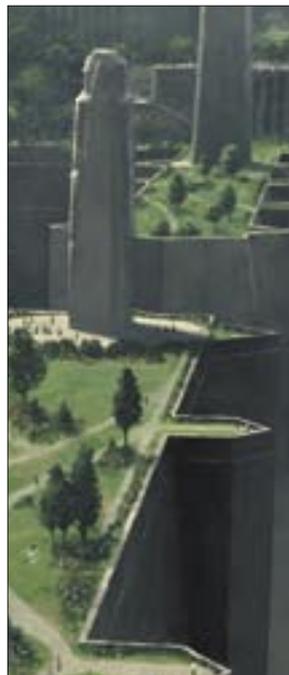
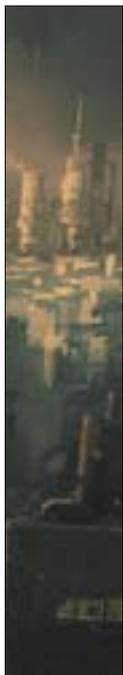


The logo for 'AT43' is rendered in a stylized, metallic, and somewhat distressed font. The letters are dark with a reddish-orange glow, suggesting fire or heat. The logo is set against a circular background that features a stylized sun or moon with a central symbol resembling a caduceus or a similar medical/religious icon. The entire logo is centered on a dark, perforated metal surface.

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

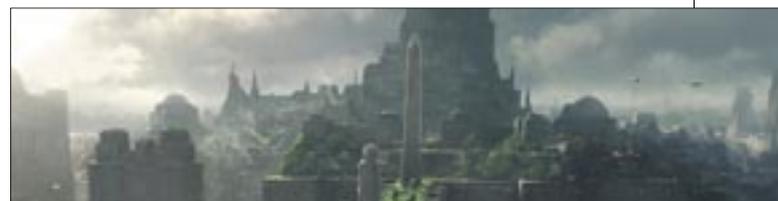
TIRS 60

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





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.**



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

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.



Leader storm golem



Leader steel trooper

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 (★★★).

T • 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.

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

T • 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.

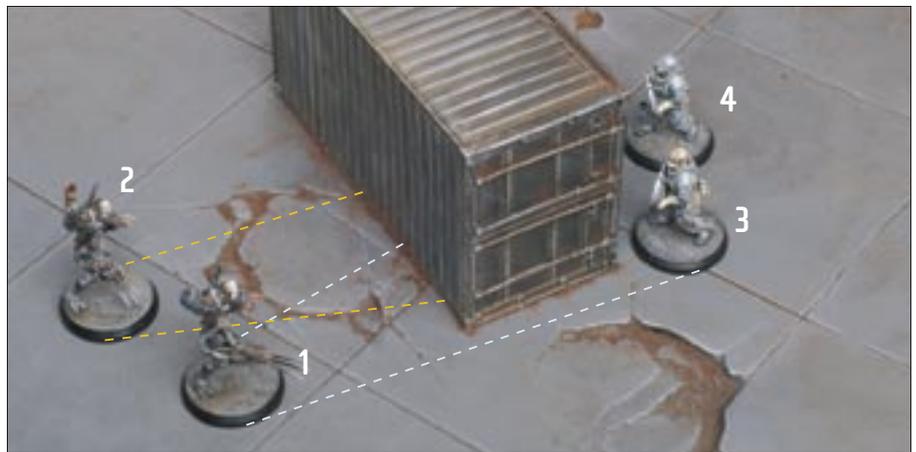
Attention ! Les fantassins font cependant exception à cette règle : ils ne bloquent jamais les lignes de vue.

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

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.

- *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

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.

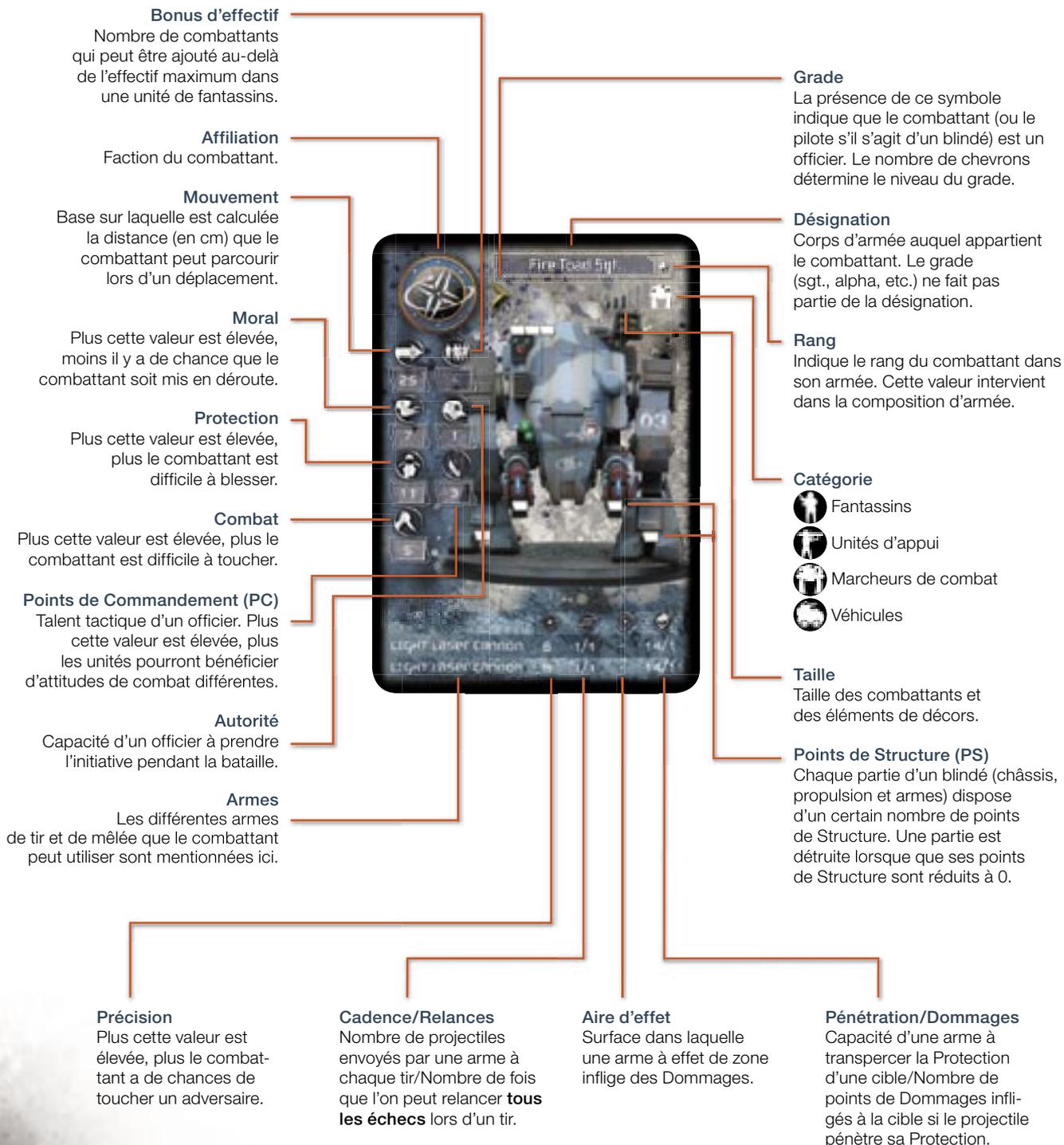


TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

— 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.

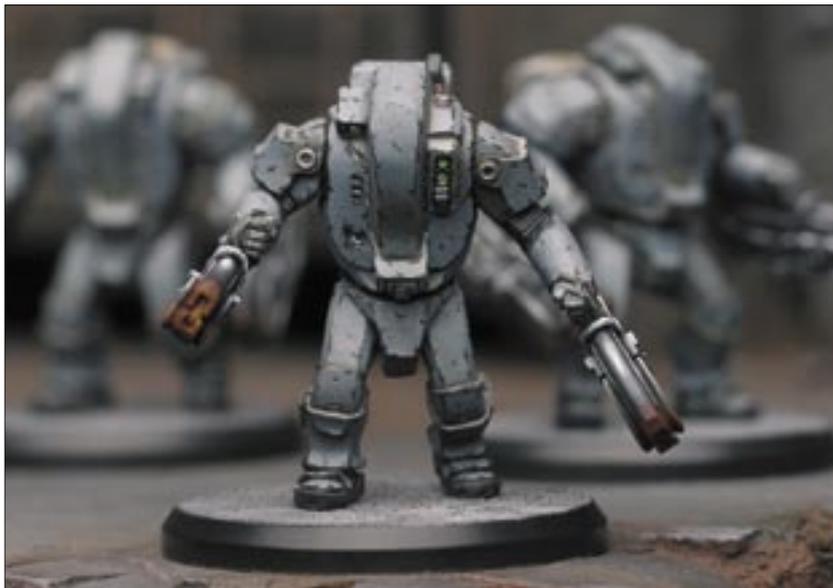


L'action est réussie. Aucun dé n'est lancé.

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'Autorité  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

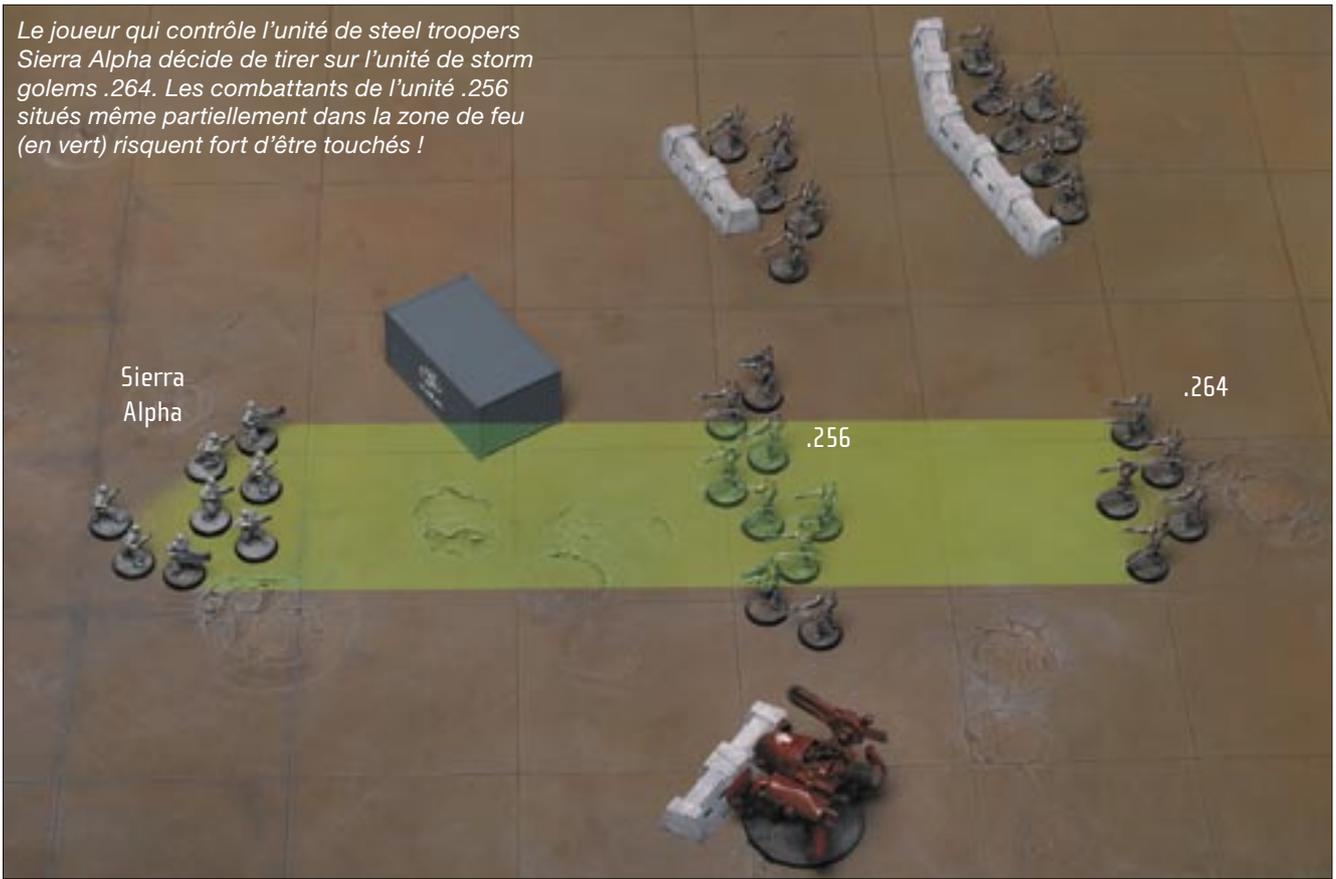
Les blindés sont des cibles particulièrement volumineuses. Lorsqu'une unité tire sur une unité de blindés, il est possible de désigner un seul des blindés comme cible à la place de l'unité entière.

- **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.





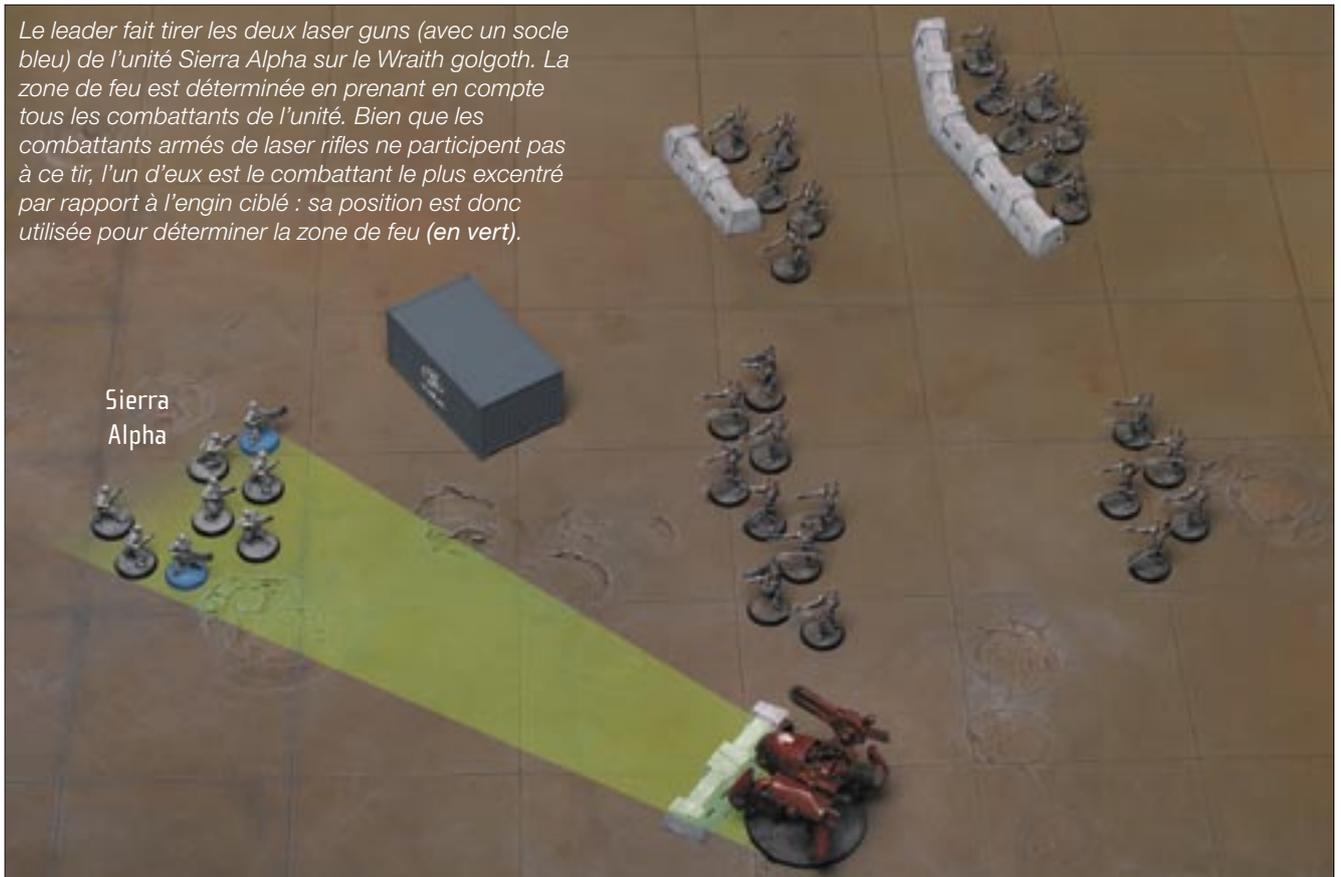
Le joueur qui contrôle l'unité de steel troopers Sierra Alpha décide de tirer sur l'unité de storm golems .264. Les combattants de l'unité .256 situés même partiellement dans la zone de feu (en vert) risquent fort d'être touchés !



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

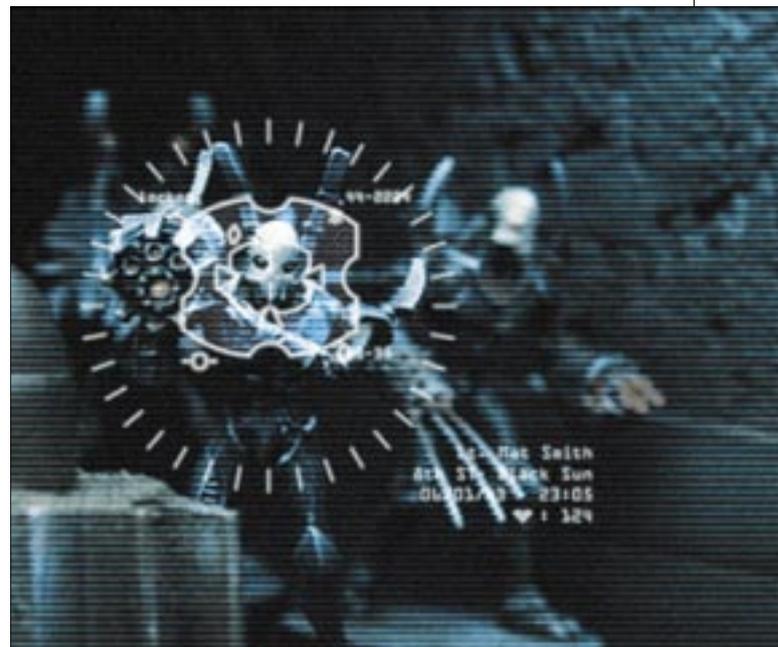
Le mètre AT-43 possède une face graduée qui indique directement la portée et donc la difficulté des tests de tir. Il est néanmoins aisé de calculer cette difficulté avec un mètre normal : chaque section mesure 10 cm.

- 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 , , , .

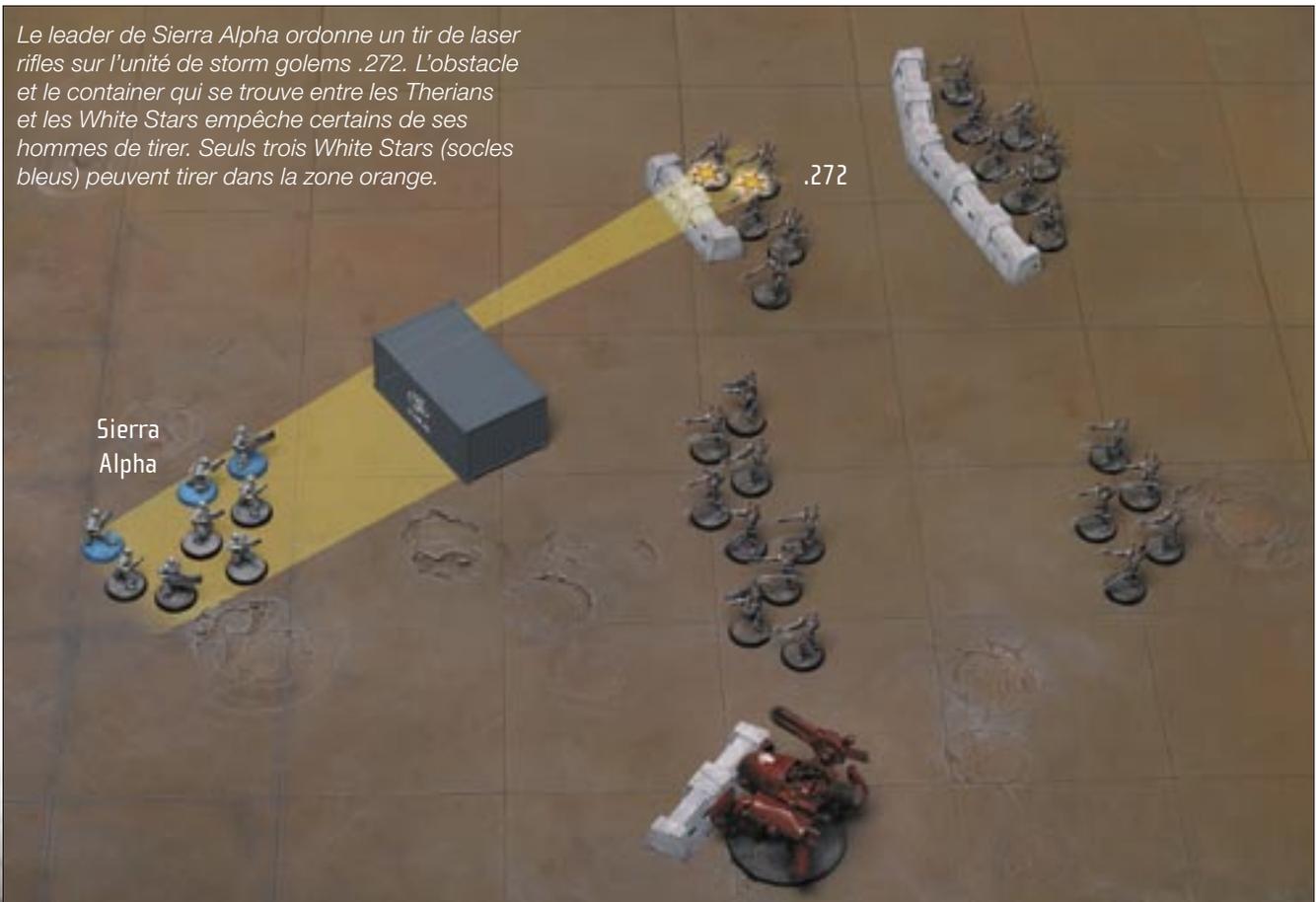
Aucun résultat supérieur ou égal à , quelle malchance ! Heureusement, il reste les sonic guns...

Tir direct : qui est touché ?

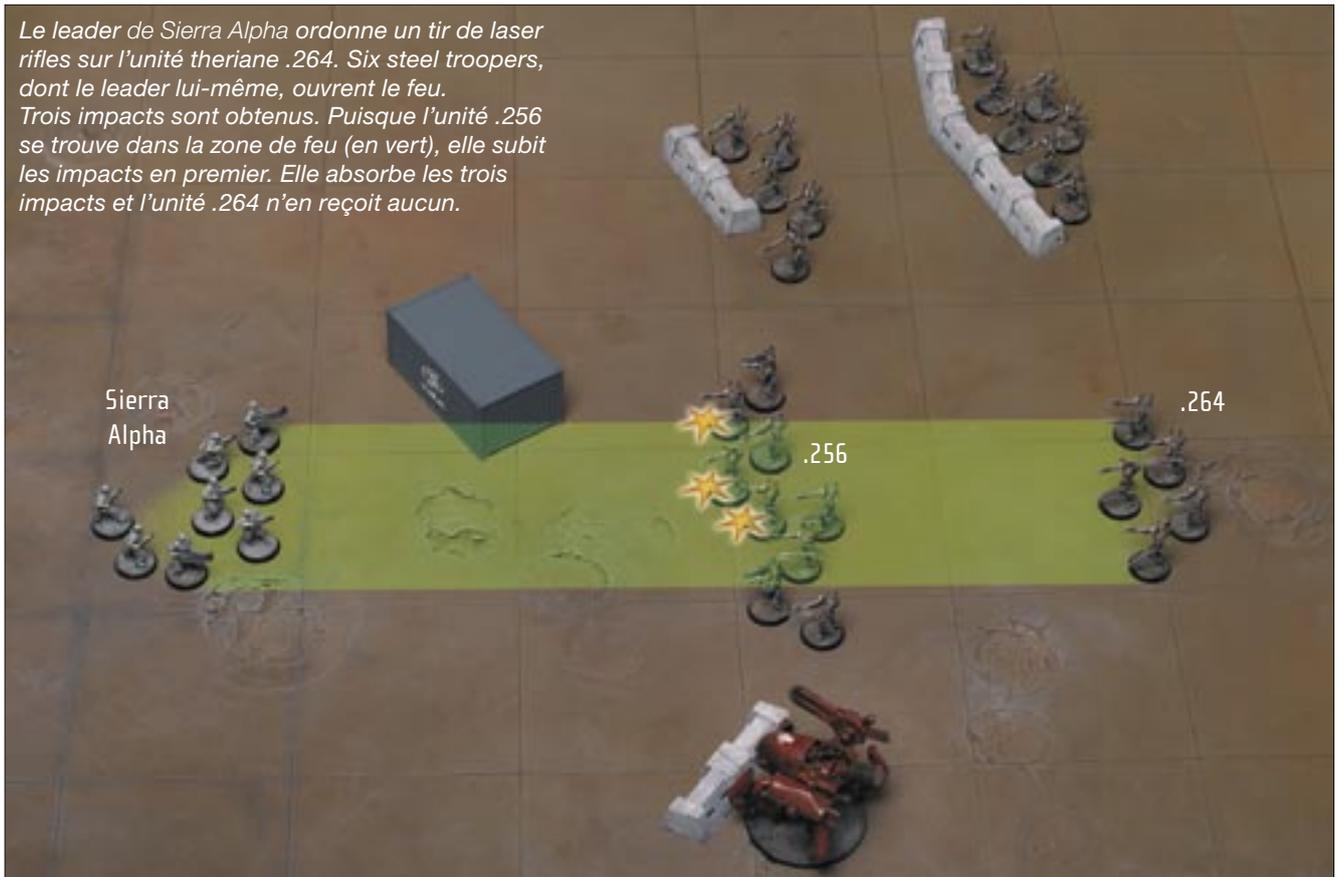
Lorsqu'une unité fait un **tir direct**, chaque tir réussi donne un **impact**.

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.

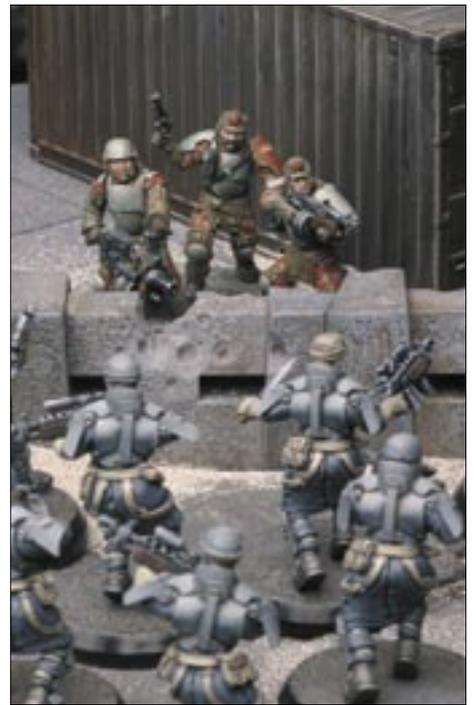
La différence entre la valeur d'action et la difficulté est de 1 (5 - 4). Le tableau universel de résolution indique qu'avec une différence de 1, on doit obtenir des 🎲 ou plus pour toucher.

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.





MÊLÉES



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

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

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

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

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

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

SÉPARATION DES COMBATS

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

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

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

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

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

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

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

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



RÉSOLUTION DES COMBATS

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

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

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

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



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

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

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

Les impacts obtenus sont répartis parmi les défenseurs.

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

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

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

PHASE DE CONTRÔLE



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

— On va rester ici longtemps ?

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

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

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

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

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

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

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

— C'est quoi ça ?

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

« Des morphos !

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

— Tirez quand vous voyez le rouge des yeux !

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

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

— Je recharge !

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

— Ça c'est de la voie d'accès !



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

La phase de contrôle se divise en quatre étapes successives :

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

OBJECTIFS ET POSITIONS TACTIQUES

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

– Loi de la guerre

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

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

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

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

CALCUL DES PV ET DES PR

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

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

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

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

TEMPS MORT

Je recharge !

– Entendu sur un champ de bataille

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



MORAL



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

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

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

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

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

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

RÉSOLUTION DES TESTS DE MORAL

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

— Private M. Hicks

Quand doit-on faire un test de Moral ?

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

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

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

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

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

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

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

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

Valeur d'action et difficulté

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

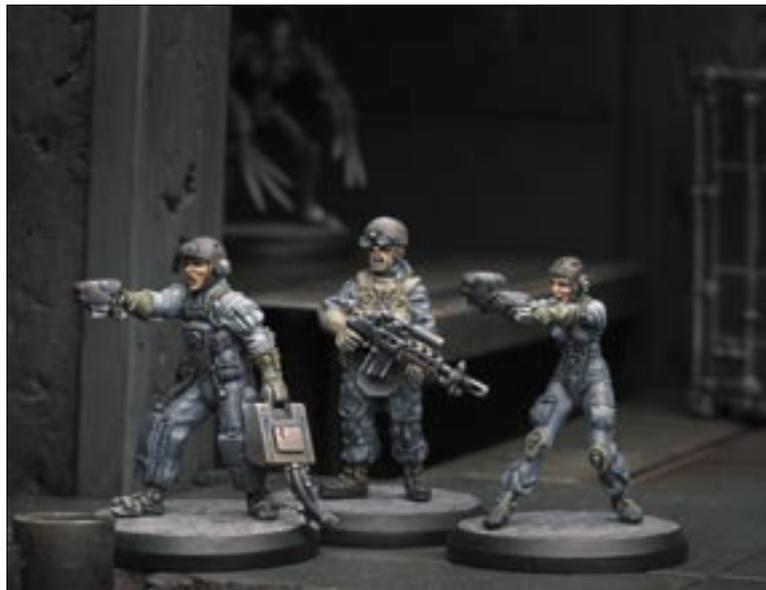
Les tests de Moral sont résolus en utilisant comme **valeur d'action** la caractéristique de Moral de l'unité. La **difficulté** est égale à 8.

Conséquences

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

NERFS D'ACIER

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



ÉTAT MORAL

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

— Je négocie pas avec des grille-pains !

— Sergeant A. Borz à un soldat

Unité vaillante

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

Unité désorganisée

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

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

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

Unité en déroute

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



HÉROS



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

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

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

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

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

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

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

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

CONSTITUTION D'UNE UNITÉ

« Borz to be wiiiiild... »

— Célèbre ritournelle des recrues White Stars

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

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

Exemples :

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

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

DANS UNE UNITÉ

« Odin : De la conviction découle l'obéissance.
Manon : Mais l'aveuglement mène à l'esclavage.

Odin : Et la lâcheté est un suicide. »

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

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

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

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

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



RÉPARTITION DES DÉGÂTS

« Les héros ne meurent jamais ! »

– Proverbe révolutionnaire (AgitProp)

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

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

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

Exemples :

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

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

Ce chapitre détaille la manière dont se prépare une partie :

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

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

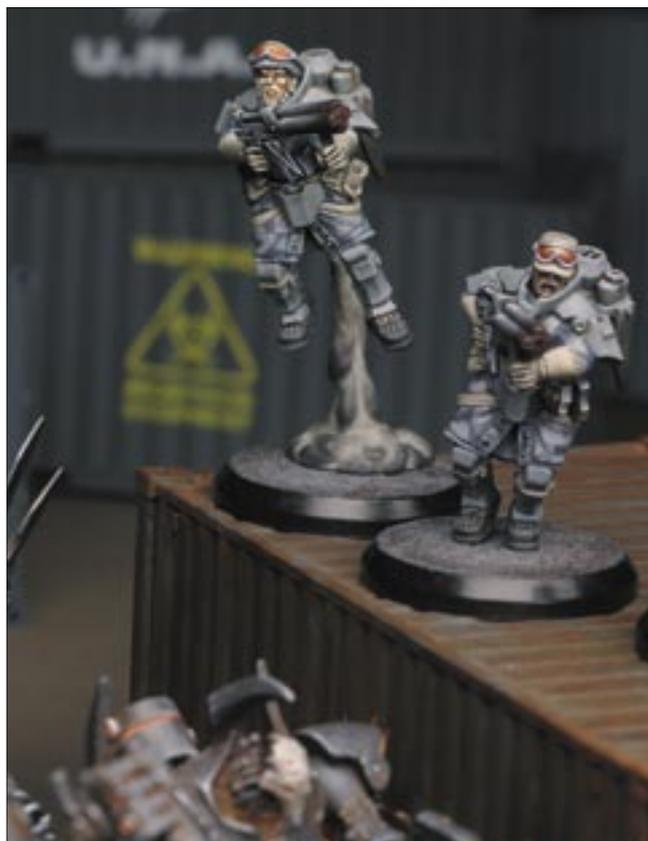
1/ CHOISIR UNE MISSION

— *Chef, où on va ?*

— *Souvent entendu dans les compagnies*

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

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



JOUER LES RÉSERVES

Activation

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

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

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

Déploiement

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

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

2/ CONSTITUER UNE COMPAGNIE

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

— *Master sergeant W. Lancet*

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

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

Unités d'assaut et de renfort

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

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

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

Unités de réserve

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



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

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

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

Officiers de renfort

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



3/ INSTALLER LE JEU

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

— *Colonel Andreï Kamarov*

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

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

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

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

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

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

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

4/ JOUER !

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

— *Colonel Andreï Kamarov*

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

Le premier tour commence.

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

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

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

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

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

C'est la guerre !

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

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

LES MISSIONS

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

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

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

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

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

Pour choisir aléatoirement une mission, on lance un dé.

- - **Recherche & Destruction** (mission de routine)
- - **Tête de pont** (mission de routine)
- - **Tenir les positions** (mission de routine)
- - **Escarmouche** (mission de routine)
- - **Débarquement** (mission spéciale)
- - **Sauvetage** (mission spéciale)

Forces en présence

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

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

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





Positions tactiques

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

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

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

Zones d'accès

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

Il y a deux sortes de zones d'accès :

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

Zones de déploiement

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

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

Points de largage

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

TERRAIN CONNU

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

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

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

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

Objectifs

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

Objectifs primaires

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

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

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

Objectifs secondaires

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

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

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

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

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



POINTS DE VICTOIRE ET POINTS DE RENFORTS

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

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

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

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

CAPTURER UN OBJECTIF

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

