

◆ JOUER : CONDENSÉ DES RÈGLES



1/ PHASE TACTIQUE

Commander = officier de la séquence d'activation le plus haut gradé

A/ Calcul des points de commandement (PC)

Nombre de PC pour le tour = PC du commander + 1 par unité d'assaut non désorganisée

B/ Constitution de la séquence d'activation

Le joueur étale en ligne ses cartes d'unité (en réserve ou sur le terrain de jeu) faces cachées dans l'ordre d'activation.

C/ Test d'autorité

Autorité = 1D6 + Autorité du commander + une mise en PC (de 0 à Grade du commander + 1).

Le joueur qui remporte le test d'autorité choisit le premier joueur actif.

2/ ITÉRATION DES PHASES D'ACTIVATION (les joueurs sont actifs à tour de rôle)

A/ Pré-activation facultative : dépenser des PC pour une et une seule possibilité

- ▲ 1 PC : **remplacement de la première carte** (n'importe où dans la séquence d'activation)
- ▲ 2 PC : **sursis d'activation** (passe son tour, on ne peut pas passer ainsi son tour 2 fois de suite)
- ▲ 1 PC : **activation supplémentaire** (uniquement après un sursis d'activation, le joueur active les deux premières cartes de sa séquence d'activation dans l'ordre qu'il souhaite)

B/ Activation de carte(s) de la séquence d'activation

1. Le joueur révèle la (les) première(s) carte(s) de sa séquence d'activation et choisit pour chaque carte 1 unité donnée (si plusieurs unités peuvent correspondre). Il peut passer son tour à retourner des unités éliminées. Il peut décider de laisser en réserve une unité en réserve (sans dépense de PC) ou bien la déployer par une position tactique.
2. Le joueur dépense 1 PC par unité ne comportant pas d'officier, sinon cette unité est activée sans action possible.
3. Les unités à terre se relèvent (si plus de la moitié était à terre, ni action ni attitude de combat possible)
4. Test de Moral (difficulté 8) lors de l'activation
 - ▲ Unité d'infanterie : rang 3 et unités d'appui → si effectif égal à 1 ; sinon → si effectif inférieur ou égal à 3
 - ▲ Unité de blindés : si tous les blindés sont immobilisés
 - ▲ Test réussi : reste au même niveau moral ; test raté : moral baisse d'un cran
 - ▲ **Vaillante** ⇔ **Désorganisée** (ni action ni attitude de combat possible) ⇔ **En déroute** (éliminée immédiatement)
 - Le joueur peut dépenser 2 PC pour rendre vaillante une unité désorganisée
5. Action au choix
 - ▲ **Déplacement de combat** : déplacement (normal), tir avant et/ou après, mêlée après. Le mouvement est divisé par 2 si l'unité est engagée. Seule une unité libre peut tirer. L'infanterie peut sauter par-dessus un muret, ou terminer son mouvement au sommet ou au pied d'un container.
 - ▲ **Déplacement rapide** : déplacement à +6 cm pour l'infanterie, +10 cm pour les blindés, mêlée après. Pas de déplacement rapide possible pour une unité engagée. Un blindé en déplacement rapide écrase l'infanterie : avec arme d'appui → automatiquement écrasé ; libre → écrasé sur 5+ ; engagé → écrasé sur 3+.
6. Choix d'1 ou plusieurs ordres/attitudes de combat (tous à 1 PC, durée par défaut jusqu'à la prochaine activation) :
 - ▲ **A couvert** (infanterie) : couvert passe de 5+ à 3+ ; perdue si au contact d'une unité adverse ; timing : actif seulement à la fin de l'activation (ne fonctionne pas contre un tir d'alerte).
 - ▲ **Éjection** (héros avec "Pilote héroïque") : au moment où le blindé est détruit, héros chutent à une position choisie du champ de bataille (déviation 10cm + D6 direction) ; si atterrissage impossible (hors champs de bataille, obstacle infranchissable) : tous tués, sinon disposés en formation avec leader sur position de chute.
 - ▲ **État d'alerte** : si l'unité n'a pas tiré, elle pourra tirer pendant l'activation d'1 unité ennemie après que celle-ci se soit déplacée (tir immédiatement après).
 - ▲ **Feu à volonté** (infanterie ; 1 fois/Salve) : l'unité, immobile ce tour, a +1 en valeur de Relances (prochaine salve).
 - ▲ **Formation écran** (blindés) : l'unité devient couvert destructible (invincible aux tirs sauf si cible initiale du tir).
 - ▲ **Genou à terre** (infanterie) : l'unité n'est pas touchée si elle est au milieu d'une zone de feu.
 - ▲ **Tir décalé** (infanterie) : s'annonce lors des tirs, les armes spéciales peuvent tirer seules à un moment différent.
 - ▲ **Tous debout** (infanterie) : l'unité qui se relève peut effectuer 1 action (sauf Déplacement rapide) si plus de la moitié des coétait à terre.

3/ PHASE DE CONTRÔLE

A/ Contrôle des objectifs et positions tactiques puis décompte PV et PR

: **Contrôle** : au nombre de combattants fantassins à moins de 10cm. Le contrôle dure jusqu'à la prochaine phase de contrôle.

: **Capture** : pour chaque attaquant, la 1^{ère} fois qu'il contrôle 1 objectif (max. 1 fois par camp et par partie) ; s'additionne au contrôle.

B/ Dépense des PR en commençant par le perdant du test d'autorité

Bascule des unités de renfort en unités de réserve (1 PR ⇔ 1 PA)

Forces en présence	500-750	751-1000	1001-1500	1501-2000	2001-3000
Attaquant : PA Unités d'Assaut (inférieur ou égal)	500	750	1000	1500	2000
Défenseur : PA Unités d'Assaut (inférieur ou égal)	350	500	750	1000	1750

GÉNÉRALITÉS

- : Contact** : Il y a contact lorsque la distance est inférieure à 2,5 cm.
- : Couvert** : Tout ou rien : toute l'unité est à couvert (si au moins la moitié de l'effectif de l'unité est dissimulée ou à couvert), ou l'unité ne bénéficie d'aucun couvert. En cas d'ambiguïté, le couvert n'est obtenu que si l'unité a reçu l'ordre "A couvert". Un couvert est ignoré par une unité dont le leader est à 10 cm ou moins du bord de couvert le plus proche de l'unité ciblée.
- : Déploiement** : **Par zone d'accès** : peut agir immédiatement, 1^{ère} action = mouvement obligatoire en partant du bord du champ de bataille. **Par point de largage** (impossible si espace insuffisant) : unité activée normalement et placée dans un rayon de 10 cm autour de celui-ci ; l'unité larguée ne peut pas agir ni adopter d'attitude de combat lors du tour de largage.
- : Etat des unités hors activation** : Une unité engagée ne bénéficie plus de ses attitudes de combat. Les blindés ne sont jamais considérés comme engagés. Hors activation, une unité de blindés est soumise à un test de Moral (difficulté 8) dès que l'un de ses membres est détruit ou abandonné.
- : Unités** : Les fantassins, les unités d'appui et les marcheurs de combat voient dans toutes les directions, quelle que soit l'orientation des figurines qui les représentent. Les fantassins ne bloquent jamais les lignes de vue. Une unité d'infanterie (= fantassins ou unité d'appui) peut passer « à travers » les unités de fantassins de son camp.
- : Unité engagée** : 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** : 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.

RÈGLES DE COMBAT

- : Mêlées** : étapes : test de combat ; dégâts et retrait des pertes. Chaque corps-à-corps est résolu séparément. Pertes uniquement parmi ce qui est en contact.
- : Tirs** : La cible doit être en vue. Distances mesurées de leader à leader. 1 impact dans l'infanterie = maximum 1 perte.
- : Tirs directs** : **Choix de la cible > détermination de la zone de feu > test de tir > dégâts et retrait des pertes**. 1 cible par salve ; 1 salve = 1 tir complet avec 1 type d'arme ; la cible = 1 unité ou 1 blindé particulier parmi 1 unité ; lors d'un tir, chaque combattant de l'unité ayant une arme disponible doit obligatoirement participer au tir (sauf si tir décalé), donc à 1 tir correspond 1 ou plusieurs armes. 1 impact = 1 tir réussi (qui touche). Impacts toujours répartis par ordre de proximité au leader de l'unité attaquante, et uniquement parmi ce qui est dans la zone de feu. 1 impact (maximum) par combattant (non ciblé) se trouvant dans la zone de feu (sauf si tir verrouillé, combattant pas debout, ou combattant plus petit que le tireur ou la cible), puis pour les impacts restant : répartition équitable entre les blindés ou aucune répartition si infanterie (pertes retirées au fur et à mesure par proximité). Chaque test de dégât est résolu séparément.
- : Tirs indirects** : tir sur 1 cible en vue (sauf mention spéciale). 1 ou plusieurs dés donnent des échecs : tir dévié d'1 cm par échec au test de tir (maximum 10 cm) ; que des échecs : tir dévié d'un cm par échec au test de tir (minimum 10 cm). Si au moins un test de tir est réussi : rayon égal à l'Aire d'effet multipliée par le nombre de tirs réussis. Cible affectée même si partiellement sous le gabarit. Si ce résultat dépasse 10 cm, le rayon est égal à 10 cm et les combattants affectés subissent deux impacts au lieu d'un. 1D6 pour connaître la direction de la déviation ; un combattant d'infanterie qui subit un impact causé par un tir indirect est jeté à terre.

Tableau de résolution universel						
/-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...
Echec	6	5+	4+	3+	2	Réussite

Localisation des dégâts sur les blindés		
1/2	3/4/5	6
Propulsion	Châssis	1 arme au choix

Décors notés comme destructible	Protection	Points de structure	Taille	Valeur en P.A.
Bunker Couvert amélioré : sauvegarde 3+ (inclut frappes artillerie et armes à tir indirect sauf armes à projection). Sécurisé : ne peut pas être saboté par un artificier, sauf la porte arrière. Localisation des dégâts : 1/2 Toit, 3/4/5 Corps, 6 Arme (si pas d'arme au choix du joueur actif ou toit). Destruction : destruction du corps ⇒ destruction complète ; destruction du toit ⇒ destruction arme et annule "Couvert amélioré" et "Sécurisé".	17	4/2 (Corps/Toit)	3	-
Container Ouvrir/Fermer : une unité peut terminer son tour en ouvrant/fermant un container	8	3	3	-
Cristaux Résonance : Les unités karmans sont considérées à couvert tant qu'elles contrôlent un cristal	8	4	∞	50
Muret	12	1	1	-
Nanogénérateur Nanogénération : les routines coûtent 1 PC de moins tant que contrôle un nanogénérateur	11	1	2	25

Conditions de jeu

: **Nuit** : Toutes les unités bénéficient de la capacité « **Camouflage** ».

: **Banquise** : *Ça glissse !* : Infanterie (hors Rocket Jump, Stabilité et fantassins Karmans) qui termine son mouvement : centrer le gabarit de dispersion sur le leader, glissade d'1D6 centimètres dans la direction 1D6.

: **Eau** : *Plouf !* : Tout combattant qui termine son mouvement dans l'eau est éliminé. Seule l'infanterie rang 3 et les blindés peuvent survivre : si leur camp prend le contrôle du secteur, ils sont ramenés en jeu lors du débriefing. Un combattant peut se déplacer de moitié de son mouvement pour sauter par-dessus l'eau.

: **Gouffre** : *Whaaaaaa...* : Tout combattant qui termine son mouvement sur un gouffre est éliminé. Un combattant peut se déplacer de moitié de son mouvement pour sauter par-dessus un gouffre.

: **Lac gelé** : *Ça glisse, là ausssssiiii !* : Même effets que la banquise. Si un combattant est touché par un tir indirect, il tombe dans l'eau et est éliminé.

FROSTBITE : Front Emerald Mount

: **Phase 1 – Reconnaissance** : dure 3 semaines, 3 compagnies de 2000 PA par joueur

: **Phase 2 – Attaque frontale** : dure 4 semaines, +1 compagnie de 3000 PA par joueur (les anciennes compagnies sont revues pour atteindre 3000 PA)

: **Vainqueur** : joueur contrôlant le plus de secteurs à l'issue de la phase 2 (en cas d'égalité, on compare les PV)

1/ Planification

A/ Joueur qui a le plus de PV (ou plus âgé) joue une compagnie et dépense de PL

B/ Chaque joueur suivant par ordre de PV (ou âge) fait de même

C/ On recommence pour les compagnies suivantes restantes

Dépense des PL par une compagnie (les effets durent pour la semaine) :

- ▲ **Réaffectation** (variable) : changement composition d'une unité d'une compagnie, le delta en PA impacte les PL
- ▲ **Déployer un container** (100 PL) : pas de déplacement + ligne de ravitaillement ⇒ container destructible déployé pour la semaine
- ▲ **Déployer un muret** (50 PL) : pas de déplacement + ligne de ravitaillement ⇒ muret destructible déployé pour la semaine
- ▲ **Don** (variable) : don de PL à un autre joueur
- ▲ **Effectuer un largage*** (500 PL) : larguée sur un autre secteur
- ▲ **Envoyer des renforts** (variable) : paye et ajoute une unité à la compagnie (coûte autant de PL que son coût en PA)
- ▲ **Espion*** (250 PL) : compagnie bénéficie de 3 PC supplémentaires à chaque tour de jeu des missions de la semaine
- ▲ **Saboteur*** (250 PL) : compagnie ciblée ne peut pas se déplacer cette semaine
- ▲ **Equipement « grand froid »** (100 PL) : immunise aux effets négatifs de climat (sauf Blizzard)
- ▲ **Système de saut** (250 PL) : fantassins gagnent Rocket jump (passent par-dessus les figurines et éléments de décor)
- ▲ **Livrée arctique** (100 PL) : si « A couvert » sur une dalle de jeu enneigée, toujours sauvegarde de 5+

*: 1 fois par semaine maximum

2/ Missions

A/ Mission "Place de la concorde" si 2 compagnies empruntent même voie/zone d'accès

B/ Mission de chaque secteur où se trouvent des compagnies d'armées différentes

- ▲ Climat déterminé avant le déploiement
- ▲ Compagnie qui s'est déplacée est attaquante (défenseur sinon)
- ▲ Largage : par zone d'accès ou zone de déploiement qu'aucun adversaire n'a utilisé
- ▲ « **Retraite !** » : à la fin de n'importe quelle phase de contrôle, unités déployées sur le champ de bataille sont détruites. L'adversaire gagne le maximum de PV de la mission.

3/ Débriefing

A/ Décompte des PV

1 bonus d'expérience par tranche de 10 PV gagnés, attribué à 1 unité survivante et présente sur le champ de bataille au moment du cessez-le-feu. **1**: relance Moral (fait Peur); **2**: génère 1 PC; **3**: +1 relance sur 1 test de tir par tour; **4**: +1 relance sur 1 test de dégâts d'un tir par tour; **5**: +1 relance sur 1 test de combat par tour; **6**: 1 save possible si déplacement rapide.

B/ Décompte des PL : les PR non dépensés deviennent des PL

Maximum 2000 (3000) PL en réserve lors de la Phase 1 (Phase 2)

C/ Effectif et pertes

- ▲ Une unité dont l'effectif ou la situation lui impose un test de Moral est détruite, même si elle n'effectue pas de test de Moral (par exemple parce qu'elle dispose de nerfs d'acier) ;
- ▲ Une unité dont l'effectif est inférieur ou égal à l'effectif standard, mais sans imposer de test de Moral, revient à l'effectif standard. Si l'unité contient trop d'armes spéciales, les porteurs d'arme spéciale excédentaires sont transformés en combattants standards ;
- ▲ Une unité dont l'effectif est supérieur à l'effectif standard revient à son effectif de départ.
- ▲ Les blindés qui n'ont pas été éliminés sont réparés.
- ▲ Les héros et leurs blindés survivent toujours. Si l'unité du héros ne survit pas, celui-ci en constitue une à lui tout seul ou, lorsque c'est possible, rejoint une autre unité de la compagnie.

D/ Contrôle des secteurs

Victoire ou pas rencontre ⇒ contrôle du secteur

E./ Repli stratégique

Match nul ou défaite ⇒ repli au QG

Caprice climat : 206	Phase 1	Phase 2	
2	Beau temps	Beau temps	<u>Beau temps</u> : portée des tirs diminuée de 1.
3	Brouillard	Brouillard	<u>Blizzard</u> : compagnies restent sur place, combat impossible.
4-5	Dégel	Dégel	<u>Brouillard</u> : portée des tirs augmentée de 1.
6-8	Rien à signaler	Temps de chien	<u>Dégel</u> : déplacements rapides impossibles.
9-10	Temps de chien	Vague de froid	<u>Tempête</u> : au début de chaque tour chaque joueur désigne 1 unité de l'adversaire à sa gauche : déplacée aléatoirement de 5 cm.
11	Vague de froid	Tempête	<u>Temps de chien</u> : ligne de vue à portée 3 maximum
12	Tempête	Blizzard	<u>Vague de froid</u> : une unité qui ne se déplace pas est détruite