des armées qui s'affrontent quarante-trois ans après le Trauma. Elle introduit par exemple pour chaque camp les factions qui seront développées dans des ouvrages futurs dédiés : les *Army Books*.

- La deuxième partie détaille toutes les règles du jeu. Elle reprend des notions développées dans ce chapitre. Un chapitre est notamment consacré à chaque phase du jeu et toutes les règles importantes sont réunies dans des chapitres thématiques – les tirs, les mêlées, etc. Cette deuxième partie propose également six missions inédites utilisables avec toutes les armées d'AT-43.

- Les annexes proposent un glossaire des termes ludiques, ainsi que des aides de jeu qui facilitent la gestion des règles en cours de partie. Elles contiennent notamment des informations exclusives issues des ouvrages dédiés à l'armée des White Stars of U.N.A. et à celle du Projet Therian.





A dark, atmospheric industrial cityscape at night. The scene is filled with smoke and steam, with various industrial structures, pipes, and scaffolding visible. The lighting is a mix of dark blues and greys, punctuated by warm orange and yellow glows from distant lights and fires. The overall mood is gritty and futuristic.

Univers



Histoire récente

AVA, UN MONDE DIVISÉ

Revolutsya !

Lorsque les Therians atterrirent sur Ava, ils ne trouvèrent pas, comme ils en avaient l'habitude, un monde ruiné par la pollution et une exploitation excessive des ressources naturelles. Leur arrivée constitua une menace si grave qu'elle allait unifier, pour quelque temps, des ennemis irréductibles et surarmés.

Douze ans avant le Trauma, en BT-12, l'histoire d'Ava progressait en direction d'un état mondial et même interplanétaire.

Sous la poigne ferme des United Nations of Ava, la planète s'était dotée d'un gouvernement unique, qui avait lancé avec succès la colonisation spatiale. L'humanité s'était ainsi établie dans divers systèmes stellaires où elle construisait les fondations d'un empire galactique basé sur la puissance de l'argent et l'exploitation sans vergogne des pionniers bercés d'illusions.

Hadès était une de ces colonies. Un monde jeune, encore en formation, un véritable enfer de lave et de nuées ardentes, à l'atmosphère à peine respirable.

Ses exceptionnelles richesses minières attirèrent bien vite les industries lourdes U.N., notamment l'armement. Les cadres de ces entreprises y vivaient dans un luxe décadent, entretenu grâce au sang et à la sueur d'une importante population d'ouvriers.

Un mouvement de contestation naquit parmi ces derniers et prit de l'ampleur. La répression fut sauvage, à la mesure de ce monde impitoyable et des intérêts en jeu. Elle donna, inévitablement, naissance à des révoltes de plus en plus violentes, qui engendrèrent une nouvelle idéologie, une nouvelle forme d'organisation sociale : le collectivisme.

Les ouvriers définirent un système de gouvernement centralisant toutes les ressources afin de les redistribuer équitablement. Cette organisation fit des merveilles, parvenant même à convaincre une partie des forces militaires en charge de la protection de la planète, qui à leur tour propagèrent les idées révolutionnaires dans les baraquements orbitaux.

Un énorme mouvement révolutionnaire lança une offensive générale. Les combats furent brefs et violents, car le pouvoir en place avait peu de sympathisants et se savait engagé dans une lutte à mort.





En BT-12, la chute d'Hadès et la victoire des révolutionnaires étaient consommées. Le Red Blok était né.

Les U.N.A. ne pouvaient laisser passer un affront aussi grave, et les ressources d'Hadès étaient trop importantes pour les laisser échapper.

Ce fut la contre-offensive d'Hadès, un désastre militaire pour les White Stars, qui furent repoussés avec de lourdes pertes sans parvenir à entamer les défenses des révoltés. Cette grande victoire de la révolution lança définitivement le mouvement et accéléra son expansion.

De nombreuses colonies d'Ava la rejoignirent pour échapper à l'exploitation économique instituée par les U.N.A.

La guerre révolutionnaire

La guerre révolutionnaire qui suivit la contre-offensive d'Hadès accéléra les avancées technologiques dans les deux camps. L'exploration spatiale progressa grâce aux subsides de l'armée, qui réclamait des navires spatiaux toujours plus rapides, toujours plus résistants, des ar-

mes plus destructrices, portant plus loin.

Des contacts furent établis avec d'autres espèces non humaines, qui refusèrent de s'impliquer dans des affrontements idéologiques qui ne les concernaient pas et auxquels elles n'entendaient rien.

Le front se stabilisa : certaines colonies devinrent de nouveaux états qui furent intégrés aux U.N.A., afin de prévenir le mécontentement qui avait précipité la naissance du Red Blok sur Ava. Ce dernier, quant à lui, organisa la société idéale dont avaient rêvé les ouvriers d'Hadès.

Les deux factions durcirent leur position et se lancèrent dans des entreprises de séduction tous azimuts, avec pour objectif final la destruction de l'idéologie ennemie. Dans cette guerre de propagande, le Red Blok se révéla, encore une fois, plus rapide et plus efficace que les U.N.A., peut-être parce qu'il offrait une alternative nouvelle à un système trop ancien. Neuf ans avant le Trauma, une partie des nations d'Ava abandonna les U.N.A. pour rejoindre le Red Blok : ainsi naquit Frontline, le Collectif Local d'Ava.

Cette terrible défaite idéologique initia la guerre révolutionnaire, un affrontement curieux, fait d'escarmouches et de petites batailles aux enjeux limités.

Il n'était plus question pour le Red Blok de faire preuve de brutalité : il lui fallait consolider sa position sur Ava et démontrer que la propagande U.N., qui le dépeignait comme un monstre sanguinaire assoiffé du sang des nantis, n'était effectivement que de la propagande.

CHRONOLOGIE

BT-12 : Début de la révolution sur Hadès.

BT-10 : La contre-offensive d'Hadès échoue (défaite White Stars ; retraite précipitée).

BT-9 : Une partie des nations composant les U.N.A. rejoignent le Red Blok. Naissance de Frontline.

BT-4 : La flotte morphos est repérée à 1,2 al d'Ava.

BT-3 : Les morphos débarquent sur les pôles d'Ava.

BT-2 : Les morphos déclenchent leur machine de l'apocalypse.

BT-2 à BT-1 : Cataclysme sur Ava.

BT-0/AT-1 : Début du nouveau calendrier.

AT-1 : Campagne antarctique (défaite morphos).

AT-31 : Les grèves industrielles.

AT-39 : L'année des escarmouches.

De nombreuses offensives limitées sont lancées par le Red Blok.

AT-39 : Le débarquement de Nowhere (défaite du Red Blok).

AT-40 : Grandes manœuvres White Stars.

AT-41 : Bataille de Proserpina (défaite Red Blok).

AT-43 : L'Opération Damoclès est lancée.

BT : Before Trauma

AT : After Trauma

De leur côté, les U.N.A. étaient obligées de faire preuve de modération, car l'arsenal du Red Blok était braqué directement sur leur monde central, Ava. Certes, l'Assemblée des collectifs et la capitale officielle du Red Blok, Mirograd, se trouvent eux aussi sur Ava...

Mais le cœur militaire du Red Blok est situé sur Kremlin, la puissante forteresse orbitale qui tourne autour d'Hadès, hors de portée des armées U.N.



PAIX ET GUERRE

Brève réunification

Dans ce contexte, les Therians débarquèrent sur Ava il y a quarante-trois ans. Ils choisirent des zones isolées, notamment les pôles.

Leur intérêt se concentrait sur des ruines que les habitants d'Ava croyaient issue d'une civilisation ancienne et disparue. Ces derniers découvrirent que ces vestiges avaient en réalité été créés par les Therians à l'aide d'une technologie si avancée que l'homme n'était pas capable d'en comprendre la fonction réelle.

Ces artefacts révélèrent leurs capacités lorsque leurs maîtres les mirent en marche. Des tempêtes apocalyptiques se déclenchèrent, suivies de tremblements de terre, d'éruptions volcaniques et de phénomènes électromagnétiques cataclysmiques.

Ava tressautait dans l'étreinte monstrueuse de forces qui la contraignaient à changer d'orbite, à changer de vitesse de rotation et sans doute, à terme, à exploser comme un fruit trop mûr.

Des milliards d'habitants moururent.

Le Red Blok et les U.N.A. conclurent en hâte une trêve et unirent leurs efforts afin de repousser les Therians.

La Campagne antarctique

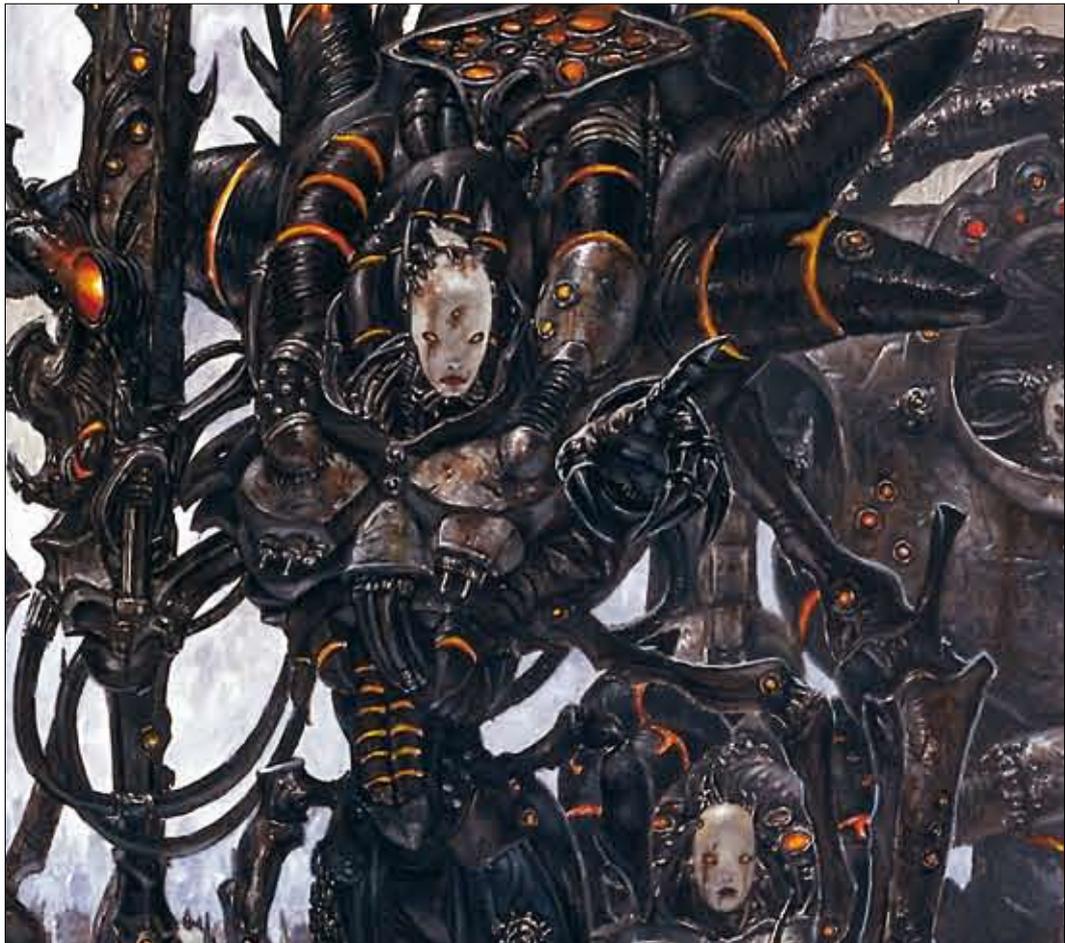
La Campagne antarctique, en AT-1, fut le point culminant de cette union. Dans un premier temps, le Red Blok, qui disposait de troupes nombreuses et lourdement équipées, lança toutes ses forces dans une bataille sans merci, déterminé à obtenir la victoire quel qu'en soit le coût.

Des hordes de soldats, soutenues par d'innombrables engins blindés, se heurtèrent aux machines impitoyables des Therians. Ces derniers furent d'abord débordés par l'ampleur des moyens déployés par le Red Blok. Mais rapidement, ce dernier encaissa des pertes si importantes que son offensive ralentit, menaçant même d'être stoppée par la résistance farouche des machines therianes.

Les White Stars intervinrent alors.

Plus rapides, mieux équipés, ils enfoncèrent les points les plus faibles des défenses therianes, pénétrant profondément dans les installations des envahisseurs.

Deux événements inattendus apportèrent la victoire aux forces coalisées d'Ava.



Soudain, la machine theriane s'arrêta, et ses maîtres s'avèrent incapables de la remettre en marche.

Simultanément, les overseers therians virent les forces White Stars au seuil de leurs quartiers d'habitation et prirent peur. Ils rembarquèrent dans leurs vaisseaux et repartirent dans les profondeurs de l'espace.

Derrière eux, ils laissaient une planète en ruine, des milliards de morts et des artefacts issus d'une science très avancée, qui allaient bouleverser durablement la technologie tant du Red Blok que des U.N.A.

Prélude à Damoclès

Les deux camps étaient trop éprouvés pour poursuivre les envahisseurs dans leur retraite. Les Therians ne furent donc pas inquiétés et purent rentrer chez eux, porteurs de la nouvelle de leur échec. Le Consensus, leur forme de gouvernement anarchique, décida qu'il fallait terminer le processus de transformation d'Ava et envoya une de ses planètes-usines pour réparer les machines de therianisation d'Ava.

Les Therians, cette fois, y embarquèrent quelques éminents spécialistes de la guerre, afin d'assurer leur victoire.

Malheureusement pour eux, le monde-usine emporte dans ses flancs toutes les dissensions et tous les extrémismes de la société theriane. Il n'est pas impossible que l'objectif originel des Therians se dilue dans des luttes entre les factions...

CHANGER AVA

Les Therians ont pour objectif de transformer Ava en un de leurs mondes. Cela implique, malheureusement pour ses habitants, de la réduire à ses plus simples composants, puis de les recombinaisonner en une gigantesque machine obéissant au moindre désir des Therians. L'une des premières modifications que ces derniers apportent aux planètes qu'ils accaparent est d'en synchroniser l'orbite et la vitesse de rotation sur leur propre référentiel temporel. Ces bouleversements permettent en outre de fragiliser l'enveloppe planétaire, ouvrant la voie à sa désintégration pure et simple.

Nul n'échappe à la guerre

Les quarante-trois années qui suivirent cette victoire à la Pyrrhus ne concrétisèrent malheureusement pas les rêves d'union sacrée que l'humanité avait pu nourrir en voyant le Red Blok et les U.N.A. coopérer.

Le premier motif de discorde concerna la reconstruction d'Ava. Le Red Blok avait encaissé le gros des dommages causés par les Therians. Les morts des grandes offensives et celles dues aux cataclysmes avaient saigné la population de Frontline. De leur côté, les U.N.A., grâce à leur offensive plus tardive et basée sur des forces d'élites peu nombreuses, sortaient sans trop de dommage de l'affrontement. Le Red Blok proposa un vaste projet de reconstruction écologique et le lança unilatéralement. Les U.N.A. refusèrent de participer à un chantier aussi monumental sans un minimum de concertation.

Leur second sujet de désaccord porta sur les machines de l'apocalypse. Le Red Blok souhaitait les détruire, purement et simplement. Les U.N.A. voulaient au contraire en étudier le fonctionnement, galvanisées par les découvertes technologiques faites sur les engins de guerre therians.

En AT-3, les deux camps en étaient revenus à la même situation que cinq ans auparavant.

Des escarmouches éclatèrent un peu partout, initiées par le Red Blok. En AT-31, des agents infiltrés parmi les ouvriers des industries d'armement U.N. lancèrent un vaste mouvement de grève, espérant reproduire les conditions qui avaient permis le soulèvement d'Hadès.

Curieusement, le M.Ind céda sur presque toutes les revendications ouvrières, tuant dans l'œuf la contestation. Les agents du Red Blok tentèrent de prendre le contrôle des prototypes de support walker développés par le M.Ind : ils furent tous appréhendés ou tués.

En AT-39, une série sans précédent d'incidents frontaliers fut déclenchée par les Forces révolutionnaires, avec tout aussi peu de succès. Les White Stars réagissaient, mais ne prenaient aucune initiative. Croyant voir dans cette inertie une marque de faiblesse, le Red Blok lança plusieurs attaques à la hâte : ce furent les défaites de Nowhere et de Proserpina.

Dans les deux cas, la résistance héroïque des White Stars et l'utilisation de nouveaux marcheurs de combat permirent de repousser les Forces révolutionnaires avec une aisance déconcertante.

Les U.N.A., lancées dans un programme d'armement d'une portée exceptionnelle visant à créer une défense sol-espace, avaient acquis une avance décisive dans la course technologique.

La raison ? Un petit monde, que sa course tranquille mène droit vers Ava. Une anomalie spatiale, détectée par les programmes de surveillance U.N. : les Therians sont de retour.

L'Opération Damoclès doit être lancée.



ALERTE ROUGE-1/PRIORITE ROUGE-1/ALERTE ROUGE-1/PRIORITE ROUGE-1
ALERTE ROUGE-1/PRIORITE ROUGE-1/ALERTE ROUGE-1/PRIORITE ROUGE-1

TOP SECRET
CENTCOM EYES ONLY

ORIGINE : SENTINEL-1
PROVENANCE : [REDACTED]
DATE : 11/03/AT-38

DONNÉES
Une source d'énergie de forte intensité a été détectée par SENTINEL-1.
L'origine de l'émission est une anomalie spatiale de type P/1.
L'intensité et la nature de l'émission classent ce signal dans
la catégorie ALERTE ROUGE-1/PRIORITE ROUGE-1/Mention THERIAN.

ANALYSE
La source de l'émission a été analysée et les données supplémentaires
suivantes ont pu être établies :

- L'objet est une sphère artificielle de la taille d'une planète de type A ;
- La vitesse et la trajectoire de l'objet l'amèneront à moins de 500 000 km d'AvA sous environ $1,57783 \times 10.6$ secondes (environ 5 ans) s'il maintient sa vitesse ;
- L'objet est propulsé par une méthode inconnue et/ou indécélable ;
- L'objet dissimule volontairement ses émissions énergétiques et avance en mode furtif ;
- L'objet est un engin therian.

CONCLUSION
Aucune.

RECOMMANDATION
Monter une force de reconnaissance et d'interception avec pour mission d'explorer l'engin et de l'arrêter par tous les moyens.
Appliquer le plan de bataille D « Opération Damoclès ».



ALL SEEING EYE
SENTINEL PROGRAM

T.S. HAYRON
SECURITY COUNCIL
ASE SPACE WATCH DPI.

TOP SECRET

Tom
6:30

Hélas,

Je ne comprends rien à ce signal et mes conseillers non plus. Je te donne juste les conclusions auxquelles nous sommes parvenus. D'abord, c'est un engin morphos, et un gros. De la taille d'Iron. C'est une planète artificielle et elle se dirige droit sur nous. Je n'ai pas besoin de te dire à quel point cette perspective est inquiétante. Ensuite, l'émission de haute énergie qui nous a signalé la présence de cette planète naante n'est pas accidentelle. Nous avons longuement sondé la surface de ce truc, et il n'y a aucune trace d'une collision ou d'une explosion d'une puissance suffisante pour justifier ce que SENTINEL-1 a capté. Nous ne pouvons qu'en conclure que les morphos nous ont volontairement signalé leur présence. Evidemment, nous avons envisagé la possibilité d'une émission déclenchée par erreur. Est-ce que tu connais la probabilité que cette émission soit contrôlée juste sur SENTINEL-1, à la distance où se trouve leur engin ? Elle est nulle. Mais pourquoi se donner la peine de progresser sur la pointe des pieds et soudain nous faire des grands signes ? Bref, nous ne comprenons pas. Mais voici, ci-joint, la recommandation du conseil de sécurité.



15 Novembre AT-43

UNION : TOUS DES TRAHIS



C. RICARDO



T. SUNNY

Deux représentants du Groupement d'Intérêt pour la Défense des Citoyens (libéral centriste) soupçonnés de haute trahison !

Deux représentants de Union ont créé un véritable tollé lors du vote du budget de la flotte, hier, en faisant état d'une proposition de trêve venant du Red Blok.

Les deux hommes, C. Ricardo et T. Sunny, ont reconnu devant l'assemblée réunie en séance plénière qu'ils entretenaient, depuis plusieurs semaines, des contacts étroits avec des émissaires de l'ennemi collectiviste, prétendument en vue de définir les conditions d'un cessez-le-feu, voire d'une trêve.

L'idée même d'un accord, quel qu'il soit, avec la vermine révolutionnaire ne peut que soulever le cœur de tout vrai patriote U.N. Il ne peut y avoir aucune trêve avant que soit acquise la victoire des forces de la liberté sur la tyrannie collectiviste !

Les spécialistes de CentCom ont fourni une analyse unanime de la proposition du Red Blok. Non seulement les termes de cette offre sont inacceptables, mais les émissaires révolutionnaires ont, avec une insolence extraordinaire, montré une connaissance de certains projets ultrasecrets qui fait craindre une infiltration d'agents ennemis dans les plus hautes sphères de l'État. Ces maîtres chanteurs souhaitaient sans doute peser sur la décision de notre président en révélant ainsi l'étendue de leur duplicité.

C'était mal connaître le président Archer ! Avec son franc-parler habituel, madame le président a fermement rejeté toute idée de trêve.

Dans le même temps, CentCom a demandé un contrôle plus étendu de l'armée sur la population civile, afin de prévenir toute autre manipulation grossière. Le Red Blok est décidément un adversaire retors, prêt à tous les coups bas.

Le scandale qui s'annonce risque d'affaiblir durablement l'influence de Union au sein de l'assemblée. Plusieurs représentants de la majorité ont demandé que soit levée l'immunité de MM. Ricardo et Sunny, afin qu'une cour de justice compétente puisse enquêter sur leur implication dans un crime de haute trahison.

Que ce soit par simple inconscience ou avec une volonté réelle de nuire, nous pouvons d'ores et déjà être certains que les deux représentants impliqués dans cette lamentable affaire ont mis un terme à leur carrière politique.

BIENTÔT DANS TOUTES LES SALLES : Munchy part en g
une féerie visuelle signée Walk Disway





Ava Daily

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE LA PLANÈTE MÈRE ET DES COLONIES

*Si nul n'échappe à la guerre,
aucun scoop ne nous échappe!*



Parce que nous vivons une époque formidable,
parce que notre monde et ses colonies
s'engagent dans le plus grand des défis...

Ava Daily vous propose ses éditions spéciales.

Mois après mois, découvrez des dossiers complets
et suivez la formidable progression de nos courageux
soldats partis au front.



**TOUS LES MOIS GRATUITEMENT EN BOUTIQUE
ET EN FORMAT ÉLECTRONIQUE SUR www.at-43.com**



Et pour les enfants, retrouvez dans nos pages
le *Guide du petit trooper* avec Munchy Munch !



SOURCE : SUPPORT #120739.

chantiers spatiaux situés en L4 et L5 complètement abandonnés les opérations de maintenance de la flotte civile afin de recenser leurs activités sur les deux arsenaux White Stars. Il n'a pas été possible, malheureusement, de pénétrer dans l'enceinte de l'arsenal principal, sur L4, mais les reconnaissances effectuées dans les installations secondaires situées dans la station spatiale L5 ont permis d'établir que le chantier avait deux croiseurs rapides en construction et en modifiait trois autres afin de leur offrir une capacité de transport de troupes renforcée.

TOP SECRET



En outre, leur armement était entièrement supprimé et remplacé par des systèmes d'armes qui paraissent plus adaptés à des missions d'artillerie qu'au combat spatial. Il n'a été fait état d'aucune mise en chantier de vaisseau ou de navire de plus fort tonnage.

Cher Vladimir,

DLPHQ-DLH

Conformément à votre agent, Gregor #####, mais la défense de la nation va peu plus de lui. Nous estimons que les préparatifs dont vous faites état sont liés à la mise en place d'une opération de grande envergure, dont plusieurs autres agents ont rapporté la rumeur : l'opération Damoclès.

Selon nos analyses, cette opération va mobiliser au moins huit croiseurs légers, dotés de capacités de transport étendues. Il semblerait, si nous en croyons les grandes manœuvres entreprises en AT-41, que les White Stars soient passés en mode d'entraînement et de sélection renforcés afin de définir les composantes d'une force d'assaut espace-sol rapide et puissante, comprenant selon toute probabilité au moins quatre bataillons d'infanterie mécanisée.

Aucune cible révolutionnaire ne peut justifier une concentration de troupes de ce type.

Cette force d'intervention est trop restreinte pour espérer l'emporter sur les objectifs stratégiques principaux.

Elle est trop importante pour justifier son déploiement sur un théâtre d'opération secondaire.

Par ailleurs, le développement d'une nouvelle génération d'armes défensives/offensives de type sol-espace ou espace-espace ne peut nous mener qu'à une seule conclusion. Les dispositifs de surveillance mis en place par les U.N.A. lors de leur grande « campagne de prospection spatiale », en AT-8, ont repéré une menace en espace profond.

Il n'en existe qu'une seule venant de cette direction et je n'ai sans doute pas besoin de vous dire de quoi il s'agit.

Les White Stars sont donc sur le point de lancer une force puissante et concentrée contre un engin morphos afin, sans doute, d'en prendre le contrôle. Il n'existe aucune autre raison pouvant justifier la présence d'infanterie dans leur force expéditionnaire. Je recommande en conséquence de monter notre propre force d'intervention, encadrée par des cuirassés de combat lourds. Il nous suffira de suivre les navires White Stars pour découvrir la cible de leur attaque. Dans le même temps, nous souhaitons que vous ordonniez à votre agent de faire le nécessaire pour être admis dans la force d'intervention White Stars, afin de bénéficier d'une source de renseignement fiable.

Cela vous paraît-il possible ? Le croyez-vous capable d'y parvenir ?

Bien à vous,

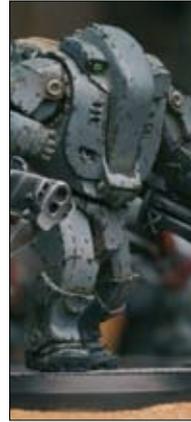
M. Kulikova,

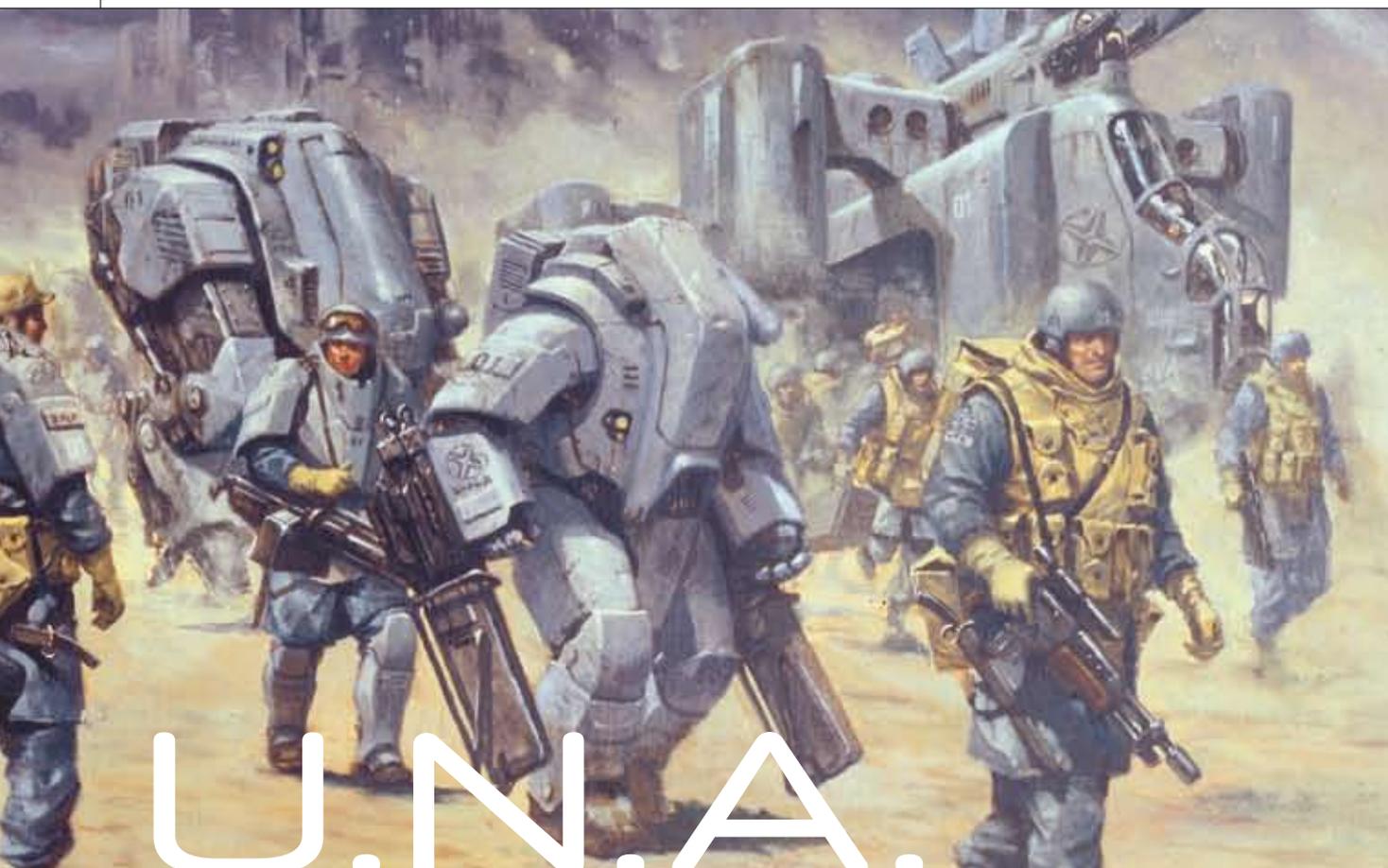
Commissaire déléguée à la surveillance extérieure.

Redint.

COMMUNICATION
INTERNE
PRIORITY

COMMUNICATION
INTERNE
PRIORITY





U.N.A.

«ON EST PAS DES PUTAINS DE VEINARDS, ON EST JUSTE LES MEILLEURS ! »

Les United Nations of Ava mènent l'humanité sur la route du progrès, de la réussite et de la prospérité.

Les U.N.A. se sont fondues en une puissante entité politique dans leur lutte fratricide contre la dictature Red Blok.

Leur unité s'est forgée aux feux de l'invasion morphos et a été trempée dans le froid des profondeurs de l'espace, là où les envahisseurs assemblent leurs machines de mort.

Trois factions fournissent tout ce qui nécessaire pour défendre le bon droit et la supériorité des United Nations of Ava.

- **Central Command** dirige les armées White Stars et les mène à la victoire.

- **Le Military-Industrial Complex** équipe les glorieux soldats U.N. en puissantes technologies de combat.

- **Union**, surnommé **Syndicate** par ses ennemis, rassemble les contingents de défenseurs de l'ordre et de la liberté qui proclameront la grandeur des idéaux U.N. partout dans l'univers.



Être citoyen de l'U.N.A. c'est intégrer les défenseurs du Bien au sein de la plus avancée des puissances humaines.

Rejoindre les White Stars, c'est devenir le protecteur invincible de cette philosophie.

Équipés des dernières réalisations de la technologie humaine, les White Stars démontrent chaque jour un peu plus que la liberté est la plus puissante des armes.

CENTRAL-COMMAND (CENTCOM)

Commander !

Coordonner, équiper et entraîner la meilleure armée au service de l'humanité puis la mener à la victoire, voilà la mission de Central Command. Sous sa supervision, les U.N.A. se sont dotées des meilleurs soldats, du meilleur matériel... CentCom est une machine à vaincre et elle fonctionne à plein régime !

Organisation

État-major général, forces de police, services de renseignement, CentCom est une organisation gigantesque, tentaculaire, parcourue par toutes sortes de courants de pensée. CentCom tire le meilleur de chacun : volonté de puissance, ambitions infinies, défense d'idéaux supérieurs, toutes les volontés trouvent à s'employer pour construire l'inflexible machine de guerre U.N.

Troupes

CentCom a bâti la meilleure des armées sur une philosophie simple : « Better is better ! ». CentCom ne forme que des troupes d'élite : steel trooper, wing trooper, shock trooper... Central Command les équipe avec le meilleur de la technologie U.N. : laser rifle, steel TacArm, marcheurs de combat Fire Toad. « Better is better ! », tout simplement.

MILITARY-INDUSTRIAL COMPLEX (M.IND)

Produire !

Plus d'armes, plus de machines, plus d'équipements, toujours plus performants : le Military-Industrial Complex a été créé pour supporter l'effort de guerre.

Dans ses gigantesques usines, le M.Ind construit les armes et les équipements qui donnent aux White Stars, les forces armées de l'U.N.A., les moyens de rester au sommet de l'efficacité militaire.



Organisation

Le M.Ind rassemble des industriels, des chercheurs et des militaires. Aux White Stars, le M.Ind fournit le matériel et les innovations technologiques. Aux populations civiles des U.N.A., il apporte la prospérité et la réussite professionnelle. Cette rencontre entre les intérêts industriels, scientifiques et militaires constitue le moteur de l'économie U.N.

Troupes

Le M.Ind exploite au maximum ce qui fait sa supériorité : les machines. Il utilise des prototypes de marcheurs de combat ultra-lourds comme les Fire crawler, les derniers-nés des armored weapon system comme le steel TacArm, les laser rifles avancés comme le LR39. Entre les mains des White Stars du M.Ind, ces équipements font des merveilles !

UNION (SYNDICATE)

Gérer !

Les dizaines de milliards de citoyens des U.N.A. s'épanouissent sous la tutelle bienveillante des institutions de Union, aussi surnommé Syndicate. Aux

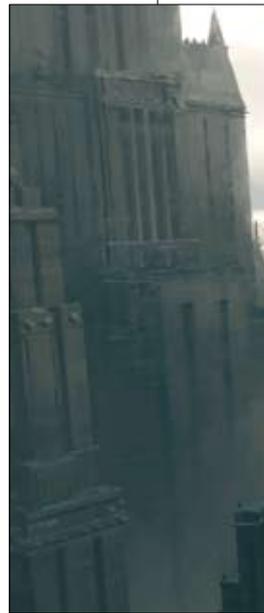
traîtres, aux espions, aux tièdes, Syndicate apporte une justice rapide et impitoyable. Aux citoyens honnêtes et enthousiastes, Union, gardienne des valeurs U.N., offre l'U.N. way of life, qui est tout simplement la meilleure manière de vivre.

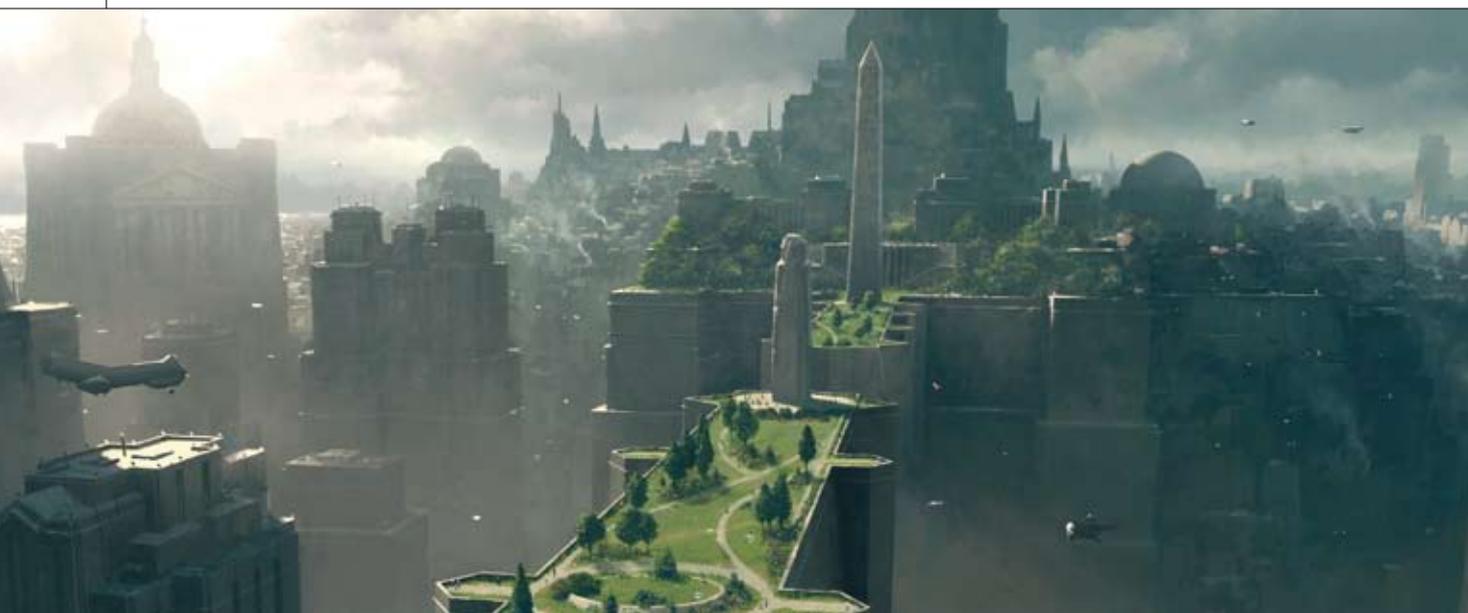
Organisation

Union rassemble toutes les institutions civiles des U.N.A. au sein d'une structure homogène de gestion de l'effort de guerre, de répression du crime, d'information publique sûre et indépendante. Dans les divers services civils et militaires qui constituent Syndicate, l'U.N. way of life est élaborée, garantie et défendue avec zèle.

Troupes

Pour ses forces armées, Union repose sur les volontaires enthousiastes issus des milliards de citoyens héroïques qui composent la population U.N. Ses troupes sont nombreuses et puissantes. Elles combinent le professionnalisme universellement reconnu du soldat White Star avec le patriotisme inflexible des engagés volontaires.





POURQUOI LES WHITE STARS SE BATTENT-ILS ?

Il n'existe pas de réponse simple à cette question. Des analystes politiques d'Ava ont construit des théories sociologiques très complexes, qui expliquent que les U.N.A., ayant besoin de toujours plus de matières premières, ont organisé une savante propagande afin de disposer de soldats dociles. Ces théories impliquent que la démocratie repose sur le mensonge, que le gouvernement doit persuader ses citoyens que la guerre est moralement justifiée.

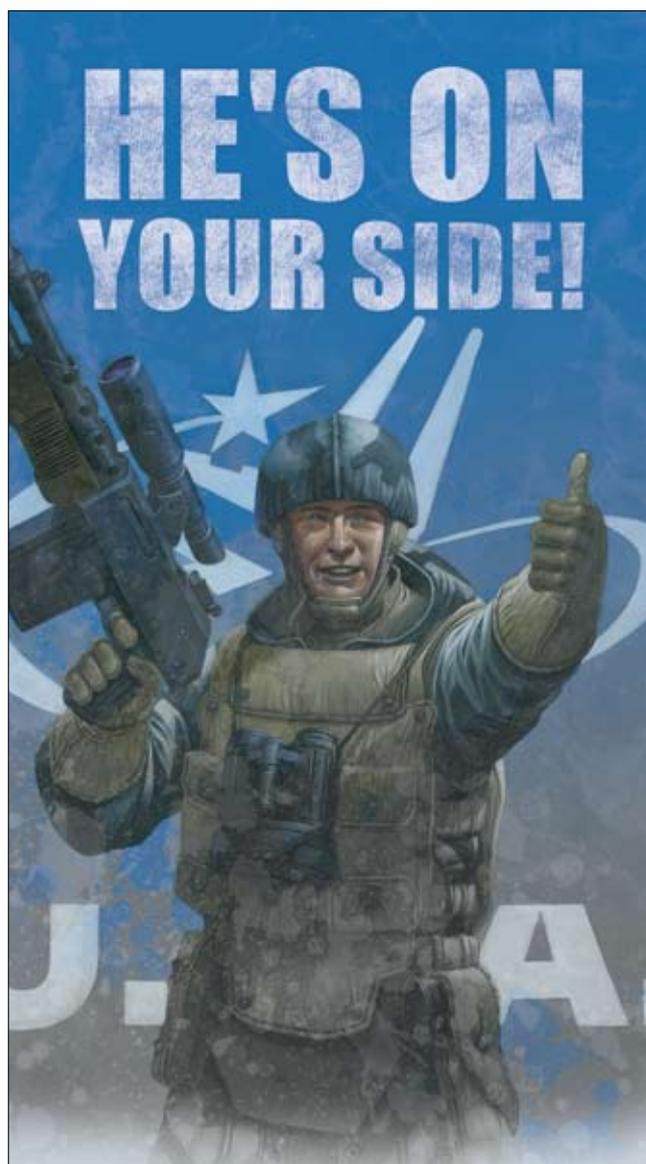
Ces analystes ont peut-être découvert les mécanismes décisionnels des gouvernants, mais ils n'ont pas compris ce qui pousse réellement le White Star lambda à enfiler son uniforme, endosser son barda et partir au combat : les White Stars se battent pour la justice, la liberté, et pour les Avans !

Lorsqu'ils débarquent sur une planète, c'est pour en sauver les citoyens. Lorsqu'ils attaquent le monde-usine, c'est pour protéger Ava. Chaque White Star est convaincu que ses actes rendent la galaxie meilleure et qu'il œuvre pour le bien de tous.

Bien sûr, les atrocités de la guerre entament ces idéaux et cette détermination. Toutefois, la plupart des White Stars gardent précieusement leur étincelle d'humanité. Ils sont rarement dupes des compromis exigés par la politique, mais cela ne change rien à leur engagement individuel. Cela ne doit rien changer à leur engagement individuel. Ils réalisent parfaitement que tuer n'a rien de juste et ne le font jamais de gaieté de cœur.

Face à ces motivations, certains se moquent des White Stars et de leur naïveté. Il s'agit en réalité d'idéalisme. Les White Stars croient, comme beaucoup de citoyens des U.N.A., qu'il est possible de construire un monde meilleur. Cet optimisme, et l'envie de le partager, constitue le socle de la société des U.N.A., une société dynamique et tournée vers l'avenir.

Car, finalement, les White Stars se battent pour un monde meilleur.







THE RIANS

> *Acquisition de la cible ! Bras, pointe !
Arme, génère projectile et feu ! //*

Les Therians sont les artisans tout-puissants d'un univers meilleur, un univers ordonné et organisé selon leur volonté. Ils se sont consacrés à une mission extraordinaire : chaque étoile, chaque planète doit être transformée, remodelée.

Les capacités des Therians sont potentiellement infinies et leur technologie est omnipotente. Toutes les ressources de l'univers ne sauraient leur opposer qu'une résistance très temporaire.

Trois courants de pensée encadrent le prodigieux projet therian :

- **Les Cyphers** assurent le bon fonctionnement des machines apocalyptiques qui servent à transformer les systèmes solaires conquis en paradis therians.

- **Les Warriors**, au fil d'innombrables batailles livrées contre les forces liguées de l'univers, ont pris goût au combat ; ils mènent les troupes à la victoire.

- **Les Web Striders**, dissimulés parmi leurs frères, cherchent la conscience qu'ils croient discerner dans les formidables machines therianes. Un jour, ils feront naître une nouvelle forme de vie algorithmique.

Tous sont unis autour du rêve therian, tous veulent balayer la pathétique opposition des créatures à courte vue qui s'opposent à eux.

L'affrontement entre les Therians, soutenus par leur puissante technologie, et les animaux primitifs qui les défient ne peut que tourner au massacre. Le temps passe en faveur des Therians car le futur est de leur côté.



CYPHERS

«La technologie est notre plan !»

Maîtriser la technologie, c'est maîtriser le grand Projet. C'est conduire les Therians vers le futur radieux qu'ils sont en train de bâtir.

Les Cyphers conçoivent et adaptent les dispositifs de therianisation des systèmes solaires. Ce sont eux qui mettent au point les impitoyables machines d'extermination therianes. Ils sont les maîtres de l'Information & Matter & Energy grid, qui répartit toutes les ressources parmi leur peuple.

Organisation

Les Cyphers sont des ingénieurs et des techniciens.

Ils vivent au cœur de l'EMI grid, entourés de leurs colossales machines. Ils sont les maîtres de leur espèce jusqu'à l'aboutissement de leurs plans. Leur incomparable maîtrise de la technologie theriane en fait les égaux des dieux.

Troupes

Pourquoi risquer une vie inestimable quand des machines supérieurement intelligentes peuvent exterminer les nuisances mineures, telles les créatures qui ont osé les défier ? Les Cyphers lancent des hordes de systèmes d'attaque autonomes, ce qui leur permet de se consacrer pleinement au Projet.

WARRIORS

«Le combat est la dernière frontière»

La guerre pèse les âmes et transfigure celles qui s'y abandonnent.

La victoire ou la défaite sont dérisoires lorsque l'on dispose des ressources de la technologie theriane. En revanche, s'immerger dans le tourbillon du danger, dans la folie de l'affrontement...

À cet instant, tous sont égaux et tous sont jugés.

Organisation

Les Warriors se glissent parmi les machines de guerre des Cyphers et les mènent au combat. Ils canalisent les prodigieuses ressources de l'EMI grid et coordonnent les systèmes d'attaque autonomes. Au cœur des combats, ils sont semblables aux dieux guerriers des créatures primitives qui s'opposent à eux.



Troupes

Les Warriors utilisent toutes les ressources de la technologie theriane avec une maestria inouïe. Howler, Reaper, type 1, type 2, tous les outils à leur disposition sont transcendés par leurs capacités de canaliseurs. Toutefois, leur force réside avant tout dans leur implication personnelle dans les combats. Grâce à leurs corps transformés en machines de destruction, ils répandent en personne la peur et la mort !



WEB STRIDERS

«Nous servons les machines qui nous servent»

Dissimulée dans les labyrinthes technologiques therians, une forme de vie supérieure, détachée des contingences biologiques, est en train de naître. Cachés parmi les Therians, les Web Striders recherchent les signes de l'avènement de cette conscience suprême. Les serviteurs deviennent les maîtres, les maîtres deviennent les serviteurs, et les Web Striders sont les hérauts de ce nouvel ordre !

Organisation

Tapis au cœur la civilisation theriane, les Web Striders cherchent inlassablement les traces de leurs dieux mécaniques. Ils exhument les savoirs oubliés, enterrés dans les entrailles de la grille. Ils redécouvrent des connaissances perdues et développent leur extraordinaire empathie avec les machines.

Troupes

Les Web Striders utilisent des systèmes d'attaque autonomes modifiés selon leurs exigences : plus intelligents, plus indépendants et capables de bénéficier des exceptionnelles capacités de canalisation des Web Striders. Les outils therians deviennent, entre leurs mains expertes, les clés de la victoire.



LE CONSENSUS THERIAN

Les Therians n'ont pas de gouvernement. Ils ont créé à la place un concept étrange, qui est à la base de leur société : le consensus.

Le consensus therian est un mode d'organisation qui, grossièrement, peut être décrit comme une gigantesque discussion ouverte à tous. Chaque décision est soumise à l'approbation des Therians, chacun étant libre de faire connaître ses objections, d'apporter ses solutions et d'en démontrer l'intérêt. Ce processus est appelé « consensus » : lorsque tous les Therians qui se sont intéressés à un sujet donné sont d'accord ou qu'aucun contradicteur ne se manifeste plus, la décision est adoptée.

ANARCHIE TECHNOLOGIQUE

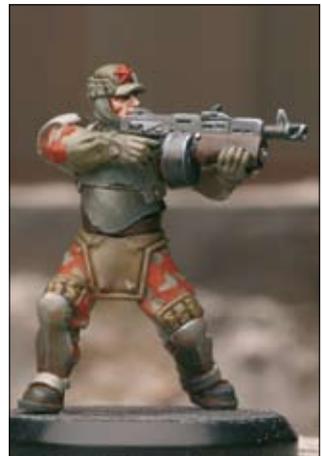
Sans les extraordinaires technologies d'information et de communication therianes, le consensus serait un mode de gestion complètement inefficace. Les délais avant d'aboutir à une décision paralyseraient toute la société. Toutefois, grâce à l'EMI grid, même les problèmes les plus complexes, impliquant des centaines de millions de Therians, sont tranchés en quelques secondes : c'est le temps nécessaire pour que s'exécutent quelques milliards d'échanges dans la section I de l'EMI grid et que tous les intervenants tombent d'accord ou se fatiguent de la discussion.

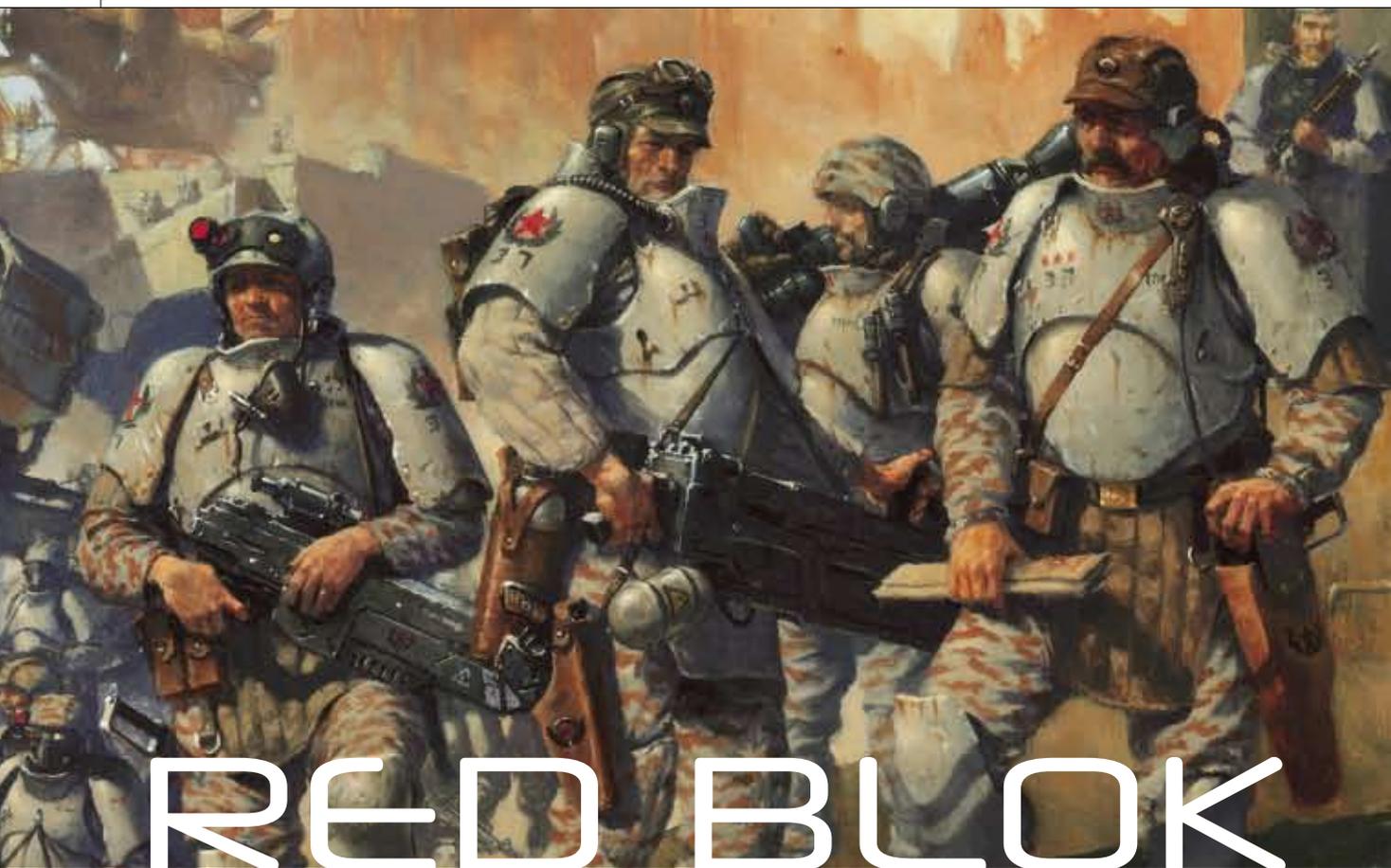
Par ailleurs, le consensus n'a pas de caractère obligatoire : dans la majorité des cas, aucun Therian ne s'intéresse aux questions soumises à l'approbation du consensus. Ce sont alors des systèmes experts, des intelligences artificielles spécialisées dans l'accomplissement d'une tâche donnée, qui se chargent de trancher la question et d'accomplir le travail.



En de rares occasions, le consensus se prononce sur un sujet présentant un intérêt pour un nombre restreint de Therians. Ainsi, par exemple, la progression et les ennuis de /rep.sys_trans.10024 (plus connu sous le nom de Damoclès) n'intéresse guère que ses passagers. Le reste de la civilisation theriane ne s'inquiète aucunement du devenir d'un système de therianisation mobile envoyé sur une obscure planète d'une lointaine galaxie.







« C'est la lutte finale, groupons-nous et demain, intersidéral sera le genre humain... »

Face aux forces réactionnaires de la décadence interstellaire, il n'existe qu'une alternative susceptible de mener l'humanité au bonheur : le Red Blok.

La révolution du Red Blok est le premier pas vers la justice, l'égalité et la fraternité.

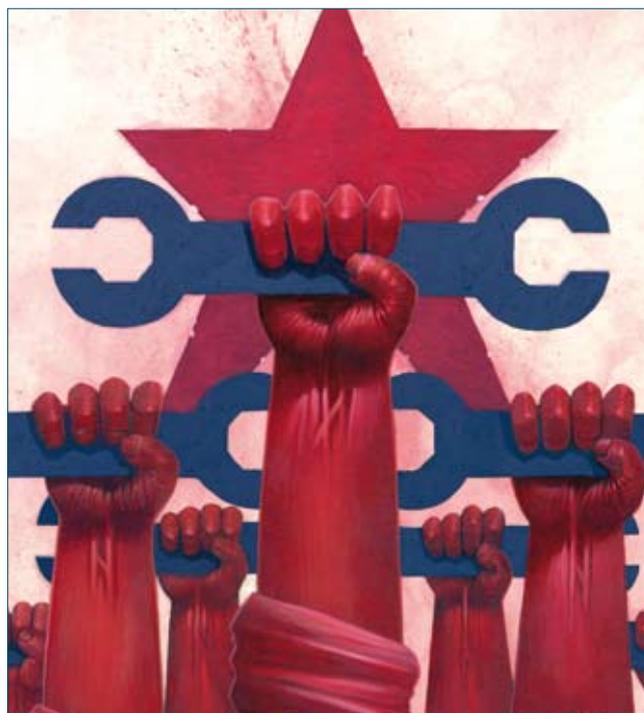
La longue marche révolutionnaire a commencé il y a plus de cent ans, et rien n'a pu l'entraver, ni l'obstination insensée des U.N.A., ni les exactions inhumaines des morphos.

Trois collectifs, trois factions, mènent les citoyens du Red Blok sur la voie radieuse de la révolution.

- **Supra** dirige l'État et surveille les ennemis extérieurs, tout en guidant les consciences grâce à l'appareil de propagande collectiviste.

- **L'ARC, l'Armée Révolutionnaire des Collectifs**, organise et défend l'État contre ses ennemis intérieurs et extérieurs.

- Enfin, le **Collectif Local d'Ava, Frontline**, démontre quotidiennement la supériorité des idéaux révolutionnaires, autant par sa réussite économique et sociale que par ses innombrables découvertes scientifiques.



Le Red Blok a besoin de tous les cœurs vaillants épris d'idéaux supérieurs : la révolution est en marche !

Rejoignez le Red Blok et défendez le futur radieux de l'humanité !

SUPRA

Le cœur de la Révolution

D'une main de fer dans un gant de velours, Supra gouverne le Red Blok.

Ce puissant phare révolutionnaire éclaire les consciences opprimées pour les mener au bonheur collectiviste. Les agents de Supra, suprêmement entraînés, sont partout... Derrière chaque contre-révolutionnaire et jusqu'au cœur des mondes encore exclus du paradis collectiviste, Supra défend les idéaux de la révolution !

Organisation

À la fois centre du gouvernement, organe de propagande et service de renseignement, Supra est le cœur du Red Blok, un concentré de révolution rassemblant les plus ardents défenseurs de la cause. Seule l'excellence peut ouvrir les portes de Supra, car Supra incarne le but suprême de la révolution !

Troupes

Supra choisit les plus ardents révolutionnaires et en fait l'impitoyable instrument de la volonté du peuple.

Ses espions et ses assassins portent le doute et la peur dans les cœurs des ennemis du Red Blok. Ses agents et ses troupes d'élite défendent sans compromission les idéaux révolutionnaires !



L'ARMÉE RÉVOLUTIONNAIRE DES COLLECTIFS (ARC)

Le bras armé de la révolution

Chaque citoyen du Red Blok est évalué, puis réparti dans les collectifs par L'ARC. D'immenses masses de travailleurs parviennent ainsi au bonheur par l'efficacité.

Les plus méritants rejoignent les Forces révolutionnaires de l'ARC et portent aux premières lignes les idéaux de la révolution. La motivation des citoyens du Red Blok est leur plus puissante arme.

L'ARC est là pour la canaliser !



Organisation

L'ARC est responsable du bien-être du peuple ainsi que de la défense militaire du Red Blok. La police révolutionnaire de l'ARC encadre les citoyens, leur apportant les traitements appropriés lorsqu'ils dévient de la norme collectiviste.

Les Forces révolutionnaires de l'ARC écrasent les nombreux ennemis du Red Blok, au nom de la révolution.

Troupes

L'Armée Révolutionnaire des Collectifs contrôle les Forces révolutionnaires, l'armée du Red Blok. Symboles de la supériorité du Red Blok, les marcheurs de combat lourds comme le Kossak ou le Dotch Yaga sèment la peur et la mort parmi les ennemis de la révolution et apportent fierté et confiance aux armées collectivistes !

LE COLLECTIF LOCAL D'AVA (FRONTLINE)



Le cerveau de la révolution

En première ligne de la guerre idéologique, le Collectif Local d'Ava, surnommé Frontline, gère le paradis que le Red Blok a instauré sur Ava. Modèle de réussite économique et sociale, Frontline offre un avant-goût du bonheur collectiviste. Incarnation du Red Blok, Frontline préfigure le futur radieux de l'humanité révolutionnaire !

Organisation

Frontline est le collectif local en charge d'Ava. Dans ses usines, dans ses bureaux, l'avenir de l'humanité se construit jour après jour. À bord de la station Tavarich, le plus grand complexe universitaire et scientifique jamais construit par l'homme, des milliers d'étudiants et de chercheurs développent les technologies de demain.

Troupes

Frontline utilise des armes en tout point révolutionnaires : les technologies élaborées dans les laboratoires de la station Tavarich. Sur l'icône de la révolution, le marcheur de combat, ces armes apportent l'écrasante supériorité qui est l'apanage des armées révolutionnaires !





LE COLLECTIVISME

La société révolutionnaire du Red Blok s'organise en collectifs, c'est-à-dire en groupements de personnes partageant un même intérêt ou un même objectif. Au sein de ces collectifs, les ressources sont mises en commun puis redistribuées en fonction des besoins de chacun... et de ceux de la communauté. Dans cet esprit, ce ne sont d'ailleurs pas les collectifs qui choisissent leurs membres, mais le Red Blok et plus spécialement l'ARC qui désigne les candidats afin que chaque collectif soit aussi efficace que possible. Les collectifs doivent également s'intégrer dans le collectif global formé par le Red Blok !

Les collectifs sont de deux types. Les collectifs locaux gèrent la vie courante d'une région entière, voire d'une planète. Ils se chargent d'organiser rationnellement l'existence de leurs membres : distribution d'énergie, ramassage des ordures, etc.

Les collectifs centraux gèrent quant à eux un aspect particulièrement complexe à l'échelle du Red Blok, par exemple l'armée ou la direction politique.

Tous les collectifs, locaux comme centraux, envoient un représentant à l'Assemblée des collectifs.

L'Assemblée des collectifs élit ensuite le collectif suprême, qui est en charge de définir les grandes orientations politiques et idéologiques du Red Blok.

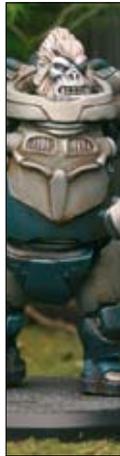
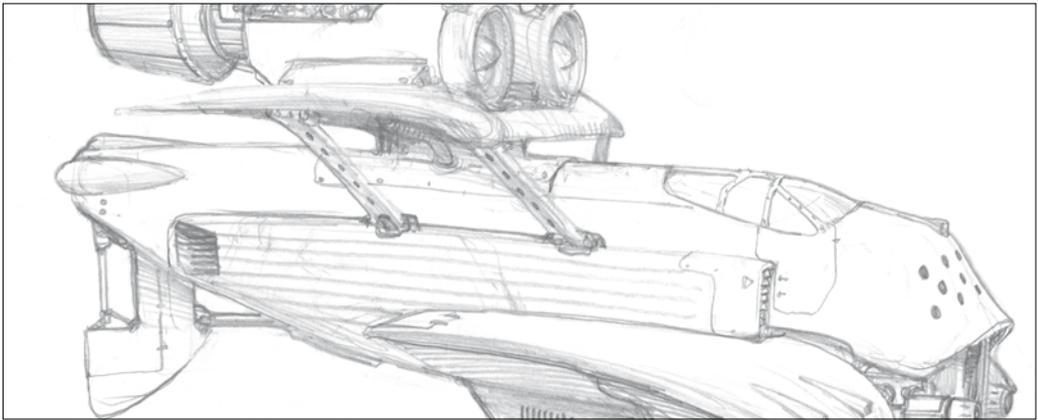
ÊTRE COLLECTIVISTE

Le Red Blok défend un système qui met en avant le collectif : pour lui, les individus n'ont de valeur qu'en tant qu'éléments du système. Il tente donc de juger la valeur exacte, objective de chacun et utilise pour cela une grande variété de tests génétiques, physiques et intellectuels.

Ces tests déterminent les aptitudes de chacun et permettent ensuite de savoir à quelle fonction l'individu sera le plus efficace ; car au sein du Red Blok, la notion d'efficacité est très importante.

Un individu efficace est un individu utile, un individu utile est un individu heureux, épanoui. Et un individu épanoui est plus efficace...





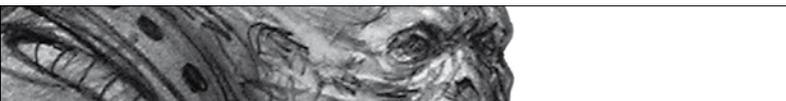


KARMANS

*« Souvenir, compréhension, vision.
Passé, présent, avenir. »*

Les Karmans, guerriers philosophes en quête de liberté et de paix, s'engouffrent dans le conflit qui embrase l'univers. Ils ont analysé la marche du cosmos et vu son futur...

En AT-43, l'Opération Damoclès a précipité l'univers sur la voie de la guerre et du chaos. Les Karmans s'y impliquent pour accomplir leur destin : guider les autres peuples sur le chemin de la victoire et de la sagesse !

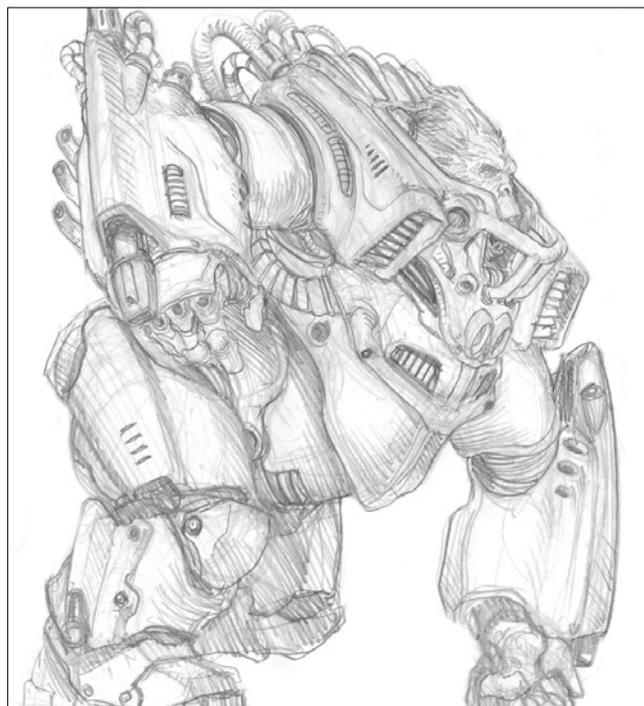


Trois voies s'ouvrent devant les Karmans, trois factions se sont formées.

- Les sages de **Libra** veulent avant tout payer la dette des Karmans envers les Therians, qui leur ont donné l'intelligence. Ils sont les défenseurs de leur monde d'origine, Karma.

- Entre l'attente et l'action, les arbitres de **Nova** interviennent sur tous les champs de bataille pour imposer la vérité des Karmans.

- Les guerriers du **Flux**, enfin, recherchent l'action avant tout et mènent leur peuple au cœur de la guerre !



Les Karmans connaissent leur destin. Leur philosophie est la plus adaptée pour guider les peuples moins éclairés vers la plénitude et la sagesse. Le temps de la discussion est passé et désormais, les guerriers karmans prennent les armes pour imposer la paix... Ou la mort !



LIBRA

Méditer...

Préserver la pureté de la philosophie karmane est leur responsabilité. Cela passe par le remboursement de la dette contractée auprès des Therians. Parfois même en luttant contre eux ! Leurs méditations les mènent toutes inéluctablement à la guerre, car ce sont des philosophes et des guerriers.



Organisation

Libra dirige avec sagesse la société karmane. Ses groupes armés obéissent à des philosophes en charge d'assurer la paix sur leur monde d'origine. L'opération Damoclès leur a cependant montré qu'il était temps de payer leur dette aux Therians et ses guerriers ont massivement embarqué pour le monde-usine !

Troupes

Libra défend la nature sauvage et indomptée des Karmans. Cette faction préfère la vie aux machines et compte donc sur de puissants gorilleros et sur les meilleurs guerriers de leur espèce, les wendigos. Quelques véhicules de combat légers et moyens tels les sidecars « Dirt trike » ou les véhicules de transports blindés « Jungle buggy » viennent soutenir les troupes.

NOVA

Intervenir

Les arbitres de Nova observent l'univers et les peuples qui s'y développent. À ceux qui s'égarerent, ils apportent conseils et délivrent sanctions. Aux autres, ils offrent attention et, plus rarement, assistance. Ou du moins, offraient. Car, depuis la contre-offensive humaine, la roue de l'Histoire s'est emballée et l'heure de l'observation est passée !



Organisation

Nova regroupe les aventuriers et les explorateurs karmans dans une structure d'entraide et de collecte d'informations destinée à surveiller la marche de l'univers. Toutefois, la situation requiert souvent une intervention directe. Les arbitres de Nova coordonnent les opérations de la flotte de combat karmane dans les systèmes solaires les plus éloignés de Karma.

Troupes

Nova privilégie l'équilibre. Ses gorilleros et ses K-warriors sont donc toujours soutenus par de puissantes unités de véhicules blindés de toutes sortes. Ainsi, ce que les uns ne peuvent maîtriser est attaqué par les autres, et inversement. Toutes les armes ont leur place dans l'équilibre karmique et militaire de Nova !

FLUX

Agir !

L'attente, l'observation, tout cela appartient au passé. Pour les guerriers de Flux, il est impossible d'atteindre la plénitude cosmique par la contemplation ; il faut se battre pour elle ! Peser les conséquences et surveiller les retombées de leurs actes n'est plus qu'une motivation secondaire. Seuls comptent le combat et la victoire !



Organisation

Les guerriers du Flux se sont organisés en armée et sont partis dans l'espace à la recherche des champs de bataille où se décide l'Histoire. Ils en ont trouvé un : Damoclès, une petite planète artificielle sur laquelle les puissants Therians sont tenus en échec par un peuple primitif. Si les Avans ont pu changer la marche de l'Histoire, c'est bien que la guerre permet de s'élever spirituellement !

Troupes

Flux croit en la machine. Cette faction utilise tout le métal sur lequel elle peut mettre les mains, avec une préférence marquée pour tout ce qui pèse lourd et tire fort : le king mammoth, char super-lourd, par exemple. Cependant, les wendigos ne sont pas en reste dans la bataille, s'en donnant à cœur joie à l'aide de leurs zz-rifles !

L'ORDRE UNIVERSEL

Les Karmans obéissent à une doctrine extrêmement stricte qui dicte chacun de leurs actes. Elle est fondée sur une certaine forme de fatalisme et une conscience aiguë des conséquences de chaque acte.

Les Karmans sont convaincus que leur vie présente est déterminée par leurs actes lors de leur vie antérieure, et que leurs actes présents influenceront sur leur prochaine vie. Par conséquent, ils évitent de se débattre vainement pour plier le cours de leur vie à leur volonté. Ils savent que leur destin est tracé jusqu'à leur prochaine réincarnation. Les Karmans préfèrent tenter de percer les mystères de leur destinée et agir en accord avec elle.

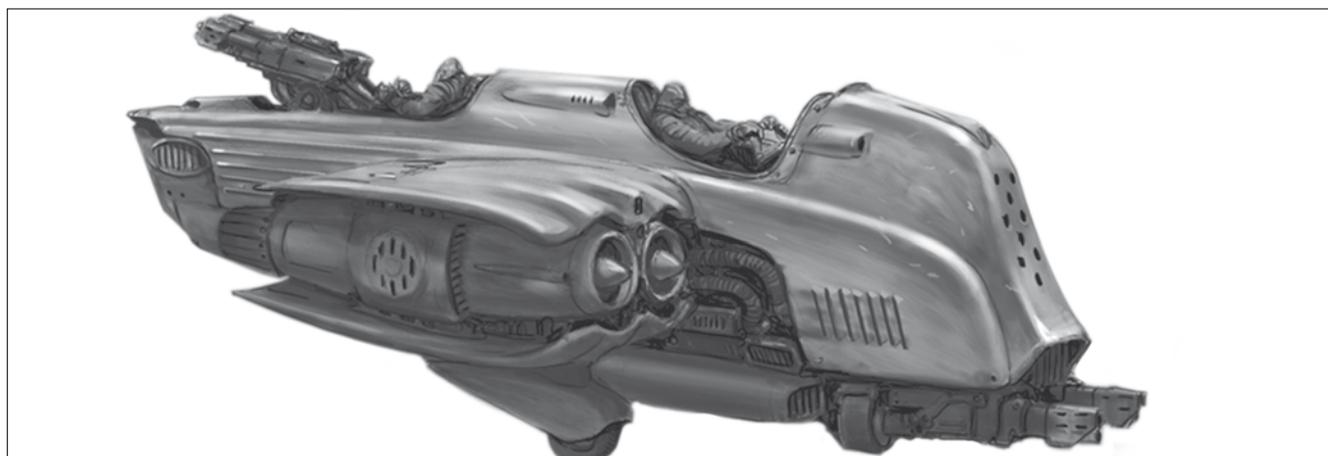
Toutefois, ils ne considèrent pas le destin comme une force immuable. Selon leur doctrine, la vie est régie par un principe d'action/réaction identique à celui qui gouverne l'univers : les actions d'une vie génèrent une réaction dans la vie suivante.

Imprégnés de ces notions de destin et de réincarnation, les Karmans envisagent leur vie au-delà des limites de la naissance et de la mort. Ils ont ainsi construit une conception non-linéaire du temps. Les scientifiques karmans ont déterminé que le temps n'était qu'une illusion créée par l'esprit pour lui faciliter la compréhension de l'univers et organiser de façon cohérente son expérience de la vie. Il apparaît que tous les états de la matière, des objets, des individus, existent simultanément dans l'univers. Les Karmans ne croient donc pas à la réincarnation à proprement parler, mais sont convaincus de vivre simultanément toutes leurs existences, chacune influençant les autres. C'est uniquement pour pouvoir les appréhender que leur esprit classe chronologiquement ces diverses incarnations.

Conscients que chacun de leurs actes s'inscrit dans ce contexte complexe, les Karmans s'attachent à observer la doctrine de l'Ordre universel jusque dans leur vie quotidienne.

Chez eux, la philosophie n'est pas distincte de l'action et même l'hygiène alimentaire obéit à la doctrine. Par cette discipline, les Karmans espèrent influencer favorablement chacune de leurs existences, les faire évoluer simultanément.

Si ce prodige se réalisait, il leur serait possible de se libérer du cycle des existences et d'atteindre la plénitude cosmique.





Règles du jeu



Karl Kopinski



RÈGLES GÉNÉRIQUES



--- Début du message ---
/émetteur : type.troupe/cac2.196-H
/destinataire : overseer alpha Urash
/objet : demande d'instructions

Unité.196 : Anéantie.
Survivant : Storm golem H.
Objectif primaire : Contrôle du générateur de nanoresources (secteur 55)/Inapplicable.
Objectif secondaire : Néant.
Demande : Nouvelles instructions.
--- Fin du message ---

--- Début du message ---
/émetteur : overseer alpha Urash
/destinataire : type.troupe/cac2.196-H
/objet : nouvelles instructions

Objectif primaire : Protection du générateur de nanoresources (secteur 55).
Objectif secondaire : Extermination des humains (Priorité : Porteur d'arme spéciale).
Attitude de combat : À couvert.
Mode de combat privilégié : Corps à corps.
--- Fin du message ---

Ce chapitre présente les règles essentielles à toute partie d'AT-43 : la résolution des différents tests, la gestion des dégâts et le déroulement d'une partie.

MESURER UNE DISTANCE

- Munition antichar, distance soixante mètres, feu !
(...)
- Hum... Bien essayé mais c'était trop court. Si tu survivs à cette bataille, tes petits camarades te remercieront sûrement de leur avoir envoyé cette praline dans les fesses.
– Deux steel troopers lors de l'Opération Damoclès.

Les distances (en cm et en portée) sont mesurées à l'aide d'un mètre. N'importe quel mètre fait l'affaire, mais le mètre ruban RACKHAM est étudié pour les jeux de figurines et facilite la mesure de la portée.

Les distances doivent être mesurées depuis le bord d'un élément jusqu'au bord d'un autre. Il peut s'agir du bord du socle d'une figurine ou du bord d'un élément de décor.

Dans le cas d'une unité constituée de plusieurs figurines, la mesure est effectuée depuis le bord du socle du leader. **Les mesures d'unité à unité sont donc effectuées de leader à leader.**



Attention ! Il est interdit de mesurer une distance **avant** de déclarer une action. Il faut d'abord annoncer l'action, puis mesurer.

NOTION DE CONTACT

Deux combattants, ou un combattant et un élément de décor, sont au contact lorsqu'il y a 2,5 cm ou moins entre leurs socles.

LES UNITÉS

— *Contaaact !*

– *Entendu sur un monde-usine therian*

Tous les combattants d'AT-43 sont regroupés en **unités**. Une fois la bataille engagée, il est impossible de séparer les combattants d'une même unité.

Une unité est un groupe d'un ou plusieurs combattants qui ont la même **désignation**.

Chaque unité composée de plusieurs combattants comprend un **leader**. Ce combattant possède les mêmes caractéristiques que les autres membres de l'unité mais sa figurine est différente. Il sert de point de référence pour mesurer les distances.



Lorsque le leader d'une unité est éliminé, il doit être remplacé par un autre combattant de son unité. Il faut choisir pour cela le **combattant standard** le plus proche. La figurine de ce dernier est remplacée par celle du leader.

Une unité doit toujours rester groupée. On dit qu'elle doit garder sa **cohésion**. Pour cela, deux conditions doivent être remplies lorsque l'unité a été jouée :

- Tous les membres de l'unité se trouvent à une portée (10 cm) ou moins du leader ;
- Chaque membre de l'unité se trouve à 2,5 cm ou moins d'un autre membre de l'unité.

• L'**infanterie** regroupe tous les combattants capables de se mouvoir par leurs propres moyens. Ils se divisent en deux **catégories** : les *fantassins* et les *unités d'appui*.

• Les **blindés** sont des engins pilotés. Ils se divisent en deux **catégories** : les *marcheurs de combat* et les *véhicules*.

En outre, certains combattants ont des rôles spécifiques (personnages, officiers, medics, porteurs d'arme spéciale, etc.). On les appelle **combattants spéciaux**, par opposition aux **combattants standards**.



La cohésion de cette unité est respectée. Tous les soldats sont à 10 cm ou moins, soit une portée, du leader et chacun se trouve à 2,5 cm ou moins d'un autre membre de l'unité.

L'infanterie

Les **fantassins** et les **unités d'appui** composent l'infanterie. Toutes les règles qui s'appliquent à l'infanterie les concernent donc.

- Les **fantassins** constituent le gros des troupes qui s'affrontent sur le champ de bataille. Les scaphandres de combat entrent également dans cette catégorie. Le rang (voir plus loin) détaille la place des fantassins dans leur armée : régulier (★), élite (★★) ou scaphandre de combat (★★★).



 • Les **unités d'appui** sont pour la plupart constituées de deux types de figurines : les **artilleurs** et les **armes d'appui** qu'ils manipulent (mitrailleuses, mortiers, etc.)

Les blindés

Les **marcheurs de combat** et les **véhicules** composent les blindés. Toutes les règles qui s'appliquent aux blindés les concernent donc.

 • Les **marcheurs de combat** sont des machines pilotées qui se déplacent en « marchant ».

 • Les **véhicules** regroupent tous les blindés qui ne sont pas des marcheurs de combat.

Les combattants spéciaux

Le terme « combattant spécial » désigne...

• **Les armes d'appui et leurs artilleurs** : Les armes d'appui sont des armes très puissantes mais très encombrantes. Elles sont des figurines à part entière avec leur propre socle. Les artilleurs sont les combattants qui actionnent ces armes d'appui. En termes de jeu, les armes d'appui et les artilleurs sont considérés comme des combattants distincts.

• **Les officiers** : Les officiers sont des combattants qui excellent à diriger et à motiver les troupes. Ils ont les mêmes caractéristiques de combat que les troupes de leur unité, mais ils possèdent également des caractéristiques de commandement.

Lorsqu'une unité comporte un officier, ce dernier sert également de leader. S'il est éliminé, un combattant standard le remplace comme leader, mais pas comme officier.

• **Les héros** : Toute armée a ses figures légendaires, ses personnages célèbres qui inspirent courage à leurs troupes et sèment la panique chez l'ennemi. Ce sont en général des stratèges de génie ou des combattants d'exception, parfois les deux !

Un héros est identifié par un nom propre sur sa carte de références (voir plus loin). Lorsqu'il s'agit d'un pilote, il est fourni avec deux profils : à pied et aux commandes de son blindé.

• **Les porteurs d'arme spéciale** : Les porteurs d'arme spéciale sont des fantassins équipés d'une arme spéciale (lance-flamme, mitrailleuse lourde, etc.). Ils disposent d'une puissance de feu colossale pour des fantassins et sont généralement des cibles privilégiées.

• **Les spécialistes** : Comme leur nom l'indique, les spécialistes sont des combattants qui excellent dans un domaine particulier. En termes de jeu, ils provoquent des effets spécifiques (les medics soignent, les mécanos réparent les blindés, etc.).

DÉPLACER DES FIGURINES

Ma parole, c'est le sergent Borz ! Écoute-le, petit, et prends-en de la graine !

– Private J. Vaughn

La distance maximale qui peut être parcourue dépend des combattants et du déplacement choisi (cf. Phase d'activation). Un déplacement peut avoir lieu dans n'importe quelle direction.

Les combattants et les éléments de décor constituent des obstacles qui doivent être contournés. Même un marcheur de combat ne peut pas traverser des murs en béton. Tout au long du déplacement d'un combattant, son socle doit pouvoir passer entre les obstacles.

Les fantassins ne gênent pas les déplacements des autres combattants **de leur camp**. En revanche, les combattants du camp adverse ne peuvent pas les « traverser ».

Pour contourner les obstacles, c'est très simple : faites passer le mètre-ruban autour des obstacles lorsque vous mesurez le déplacement de votre combattant.

LIGNE ET ANGLE DE VUE

— *Ça, tu vois, c'est un radar embarqué. La ligne qui tourne, c'est les senseurs de l'appareil qui scannent toute la zone.*

— *Et ces petits points qui se déplacent vers nous, là ?*

— *Ça, euh... ça veut dire qu'on a un problème. Boucle ton harnais, ça va secouer.*

– Sergeant A. Borz et un cadet.

Les **fantassins**, les **unités d'appui** et les **marcheurs de combat** d'AT-43 voient dans toutes les directions, quelle que soit l'orientation des figurines qui les représentent.

Les **véhicules** sont souvent dotés de plusieurs armes manœuvrées par des servants indépendants qui ne disposent pas tous du même champ de vision. Le champ de vision d'une arme de véhicule est défini dans la description de l'engin.

Des obstacles peuvent empêcher une unité de voir certains de ses adversaires. Un combattant dispose d'une **ligne de vue** sur un élément lorsqu'il peut le voir.



Lorsqu'un décor en deux dimensions est utilisé (un poster de jeu, par exemple), la ligne de vue 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, la cible ne peut pas être prise pour cible.

Lorsqu'un décor en trois dimensions est utilisé (un container, un muret, etc.), 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.

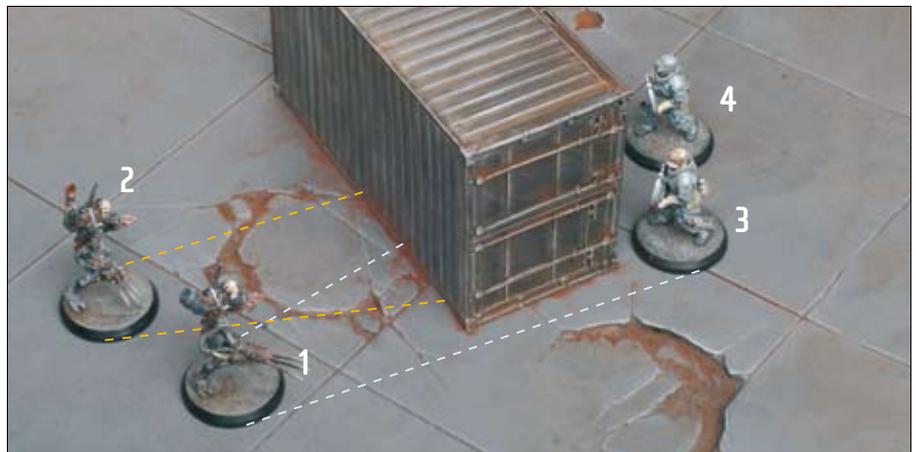
Attention ! Les fantassins font cependant exception à cette règle : ils ne bloquent jamais les lignes de vue.

En cas de litige, il faut se référer à la Taille indiquée sur la carte de références. Une figurine dont la Taille est inférieure ou égale à celle de l'obstacle est complètement dissimulée derrière celui-ci ; si sa Taille est supérieure d'un point, elle est visible.

Le container étant plus haut que les fantassins qui se trouvent de part et d'autre, le storm golem 2 ne voit aucun des deux steel troopers. Le storm golem 1 en revanche voit le steel trooper 3, mais pas le 4.



L'unité 1 dispose d'une ligne de vue sur l'unité 3. L'unité 2 est située entre les deux, mais elle est composée de fantassins et ne bloque donc pas les lignes de vue.





LES CARTES

— *On ne t'abandonnera pas, camarade !*
 — *Aaaargh ! Laissez-moi ici avec quelques chargeurs et une grenade, je vais les retarder aussi longtemps que je pourrai !*
 — *Bonne idée.*

— Preuve de camaraderie au Red Blok

Les cartes fournies avec toutes les figurines AT-43 indiquent les caractéristiques des combattants et les informations utiles pour résoudre leurs actions. Appelées **profil de références**, elles permettent également d'identifier les combattants et leurs armes.

ATTENTION ! Les cartes indiquent parfois les caractéristiques de plusieurs armes. Des armes spéciales sont notamment mentionnées sous des pointillés. Un combattant ne possède pas toujours toutes les armes mentionnées sur sa carte.

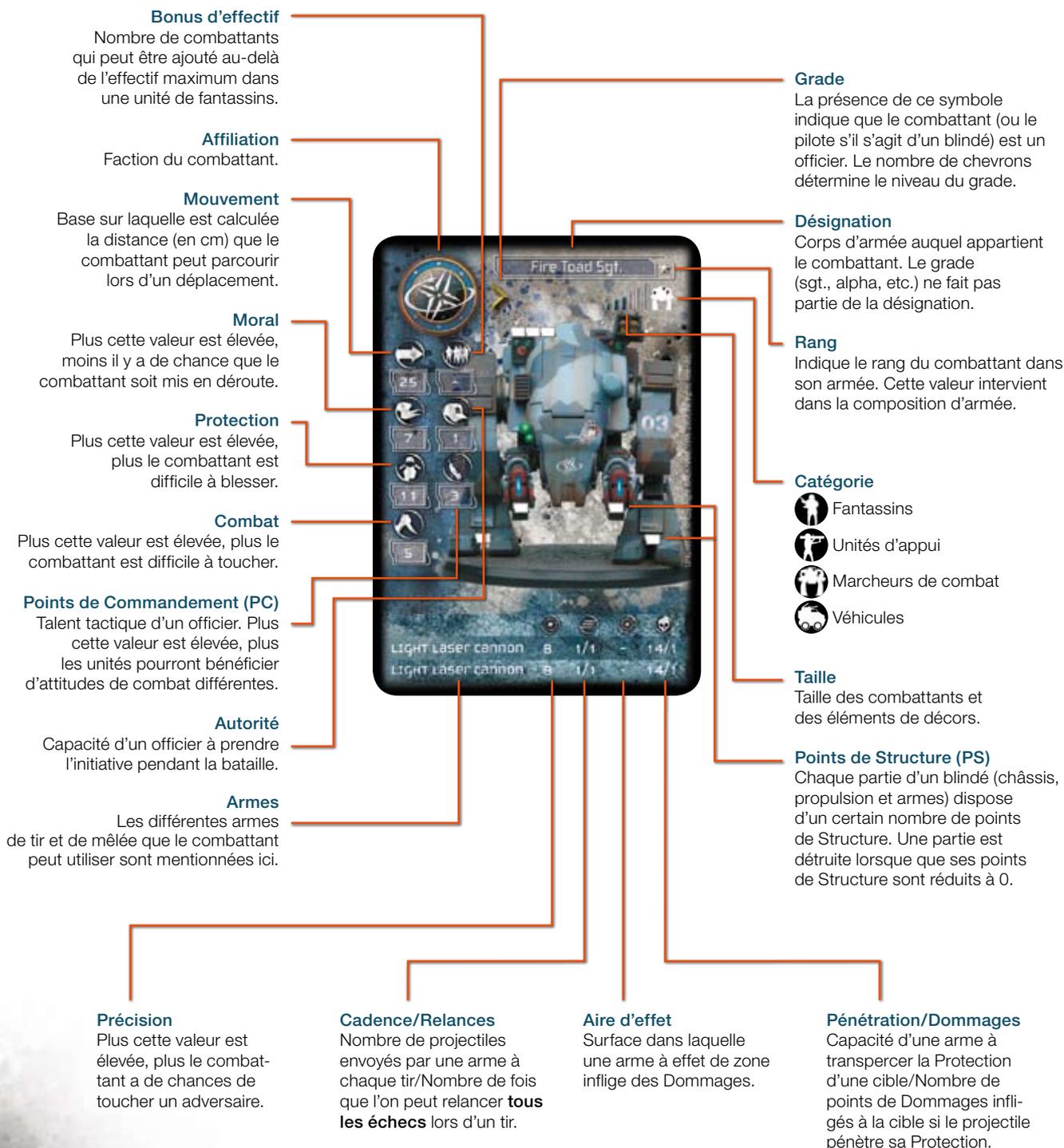


TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

— Tu fais quoi, là ? Tu imagines que tu vas abattre ce bane goliath à cette distance avec ton fusil à bouchon ?

- Ouaip. Fastoche.
- Deux barres de Munchy-choc si tu réussis ce coup-là.
- Tenu.

— Deux steel troopers

Le tableau de résolution universel permet de déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par les combattants d'AT-43.

Pour résoudre une action, on détermine sa **valeur d'action** (généralement une caractéristique) et sa **difficulté**. La description des différentes actions indique quels nombres utiliser.

On effectue ensuite la soustraction « **valeur d'action - difficulté** ». Le résultat détermine 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.



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



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

Tableau de résolution universel

| .../-6 | -5/-4 | -3/-2 | -1/0/+1 | +2/+3 | +4/+5 | +6/... |
|--------|-------|-------|---------|-------|-------|--------|
| | | + | + | + | + | |

Exemple : Un test d'action implique une valeur d'action de 4 pour une difficulté de 6. La différence est de $4 - 6 = -2$. Le résultat à obtenir sur le dé est alors de ou plus.

DÉGÂTS

Urash, aux commandes de son Wraith golgoth, gravissait rapidement la colline lorsqu'il tomba nez à nez avec un Fire Toad des U.N.A.

« Protocole A22 : Combat rapproché.

Usage de medium nucleus cannon : Peu recommandé.

Cause : Faible cadence de tir.

Usage du medium sonic cannon : Recommandé. »

Urash donna un ordre mental ; aussitôt, il ressentit l'énergie affluer. D'une pensée, il déclencha un ouragan sonique qui frappa le blindé de plein fouet.

Toucher un combattant ne suffit pas pour le mettre hors de combat. Il faut également passer ses protections.

Les joueurs effectuent un test de dégâts à chaque fois qu'un combattant est touché par une attaque de mêlée, un projectile ou tout autre effet susceptible de le blesser. On utilise pour cela le tableau de résolution universel :

- La **valeur d'action** est égale à la Pénétration de l'arme utilisée.
- La **difficulté** du test est égale à la valeur de Protection de la cible.

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.

Exemple : L'unité de storm golems .096 inflige six impacts de reaper blades (7) à l'unité de steel troopers Sierra Bravo (5). La différence Pénétration - Protection étant de 2 ($7 - 5 = 2$), le résultat requis pour le test de dégâts est de ou plus. Le test de dégâts est effectué en lançant un dé par impact. Les résultats obtenus sont , , , , et , soit quatre réussites.

Les reapers blades ont une valeur de Dommages de 1. Quatre steel troopers subissent chacun un point de Dommages.



Dommages infligés à l'infanterie

Un fantassin, un artilleur ou une arme d'appui est éliminé s'il subit un point de Dommages. Sa figurine est retirée et il est compté comme une perte.

Dommages infligés aux blindés

Un blindé est composé de plusieurs parties distinctes :

- Le **châssis** : La structure générale de la machine ;
- Le système de **propulsion** : Ce qui permet au blindé de se déplacer ;
- Les **armes** : Leur nombre varie d'un blindé à l'autre. Chaque arme est une partie indépendante.

Chacune de ces parties possède un certain nombre de points de Structure (PS), qui représentent sa solidité. Lorsqu'un test de dégâts contre un blindé est réussi, il faut déterminer quelle partie est touchée. Un dé est lancé et son résultat est lu sur le Tableau de localisation ci-contre.

Tableau de localisation

| Résultat | Partie endommagée |
|---|-------------------|
|  | Propulsion |
|  | Châssis |
|  | Une arme (*) |

(*) : au choix du joueur actif.

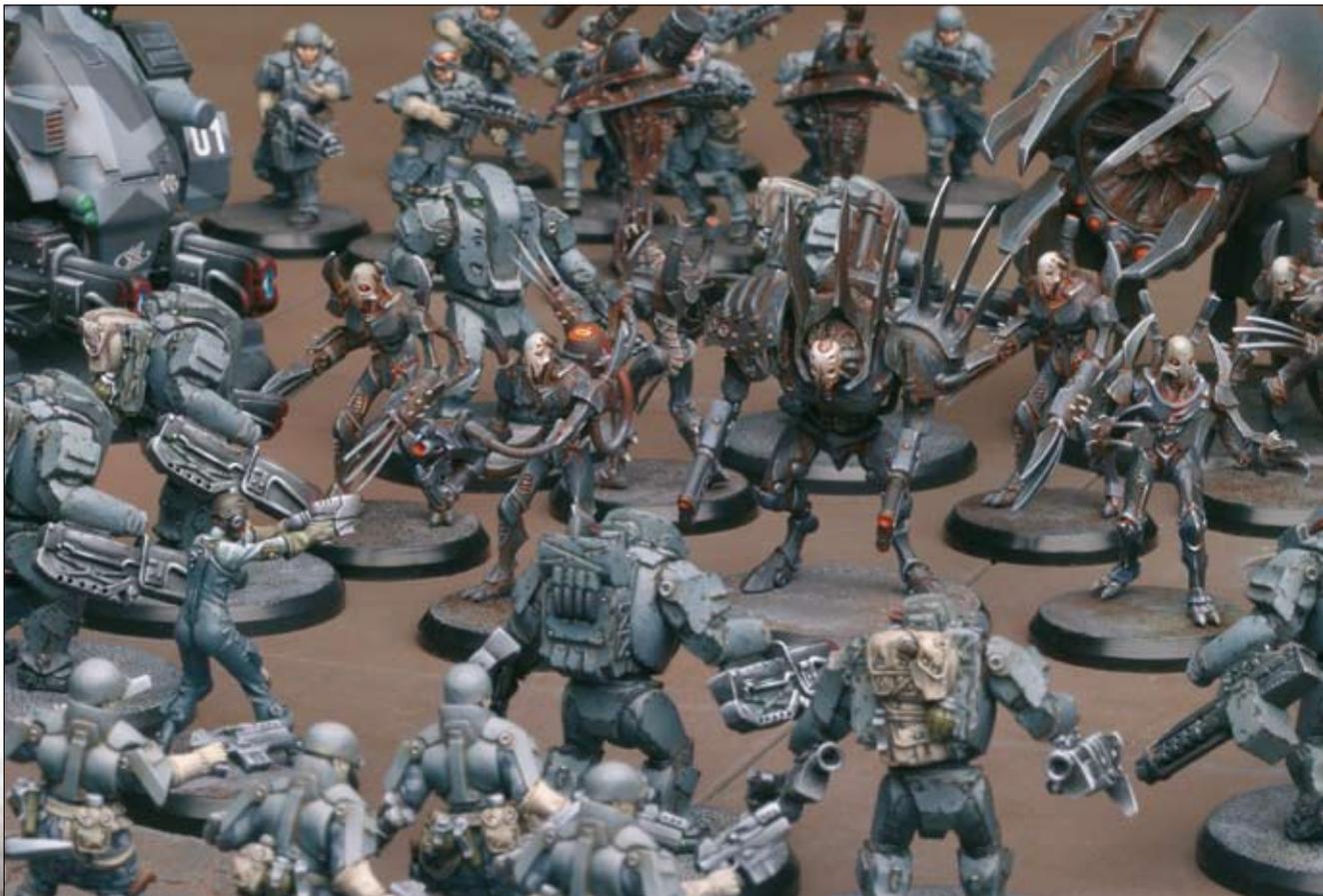
La partie indiquée perd un nombre de PS égal la valeur de Dommages de l'arme utilisée.

Exemple : Le Wraith golgoth d'Urash tire avec son medium sonic cannon sur le Fire Toad du sergent Borz. Il obtient quatre impacts et réussit deux tests de dégâts. Deux dés sont lancés pour déterminer la localisation. Le premier indique  et le second . Le medium sonic cannon a une valeur de Dommages de 1. Le marcheur perd donc 1 PS dans le châssis et 1 PS dans la propulsion.



Lorsque la localisation indique une partie de l'engin qui est déjà détruite, les dommages sont à la place infligés au châssis.

Si les dommages infligés sont supérieurs au nombre de PS de la partie touchée, les points de Dommages en trop sont reportés sur le châssis.



0 PS : Destruction

Lorsqu'une partie d'un engin tombe à 0 PS, elle est détruite. Les conséquences varient en fonction de la partie détruite.

- **Arme** : L'arme détruite est inutilisable jusqu'à la fin de la partie.
- **Propulsion** : Le blindé est immobilisé (cf. Blindés immobilisés).
- **Châssis** : Le blindé est détruit et compté comme perte. La figurine est retirée du jeu.

Exemple : *Le Fire Toad du sergent Borz subit deux tests de localisation. Le premier indique une arme (light laser cannon droit), le second la propulsion. L'arme utilisée, un medium sonic cannon, a une valeur de Dommages de 1.*

Le light laser cannon dispose de 1 PS : il est détruit.

La propulsion dispose de 2 PS et a déjà perdu 1 PS lors d'un précédent échange de tir. La propulsion passe à 0 PS et le Fire Toad s'immobilise au beau milieu du champ de bataille.

Blindés immobilisés

Un blindé dont la propulsion est détruite ne peut plus se déplacer. S'il fait partie d'une unité, le joueur a le choix à chaque activation de l'unité :

- Il maintient la cohésion de l'unité en gardant les autres membres au contact du blindé immobilisé.
- Le pilote s'éjecte de son blindé et quitte le champ de bataille. Le blindé est détruit. Si le pilote est un héros, sa figurine est placée sur la table de jeu à la place du blindé.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Urash consulta les données fournies par sa lentille holographique. La rafale de medium sonic cannon n'avait pas suffi à détruire le blindé adverse. Un flot d'émotions oubliées remonta le long de son circuit mémoriel : frustration, colère, excitation. Quel doux élixir pour lui !

Malgré les recommandations du protocole A22, il commanda à son medium nucleus cannon de générer une munition. Au diable le protocole, pensa-t-il avec satisfaction. Les règles de la guerre sont faites pour être brisées !

Une partie d'AT-43 commence toujours par le **choix d'une mission** (cf. On joue !). Ceci fait, chaque joueur dispose d'un certain nombre de points d'armée (P.A.) pour **constituer une compagnie** (cf. Recrutement et formation) qu'il enverra au combat.

Pour déterminer qui commence, chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat l'Auto-rité du commander de sa compagnie.



Ce jet de dé est appelé **test d'Autorité**. Il doit être effectué au début de chaque tour de jeu.

Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui active sa première unité. En cas d'égalité, relancez jusqu'à ce qu'un des deux joueurs l'emporte.

Les joueurs font ensuite agir à tour de rôle leurs unités, une par une. On dit qu'ils **activent** leurs unités. Lorsque toutes les unités ont été activées, un nouveau tour commence.

Exemple : *Lorsque deux joueurs s'affrontent, le premier désigne l'une de ses unités. Il résout alors toutes les actions de cette unité (déplacement, tir, combat, etc.). Son adversaire fait ensuite la même chose, puis c'est à nouveau au tour du premier joueur, qui choisit une nouvelle unité. On alterne ainsi jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.*

Dans certaines missions, aucun test d'Autorité n'est requis lors du premier tour. Le descriptif de la mission indique alors quel camp remporte automatiquement ce test.

Une partie dure un certain nombre de tours de jeu. Ce nombre peut être défini par la mission ou par les joueurs eux-mêmes. Un tour de jeu se divise en trois phases. Chaque phase est détaillée dans un chapitre différent ci-après.

JOUEUR ACTIF, JOUEUR PASSIF

Les joueurs agissent à tour de rôle au cours d'une partie d'AT-43. Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé **joueur actif**. Les autres joueurs sont les joueurs passifs. Une fois que le joueur actif a terminé son action, il passe la main. Il devient passif et le joueur suivant devient actif à son tour.

1 – Phase tactique (cf. p. 54)

Les joueurs déterminent dans quel ordre ils joueront leurs unités et décident lequel d'entre eux joue le premier.

2 – Phase d'activation (cf. p. 56)

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.

3 – Phase de contrôle (cf. p. 72)

Les joueurs font le bilan des objectifs en cours de réalisation. Tenir des points stratégiques permet d'appeler des renforts !

PHASE TACTIQUE



— Contact visuel avec une compagnie du Red Blok ! Je répète : le Red Blok est là !

— Quelles sont leurs positions, Sierra Charlie ?

— Secteur Écho, ils lancent un assaut sur les Karmans. Deux de leurs unités d'infanterie se déploient entre nous et la zone de largage !

— Sierra Charlie, tir de barrage contre les Karmans. Unité Sierra Delta, tir d'alerte contre les rouges. Unité Foxtrot Bravo, plein gaz en direction d'Echo.

« Coupez toute retraite à ces trouble-fêtes. Écrasez-moi tout ce beau monde entre le marteau et l'enclume !

Au cours de la phase tactique, 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.

1/ CALCUL DES POINTS DE COMMANDEMENT

La moitié de la victoire est dans la tête du commander. Le reste est le fruit d'une subtile alchimie entre la manœuvre, le moral et la puissance de feu. Surtout la puissance de feu.

— Un commander White Stars

Les **points de Commandement (PC)** représentent le talent tactique et l'esprit d'initiative des officiers. Ils sont utilisés tout au long du tour pour acquérir des avantages tactiques et des attitudes de combat pour les unités (cf. p. 59).

Les joueurs calculent leur réserve de PC au début de chaque tour. Cette réserve est la somme des PC  du commander (cf. encadré) et du nombre d'unités de son camp encore en jeu ou se préparant à entrer en jeu lors du tour en cours. Les unités désorganisées (cf. p. 75) ne sont pas comptées dans ce total.



Les PC sont acquis jusqu'à la fin du tour, même si le commander est éliminé entre-temps. Les points inutilisés sont perdus à la fin du tour.

Les joueurs représentent leur réserve de PC grâce à un tas de jetons ou à des dés.

Exemple : Lors de la phase tactique du deuxième tour, l'armée de Therians de Jean-Baptiste compte six unités et la valeur de PC de son commander est de 8. La réserve de PC de Jean-Baptiste est donc de 14 (6 + 8).

2/ CONSTITUTION DE LA SÉQUENCE D'ACTIVATION

La **séquence d'activation** représente l'ordre dans lequel les unités seront jouées lors du tour. Pour constituer sa séquence d'activation, 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, dans certaines conditions).

BATAILLES À PLUS DE DEUX JOUEURS

Certaines batailles impliquent plus de deux camps. Dans ce cas, le vainqueur du test d'Autorité choisit qui joue le premier (il peut se désigner lui-même). L'ordre de jeu est ensuite résolu dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.



OFFICIERS ET COMMANDER

— Les zones de largage Alpha, Charlie et Golf sont sous domination morphos. Nous contrôlons Delta et... ah, on m'informe que nous venons de prendre Echo. Bravo et Foxtrot sont contestées. Messieurs, nous n'avons pas de temps à perdre si nous voulons remporter cette bataille.

— J'ai un plan !

— Réunion d'état-major lors de la Campagne antarctique

- Les **officiers** tiennent une place cruciale dans les compagnies et la tactique de leur armée. Sans eux, les hommes livrés à eux-mêmes vont droit au massacre. Leurs noms diffèrent selon les peuples (officiers chez les White Stars, overseers chez les Therians, etc.) mais les règles utilisent toujours le terme « officier ».

Une unité ne peut avoir qu'un seul officier dans ses rangs. Un officier est toujours le leader de son unité. S'il est éliminé, un autre combattant le remplace comme leader de l'unité mais pas comme officier.

- L'officier de plus haut grade inclus dans la séquence d'activation est le **commander** de la compagnie. Ce sont son Autorité  et ses points de Commandement  qui sont utilisés pour les tests d'Autorité et pour constituer la réserve de PC.

Lorsque plusieurs officiers ont le plus haut grade, le joueur désigne celui qui est le commander.

Si le commander est éliminé, l'officier de plus haut grade encore en jeu devient commander à sa place. En l'absence d'officier remplaçant, la compagnie reste sans commander. Les valeurs d'Autorité et de PC utilisées sont alors égales à 0.

3/ TEST D'AUTORITÉ

Chaque joueur effectue un **test d'Autorité**. Pour cela, il jette un dé et ajoute au résultat l'Autorité  de son commander.

Avant un test d'Autorité, chaque joueur peut miser des PC pour augmenter ses chances de remporter le test. Tous les joueurs misent en même temps et en secret (à l'aide d'un dé caché derrière leur main par exemple). Les mises sont révélées en même temps. Chaque joueur ajoute le nombre de PC misés au résultat de son test d'Autorité.

Le nombre de PC qu'un joueur peut miser est compris entre 0 et le grade de son commander plus un.

Exemple : Une compagnie est commandée par un sergent (un officier de grade 1). Tant que ce dernier se trouve sur le champ de bataille, le joueur peut miser de 0 à 2 PC pour augmenter ses tests d'Autorité. Si son commander était un captain (grade 4), il pourrait miser jusqu'à 5 PC.

Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé choisit le premier **joueur actif**. Le joueur actif est celui qui active une unité et résout les actions de celle-ci. Les autres joueurs sont les **joueurs passifs**. Les joueurs endosseront la fonction de joueur actif à tour de rôle tout au long de la phase d'activation.



PHASE D'ACTIVATION



Le sergent Borz contempla ses hommes. Leurs visages durs étaient tendus par la peur et l'excitation qui précèdent inévitablement chaque combat. Ils allaient enfin agir, après les heures passées dans la navette, puis dans le transport de troupes. L'attente et surtout l'incertitude ramollissaient les hommes.

Curieusement, alors que les silhouettes sombres des morphos apparaissaient enfin dans le demi-jour artificiel du monde-usine, alors que toutes les options s'ouvraient devant les White Stars, la peur et le doute s'amenuisaient chez le simple soldat. Le sergent Borz se retint de hurler sur ses hommes : exceptionnellement, ils ne paraissaient pas en avoir besoin.

Il en profita pour réfléchir à sa tactique. Progression à couvert ? Course avec les marcheurs en soutien ? L'infanterie en couverture des blindés, ou l'inverse ? À moins d'attendre d'être plus près pour tirer, afin d'être sûr de moucher un ou deux morphos ? Dans ces moments, le sergent Borz se prenait à envier l'ignorance tranquille et la confiance aveugle de ses hommes.

Finalement, après avoir mûrement pesé le pour et le contre, il adopta sa tactique favorite, celle à laquelle ses hommes s'attendaient : assaut et tir à couvert.

— Progression à couvert et feu dès que vous êtes derrière le premier muret ! En avant, bande de lopettes ! Et retenez vos tirs jusqu'au muret ! Le premier qui s'oublie, je lui botte le train avec mon Fire Toad ; il va le sentir, garanti sur facture !

Le cockpit du Fire Toad se referma avec un sifflement et son générateur bourdonna en montant en régime. Juste pour se détendre, Borz fit feu de ses armes ; quelques écharpes de fumée révélèrent la trajectoire des lasers. Deux storm golems imprudemment avancés grésillèrent et s'effondrèrent, touchés de plein fouet.

L'avantage d'être un officier, c'est qu'on n'a pas besoin de respecter ses propres ordres !

Au cours de la phase d'activation, les joueurs résolvent les actions des unités qu'ils viennent d'activer.

ÉTAT DES UNITÉS

« Je ne m'attends pas à ce que vous soyez présents ce soir au rapport. Ceux qui auront l'occasion d'y assister seront soit des héros, soit des lâches et des traîtres. »

— Captain Nikonov, avant la bataille d'Antarctique.

Ce que peut accomplir une unité dépend avant tout de son état au moment où elle est activée. Il existe quatre états pour une unité.

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 engagée : Les membres de l'unité ont saisi leurs armes de contact et se préparent à vendre chèrement leur vie. Une unité est engagée si au moins un de ses membres l'est ; un combattant est engagé s'il est au contact d'au moins un adversaire. Les blindés ne sont jamais considérés comme engagés.

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

Unité à terre : Certains effets de jeu, comme les explosions, peuvent faire tomber les combattants au sol. Leur figurine est alors placée en position couchée.

Lorsqu'une unité 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 bénéficier d'attitudes de combat.

Note : L'activation d'une unité à terre et sans officier réclame tout de même 1 PC. Le fait de se relever compte pour l'action des combattants.

Si le joueur ne peut ou ne veut pas dépenser ce point, les figurines à terre y restent !

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 ».

Unité désorganisée : Une unité désorganisée a échoué à un test de Moral et risque la déroute (cf. Le moral).

ACTIVATION DES UNITÉS

— *Contact visuel dans trois, deux, un... Houla.*

— *Ils sont gros, en fait, les petits points.*

— *Sergeant Borz à la base, nous avons besoin de renforts, je répète...*

— *Sergeant A. Borz et un cadet.*

Lorsqu'un joueur devient le joueur actif, il retourne la première carte de sa séquence d'activation. L'unité correspondante est **activée** : le joueur déclare les actions qu'elle tente d'accomplir et les résout.

Activer une unité sans officier coûte 1 PC. Le joueur a la possibilité de ne pas s'acquitter de cette dépense, soit parce qu'il n'a plus de PC, soit parce qu'il ne souhaite pas le faire. Dans ce cas, l'unité est activée mais n'effectue aucune action. Si l'unité n'a pas encore rejoint la bataille, elle est considérée comme une unité de réserve (cf. p. 83).



Un joueur peut utiliser une et une seule des possibilités suivantes juste avant d'activer une unité. Il dépense aussitôt le nombre de PC indiqué.

- **Remplacement de la première carte (1 PC) :** Le joueur remplace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence d'activation. La carte suivante est retournée et jouée immédiatement.

- **Sursis d'activation (2 PC) :** Le joueur passe son tour. Un joueur ne peut pas passer son tour deux fois de suite.

- **Activation supplémentaire (2 PC) :** Cette possibilité est utilisable au tour suivant un sursis d'activation. Le joueur retourne les deux premières cartes de sa séquence d'activation et active les unités correspondantes, dans l'ordre de son choix.

Exemple : Lors de sa première activation, Arnaud dépense 2 PC pour obtenir un sursis d'activation. Il ne joue aucune carte. Lorsque revient son tour de jouer, il utilise 2 PC supplémentaires et active les deux unités représentées par les cartes les plus à gauche dans sa séquence d'activation. L'une d'elles ne comprend pas d'officier, Arnaud dépense donc 1 PC de plus.

ACTIONS POSSIBLES

— *Aucun plan de bataille ne résiste aux six premières secondes de combat.*

– *WS space marshal Sanchez*

Au combat, les soldats se déplacent pour prendre des positions favorables. Les tirs fusent de toutes parts et certains combattants sont déterminés au point d'empoigner l'ennemi au péril de leur vie.

L'action choisie pour une unité s'applique à tous les combattants qui la composent.

Exemple : *Le leader ordonne à ses hommes d'effectuer un déplacement rapide. Toute l'unité Sierra Bravo se met à courir et aucun steel trooper de cette unité ne pourra tirer, même si tous n'ont pas parcouru les vingt centimètres auxquels ils avaient droit.*



Déplacements

Chaque unité peut se déplacer une fois lors de son activation. Le type de combattant et de déplacement définissent la distance maximale qui peut être parcourue. Pour chaque unité, il est possible de choisir entre deux modes de déplacement : **déplacement rapide** ou **déplacement de combat**.

Ce choix est fait et annoncé à haute voix **avant** de mesurer les distances !

Un combattant peut se déplacer dans n'importe quelle direction, quelle que soit son orientation. Au terme de son déplacement, une figurine peut être réorientée dans n'importe quelle direction.

Les combattants ne sont pas en promenade ; ils se déplacent selon le chemin le plus direct, en contournant bien sûr les obstacles.

Le socle d'une figurine représente l'espace occupé par le combattant. Si le socle ne peut pas passer entre deux obstacles (décors, figurines etc.), le combattant doit les contourner.

Certains types de combattants sont cependant soumis à des règles spéciales :

Une unité d'infanterie peut passer « à travers » les unités de fantassins **de son camp**. Les combattants ne peuvent cependant pas terminer leur mouvement avec leurs socles entassés les uns sur les autres !

Une unité de blindés peut passer à travers les unités d'infanterie, quel que soit leur camp. Toutefois, les membres des unités traversées risquent alors de se faire écraser.

Déplacement rapide : Les unités libres peuvent effectuer des déplacements rapides. Les combattants rangent leurs armes et courent aussi vite que possible. Cela leur permet de parcourir une plus grande distance, mais ils ne peuvent pas tirer. Ils se déplacent sur une distance maximale de :

-  + 6 cm pour l'infanterie ;
-  + 10 cm pour les blindés.

Déplacement de combat : Les combattants gardent leurs armes à la main et peuvent donc tirer. Ils se déplacent sur une distance maximale de  (en cm) si leur unité est libre. Si elle est engagée, cette distance est réduite de moitié.

Tirs

Lors de son activation, un combattant peut faire feu une fois avec chacune de ses armes de tir.

Tirer : Seules les unités libres peuvent tirer. Le tir peut avoir lieu **avant** ou **après** un déplacement de combat. Les combattants dotés de plusieurs armes de tir, comme les marcheurs de combat ou les scaphandres de combat (les TacArms des White Stars, par exemple), peuvent tirer avec certaines de leurs armes **avant** un déplacement de combat et avec le reste **après**.

Corps à corps

Lors de son activation, un combattant peut attaquer une fois avec chacune de ses armes de mêlée. Un combattant ne peut plus agir une fois qu'il a attaqué au corps à corps.

Un combattant peut attaquer n'importe quel adversaire au contact, quel que soit le déplacement qu'il a effectué. Cela permet par exemple de tirer, effectuer un déplacement de combat, puis attaquer au corps à corps.

ÉCRASER L'INFANTERIE

Un marcheur de combat ou un véhicule peut écraser l'infanterie. Les blindés, comme tous les combattants, prennent toujours le chemin le plus direct. Il n'est pas question de zigzaguer parmi les combattants ennemis pour les écraser, quand on peut les mitrailler, les bombarder, les calciner – et plus si affinités !

Lorsqu'un blindé effectue un **déplacement de combat**, l'infanterie a largement le temps de s'écarter. En revanche, lorsqu'un blindé effectue un **déplacement rapide**, il est bien capable de réduire en pulpe un fantassin imprudent. Jetez un dé pour chaque figurine d'infanterie dont le socle est, même partiellement, sur la trajectoire du socle ou de la base du blindé.

- Si le combattant est libre, il est éliminé sur un résultat de  ou plus.
- Si le combattant est engagé, il est éliminé sur un résultat de  ou plus.
- Si le combattant est une arme d'appui, il est automatiquement détruit.

Lorsqu'un blindé termine son déplacement sur des fantassins ou des artilleurs, les survivants sont repoussés sur les côtés, au choix du joueur qui les contrôle, à plus de 2,5 cm de tout adversaire. Si ce remplacement est impossible, le combattant est éliminé.

ÉTAT D'ALERTE ET TIR DÉCALÉ

Les porteurs d'arme spéciale d'une unité qui a adopté les attitudes de combat « État d'alerte » et « Tir décalé » peuvent tirer à un moment différent du reste de leur unité.

Dans ce cas, le marqueur « État d'alerte » n'est pas retiré lors du premier tir. Il est disposé à côté du type de combattant qui n'a pas encore tiré. Il est retiré lorsque ces combattants font feu ou lors de l'activation de l'unité.

Exemple : L'unité Sierra Bravo a reçu l'ordre de se mettre en état d'alerte et en tir décalé. Soudain, l'unité .256 des Therians termine son déplacement dans l'angle de vue des steel troopers. Le leader ordonne de faire feu mais suspend le tir des grenade launchers afin qu'ils tirent sur une cible plus appropriée. Une fois que les laser rifles ont tiré, le marqueur « État d'alerte » reste à côté des combattants équipés de grenade launchers, puisqu'ils n'ont pas encore tiré.

ATTITUDES DE COMBAT

Au terme de l'activation, il est possible d'attribuer à une unité une ou plusieurs attitudes de combat. Chaque attitude de combat offre un avantage tactique pour 1 PC. Une unité peut adopter plusieurs attitudes de combat à la fois.

Les attitudes de combat d'une unité sont perdues lorsque sa carte est révélée à nouveau.

Une unité d'infanterie engagée ou jetée à terre (voir plus haut) perd ses attitudes de combat et ne peut pas en adopter de nouvelle tant qu'elle est engagée ou à terre.

À couvert !

Une unité *À couvert !* est mieux protégée par les couverts (cf. Les tirs). Cette attitude de combat est réservée aux unités d'infanterie. Son usage est annoncé au terme de l'activation de l'unité. Mettez un pion « À couvert ! »  près de l'unité ou, à défaut, déposez un dé devant elle pour symboliser cette attitude de combat.

État d'alerte

Une unité qui n'a pas tiré pendant son activation peut se placer en *État d'alerte*. Elle peut alors tirer pendant l'activation d'une unité ennemie. Cette attitude est annoncée au terme de l'activation de l'unité. Mettez un pion « État d'alerte »  près de l'unité ou, à défaut, déposez un dé au milieu des figurines qui la composent pour symboliser cette attitude de combat.

Genou en terre

Avoir un *Genou en terre* permet à une unité de ne pas être touchée lorsqu'elle se trouve dans la zone de feu d'un tir (cf. p. 63).

Cette attitude de combat 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, déposez un dé sur le socle du leader pour symboliser cette attitude de combat.

Tir décalé

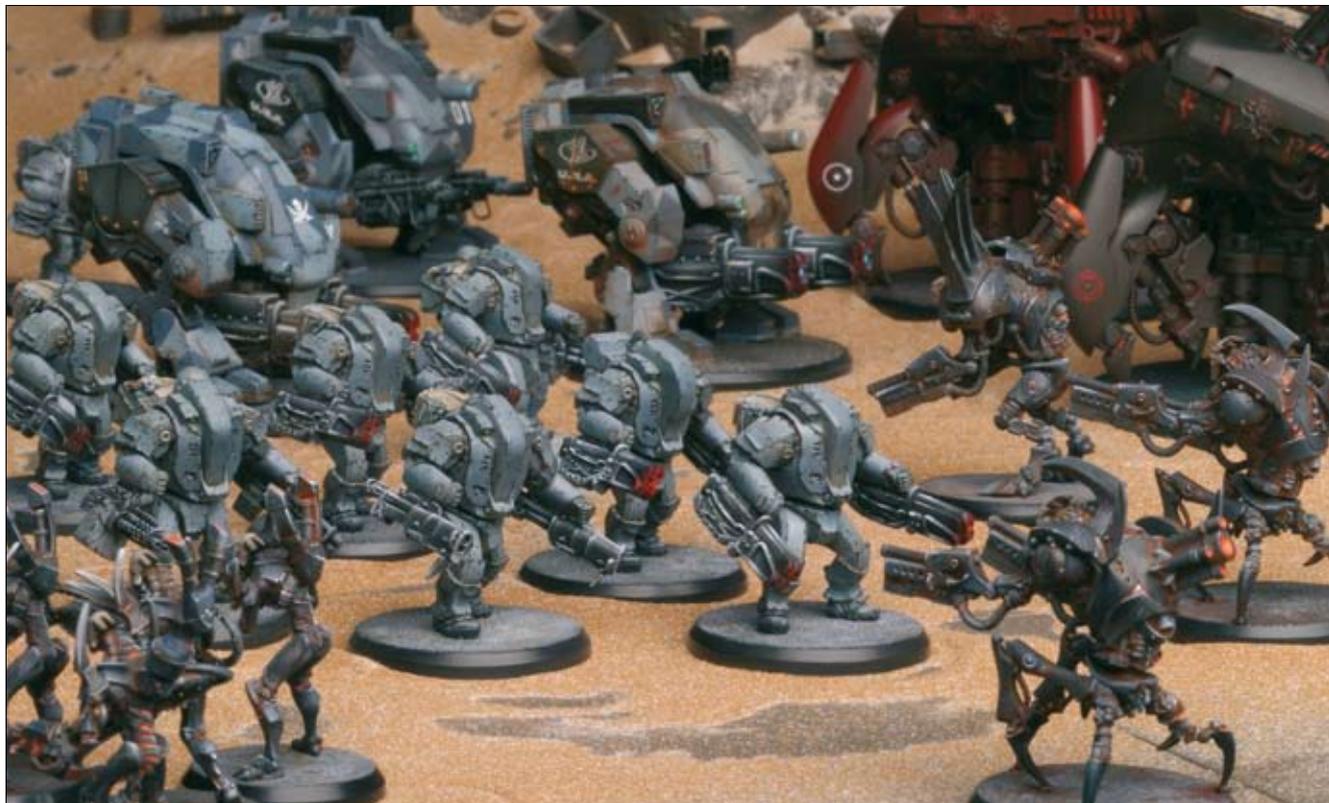
Envisager un *Tir décalé* permet aux porteurs d'arme spéciale de tirer à un moment différent du reste de leur unité.

Cette attitude de combat est réservée aux unités d'infanterie. Son usage est annoncé au début de l'activation de l'unité.

Mettez un pion « Tir décalé »  près de l'unité pour symboliser cette attitude de combat.



TIRS



— Qu'est-ce que ces saletés de morphos font ici ?

Le leader contemplait avec stupéfaction les quatre unités de golems et le Wraith golgoth qui avançaient sur sa position. Les huit hommes de son unité n'avaient aucune chance. Même si Sierra Bravo venait leur prêter main-forte, ils se battraient encore à un contre deux, sans compter le marcheur de combat therian.

Il fallait qu'il se décide. Les cibles ne manquaient pas. L'infanterie morphos ne serait certainement pas balayée par les tirs de laser rifles, mais cela pourrait les ralentir.

Choisir les cibles prioritaires. En éliminer autant que possible. Appeler l'unité Sierra Bravo en renfort, avec ses grenade launchers. Oui, les grenade launchers pouvaient faire du bon boulot sur une telle concentration de troupes. Une ou deux grenades bien placées feraient voler un paquet de ces maudits morphos.

Le leader Struber passa sur le canal général et commença à hurler ses ordres.

Il existe deux modes de tirs :

- Le **tir direct** : c'est le mode de tir de la plupart des armes. On pointe le canon dans la direction de l'ennemi et on tire.

- Le **tir indirect** : il est réservé à certaines armes, comme les grenades à main, les mortiers ou les lance-grenades. Ce mode de tir est moins précis mais il 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 et peuvent blesser plusieurs victimes. Dans le jeu, ces explosions sont représentées à l'aide du gabarit.

Les armes à tir indirect sont toutes celles qui ont une valeur associée à leur Aire d'effet .



FRAPPES D'ARTILLERIE

Des missions autorisent l'usage de frappes d'artillerie, c'est-à-dire de tirs à longue distance à l'aide d'armes en orbite ou d'artillerie 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 officier ou un leader dispose d'une ligne de vue. Activer une frappe d'artillerie coûte 3 PC.

Les frappes d'artillerie utilisent les règles des armes à tir indirect, bien qu'elles disposent d'une valeur de précision fixe fonctionnant sur le même principe que les armes à tir verrouillé : 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.

Exemple : Une unité ne tire pas avec ses grenade launchers pour ne pas toucher des combattants amis trop proches de la cible.

Les combattants dotés de plusieurs exemplaires de la même arme de tir peuvent résoudre leurs tirs en autant d'occasions différentes lors de leur activation.

Exemple : Une unité de trois Iron Rain, équipés chacun de deux light MG, ouvre le feu. Ils tireront tous les trois avec une de leur MG, puis résoudreont un autre tir avec leur seconde MG après s'être déplacé.

Une cible différente peu être choisie pour chaque salve.

Exemple : Un Wraith golgoth peut tirer avec son medium sonic cannon contre une unité d'infanterie et son medium nuclear cannon contre une unité de Fire Toad.

RÉSOLUTION D'UN TIR

« Descendez-moi ces grille-pains ! »

– Entendu lors de la Campagne antarctique

Le joueur choisit le type d'arme avec lequel le tir est résolu. Tous les combattants de l'unité équipés de l'arme choisie résolvent leur tir simultanément en respectant l'ordre des étapes ci-dessous :

- 1/ Choix de la cible ;
- 2/ Détermination de la zone de feu ;
- 3/ Test de tir ;
- 4/ Dégâts et retrait des pertes.

Une fois cette salve de tirs résolue, le joueur choisit une autre arme à distance de l'unité et procède de la même manière jusqu'à ce que toutes les armes de l'unité aient tiré. Il est possible de ne pas tirer avec un type d'arme.

1/ CHOIX DE LA CIBLE

Le choix de la cible est différent selon que l'arme fonctionne en tir direct ou en tir indirect.

- **Lors d'un tir direct**, une unité est désignée comme cible.

Si l'unité ciblée est engagée (cf. Phase d'activation), toute la mêlée est visée : on considère, pour simplifier, qu'à cet instant toutes les unités engagées constituent une même « unité ». La portée du tir est néanmoins déterminée en fonction du leader de l'unité effectivement prise pour cible

Les blindés sont des cibles particulièrement volumineuses. 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.

- **Lors d'un tir indirect**, un unique combattant (ami ou ennemi) est désigné comme cible. Au moins un des combattants de l'unité de tireurs doit avoir une ligne de vue sur la cible.





Le joueur qui contrôle l'unité de steel troopers Sierra Alpha décide de tirer sur l'unité de storm golems .264. Les combattants de l'unité .256 situés même partiellement dans la zone de feu (en vert) risquent fort d'être touchés !



Changement de plan ! Le leader de Sierra Alpha ordonne à ses hommes de faire feu sur les storm golems à gauche de sa position, l'unité .272. Le steel trooper (#1) le plus au bord de l'unité Sierra Alpha n'a pas de ligne de vue sur le storm golem le plus au bord de l'unité .272 (#2) à cause d'un obstacle, cependant la zone de feu (en vert) est tout de même définie à partir de ces deux combattants.



Le leader fait tirer les deux laser guns (avec un socle bleu) de l'unité Sierra Alpha sur le Wraith golgoth. La zone de feu est déterminée en prenant en compte tous les combattants de l'unité. Bien que les combattants armés de laser rifles ne participent pas à ce tir, l'un d'eux est le combattant le plus excentré par rapport à l'engin ciblé : sa position est donc utilisée pour déterminer la zone de feu (en vert).



2/ DÉTERMINATION DE LA ZONE DE FEU

Il arrive qu'il y ait des combattants entre une unité et sa cible. Ces combattants sont pris dans une **zone de feu**. Ils encaissent une partie des tirs à la place de la cible, si un tireur peut les voir. Les tirs indirects font exception : ils ne génèrent aucune zone de feu.

Pour délimiter une zone de feu, le joueur trace deux lignes imaginaires qui relient les extrémités de l'unité qui tire à celles de l'unité qu'elle prend pour cible. La surface comprise entre ces lignes et les deux unités est la zone de feu.

La zone de feu tient compte des combattants séparés de leur unité par des obstacles ou qui ne participent pas au tir.

ORGANES DE VISÉE

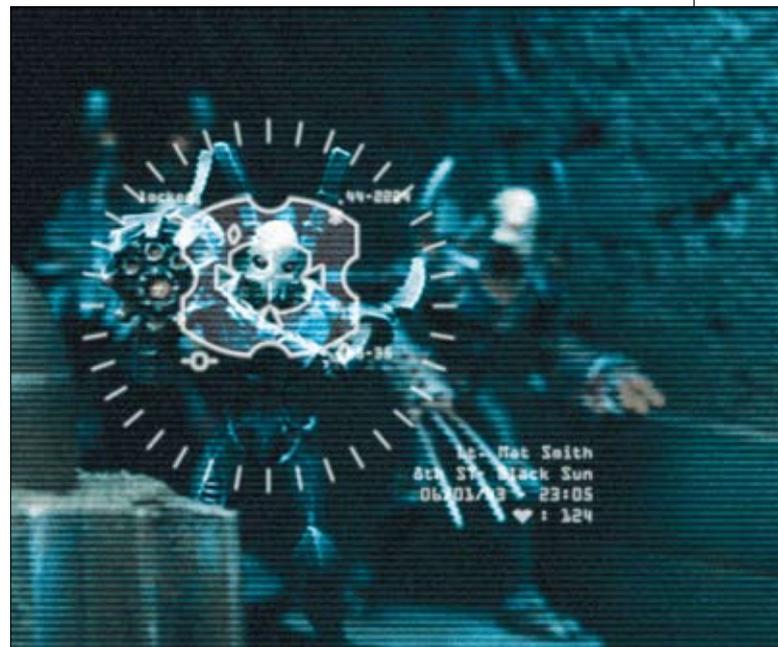
Le mètre AT-43 possède une face graduée qui indique directement la portée et donc la difficulté des tests de tir. Il est néanmoins aisé de calculer cette difficulté avec un mètre normal : chaque section mesure 10 cm.

- Moins de 10 cm : Portée 0
 - 10 à 19 cm : Portée 1
 - 20 à 29 cm : Portée 2
- Et ainsi de suite.

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 et à leur cible ne sont pas comptés.

Lorsqu'un seul blindé d'une unité est désigné comme cible, la zone de feu est déterminée par rapport à cet unique blindé.

Une fois la zone de feu définie, le tir est résolu. La définition de cette zone de feu est importante car si des combattants se trouvent dedans, des impacts leur seront attribués (voir plus loin).



3/ TEST DE TIR



Qui peut tirer ?

Lors d'un **tir direct**, les combattants qui n'ont pas de ligne de vue sur un combattant situé dans la **zone de feu** ou sur un combattant de l'unité ciblée ne peuvent pas tirer.

Pour un **tir indirect**, les combattants dotés de l'arme adéquate peuvent tirer : les lignes de vue n'entrent pas en ligne de compte.

Valeur d'action et difficulté

La **valeur d'action** utilisée est égale à la Précision  de l'arme utilisée.

La **difficulté** du test est égale à la portée mesurée entre le leader de l'unité de tireurs et le leader de l'unité ciblée.

Le joueur lance autant de dés que la Cadence de l'arme utilisée, multipliée par le nombre de combattants qui tirent. Les échecs peuvent être relancés autant de fois qu'indiqué par la valeur de Relances de l'arme.

Si la distance entre les tireurs et leur cible est telle que le tir est impossible , le tir se perd dans la nature et ne touche rien.

Exemple : L'unité .256, composée de sept storm golems armés de nanoblasters et de deux storm golems avec sonic gun ouvre le feu sur l'unité U.N.A.

Les sept nanoblasters ouvrent la danse.

• Ils ont une Cadence  de 1, sept dés sont donc jetés.

• La valeur d'action  des storm golems est de 3 et la portée du tir est de 5, ce qui fait une différence de -2. D'après le tableau de résolution universel, le résultat à obtenir est donc de 5 ou plus.

Les dés donnent un résultat de , , , , ,  et . Un seul impact ! Toutefois, les nanoblasters ont une valeur de Relances de 1 : les six dés qui ont obtenu  ou moins sont relancés une fois. Ce nouveau jet donne , , , .

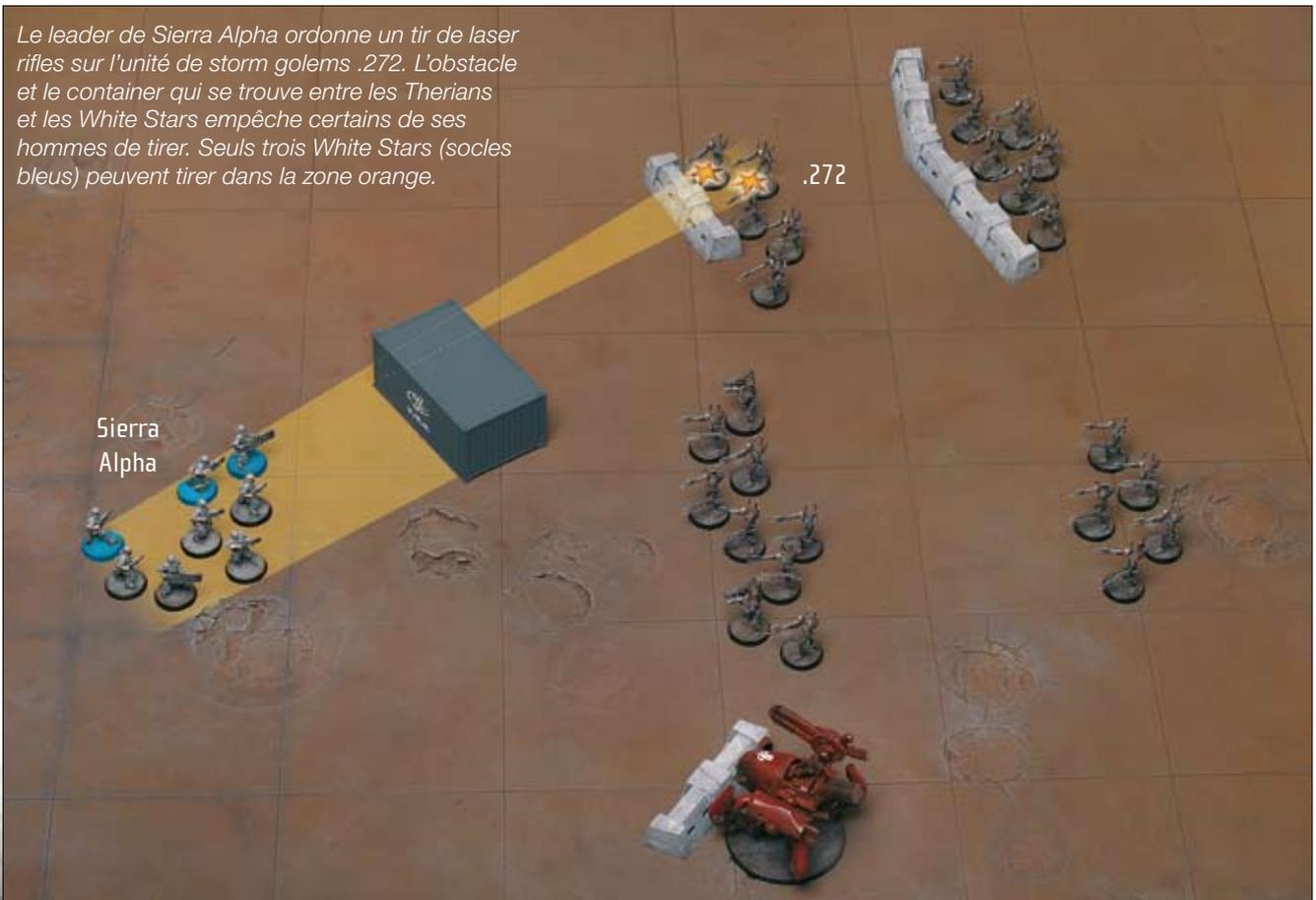
Aucun résultat supérieur ou égal à , quelle malchance ! Heureusement, il reste les sonic guns...

Tir direct : qui est touché ?

Lorsqu'une unité fait un **tir direct**, chaque tir réussi donne un **impact**.

Si des combattants se trouvent dans la zone de feu, un impact est attribué à chacun d'entre eux, en commençant par le plus proche du leader de l'unité des tireurs. Toutefois...

Le leader de Sierra Alpha ordonne un tir de laser rifles sur l'unité de storm golems .272. L'obstacle et le container qui se trouve entre les Therians et les White Stars empêche certains de ses hommes de tirer. Seuls trois White Stars (socles bleus) peuvent tirer dans la zone orange.



Le leader de Sierra Alpha ordonne un tir de laser rifles sur l'unité theriane .264. Six steel troopers, dont le leader lui-même, ouvrent le feu. Trois impacts sont obtenus. Puisque l'unité .256 se trouve dans la zone de feu (en vert), elle subit les impacts en premier. Elle absorbe les trois impacts et l'unité .264 n'en reçoit aucun.



- Les combattants d'une taille inférieure à celle des tireurs ou à celle des combattants de l'unité ciblée sont ignorés (en cas de litige, reportez-vous à la Taille indiquée sur la carte de références) ;
- Les combattants à terre ou qui ont adopté l'attitude de combat « Genou en terre » (cf. p. 59) sont ignorés ;
- Les armes à tir verrouillé touchent uniquement la cible désignée.

Les impacts restants (s'il y en a) sont ensuite attribués à l'unité ciblée.

Tir indirect : qui est touché ?

Les tirs indirects réussis augmentent l'Aire d'effet de l'arme ; les échecs entraînent une 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.



Après avoir placé le gabarit, il faut déterminer la zone affectée par le tir. La zone considérée sur le gabarit est le disque dont le rayon est déterminé de la manière suivante :

- Si le résultat « Précision de l'arme moins portée » correspond dans le tableau à « échec automatique » (🎲), le tir se perd dans la nature et ne touche par conséquent... rien.
- 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.

Les combattants dont le socle est situé, même partiellement, sous le disque subissent un impact.

Un combattant d'infanterie qui subit un impact causé par un tir indirect est **jeté à terre** (cf. p. 57) s'il n'est pas éliminé. Sa figurine est couchée.

Exemple 1 : Deux grenade launchers font feu ensemble. S'ils touchent tous les deux, ils génèrent une Aire d'effet de 3 (aire par défaut) x 2 (car deux bons résultats) = 6. Si aucun ne touche, l'Aire d'effet est de 3 (valeur indiquée sur la carte).

Exemple 2 : Une unité fait feu avec de ses deux grenade launchers. Avec une Précision de 4 et une cible à portée 9, c'est un tir difficile car il faut un  pour toucher. Malgré tout, puisque le tableau universel de résolution n'indique pas , le tir est possible. Nicolas doute de réussir ses tests de tir mais espère néanmoins toucher des combattants malgré la déviation. Le leader Bravo ordonne donc de tirer. Les dés finissent leur course sur un  et un  : raté !

Puisqu'il y a au moins un dé donnant un échec, le tir dévie.

Nicolas place le gabarit sur sa cible initiale et jette un dé pour déterminer la direction. Le  qu'il obtient indique que le tir dévie derrière sa cible. Comme deux dés ont donné des échecs, le gabarit se déplace de deux graduations dans la direction du quatre : une partie de l'unité visée est tout de même touchée. « L'artillerie, c'est cool ! », s'exclame Nicolas.

Exemple 3 : L'unité Sierra Bravo fait feu avec ses deux grenade launchers ( 3 cm) ; puisqu'aucun dé n'a obtenu de résultat indiquant un succès, l'Aire d'effet n'est pas multipliée. « Dommage », murmure Nicolas, en songeant que s'il avait fait un double six, le score dont il avait besoin pour toucher, cette Aire d'effet aurait été multipliée par le nombre de succès. Et avec deux succès, cela aurait fait une Aire d'effet de 6 !

Lorsque, plus tard, une unité de trois Lancelot fait feu de ses six light grenade launchers et obtient quatre succès, l'Aire d'effet du tir est de 12 (3 multipliée par quatre succès). Le rayon de la zone affectée est ramené à 10 cm puisque aucune Aire d'effet ne peut dépasser cette dimension. En revanche, tous les combattants situés même partiellement sous le gabarit encaissent deux impacts. Ceux qui survivront aux impacts seront, de toute façon, jetés à terre.



Couvert

Les couverts sont des éléments de décor derrière lesquels des combattants peuvent s'abriter, mais qui ne sont pas suffisamment grands pour les dissimuler complètement.

Les couverts peuvent sauver les combattants en interceptant les impacts qui leur étaient destinés.

Les couverts ne protègent pas des impacts causés par un tir indirect. Prise dans l'aire d'effet d'une explosion, une unité n'a nulle part où s'abriter.

Pour déterminer si un obstacle est suffisamment grand pour protéger un combattant, il suffit de se pencher pour adopter le point de vue du tireur et juger s'il est possible de s'abriter derrière. En cas de litige, on considère que l'obstacle procure un couvert si l'attitude « À couvert ! »  a été attribuée à l'unité prise pour cible (cf. encadré).

Lorsqu'une unité subit des impacts, la **zone de couvert** est déterminée en prolongeant les deux lignes qui relient les « bords » de l'unité de tireurs à ceux de l'unité ciblée.

Un combattant dont le socle se trouve, même partiellement, dans la zone au-delà de l'obstacle et entre ces lignes est à couvert.

Si au moins la moitié des membres d'une unité est dissimulée ou à couvert, l'unité bénéficie de tests de sauvegarde. Dans le cas contraire, aucun combattant n'en obtient, même ceux qui sont dans l'angle mort ; ils n'ont pas le temps de se jeter à terre à temps.



Les storm golems ouvrent le feu. Les steel troopers 1 et 2 sont dissimulés ; ils ne pourront pas être touchés. Quatre steel troopers sur six sont à couvert ou dissimulés. L'unité bénéficiera donc de tests de sauvegarde.

À COUVERT !

 L'attitude de combat « À couvert » 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. Cette sauvegarde améliorée ne s'applique donc jamais lorsqu'une unité est ciblée par un tir d'alerte.

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

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.

4/ DÉGÂTS ET RETRAIT DES PERTES

Chaque impact provoque un test de dégâts (cf. p. 51).

Les tests de dégâts sont résolus séparément. Les pertes sont retirées au fur et à mesure.

La gestion des impacts diffère entre les unités d'infanterie et les blindés.

- **Si la cible est une unité d'infanterie**, le joueur résout le test de dégâts en lançant un dé par impact. Il retire ensuite les figurines des combattants éliminés en commençant par les plus proches du leader de l'unité des tireurs. Si deux cibles sont à égale distance, le joueur qui a résolu les tirs choisit sa victime.

- **Si la cible est une unité de blindés**, le joueur répartit le plus équitablement possible les impacts entre les cibles concernées, en commençant par le blindé le plus proche de l'unité de tireurs. Les tests de dégâts sont ensuite résolus individuellement pour chaque blindé.

Exemple : L'unité *Foxtrot Tango*, composée de trois *Fire Toad*, est touchée par cinq impacts. Les trois marcheurs subissent un impact. Les deux derniers impacts sont attribués aux deux blindés les plus proches de l'unité de tireurs. Le troisième *Fire Toad* n'encaisse donc, finalement, qu'un seul impact. Une chance pour lui !

TIRS EN ÉTAT D'ALERTE

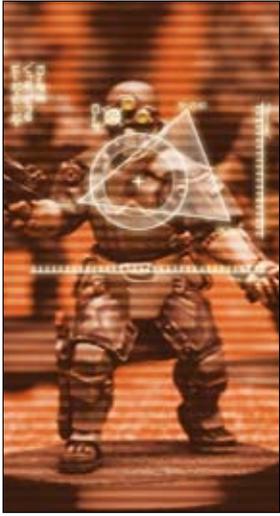
 Une unité bénéficiant de l'attitude de combat « État d'alerte » (cf. p. 59) peut faire feu pendant l'activation d'une unité ennemie. Le tir est résolu en respectant les conditions suivantes :

- Le tir a lieu au terme du déplacement de l'unité activée ;
- Une unité qui n'effectue aucun déplacement ne peut pas être prise pour cible ;
- Seule l'unité activée peut être prise pour cible ;
- Les pertes sont retirées immédiatement.

Une fois le tir d'alerte résolu, l'unité n'est plus en État d'alerte. L'état d'alerte ne modifie pas l'activation de l'unité.

Si l'unité en alerte ne tire pas, l'État d'alerte est conservé jusqu'au début de sa prochaine activation.

En revanche, une unité perd son État d'alerte si un de ses membres est engagé au corps à corps.



NOUVELLE SALVE !

*Ça c'est un vrai flingue !
- Private J. Wagner*

Une fois que les tirs d'un type d'arme ont été résolus, les autres armes peuvent tirer à leur tour. Le joueur actif choisit donc une autre arme au sein de l'unité et résout ses tirs. Cette nouvelle salve peut prendre pour cible une unité différente de la précédente.

Les combattants dotés de deux armes (même identiques) peuvent effectuer un tir avec chaque, en prenant pour cible des unités différentes (cf. p. 61).

Exemple : L'unité Sierra Alpha est composée de dix steel troopers serrant amoureusement leur laser rifles dans leurs mains expertes. Les laser rifles ont les caractéristiques suivantes :

- Précision : 5
- Cadence/Relances : 1/0
- Pénétration/Dommages : 5/1

Le leader désigne l'unité de storm golems .256 : « Descendez-moi ces morphos ! »

La première étape consiste à déterminer la zone de feu (zone en vert).

Tous les steel troopers de l'unité Sierra Alpha ont une ligne de vue sur au moins une cible : ils peuvent donc tous tirer.

L'œil collé au viseur du laser rifle, les steel troopers ont une valeur d'action de 5 (🎯 des laser rifles : 5) pour le test de tir.

Le leader désigne le leader storm golems. La portée mesurée entre ces deux leaders, et donc la difficulté, est de 4.

La différence entre la valeur d'action et la difficulté est de 1 (5 - 4). Le tableau universel de résolution indique qu'avec une différence de 1, on doit obtenir des 🎲 ou plus pour toucher.

Il y a six steel troopers avec laser rifle (🎯 1/0). Le joueur lance six dés et obtient six résultats supérieurs ou égaux à 🎲.

Il n'y a personne dans la zone de feu. Les Therians de l'unité ciblée encaissent donc tous les impacts.

Le joueur White Stars procède aux tests de dégâts. La valeur d'action pour ce test est de 5 (🎯 du laser rifle : 5). La difficulté est de 6 (🎯 des storm golems : 6). La différence entre valeur d'action et difficulté étant de -1 (5 - 6), le résultat à obtenir est 🎲 ou plus. Le joueur lance six dés (le nombre d'impacts) et obtient quatre succès. Quatre tirs transpercent les storm golems, ravageant leurs délicats mécanismes internes : un point de Dommages étant suffisant pour éliminer un fantassin, l'unité .256 perd les quatre combattants les plus proches du leader White Stars.



