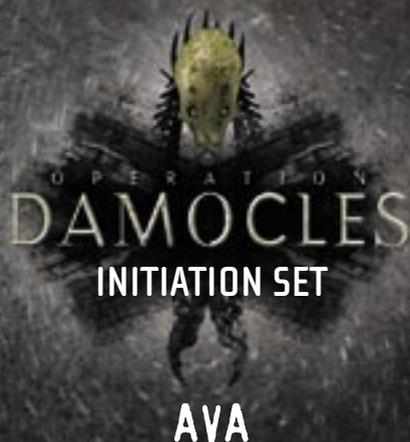




« Nul n'échappe à la guerre »



Une planète insignifiante parmi une infinité d'autres, berceau cependant 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 !

## 43 ANS APRÈS LE TRAUMA

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.

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.

La révolte victorieuse des hommes 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'apprentent à affronter cet ennemi qui détruit avec indifférence des civilisations entières. Les hommes 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. Les troupes n'attendent que le rapport des premières missions de reconnaissance pour déterminer où aura lieu le débarquement...

Les Therians semblent perdus dans leurs rêves de puissance. 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 ?

AT-43 met en scène ces batailles exceptionnelles, à l'enjeu galactique. Ce livret d'initiation en est le premier guide ; il fournit aux plus courageux, aux plus téméraires les clefs de milliers de batailles à venir.

Pour l'heure, seules les forces White Stars ont débarqué, seuls les éléments les plus légers, les forces de reconnaissance, ont pris position. Face à eux, les Therians ont créé quelques systèmes d'attaques simples, assemblés à la hâte. Ils réagissent pour l'instant plus par jeu que par nécessité.

La guerre totale approche et les bataillons innombrables s'assemblent. Bientôt, des légions entières se heurteront et des armées s'affrontent pour la galaxie grâce aux *Règles avancées d'AT-43* (à paraître en 2007).

Le premier mouvement de ce conflit déterminera l'avenir de bien des mondes. Lorsque la menace sera connue, lorsque ces armes sophistiquées seront maîtrisées, les armées au complet pourront intervenir, dirigées par un chef capable de les mener à la victoire.

**Vous !**

## BIENVENUE DANS AT-43

Ce jeu vous permet d'affronter un ami au cours de palpitantes batailles futuristes. 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.

## OPÉRATION DAMOCLÈS

Cet *Initiation Set* a pour but de vous familiariser avec les règles d'*AT-43*. Dans les pages suivantes, vous trouverez les règles qu'il faut connaître avant de jouer la mission 1. Dans chaque mission, des règles nouvelles sont introduites pour vous faire découvrir progressivement tout ce que vous devez savoir pour remporter d'éclatantes victoires.

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

- **Ce livret d'initiation en cinq langues :**

Il contient 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 rifles et combat knives,
  - 2 leaders fantassins avec laser rifles et combat knives,
  - 2 fantassins avec missile launcher.



- **1 marcheur de combat Wraith golgoth** des Therians, équipé d'un medium sonic cannon et d'un medium nucleus cannon ;
- **8 fantassins d'élite** therians, les **storm golems** :
  - 4 fantassins avec nanoblasters et reaper blades,
  - 2 leaders fantassins avec nanoblasters et reaper blades,
  - 2 fantassins avec sonic gun.

- **9 cartes :**

- 7 cartes de jeu AT-43 présentant les figurines et leurs aptitudes ;
- 2 cartes de rappel du Tableau universel de résolution.

- **10 éléments de décor :**

- 1 surface de jeu illustrée. Elle est utilisée dans les missions de l'*Initiation Set*, mais vous pouvez jouer sans.
- N.B. :** Seules les illustrations entourées d'une ligne blanche constituent des obstacles (au déplacement, au tir...) en jeu ;
- 6 décors représentant des murs en béton ;
- 1 container des White Stars ;
- 2 générateurs de nanoressources therians.



- **Les accessoires nécessaires pour jouer :**

- 6 dés, pour résoudre les actions des combattants ;
- 1 mètre ruban de 1,50 m, pour mesurer les distances de déplacement et la portée des tirs. Il est gradué en cm et en pouces d'un côté. L'autre côté, gradué de 0 à 15, indique la portée.



**Bonus d'effectif**  
Cette valeur n'est pas utilisée dans l'*Initiation Set*.

**Affiliation**  
L'Affiliation indique si le combattant est un White Stars ou un Therman.

**Mouvement**  
Le Mouvement indique la distance en centimètres que le combattant peut parcourir lors d'un déplacement.

**Moral**  
Cette valeur n'est pas utilisée dans l'*Initiation Set*.

**Protection**  
La Protection indique la résistance de l'armure ou du blindage d'un combattant. Plus cette valeur est élevée, plus le combattant est difficile à blesser.

**Combat**  
Le Combat indique si le combattant est habile au corps à corps. Plus cette valeur est élevée, mieux le combattant sait se battre en mêlée.

**Points de Structure (PS)**  
Chaque partie d'un marcheur de combat (châssis, propulsion et armes) dispose d'un certain nombre de points de Structure. Plus une partie possède de PS, plus elle est résistante. Cette valeur n'est pas utilisée dans l'*Initiation Set*.

**Armes**  
Les différentes armes de tir et de mêlée que le combattant peut utiliser sont mentionnées ici.

**Précision**  
La Précision indique si le combattant est habile avec une arme. Plus cette valeur est élevée, plus le combattant a de chances de toucher un adversaire avec cette arme.

**Autorité**  
L'Autorité indique la capacité d'un officier à maintenir la discipline parmi ses troupes.

**Points de Commandement (PC)**  
Ces points indiquent le talent tactique d'un officier.

**Désignation**  
La Désignation indique le corps d'armée auquel appartient le combattant.

**Catégorie**  
Les combattants sont classés en deux Catégories. Les **fantassins** sont des combattants qui se déplacent à pied. Les **marcheurs de combat** sont des machines de guerre.

**Taille**  
La Taille des combattants et celle des éléments de décors est indiquée sur une échelle de 1 (la plus petite) à 6 (la plus grande). Cette indication permet de résoudre certaines situations en cas de désaccord entre les joueurs.

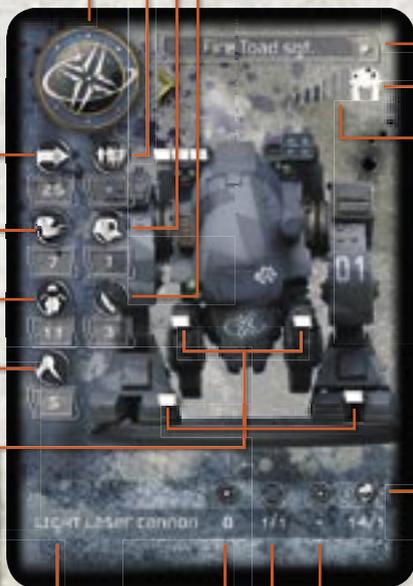
**Pénétration/Dommages**  
La valeur de Pénétration indique la capacité de l'arme ou du projectile à transpercer la Protection de la cible.

Les Dommages indiquent le nombre de points de Dommages infligés à la cible si le projectile pénètre sa Protection.

**Aire d'effet**  
L'Aire d'effet indique la surface dans laquelle une arme a effet de zone inflige des Dommages. Seules certaines armes ont une Aire d'effet.

**Cadence/Relances**  
La Cadence indique le nombre de projectiles envoyés par une arme à chaque tir. Pour savoir combien de fois une arme atteint la cible, on jette donc autant de dés que sa Cadence.

Lorsqu'un combattant utilise une arme, on jette des dés pour déterminer s'il touche sa cible. Les dés indiquent soit des succès, soit des échecs. La valeur de Relances indique le nombre de fois qu'on peut relancer tous les échecs lors d'un tir.



## LES RÈGLES DU JEU

### Les cartes

Dans AT-43, les cartes indiquent les caractéristiques des combattants, ainsi que les informations utiles pour résoudre leurs actions ; elles permettent d'identifier les combattants et leurs armes.

### Les unités

Une **unité** est un groupe d'un ou plusieurs combattants de même Désignation. Une fois la bataille engagée, il est impossible de séparer les combattants d'une même unité.

Lorsqu'une unité est composée de plusieurs combattants, l'un d'entre eux doit être choisi pour en être le **leader**.

Tout au long de la partie, on utilise la position de ce leader pour déterminer la position globale de son unité.

Une unité doit toujours rester groupée. On appelle cela la **cohésion** d'une unité. Cela signifie qu'une fois résolues les actions d'une unité, les deux conditions suivantes doivent être respectées :

- Tous les membres de l'unité doivent se trouver à moins de 10 cm du leader ;
- Chaque combattant de l'unité doit être à 2,5 cm au plus d'un autre membre de l'unité.

Lorsque le leader d'une unité est éliminé, un autre membre de cette unité devient le nouveau leader. On choisit pour cela le combattant (de la même unité) le plus proche de l'ancien leader et on remplace sa figurine par celle du leader.



Leader steel trooper

Leader storm golem

### 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 .



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

## Les missions

*Initiation Set* : *Operation Damocles* permet de se familiariser avec AT-43 grâce à des missions qui introduisent les règles du jeu au fur et à mesure. Une mission commence par une histoire expliquant pourquoi les deux camps s'affrontent. Ensuite, les combattants disponibles, les particularités et les objectifs de la mission sont décrits pour chaque joueur. Le premier joueur qui remplit ses objectifs a gagné.

Chaque mission introduit de nouvelles règles. Une fois ces éléments de règles assimilés, la partie peut commencer. Les nouvelles règles d'une mission s'appliquent à toutes les missions qui lui succèdent.

Une mission dure environ 30 mn.

## Le tour de jeu

Une partie d'AT-43 se divise en plusieurs tours de jeu. Pour déterminer qui commence, chaque joueur lance un dé. 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.

## Qui voit qui ?

Les combattants présentés dans l'*Initiation Set* : *Operation Damocles* voient dans toutes les directions. Toutefois, des obstacles (un marcheur de combat, une porte fermée, etc.) peuvent les empêcher de voir certains adversaires (voir plus bas).

On dit qu'un combattant dispose d'une **ligne de vue** sur un élément lorsqu'il peut voir cet élément. Pour le déterminer, on relie par des lignes imaginaires les bords de sa base à ceux de l'élément visé :

- Si l'une de ces lignes ne rencontre aucun obstacle, la cible est visible.
- Si ces deux lignes rencontrent un obstacle, on compare la taille de cet obstacle et celle du tireur ou de la cible.

Pour cela, adoptez simplement le point de vue du tireur en vous plaçant à son niveau pour déterminer si oui ou non il peut voir sa cible (cf. 1).

Les fantassins font cependant exception à cette règle : ils ne bloquent jamais les lignes de vue (cf. 2).



## Mesure des distances

Dans AT-43, les distances sont mesurées à l'aide du mètre fourni dans la boîte. Ce mètre est gradué selon deux échelles :

- La **portée** est utilisée pour déterminer la difficulté des tests de tir (cf. 3) ;
- La graduation **en centimètres** sert à mesurer toutes les autres distances.

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.

Lorsqu'on mesure la distance entre une unité constituée de plusieurs combattants et un autre point, on mesure toujours depuis le socle du leader. **Les mesures d'unité à unité se font donc de leader à leader** (cf. 3).

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

## Déplacement

Un combattant peut se déplacer de deux façons. Il peut effectuer un **déplacement rapide**, qui lui permet de se déplacer sur une plus grande distance, ou un **déplacement de combat**, qui lui permet de se déplacer et de tirer. La distance maximale qui peut être parcourue dépend des combattants et du déplacement choisi.

Choisissez votre déplacement, **rapide** ou **de combat**, avant de mesurer les distances !

Un déplacement peut avoir lieu dans n'importe quelle direction.

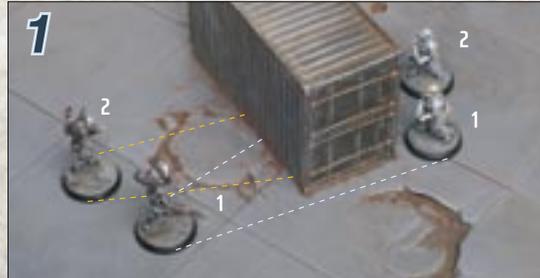
Les combattants et les éléments de décor constituent des obstacles qui doivent être contournés. Même un marcheur de combat ne peut pas traverser des murs en béton.

Toutefois, 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 ».

Tout au long du déplacement d'un combattant, son socle doit pouvoir passer entre les obstacles.

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

Les déplacements ne peuvent pas se terminer sur un obstacle.



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



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.



Ces deux unités se trouvent à portée 3 l'une de l'autre.

## RÉSUMÉ DES RÈGLES

Cette section réunit les règles introduites au cours des missions précédentes. Ajoutées à celles présentées avant la première mission, elles constituent les bases du jeu AT-43.

### SÉQUENCE D'ACTIVATION

À chaque tour, avant le test d'Autorité, on établit la séquence d'activation. Pour cela, les cartes représentant les combattants sont réunies et placées de gauche à droite, face cachée, dans l'ordre dans lequel on souhaite activer les unités. Lorsque les deux joueurs ont établi cette séquence d'activation, le tour de jeu commence. Le premier joueur révèle sa première carte (celle située le plus à sa gauche). Il joue aussitôt l'unité qu'elle représente. Son adversaire fait ensuite de même, puis on revient au premier joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été révélées et que les unités correspondantes aient été activées.

Cela peut éventuellement amener l'un des deux joueurs à révéler une carte sans activer d'unité, si celle-ci a été éliminée. Cela peut aussi amener un joueur à révéler une carte, à activer une unité puis à recommencer si son adversaire n'a plus de carte à révéler.

### DÉPLACEMENTS

À chacune de ses activations, une unité peut effectuer un unique déplacement :

- Soit un déplacement de combat : Déplacement de  cm. Tir possible ;
- Soit un déplacement rapide : Déplacement de  + 6 cm pour un fantassin, de  + 10 cm pour un marcheur de combat. Tir impossible.

### ENGAGEMENT

Deux fantassins ennemis situés à 2,5 cm ou moins l'un de l'autre sont engagés. Un marcheur de combat n'est **jamais** considéré comme étant engagé. Si un combattant est engagé, **toute son unité** l'est également. Une unité engagée ne peut pas effectuer de déplacement rapide. Elle peut effectuer un déplacement de combat, mais la distance qu'elle peut parcourir est alors réduite de moitié.

### TIRS

Une unité peut tirer **avant ou après** un déplacement de combat.

Les conditions suivantes doivent être respectées :

- Seuls les combattants qui disposent d'une ligne de vue sur au moins un membre de l'unité visée peuvent tirer ;
- Aucun membre d'une unité engagée ne peut tirer. Une unité engagée peut néanmoins effectuer un déplacement de combat pour se dégager et tirer ensuite ;
- Tous les membres de l'unité doivent tirer en même temps et viser la même unité. Seuls les combattants équipés d'armes spéciales peuvent viser une cible différente. Ils doivent néanmoins tirer en même temps que le reste de leur unité.

### Nombre de tirs par activation

Tout combattant peut faire feu une fois avec chacune de ses armes de tir lors de son activation. Il est possible de tirer avant **et** après un déplacement, en utilisant une arme différente à chaque fois. Une unité peut viser une cible différente à chaque tir. Si plusieurs combattants équipés chacun de plusieurs armes forment une unité, ils doivent tous viser les mêmes cibles.

## TOUR DE JEU

**1) Séquence d'activation** : Chaque joueur place, face cachée, les cartes de références de ses unités. L'ordre dans lequel ces cartes sont classées (de gauche à droite) est l'ordre dans lequel ces unités seront jouées.

**2) Test d'Autorité** : Chaque joueur jette un dé. Certaines missions donnent des bonus à ce jet. Le joueur qui obtient le meilleur résultat décide qui joue le premier.

**3) Activation des unités** : Le premier joueur retourne sa carte la plus à gauche. Il déclare ensuite les actions de l'unité ainsi révélée. Il résout enfin ces actions (mesure des distances, déplacement, mesure de la portée, tir, combat, etc.).

Puis le second joueur retourne sa carte la plus à gauche, déclare les actions de son unité, les résout. On revient alors au premier joueur, et ainsi de suite tant qu'il reste des cartes face cachée.

## Tests de tir

Le joueur qui contrôle un tireur lance un nombre de dés égal à la Cadence de son arme.

Pour chaque combattant, un tableau indique le résultat minimum à obtenir pour toucher en fonction de la distance à laquelle se trouve la cible. Ce tableau figure au dos de ce livre.

Pour chaque dé indiquant un chiffre supérieur ou égal au résultat minimum requis, le joueur obtient un **impact** sur la cible.

## Zone de feu

Lorsqu'une unité tire sur une autre unité, on détermine une **zone de feu**. Quels que soient le nombre des tireurs et leur position, la zone de feu est déterminée par rapport aux combattants situés aux extrémités des unités. Ceci **même dans le cas d'un combattant équipé d'une arme spéciale** (comme un sonic gun par exemple).

Les impacts doivent être répartis entre l'unité visée et les combattants pris dans la zone de feu. Ils sont distribués à raison d'un par combattant dans la zone de feu, en commençant par les plus proches des tireurs. Une fois que chaque combattant dans la zone a reçu un impact, tous les impacts restants sont attribués à l'unité initialement visée.

Les combattants se trouvant dans la zone de feu d'un tir sont ignorés s'ils ont une Taille inférieure à celle des tireurs ou des cibles du tir.

## Tests de dégâts

Chaque impact entraîne un **test de dégâts**. Pour ce test, le joueur qui vient d'effectuer le tir lance autant de dés qu'il a obtenu d'impacts. Le résultat à obtenir pour transpercer la Protection de la cible est indiqué dans le tableau du tireur. Ce tableau figure au dos de ce livre.

Chaque test de dégâts réussi cause un nombre de points de Dommages égal à la valeur de Dommages de l'arme utilisée. Un seul point de Dommage suffit à éliminer un fantassin. Il en faut 4 pour détruire un Fire Toad et 5 pour anéantir un Wraith golphoth.

## Couverts

Lorsqu'une unité subit des impacts, la zone de couvert est déterminée de la même façon que la zone de feu en utilisant les extrémités de l'obstacle comme « bord » d'une unité fictive. La zone qui se trouve au-delà de l'obstacle s'appelle l'angle mort. Un combattant dont au moins la moitié du socle se trouve dans l'angle mort est à couvert.

Si au moins la moitié des membres d'une unité est à couvert, toute l'unité l'est. Dans le cas contraire, l'unité entière est à découvert.

Cependant, si le leader de l'unité de tireurs se trouve à 10 cm ou moins de la limite de l'obstacle la plus proche de l'unité ciblée, alors cette dernière ne bénéficie d'aucun couvert.

Une unité à couvert bénéficie d'un test de sauvegarde : pour chaque impact obtenu contre cette unité, lancez un dé. Sur un résultat de **1**+, l'impact est annulé. Les tests de dégâts sont effectués ensuite s'il reste des impacts.

## Retrait des pertes

Les pertes sont retirées en commençant par les plus proches du leader des tireurs. S'il s'agit du leader, sa figurine est remplacée dans l'unité, à la place du combattant le plus proche.

## Armes spéciales

Un combattant équipé d'une arme spéciale doit tirer en même temps que le reste de son unité. Il peut néanmoins viser une unité différente. Un porteur d'arme spéciale n'est pas remplacé par un leader si ce dernier est tué, il faut choisir un autre combattant si c'est possible. Lorsque le seul combattant restant dans l'unité est un porteur d'arme spéciale, il devient leader et conserve son arme spéciale.

## Tirs verrouillés

Les tirs verrouillés touchent leur cible sur un résultat fixe, quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve.

Les armes à tir verrouillé ne peuvent être utilisées que contre les blindés et les éléments de décor susceptibles d'être détruits. La cible étant verrouillée, les éventuels combattants ainsi que les couverts présents dans la zone de feu sont ignorés.

## MÊLÉE

Les combattants peuvent attaquer après s'être déplacés, mais ils ne peuvent pas se déplacer après avoir attaqué.

Les conditions suivantes doivent être respectées :

- Seuls les combattants au contact d'un adversaire peuvent attaquer ;
- Seuls les combattants dotés d'une arme de mêlée peuvent attaquer. Les porteurs d'armes spéciales ne sont pas équipés d'armes de mêlée.

À chacune de ses activations, chaque combattant peut attaquer une fois avec chacune de ses armes de mêlée.

## Combats multiples

Si une unité se trouve au contact de plusieurs unités adverses à la fois, les combats sont résolus unité par unité. Si un combattant est au contact d'adversaires appartenant à des unités différentes, le joueur qui le contrôle doit choisir quelle unité il attaque.

## Tests d'attaque

Le joueur qui contrôle l'attaquant lance un nombre de dés égal à la Cadence de son arme. Pour chaque combattant, un tableau indique le résultat minimum à obtenir pour toucher en fonction de l'adversaire. Ce tableau figure au dos de ce livre.

Pour chaque dé indiquant un chiffre supérieur ou égal au résultat minimum requis, le joueur obtient un **impact** sur la cible.

## Tests de dégâts

Chaque impact entraîne un **test de dégâts**. Pour chaque impact, le joueur qui vient d'effectuer l'attaque lance un dé. Le résultat à obtenir pour transpercer la Protection de la cible est indiqué dans le tableau de l'attaquant. Ce tableau figure au dos de ce livre.

Chaque test de dégâts réussi cause un nombre de points de Dommages égal à la valeur de Dommages de l'arme utilisée. Un seul point de Dommage suffit à éliminer un fantassin. Il en faut 4 pour détruire un Fire Toad et 5 pour anéantir un Wraith golgoth.

## Retrait des pertes

Le joueur attaquant choisit librement les pertes à retirer parmi les combattants au contact des attaquants.

# NOUVELLES RÈGLES

## LES CARACTÉRISTIQUES

• **TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL** : Ce tableau fonctionne suivant un principe simple : pour chaque action, on détermine une valeur d'action et une difficulté.

Pour résoudre une action, calculez la différence **valeur d'action – difficulté**. Puis consultez le tableau ci-dessous. Lisez ensuite la colonne correspondante pour connaître le résultat minimum à obtenir sur un dé pour réussir l'action.

• **TEST DE TIR** : La valeur d'action est la Précision  indiquée sur la carte pour l'arme utilisée. La difficulté du test est la portée qui sépare le leader de l'unité de tireurs du leader de l'unité ciblée.

Pour les armes à tir verrouillé le résultat à obtenir reste toujours le même quelle que soit la distance entre le tireur et sa cible. Ce résultat est indiqué sur la carte à la place de la Précision.

• **TEST D'ATTAQUE** : La valeur d'action de l'attaquant est la Précision  indiquée sur la carte pour l'arme utilisée. La difficulté du test est la valeur de Combat  du défenseur.

• **TEST DE DÉGATS** : La valeur d'action est la Pénétration  de l'arme utilisée. La difficulté est la Protection  de la cible.

## COMMANDEMENT

Une armée est commandée par un officier. Tant que cet officier est en vie, sa valeur d'Autorité  s'ajoute au résultat du test d'Autorité de chaque tour.

• **RÉSERVE DE POINTS DE COMMANDEMENT** : Au début de chaque tour, avant le test d'Autorité, chaque joueur calcule sa réserve de points de Commandement (PC). Cette réserve est égale à la valeur de PC  de l'officier qui commande l'armée plus le nombre d'unités de cette armée. Seules comptent les unités encore en jeu ou se préparant à entrer en jeu lors du tour en cours.

Les PC sont acquis jusqu'à la fin du tour, même si l'officier est éliminé. En revanche, les points inutilisés sont perdus à la fin du tour.

• **UTILISATION DES POINTS DE COMMANDEMENT** :

• **Amélioration du test d'Autorité (X PC)** : Le résultat du test final est augmenté du nombre de PC dépensés (2 PC au maximum pour un overseer alpha ou un sergent).

• **Activation d'unité sans officier (1 PC)** : Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas dépenser ce point, l'unité ne fait rien, mais on considère tout de même qu'elle a déjà été activée pour ce tour. S'il s'agit d'une unité qui n'est pas encore entrée en jeu, elle reste hors jeu. Un joueur peut ainsi retarder l'arrivée de ses unités. Il est également possible, au moment de son activation, de ne pas faire entrer en jeu une unité dotée d'un officier.

• **Un joueur peut utiliser une et une seule des possibilités suivantes à chaque fois que c'est son tour de jouer** :

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

– **Remplacement de la première carte (1 PC)** : Le joueur remplace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence. La carte suivante doit ensuite être jouée.

Vous pouvez maintenant rejouer l'Opération Damoclès avec toutes les règles d'AT-43.

**Que le meilleur gagne !**

### Steel trooper / Laser rifle

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	🔴 +	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	👁️

### Steel trooper / Combat knife

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	-	-	-	-	-
👁️	🔴 +	🔴 +	👁️	👁️	-	-	-	-	-	-

### Steel trooper / Missile launcher

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	-	-	-	👁️	🔴 +	-	-	-	-	-

### Fire Toad / 2 light laser cannons

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
👁️	👁️	👁️	👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	👁️	👁️	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +

### Storm golem / Nano blaster

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	👁️	👁️	👁️
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	🔴 +	🔴 +	👁️	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️

### Storm golem / Reaper blades

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	-	-	-	-	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
👁️	-	-	-	-	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️

### Storm golem / Sonic gun

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
👁️	🔴 +	🔴 +	👁️	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️

### Wraith golgoth / Medium sonic cannon (MSC) & Medium nucleus cannon (MNC)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
X 1 X 2 X										
MSC 👁️	👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
MNC 👁️	👁️	👁️	👁️	👁️	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +	🔴 +
	Workbot	Storm golem	Wraith golgoth	Steel trooper						
MSC 👁️	👁️	🔴 +	👁️	👁️	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +
MNC 👁️	👁️	👁️	👁️	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️	🔴 +	👁️