

AT - 44

*Version Française*

*Fortement inspiré par feu AT-43*

## CREDITS

Rendu possible par : .AKM, Azoxystrobin, Berzerk, B.O.U.R.R.I.N., Cosworth, Douille, Floris, Gurth, Le\_mars, Lyanae, Marwan<sup>2</sup>, Perno, Prof, Rafpark, Sami, SLR, Supercollider, Tomfig, Venerable Zaius, Wolflord, Yslaire.

*Merci pour vos contributions !*

*Copyright © 2011 Azoxystrobin*

Ce document peut être distribué sous les termes et conditions de la licence

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported.

*Version 18*

<b>CONVENTIONS GENERIQUES .....</b>	<b>5</b>
Les Figurines.....	5
Les Dés.....	5
Le Ruban mètre.....	5
Les Cartes.....	5
Les Caractéristiques.....	6
<b>LE TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL .....</b>	<b>8</b>
<b>REGLES DE BASE.....</b>	<b>9</b>
Les unités.....	9
Types d'unités .....	9
Cohésion d'unité.....	9
Combattants particuliers.....	9
<b>MOUVEMENT .....</b>	<b>11</b>
Types de déplacement.....	11
<b>TIRS.....</b>	<b>13</b>
Effectuer les tirs d'une unité.....	13
Choix de la cible.....	13
Mesurer la portée .....	14
Couloir de feu .....	14
Qui peut tirer ?.....	15
Test de tir.....	15
Attribuer les impacts ou « Qui est touché ? » .....	15
Impacts sur les véhicules.....	16
Couverts .....	16
Check list pour une unité qui tir.....	16
<b>MELEE .....</b>	<b>17</b>
Attaquer en mêlée .....	17
Poursuite.....	17
Déplacement des combattants engagés.....	18
Désengagement.....	18
Check list pour une unité en mêlée .....	19
<b>TEST DE DÉGATS .....</b>	<b>20</b>
Dégâts infligés sur les véhicules.....	20
<b>ARMES - (TYPES DE TIRS) .....</b>	<b>22</b>
Types de tirs.....	22

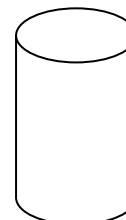
Projection.....	23
Mêlée.....	23
<b>LE MORAL.....</b>	<b>24</b>
Comment tester le Moral.....	24
Quand tester le Moral.....	24
Modificateurs de Moral.....	25
Conséquences.....	25
<b>COMMANDER SON ARMEE.....</b>	<b>26</b>
Officiers.....	26
Commandant.....	27
Autorité.....	27
Points de commandement.....	27
<b>HEROS.....</b>	<b>29</b>
Compétences de héros.....	29
<b>ATTITUDES DE COMBAT (ORDRES).....</b>	<b>30</b>
<b>SITUATIONS PARTICULIERS.....</b>	<b>32</b>
<b>LE JEU DES CARTES.....</b>	<b>34</b>
Les cartes d'unité.....	34
Jeu de cartes normal.....	34
Jouer sans cartes.....	35
<b>TABLE DE JEU.....</b>	<b>36</b>
Equipements de jeu.....	36
<b>OBSTACLES &amp; TERRAIN.....</b>	<b>37</b>
Attaquer le décor.....	38
<b>RENFORTS.....</b>	<b>40</b>
Faire entrer les renforts.....	40
<b>DES ETOILES POUR LA VICTOIRE.....</b>	<b>42</b>
Obtenir des étoiles.....	42
Dépenser les étoiles.....	42
Remporter la bataille.....	43
<b>COMPETENCES.....</b>	<b>44</b>
<b>DEFINITIONS.....</b>	<b>49</b>

## CONVENTIONS GÉNÉRIQUES

### Les Figurines

Les figurines représentent les combattants de vos armées, chaque figurine représente un seul combattant.

Chaque figurine est supposée occuper l'espace de son socle. Imaginez un cylindre de la forme et de la taille du socle qui monte depuis le socle jusqu'à la tête de la figurine, ceci est l'espace occupé par la figurine, et ce qui doit être utilisé pour déterminer les lignes de vue.



Chaque combattant est défini par des caractéristiques et une valeur en « étoiles » qui est utilisé pour composer des forces de puissance équivalentes.

### Les Socles

Les figurines à AT-44 devraient être sur des socles ronds. Les différents types de combattants ont des tailles de socles différents qui représentent l'espace occupé par le combattant. Utiliser un socle autre que celui indiqué n'est pas une bonne idée parce que la taille de socle entre en compte dans les caractéristiques et les coûts des combattants.

La table suivante montre les diamètres des socles utilisés à AT-44, avec des exemples des types de combattants correspondants.

Diamètre de socle	Exemples
30 mm	La plupart des infanteries de rang 1 ou 2
40 mm	Infanterie rang 3, infanterie Cogs et Karman
65 mm	Véhicules rang 1
80 mm	Véhicules rang 2
130 mm	Véhicules rang 3

### Les Dés

AT-44 utilise uniquement des dés à six faces (D6).

### Le Ruban mètre

AT-44 peut utiliser tout décimètre ou mètre ruban gradué en centimètres (cm), les anciens rubans mètres Rackham sont les mieux adaptés car ils ont les portées indiqués au dos.

### Les Cartes

Les combattants à AT-44 sont regroupés en unités et chaque unité est représentée par une carte.

Les cartes sont utilisées pour déterminer le moment où l'unité peut agir, mais servent aussi à résumer les principales caractéristiques de l'unité.

## Les Caractéristiques

Sur une carte sont mentionnés la faction, le nom et une image d'un combattant de l'unité.

Comme souvent, plus le chiffre d'une caractéristique est élevé, plus le combattant est efficace dans ce domaine.

### **Les caractéristiques générales sont les mêmes pour chaque combattant :**

TYPE : le type d'unité. (Infanterie ou Véhicule)

RANG : le rang dans la hiérarchie militaire de l'unité, ceci n'est utilisé que lors de la composition des compagnies.

MOU : Mouvement. La distance maximale que peut normalement parcourir le combattant pendant son activation.

MOR : Moral. Le niveau de combativité et de discipline de l'unité, à tester lors de certains événements.

ARM : Armure. Le niveau de blindage du combattant, est utilisé à chaque fois que le combattant subit un impact.

DEF : Défense. La capacité du combattant à se défendre en mêlée uniquement.

### **Les caractéristiques de commandement ne concernent que les officiers**

GRD : Grade de l'officier. Il existe cinq niveaux de grade, les règles de composition de compagnie restreignent le nombre de hauts gradés disponibles.

PC : Nombre de points de commandement apportés par l'officier

AUT : Autorité. Le niveau d'expertise de l'officier dans le commandement des troupes.

### **Les armes ont des caractéristiques spécifiques**

PRE : Précision. Détermine l'habileté des combattants de l'unité avec cette arme (leur facilité pour toucher une cible, et aussi la distance maximale à laquelle ils peuvent tirer)

TIRS : Cadence et relances. La cadence est le nombre de dés lancés à chaque fois que l'arme tir, chacun est un test de tir pour déterminer si la cible subit un impact ou non. Les relances sont le nombre de dés ratés qui peuvent être relancés.

Pour une unité, le nombre de tir est égal à la cadence de l'arme multipliée par le nombre de tireurs.

Le nombre de relances est égal au nombre de relances de l'arme multiplié par le nombre de tireurs.

#### **Exemple :**

*Une arme TIR 4/2, le joueur lance quatre D6 pour toucher, et peut relancer jusqu'à deux dés parmi les quatre.*

AT44RBFR

AIRE : L'aire d'effet de l'arme. Toutes les figurines situées, même partiellement, sous le gabarit de l'aire d'effet subissent un impact.

PEN : Pénétration et dégâts. La facilité des projectiles à traverser les protections (à tester contre l'ARM de la cible) et les nombre de dégâts infligés par impact.

### **Les véhicules ont aussi des caractéristiques supplémentaires**

PS : Les Points de Structure. Ils sont représentés par des cases blanches, à cocher pour chaque dégât reçu. Chaque partie du véhicule (châssis, armes et propulsion) dispose d'un nombre de PS, chaque dégât reçu détruit un PS. Lorsqu'il n'y a plus de PS sur une partie donnée du véhicule celle-ci est rendue inopérante. Un véhicule sans arme ne peut plus se servir de celle-ci, un véhicule sans propulsion ne peut plus se déplacer (même pour pivoter sur place) et un véhicule sans châssis est détruit.

# LE TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSEL

Est utilisé pour déterminer le niveau de succès de tous les tests à AT-44.

Pour chaque test on détermine la valeur de la caractéristique/capacité utilisée pour résoudre l'action et sa difficulté. La différence entre les deux donne un résultat à obtenir sur un D6 qui peut être lu sur le tableau.

Différence	-6 ou pire	-5, -4	-3, -2	-1, 0, +1	+2, +3	+4, +5	+6 ou mieux
D6	Impossible	6	5+	4+	3+	2+	automatique

## Exemple 1:

*5 Steel troopers tirent sur une unité de 10 Krasny soldaty à une portée de 1. Ils ont une PRE de 5 avec leur laser rifles, chaque laser rifle a une cadence de 1.*

*Alors PRE 5 – portée 1 = +4 ; ils ont besoin de faire des 2+ sur les 5 dé pour toucher leur cible*

*Imaginons que 4 tirs touchent, il faut voir si les impacts obtenus vont faire des pertes. Le laser rifle a une PEN de 5, l'armure des Krasny soldaty est de 3.*

*PEN 5 – ARM 3 = +2 ; on lance 4 dés ayant besoin de 3+ pour blesser leur cible*

## Exemple 2 :

*5 Grim Golems attaquent 2 K-burners en mêlée. La PRE des reaper blades est de 6, la défense des K-Burners de 7.*

*PRE 6 – DEF 7 = -1 ; il faut obtenir des 4+ sur les 10 dés (chaque golem a deux reaper blades) pour toucher leur cible*

*Admettons que les Grim Golems infligent 5 impacts aux K-Burners. La PEN des reaper blades est de 7, l'ARM des K-Burners est de 11.*

*PEN 7 – ARM 11 = -4 ; il faut obtenir des 6 pour mettre hors de combat un K-burner.*



## REGLES DE BASE

### Les unités

Tous les combattants d'AT-44 sont regroupés en unités. Il existe des unités composées de plusieurs combattants, mais aussi des unités d'un seul combattant.

Une fois la bataille engagée, il est impossible de séparer les combattants d'une même unité.

### Types d'unités

- 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 véhicules sont des engins pilotés. Ils se divisent en deux catégories : les *marcheurs de combat* et les *autres véhicules*.

### Cohésion d'unité

Une unité doit toujours rester groupée. On dit qu'elle doit garder sa cohésion. Pour cela, deux conditions doivent être remplies à la fin de l'activation de l'unité :

- Tous les membres de l'unité se trouvent dans un rayon de 10cm ou moins du leader (la majeure partie du socle doit être dans ces 10cm);
- Chaque membre de l'unité se trouve à 2,5 cm ou moins d'un autre membre de l'unité (bord de socle à bord de socle suffit).

### Combattants particuliers

#### Meneurs

Par défaut, toute unité comprend un *meneur*. Ce combattant possède les mêmes caractéristiques que les autres membres de l'unité mais sa figurine sera reconnaissable. Le meneur sert de point de référence pour mesurer toutes les distances pour cette unité.

Si jamais le meneur est éliminé, alors le combattant le plus proche est désigné meneur. On doit remplacer sa figurine par celle du meneur pour s'en rappeler.

#### Officiers

Les officiers sont des combattants qui dirigent les troupes ; ils sont toujours utilisés comme point de référence pour l'unité qu'ils mènent. Ils ont les mêmes caractéristiques de combat que les troupes de leur unité, mais possèdent également des caractéristiques de commandement (AUT et PC) qui seront utiles si l'officier devient le commandant de compagnie. Le grade de l'officier est rajouté à la caractéristique de Moral de l'unité.

Une unité peut contenir plusieurs officiers, mais jamais plus d'un héros. L'officier le plus gradé sert de point de référence pour l'unité.

Si les officiers d'une unité sont éliminés, le combattant standard le plus proche devient le meneur.

### **Spécialistes**

Les spécialistes sont des combattants avec un armement différent ou une compétence particulière.

Leur simple présence permet d'utiliser leur spécialité, dès qu'ils sont éliminés, l'unité n'aura plus accès à leur spécialité.

## MOUVEMENT

Dans ce jeu, seul le mouvement du meneur de l'unité est important, toutes les mesures se font à partir des meneurs d'unité. Une unité doit toujours être en cohésion à la fin de son activation.

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 se déplacent selon le chemin le plus direct, en contournant 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.

*Les obstacles ne peuvent pas être traversés, ni montés dessus, ils doivent être contournés.*

Une unité d'infanterie peut passer « à travers » des unités d'infanterie de son camp. Les combattants ne peuvent cependant pas terminer leur mouvement avec leurs socles qui se chevauchent. Il faut que les unités restent distinctes.

Les véhicules peuvent passer à travers les unités d'infanterie, quel que soit leur camp. Toutefois, les membres des unités d'infanterie traversées risquent de se faire écraser. (Voir : écrasement)

### Unité engagée

Une unité d'infanterie dont au moins une figurine se trouve dans un rayon de 2.5cm d'une figurine d'infanterie adverse est considérée comme *engagée*.

Une unité engagée doit se désengager avant de pouvoir agir normalement.

Les véhicules ne peuvent ni engager, ni être engagés.

### Unité libre

Une unité d'infanterie qui n'est pas engagée est dite libre et peut agir normalement.

Les véhicules sont toujours libres.

## Types de déplacement

Chaque unité libre peut se déplacer une fois lors de son activation. Ils peuvent choisir entre déplacement de combat (mouvement normal) ou déplacement rapide (course).

- Déplacement de combat (mouvement normal) : Les combattants gardent leurs armes à la main et pourront tirer. Ils se déplacent sur une distance maximale égale à leur MOU (en cm) si leur unité est libre. Une unité utilisera ce type de mouvement pour se désengager d'une unité adverse en contact.
- Traverser le décor : Les combattants rangent leurs armes et traversent les obstacles du terrain, par entre aide et équipement spécialisé. L'unité peut se déplacer jusqu'à leur MOU, en ignorant tous les obstacles.

## AT44RBFR

Une unité qui traverse les obstacles ainsi ne pourra pas tirer, mais pourra utiliser les attitudes de combat normalement.

*Une unité dont le meneur finit son déplacement dans ou sur un obstacle, devra utiliser à nouveau ce type de déplacement pour en sortir/descendre.*

- Déplacement rapide (course) : Les combattants rangent leurs armes et courent. Cela leur permet de parcourir une plus grande distance, mais ils ne pourront pas tirer. Courir empêche de tirer et de se mettre en *état d'alerte* (cf. Ordres).

*La distance maximale qu'un combattant peut parcourir avec une course :*

- Pour tout combattant d'infanterie : MOU + 6cm ;
- Pour tout véhicule : MOU + 10cm.

A la fin d'un déplacement (normal, traversée ou course) une unité qui a engagé (cf. mêlée) une unité adverse pourra effectuer ses attaques de mêlée (et ou utiliser ses compétences spéciales qui se font à la place d'attaques de mêlée).

Exemples de quelques valeurs de mouvements :

Combattant	MOU (cm)	Course (cm)
Humain	14	20
Golem Therian	18	24
Karman	18	24
Cog	18	24
Firetoad	25	35
Hekat Golgoth	30	40

## TIRS

Lors de son activation, un combattant libre peut faire feu sur des adversaires visibles en utilisant chacune de ses armes de tir.

### Effectuer les tirs d'une unité

Les unités tirent par salves.

Une salve est l'ensemble de tirs effectués avec un même type d'arme sur une même cible.

Une unité qui dispose d'un seul type d'arme (même en plusieurs exemplaires) ne pourra tirer qu'une seule salve.

Une unité qui dispose de plusieurs types d'armes peut tirer ses salves dans l'ordre souhaité par le joueur.

#### **Exemple 1 :**

*2 Succubus Golgoths (Véhicule rang 1 Therian - chacun est doté d'un virus cannon et d'un sonic cannon) tirent deux salves : une salve avec tous les virus cannons et une autre salve avec tous les sonic cannons.*

#### **Exemple 2 :**

*6 Bane Goliaths (Infanterie rang 3 Therian) dotés de 2 nucleus guns chacun ne peuvent faire qu'une seule salve de tous leurs nucleus guns*

Les salves de tirs d'une unité peuvent avoir lieu avant ou après leur déplacement.

Il n'est pas permis de se déplacer un peu, de tirer puis de finir son déplacement.

Un déplacement rapide (course) interdit de tirer. De la même manière, tirer interdit de faire une course.

*Une unité peut ainsi tirer une salve, se déplacer, et tirer une seconde salve avec une autre arme après leur déplacement.*

### Choix de la cible

Une unité peut tirer sur toute unité adverse visible.

L'infanterie et les marcheurs de combat ont une vision à 360°. Ils peuvent voir dans toutes les directions, quelle que soit l'orientation de leur figurine. Les véhicules ont un arc de vision limité, qui sera 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. (cf. champ de bataille)

Les lignes de vue sont gérées au niveau du combattant ; si un combattant ne voit pas une cible, il ne pourra pas lui tirer dessus. De même, si un combattant n'est pas visible il ne pourra pas être touché par les tirs.

*Les lignes de vues sont réciproques : si on peut prendre un combattant pour cible alors celui-ci peut voir votre combattant et le prendre pour cible aussi.*

Les combattants d'infanterie **ne bloquent pas les lignes de vue**, et rien ne vous empêche de tirer au travers de vos propres troupes. (Cependant, on ne doit pas délibérément prendre pour cible ses propres troupes)

**Les véhicules bloquent les lignes de vue.** (Même au sein d'une même unité) et peuvent prendre des dégâts en étant dans un couloir de feu comme toute autre combattant.

## Mesurer la portée

Tout mètre ruban fera l'affaire. Chaque bande de portée est égale à 10cm.

- Portée 0: >0cm à 10cm ;
- Portée 1: >10cm à 20cm ;
- Portée 3: >20 à 30cm etc.

Une autre façon de déterminer la portée est de mesurer la distance totale et de diviser ce chiffre par 10, ainsi:

- 153cm est dans la bande de portée 15 ;
- 64cm est dans la bande de portée 6.

On mesure la distance entre le meneur de l'unité qui tire et le meneur de l'unité cible, même s'ils ne sont pas visibles.

Si la portée lue semble litigieuse, alors on prend la bande de portée inférieure (*si ça tombe sur le trait d'une portée par exemple*)

## Couloir de feu

Une fois la portée déterminée on délimite le *couloir de feu* (ou *couloir de tir* ou encore *zone de feu*).

Tracer deux lignes imaginaires qui partent des bords extérieurs de l'unité qui tir, jusqu'aux bords extérieurs de l'unité cible.

La surface comprise entre ces lignes et les deux unités est le *couloir de feu*.

Toutes les figurines des unités (tireurs et cibles) sont prises en compte lors de la détermination du *couloir de feu*, même celles qui ne tirent pas ou qui ne sont pas visibles.

Lorsqu'on tire sur une unité de *fantassins*, on doit tirer sur toute l'unité. Lorsqu'on tire sur des véhicules, on peut toujours choisir de se concentrer que sur un seul d'entre eux.

Par défaut, une unité tire sur une unité dans son ensemble, mais lorsqu'un seul véhicule d'une unité est désigné comme cible, le *couloir de feu* est déterminé par rapport à cet unique véhicule.

Une fois le *couloir de feu* défini, le salve de tir est résolu.

## Qui peut tirer ?

Tous les combattants de l'unité qui ont une ligne de vue sur au moins un combattant de l'unité cible peuvent tirer. Les combattants qui n'ont pas de ligne de vue ne tirent pas et les cibles qui ne sont pas visibles ne subissent pas d'impacts.

## Test de tir

Comparer la Précision (PRE) de l'arme utilisée avec la portée ; ceci est la difficulté du test.

Consulter le tableau de résolution universel pour déterminer le résultat à obtenir sur les dés.

Le joueur de l'unité qui tir lance autant de dés que la Cadence de l'arme utilisée multipliée par le nombre de combattants qui tirent. Chaque relance permet de relancer un des dés qui échoue au test, on ne peut pas relancer les dés qui ont été relancés.

### **Exemple :**

*5 Storm Golems tirent sur une unité adverse à une portée de 1.*

*Les Nanoblasters ont une PRE de 3, une cadence de 1 et 1 relance.*

*Le joueur des Storm golems lance 5 dés :*

*PRE 3 – Portée 1 = différence de +2 ; le joueur a besoin de faire des 3+ sur les 5 dés.*

*Il peut relancer jusqu'à 5 dés qui échouent à ce test.*

Si la portée est telle que les tirs sont des échecs automatiques, alors les tirs se perdent dans la nature et sont sans effet.

## Attribuer les impacts ou « Qui est touché ? »

Chaque test de tir réussi donne un impact, chaque impact provoque un test de dégâts.

Il faut attribuer les impacts un par un, à toutes les figurines dans le *couloir de feu*, en commençant par les plus proches de l'unité qui tir.

Ceci implique que les figurines entre les tireurs et leur cible vont prendre les impacts en premier !

Certains cas particuliers permettent d'éviter de prendre des impacts dans une zone de tir :

- Les combattants à terre ou qui suivent l'ordre « Genou en terre » (cf. Ordres) 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, de la même manière, les plus proches des tireurs prennent les impacts en premier.

## Impacts sur les véhicules

On lance un D6 par impact pour connaître sa localisation sur le véhicule cible.

D6	Localisation
1 – 2	Propulsion (choisi par le tireur)
3 – 5	Châssis
6	Arme (choisi par le tireur)

## Couverts

Les obstacles peuvent servir de couvert. (cf. le champ de bataille) les ordres peuvent aussi améliorer les chances de survie d'une unité.

Les cibles entièrement cachées de la ligne de vue des tireurs par des décors ne peuvent pas être touchées.

Pour qu'une unité puisse être considérée comme étant derrière un couvert il faut qu'au moins la moitié des combattants soient à couvert.

Une unité qui est derrière un couvert, mais qui reste une cible valide pour ses adversaires, obtient une sauvegarde de couvert contre les tirs directs dont la portée est supérieure à 0.

Pour chaque impact reçu par le combattant le joueur lance un D6 ; sur un 5+ l'impact est annulé.

Tirer au travers d'une unité n'octroie aucune sauvegarde de couvert en soi, mais une partie des tirs seront absorbés par les combattants interposés selon le *couloir de feu*.

## Check list pour une unité qui tir

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre pour chaque salve :

1. l'unité activée déclare qu'elle tire. (avant ou après s'être déplacée)
2. Mesurer les portées des cibles potentielles,
3. Indiquer la cible (à partir de là, il n'est plus possible de changer d'avis, l'unité va tirer qu'on le veuille ou non)
4. Calculer la difficulté des tests de tir,
5. Calculer le couloir de feu (non, on ne peut pas déplacer les figurines qui se retrouvent dans le couloir de feu par accident)
6. Calculer le nombre de dés à lancer pour les tests de tir, et le nombre de relances.
7. Lancer les dés pour le test de tir, en relancer le nombre autorisé et déterminer le nombre d'impacts,
8. Les unités touchées peuvent faire des sauvegardes de couvert,
9. Calculer le nombre de tests de dégâts, et le résultat à obtenir
10. Lancez les tests de dégâts et retirez les combattants (les plus proches d'abord vers les plus loin, y compris ceux qui sont pris dans le couloir de feu)



## MELEE

Seuls les combattants dotés d'armes de mêlée peuvent attaquer.

Les spécialistes (même les porteurs d'armes spéciales), meneurs ou officiers n'ont pas d'effet particulier sur une mêlée.

Les véhicules pourvus d'armes de mêlée peuvent attaquer en mêlée comme tout autre combattant.

### Unité engagée

Une unité d'infanterie ayant une figurine dans un rayon de 2.5cm d'une figurine d'infanterie d'une unité adverse est considérée comme engagée avec celle-ci.

Les véhicules ne sont jamais engagés (et ne peuvent pas *engager* non plus)

Une unité d'infanterie engagée ne peut faire que du combat en mêlée ou désengager, elle ne peut pas recevoir d'ordres, ni tirer.

### Contact

Un combattant dans un rayon de 2.5cm de tout combattant adverse est considéré comme étant en contact, ce qui implique simplement qu'ils sont à distance de mêlée.

Les véhicules peuvent se retrouver en contact comme tout autre combattant.

Si la distance semble litigieuse, alors les combattants ne sont pas en contact. (*2,5cm est une marge largement suffisant*)

### Attaquer en mêlée

Lors de leur activation, les combattants d'une unité en contact avec un adversaire peuvent attaquer en mêlée. Les combattants de l'unité attaquée ne peuvent que subir.

Chaque combattant en contact peut attaquer une fois par activation, avec chacun de ses armes de mêlée.

Le nombre de dés d'attaque et de relances est déterminé par l'arme utilisée. Chaque réussite inflige un impact.

Chaque impact entraîne un test de dégâts.

Contre de l'infanterie : Le joueur procède aux tests de dégâts, puis choisit les défenseurs éliminés parmi ceux qui se trouvent au contact avec l'unité attaquante.

Contre les véhicules : Le joueur procède aux tests de dégâts, puis lance 2D6 par impact, et choisit le résultat sur un des deux dés pour déterminer la localisation.

### Poursuite

Il est tout à fait possible qu'à la fin d'une phase de mêlée, les unités ne soient plus engagées parce qu'il ne reste plus aucun combattant en contact avec un adversaire.

Il serait trop facile de permettre à une unité vaincue de se sortir d'un engagement ainsi.

Alors tout combattant attaquant qui était en contact avec un adversaire au début de la mêlée qui se retrouve libre en fin de mêlée, peut se mettre en contact avec un combattant de l'unité défenseur (le plus proche).

Cela ne permet que de rester engagé avec l'unité qu'on a attaquée, on ne peut pas sauter sur une autre unité ainsi.

Cela ne permet pas de rompre la cohésion de l'unité par contre.

S'il n'y a pas de survivants, les attaquants ne pourront pas se déplacer du tout.

Cela n'a aucun effet sur les véhicules, puisqu'ils ne peuvent ni engager, ni être engagés de toute façon.

**Exemple :**

*6 Storm Arachns font une course, et l'un d'entre eux arrive, à grande peine, à entrer tout juste en contact avec un seul Star trooper. Les autres Storm Arachns se retrouvent en ligne étirée derrière lui, à la limite de la cohésion de l'unité.*

*L'Arachn fait son attaque de mêlée, et élimine le Star trooper.*

*La poursuite permet normalement de déplacer le premier Storm Arachn en contact avec le Star trooper suivant, car autrement les Star troopers ne seraient plus du tout engagés.*

*Mais comme la poursuite briserait la cohésion déjà étirée des Storm Arachns, il ne peut pas poursuivre, et doit rester sur place.*

*On ne donne pas cher de la peau des Storm Arachn au tour suivant face aux tirs des Star troopers.*

## Déplacement des combattants engagés

Les combattants en contact avec des adversaires ne peuvent pas se déplacer – sauf pour tenter de se désengager (voir en dessous)

Lors de leur activation, les combattants d'une unité engagée qui ne sont pas en contact avec un combattant adverse peuvent se déplacer de leur MOU, tout en gardant la cohésion de l'unité.

*Cela permet de mettre plus de combattants en contact, ou de faciliter le repli ou la poursuite.*

## Désengagement

Lors de son activation une unité engagée ne peut faire que des attaques de mêlée ou tenter de se désengager.

Dés qu'on tente de déplacer un combattant en contact avec un adversaire, c'est une tentative de désengagement.

L'unité adverse peut alors effectuer leurs attaques de mêlée, exactement comme lors d'une mêlée normale (donc avec toutes leurs attaques contre toutes les figurines en contact et avec les poursuites éventuelles).

Il n'y a pas de tests de Moral pour des pertes lors du désengagement.

Les survivants de l'unité qui tente de se désengager peuvent alors se déplacer jusqu'à leur MOU.

*Les attaques de désengagement sont des attaques de mêlée hors séquence, tout comme les tirs en état d'alerte sont des tirs hors séquence.*

Si une unité qui tente de se désengager se retrouve tout de même en contact à la fin de leur mouvement de désengagement, alors elle reste toujours engagée !

*C'est le danger de tenter de se désengager, il n'est pas permis de revenir en arrière pour ne pas tenter de se désengager après tout, et ainsi récupérer les combattants perdus lors du désengagement raté...*

Une unité qui se retrouve libre et vaillante à la fin de son mouvement de désengagement peut agir normalement, elle ne pourra plus se déplacer, puisque leur déplacement est fait, mais rien n'empêche de tirer ou de recevoir des ordres.

## Check list pour une unité en mêlée

Suivre les étapes suivantes :

1. L'unité activée est en contact avec une unité adverse. Entre unités d'infanterie, il y a alors engagement, si cela concerne des véhicules ce n'est que contact.
2. Calculer le nombre d'attaques de mêlée et de relances de l'unité
3. Désigner les unités cibles, et le nombre d'attaques qui seront appliqués à chacune.
4. Pour chaque unité adverse, calculer la difficulté des tests d'attaque.
5. Pour chaque unité adverse, dans l'ordre voulu, lancer les dés pour les tests d'attaque, en relancer le nombre autorisé et déterminer le nombre d'impacts,
6. Pour chaque unité adverse, calculer le nombre de tests de dégâts, et le résultat à obtenir,
7. Pour chaque unité adverse, lancez les tests de dégâts et retirez les combattants en contact. Le surplus de dégâts n'est pas transférable vers une autre unité en contact.
8. Une fois que tous les dégâts sont infligés, l'unité active peut faire des poursuites.

## TEST DE DÉGÂTS

Chaque impact (peu importe sa cause) provoque un test de dégâts.

Comparer la Pénétration (PEN) de l'arme à l'armure (ARM) de la cible ; ceci est la difficulté du test.

Consulter le tableau de résolution universel pour voir le résultat à obtenir sur les dés.

Le nombre de dégâts infligés à la cible par impact est déterminé par l'arme.

Les dégâts « en trop » sur une cible ne sont pas redistribués, ils sont perdus.

### **Exemple :**

*Un Baal Golgoth (véhicule rang 3 Therian) tire au particle accelerator sur une unité de krasny soldaty (unité d'infanterie rang 1 du Red blok).*

*3 soldaty sont touchés, et avec un PEN de 18/2 contre une ARM de 3, on ne lance même pas les dés, les 3 krasny sont automatiquement blessés, ils reçoivent chacun 2 points de dégâts, or un combattant d'infanterie n'a besoin que d'un point de dégât pour être retiré du jeu, il y a donc un point de dégât en trop pour chaque krasny, mais ces dégâts en trop sont perdus et ne sont pas attribués aux autres.*

Les armes à dégâts multiples sont surtout utiles pour attaquer des véhicules !

## Dégâts infligés sur les véhicules

Lorsqu'une localisation n'a plus de points de structure, celui-ci est détruit ;

- Un véhicule sans propulsion ne peut plus se déplacer du tout, ne serait ce que pour pivoter sur place.
- Un véhicule sans arme ne peut plus se servir de cette arme, ni aucune compétence conférée par celle ci.
- Un véhicule sans châssis est détruit et est retiré du jeu.

S'il y a plus de dégâts infligés que de PS sur une localisation, alors le surplus de dégâts passe sur le châssis.

Certains véhicules ont une même arme en plusieurs exemplaires avec 1 PS chacun,

Lorsqu'on obtient un résultat arme, et qu'il reste des armes, alors on doit d'abord enlever les PS des armes avant de passer sur le châssis.

Il en sera de même pour la propulsion, si jamais il y a des véhicules ayant plusieurs propulsions différentes.

### **Exemple:**

*Un Baal Golgoth tire avec son Particle accelerator PEN18/2 sur un King Mammoth.*

*Il touche 3 fois, et le hasard fait que les 3 tirs touchent les armes (le King Mammoth dispose d'un ARM 16, de 4 light flamers à 1 PS chacun et d'un heavy ZZ gun à 3 PS)*

*Les trois jets de dégâts sont réussis aussi, il ne reste plus qu'à appliquer les dégâts.*

## AT44RBFR

*Le joueur therian décide de mettre le premier impact dans un light flamer: le flamer perd 1 PS et est détruit, mais comme chaque impact fait 2 dégâts, il y a un dégât en trop qui va dans le châssis.*

*Le joueur therian met le deuxième impact aussi dans un light flamer: un deuxième flamer perd 1 PS et est détruit, mais comme chaque impact fait 2 dégâts, il y a un dégât en trop qui va dans le châssis.*

*Le joueur therian insiste et met le troisième impact aussi dans un light flamer, un troisième flamer perd 1 PS et est détruit, mais comme chaque impact fait 2 dégâts, il y a un dégât en trop qui va dans le châssis.*

## ARMES - (TYPES DE TIRS)

### Types de tirs

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, 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

### Tir direct

Les armes à tir direct utilisent les règles de tir normal.

### Tir indirect

Les tirs indirects fonctionnent quelque peu différemment au tir direct.

Il n'y a pas de *couloir de feu* pour les armes à tir indirect.

La portée des tirs est mesurée de meneur à meneur de l'unité cible, mais le gabarit peut être centré sur n'importe quel combattant de l'unité cible.

Si tous les dés indiquent des échecs ou si la portée implique des échecs automatiques, alors les tirs sont perdus et sont sans effet.

Pour chaque dé qui touche en plus du premier :

- Augmenter l'aire d'effet en rajoutant l'AIRE de l'arme, jusqu'à un maximum de 10cm ;
- Une fois que le gabarit est à 10cm, chaque réussite au delà inflige un impact supplémentaire à tous les combattants sous le gabarit ;

Si au moins un dé indique une réussite, alors chaque dé qui indique un échec fera dévier le gabarit de 3cm dans une direction aléatoire. Lancer un D6 et consulter les flèches numérotées sur le gabarit.

Une fois que la position et la taille du gabarit sont connues, il faut calculer les dégâts :

- Tous les combattants sous l'aire d'effet seront touchés ;
- Les combattants sous un gabarit de tir indirect ne peuvent pas bénéficier de couverts ;
- Si au moins la moitié de l'unité est sous le gabarit alors l'unité sera *mis à terre*.

### **Exemple :**

*3 Sierps (Marcheurs de combat Rang 1 du Red Blok) tirent (ils ont 2 mortiers chacun)*

*4 sont réussis, 2 sont ratés.*

*4 réussites donnent un gabarit de 10cm de rayon qui infligera deux impacts par combattant, les deux ratés feront dévier ce gabarit de 6cm dans une direction aléatoire.*

## Projection

Les armes à projection sont des armes de tir indirect (gabarit, pas de couvert, et mise à terre) avec quelques différences.

Il n'y a pas besoin de test de tir, il suffit de poser le centre du gabarit dans la limite de portée maximale de l'arme indiquée à la place de la PRE. Il n'y a pas de déviation.

Si plusieurs armes à projection tirent dans une même salve alors les gabarits sont placés successivement l'un après l'autre, on calcule les dégâts de chaque gabarit séparément, et chaque gabarit doit chevaucher au moins partiellement l'endroit où était le gabarit précédent.

## Mêlée

Les armes de mêlée ne peuvent être utilisées que contre des adversaires en contact.

## LE MORAL

Les tests de Moral sont déclenchés par des événements susceptibles de semer la panique parmi les troupes.

Une unité ne peut être soumise qu'à un test de Moral par tour, le test de Moral se fait toujours à l'activation de l'unité.

Une unité peut être dans un des trois états de Moral suivants :

- **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 est activée mais ne peut rien faire (pas de compétences, pas d'attitudes de combat, pas de contrôle d'objectifs : RIEN).

Une unité désorganisée *doit* tester son Moral au début de chaque activation, si elle est activée.

- **Unité en déroute** : Une unité en déroute est éliminée. Retirez immédiatement de la table tous les combattants composant l'unité.

## Comment tester le Moral

La caractéristique de Moral la plus élevée de l'unité est utilisée pour les tests.

La valeur de l'action est égale au Moral de l'unité, la difficulté du test est placée à 8.

On consulte le tableau de résolution universel pour connaître le résultat à obtenir sur le D6.

## Quand tester le Moral

Une unité est soumise à des tests de Moral au début de son activation. Ces tests sont prioritaires sur les autres actions et effets de l'unité.

Le joueur peut décider de dépenser 2 PC avant de lancer le dé pour le réussir automatiquement.

Etant donné que l'effet qui provoque le test de Moral risque d'arriver bien plus tôt dans le tour que l'activation de l'unité, le joueur doit placer un pion adapté près de l'unité.

On doit tester le Moral dans les situations suivantes :

### Pour l'infanterie :

- L'unité a subi des pertes en mêlée ;
- L'unité a subi 50% de pertes par rapport à son effectif initial ;
- L'unité a perdu son meneur d'unité ;
- L'unité dont des combattants qui ont été *mise à terre* se relèvent.



Dès que l'effectif de l'unité passe en dessous du seuil d'effectif critique, l'unité devra effectuer un test de Moral à chaque activation :

- Unité d'infanterie de rangs 1 et 2 : effectif inférieur ou égal à 3 ;
- Unité d'infanterie de rang 3 : effectif égal à 1 ;

#### Pour les véhicules :

- Tous les véhicules de l'unité sont immobilisés ;
- L'unité a perdu son meneur d'unité ;
- Tous les véhicules de l'unité ont perdu toutes leurs armes ;
- Un ou plusieurs membres de l'unité vient d'être détruits.

### Modificateurs de Moral

- La présence d'un officier améliore le Moral de l'unité qu'il accompagne, évidemment, un seul officier peut apporter le bonus à une unité.

Grade de l'officier	Modificateur de Moral
0	+0
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4

- Une unité qui contrôle un objectif gagne +1 en Moral.
- Chaque test de Moral en plus du premier inflige un malus de -1 au Moral de l'unité.

### Conséquences

- Si une unité réussit le test de Moral, l'unité sera **Vaillante**. (Une unité désorganisée réussissant un test de Moral redevient ainsi vaillante).
- Si une unité **vaillante** rate le test de Moral, elle sera **désorganisée**.
- Si une unité **désorganisée** rate le test de Moral, l'unité sera en **déroute** – retirez là du jeu.

## COMMANDER SA COMPAGNIE

Les officiers ont une caractéristique autorité (AUT) et aussi un nombre de points de commandement (PC).

Les points de commandement sont une réserve de points représentés par des pions qui peuvent être dépensés pour faire agir ou réagir les unités de sa compagnie.

L'autorité représente le niveau des connaissances stratégiques et tactiques de l'officier, cela sert pour déterminer qui joue en premier.

### Officiers

Les officiers ont des grades de 0 à 4, chaque faction a une dénomination propre pour leurs officiers.

Chaque compagnie doit inclure au moins un officier, l'officier le plus gradé est toujours le commandant.

Le grade d'officier maximale dépend de la taille de la compagnie, selon le tableau suivant pour la plupart des factions :

Taille de la compagnie en étoiles	Grade maximal du commandant
0 à 19	1
20 à 39	2
40 à 59	3
60 ou plus	4

Une compagnie peut inclure un commandant de grade maximal.

Une compagnie peut inclure des officiers de grade inférieur, mais il ne peut pas y avoir plus d'officiers de grade supérieurs qu'il n'y ait de grade inférieurs.

Une compagnie n'est jamais limitée dans le nombre d'officiers de grade 0.

#### **Exemple :**

*Le nombre d'officiers de Grade 3 ne peut pas dépasser le nombre d'officiers de Grade 2, qui eux ne peuvent pas être plus nombreux que les officiers de grade 1.*

Les héros sont toujours des officiers de grade 1 ou supérieur.

Les officiers de grade 0 font partie d'une unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif.

Les officiers de grade 0 sont intégrés dans des unités, ils ne peuvent pas quitter leur unité à aucun moment.

Ils sont soumis aux règles du jeu comme des combattants ordinaires.

## Commandant de compagnie

Le commandant sera l'officier le plus gradé qui participe activement à la bataille (sa carte est dans la séquence d'activation du joueur).

Lorsque la carte de l'officier le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renfort, ou a été éliminé) alors un officier avec le grade le plus élevé présent devient commandant.

Il ne devient commandant que lors du prochain tour, lorsque les séquences d'activations des joueurs sont organisées.

## Autorité

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs font un test d'autorité ; chaque joueur lance un D6 et rajoute l'AUT de son commandant.

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le test d'autorité, et peut choisir de jouer en premier ou en second.

Il est possible de dépenser des points de commandement pour améliorer ce résultat, chaque PC rajoute +1 au résultat.

Chaque joueur peut miser jusqu'à 6 PC, les pions doivent être mis en secret dans le creux de la main, avant de lancer les dés.

### **Exemple :**

*Joueur 1 mise 1 PC dans sa main et Joueur 2 décide de miser 2 PC dans sa main.*

*Joueur 1 lance un D6 et rajoute son AUT, le joueur 2 fait de même, ensuite les joueurs vident leurs mains et rajoutent les PC misés.*

*Joueur 1 aura  $AUT + D6 + 1$ , joueur 2 aura  $AUT + D6 + 2$ .*

## Points de commandement

Au début de chaque tour de jeu, après avoir constitué sa séquence d'activation avec les cartes des unités participant à la bataille, chaque joueur calcule le nombre de points de commandement (PC) qu'il a à sa disposition pour ce tour.

Le commandant de la compagnie apporte le nombre de PC indiquée par sa carte.

Chaque carte d'unité apporte 1 PC.

Il faut représenter ces points par des pions ou des jetons, la réserve de points non utilisés doit être clairement définie et placer la pile de défausse dans un endroit qui ne permet pas de se tromper. Il est déconseillé d'utiliser un dé pour compter les PC.

Les points de commandement servent pour faire agir et réagir les unités.

Chaque unité qui n'est pas menée par un officier nécessite 1 PC pour agir lors du tour.

## AT44RBF-R

Une unité n'est pas obligée d'agir à chaque tour, dans ce cas elle peut passer son tour. Une unité qui passe son tour ne peut rien faire (pas de compétences, attitudes de combat, contrôle des objectifs : RIEN).

Une fois sa carte retournée, elle est tout de même considérée comme ayant été activée.

Les points de commandement servent aussi pour donner des attitudes de combat (ordres supplémentaires) aux unités.

## HÉROS

Les héros sont des officiers hauts gradés qui ont souvent des équipements ou des compétences spéciales.

Chaque héros est une unité en soi, mais il peut rejoindre d'autres unités.

Une unité ne peut contenir qu'un seul héros.

Les héros ne subissent de dégâts que lorsqu'ils sont *spécifiquement* pris pour cible.

- Un héros seul peut être spécifiquement pris pour cible.
- Un héros dans une unité d'infanterie ne peut pas être pris pour cible par des tirs, mais pourrait être pris pour cible en mêlée s'il est au contact avec les assaillants.
- Un héros dans un véhicule peut être pris pour cible comme tout autre véhicule.

La plupart des héros doivent rester avec leur unité assignée pendant toute la partie et peuvent rejoindre une autre unité que lorsque son unité d'origine est retirée du jeu. Certains héros peuvent changer d'unité librement pendant la partie.

Un héros qui se retrouve seul (parce que son unité a été détruite) sera activé par la carte de l'unité qu'il avait rejointe. A la phase d'entretien la carte d'unité sera retirée de la séquence d'activation, et la carte du héros seul sera rajoutée à la séquence.

Si le héros entre en contact avec une unité compatible (même désorganisée ou engagée) il rejoint automatiquement l'unité à la fin de son l'activation.

Lorsqu'un héros rejoint une unité, sa carte est retirée de la séquence d'activation; le héros sera activé en même temps que l'unité qu'il accompagne. (Oui, cela implique qu'une gestion astucieuse de la séquence d'activation peut permettre à un héros de s'activer deux fois par tour).

## Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence *Nerfs d'acier*,

Les héros qui accompagnent une unité rajoutent leur grade en bonus à la caractéristique de Moral de l'unité.

Les héros seuls n'ont pas la compétence *Contrôle*.

Tous les héros suivent les règles spéciales spécifiques à leur faction (Guerrier karmique, Bouclier Cog, Routines Therians etc.)

Les héros qui pilotent un véhicule ont la compétence *Pilote héroïque*.

**Se référer à l'extension AT-44 « Hero creation kit » pour plus de détails sur les héros.**

## ATTITUDES DE COMBAT

Pendant l'activation d'une unité, il est possible de lui attribuer un ou plusieurs attitudes de combat.

Seule une unité libre, vaillante et debout peut recevoir et appliquer les effets des attitudes de combat !

Chaque ordre nécessite la dépense d'un nombre de points de commandement.

Les attitudes de combat sont appliquées à l'unité entière, même si tous les combattants n'en bénéficient pas.

Les attitudes de combat sont immédiatement annulées si l'unité est *engagée, mise à terre, ou désorganisée*.

Pour démontrer les attitudes de combat, il faut placer un pion reconnaissable près de l'unité qui reçoit l'attitude de combat.

Les attitudes de combat durent jusqu'à l'activation suivant de l'unité, ou elles sont retirées. Si l'on souhaite qu'une unité garde la même attitude de combat pour le tour suivant, il faut dépenser à nouveau les points de commandement nécessaires.

### **Il existe 4 Attitudes de combat pour les unités :**

*(Il est possible que des extensions de jeu puissent en rajouter d'autres à l'avenir).*

#### **Genou à terre (1 PC)**

L'infanterie qui met genou à terre ne gêne pas les *zones de feu* des autres unités, mais peut être prise pour cible normalement.

S'il l'unité utilise aussi l'attitude de combat *à couvert*, ils auront une sauvegarde de 5+, même si aucun couvert n'est présent.

Pour les véhicules, seuls les marcheurs de combat peuvent mettre genou à terre, ils ne gênent pas dans les zones de feu, mais peuvent être prise pour cible normalement.

L'attitude genou à terre dure jusqu'à l'activation suivant de l'unité.

#### **A Couvert (1 PC)**

Une unité *à couvert* bénéficie d'une sauvegarde de couvert amélioré contre les tirs, leur sauvegarde passe de 5+ à 3+ s'il y a un couvert entre les tireurs et leur cible.

S'il l'unité utilise aussi l'attitude de combat *genou à terre*, ils auront une sauvegarde de 5+, même si aucun couvert n'est présent.

*Les véhicules ne peuvent pas recevoir cette attitude de combat. (Cela ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas bénéficier d'un couvert existant, simplement qu'ils ne peuvent pas améliorer leur sauvegarde de 5+ en 3+).*

L'attitude à couvert dure jusqu'à l'activation suivant de l'unité.

## État d'alerte (1 PC)

Une unité qui n'a pas tiré ni fait de déplacement rapide pendant son activation peut se placer en *État d'alerte*. Elle peut alors tirer pendant l'activation d'une unité ennemie, sur toute unité adverse qui finit son déplacement en vue.

Les tirs en état d'alerte se passent comme des tirs normaux.

Une unité comprenant des combattants standards et des porteurs d'armes spéciales peut faire un tir décalé ; les armes standard tireront tous en une salve, les armes spéciales tireront une deuxième salve, que ce soit sur la même cible ou une autre.

Une unité sans porteurs d'armes spéciales ne peut pas faire de tir décalé et ne pourra tirer que sur une seule cible en état d'alerte, même si c'est en plusieurs salves avec des armes différentes.

Les combattants qui tirent sortent de l'état d'alerte ; retirer le pion pour s'en rappeler.

Autrement, l'attitude état d'alerte dure jusqu'à l'activation suivante de l'unité.

L'état d'alerte fonctionne de la même manière pour les véhicules et l'infanterie.

*Se rappeler que lors d'une salve toutes les armes de même type tirent ensemble.*

### **Exemple :**

*9 Assault Golems (6 avec nucleus rifles, 3 avec nucleus guns) sont en état d'alerte.*

*Un Cobra M8, marcheur de combat UNA de rang 2 finit son mouvement dans la ligne de mire des Assault Golems.*

*Sachant que seuls les nucleus guns pourront endommager le véhicule adverse, le joueur Therian fait tirer les nucleus guns seuls.*

*Plus tard, une unité de Steel Tac-arms UNA finit leur mouvement en vue ; les nucleus guns ne pourront pas tirer, puisqu'ils l'ont déjà fait, seuls les nucleus rifle le pourront.*

*Tous les nucleus rifles seront comptés comme ayant tiré lors de cette salve, même ceux qui ne peuvent pas réellement tirer à cause des lignes de vue.*

## Feu à volonté (1 PC)

Une unité qui ne s'est pas déplacée et qui ne se met pas en état d'alerte peut utiliser cette attitude de combat pour gagner une relance par arme afin de toucher leurs cibles.

### **Exemple :**

*5 Storm golems (infanterie rang 2 Therian) reçoivent l'attitude de combat feu à volonté puis tirent avec leurs Nanoblasters (PRE 3, TIR 1/1) sur une unité adverse. Leurs armes passent chacun à (PRE 3, TIR1/2)*

## SITUATIONS PARTICULIERS

Les situations suivantes ne sont pas des attitudes de combat, mais des cas particuliers.

### Mise à terre

Plusieurs effets du jeu peuvent mettre les combattants d'infanterie à terre. Les véhicules ne peuvent jamais être mis à terre.

L'effet mis à terre s'applique immédiatement :

- les combattants sont placés sur leur coté ;
- l'unité perd immédiatement toutes ses attitudes de combat ;
- l'unité compte comme si elle suivait l'attitude de combat « genou à terre » en ce qui concerne les lignes de vue et couloirs de feu.

Lors de leur activation les combattants de l'unité sont remis debout. L'unité pourra s'activer normalement, mais devra faire forfait soit de leurs attaques, soit de leur mouvement.

### Écrasement

Lorsqu'un véhicule effectue un déplacement rapide, il peut écraser des combattants d'infanterie qui se trouvent sur son passage. Ceci n'est pas une attaque spéciale, mais un effet secondaire des véhicules en déplacement rapide.

Lors d'un déplacement rapide, le véhicule n'est pas obligé d'avancer en ligne droite, mais doit prendre le chemin le plus court.

Une fois arrivée en bout de son déplacement rapide (le véhicule n'est pas obligé de se déplacer à son maximum, mais au moins de son MOU) le véhicule peut se réorienter mais ne peut plus se déplacer, toute réorientation ainsi en fin de course ne pourra infliger de dégâts.

Lancez un D6 pour chaque combattant d'infanterie (allié ou adverse) dont le socle est, même partiellement, sur la trajectoire du socle ou de la base du véhicule qui écrase.

- Si le combattant est libre, il est éliminé sur un résultat de 5 ou plus.
- Si le combattant est engagé (ou est *mis à terre*), il est éliminé sur un résultat de 3 ou plus.

Les combattants traversés mais qui survivent sont immédiatement *mis à terre*. Les combattants survivants qui finissent sous le socle du véhicule sont placés en contact avec celui-ci.

Un véhicule qui fait un écrasement et qui rentre en contact avec un autre véhicule ou un élément de décor s'arrête net en contact avec celui-ci.

Chaque véhicule va subir un impact de PEN égal au blindage de son adversaire, chaque impact inflige un point de dégât.



AT44RBFR

Déterminer la localisation des dégâts comme lors d'un tir de manière normale.

**Exemple :**

*Un Hekat golgoth tente un écrasement sur un Dotch yaga ; Le Dotch yaga subit un impact de PEN 12/1, le Hekat subira un impact de PEN17/1.*

## LE JEU DES CARTES

### Les cartes d'unité

Chaque unité est associée a une carte de référence, celle-ci résume les caractéristiques des combattants, leurs armes et montre une jolie image pour bien reconnaître les figurines.

On utilise ces cartes pendant le jeu pour déterminer à quel moment on joue les figurines associées.

Il existe aussi une variante où les cartes ne sont pas utilisées.

### Jeu de cartes normal

Chaque joueur a sa séquence d'activation, sa main de cartes où chaque carte représente une unité distincte.

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs organisent leurs séquences d'activation dans l'attitude de combat qu'ils souhaitent jouer les unités correspondantes.

Au début du tour les joueurs organisent leurs cartes ; ils mettent de coté les cartes des unités en renfort (cf. Renforts).

Ils ont une carte distincte pour chaque unité ;

Ils déterminent le nombre de points de commandement à leur disposition ;

Ils font un test d'autorité ;

Le joueur qui remporte ce jet décide s'il joue en premier ou en deuxième.

Le joueur dont c'est le tour peut : (le joueur ayant la main)

- Retourner la première carte de sa séquence d'activation et activer l'unité correspondante.

*Rappel : 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 ne peut rien faire pendant ce tour.*

Les possibilités suivantes nécessitent la dépense de points de commandement :

- **Replacer la première carte** (1 PC) : Le joueur replace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence d'activation. La carte suivante est retournée et jouée immédiatement.
- **Sursis d'activation** (1 PC) : Le joueur passe son tour. Aucune unité n'est activée (ne peut pas être utilisée deux fois de suite).
- **Activation supplémentaire** (4 PC) : Le joueur retourne les deux premières cartes de sa séquence d'activation et active les unités correspondantes, dans l'ordre de son choix (ne peut pas être utilisée deux fois de suite).

## AT44RBFR

Une unité activée qui n'est pas encore sur la table peut rentrer par le bord de table du joueur.

Selon le scénario les unités pourront entrer par des points de renforts (bord de table ou zones de largage etc.)

### Jouer sans cartes

Il est possible de jouer sans cartes, c'est la manière la plus facile de jouer. Dans ce cas, chaque joueur peut activer l'unité de son choix lors de son tour. Chaque unité ne peut être activée qu'une fois par tour bien sûr, et il faut un moyen pour se rappeler quelles unités ont été activées ou non.

Les cartes ne servent que de référence pour les caractéristiques des combattants.

## TABLE DE JEU

AT-44 est un jeu où des armes très puissantes sont courantes.

Une bataille sur une plaine sera dominée par l'artillerie et les plus gros canons.

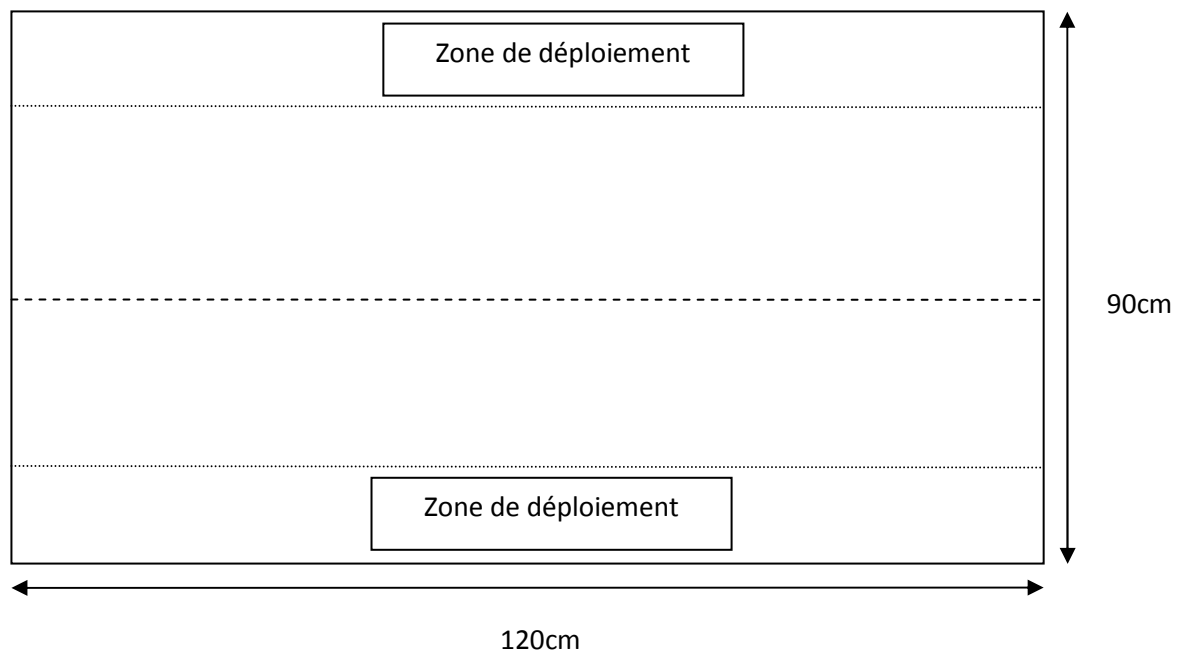
Une telle bataille n'est pas très intéressante du fait qu'elle se termine très vite.

Une table AT-44 normale devrait faire 90cm x 120cm

Ces dimensions sont une recommandation, non pas une règle stricte, si vous n'avez qu'une surface de 1m x 1m, cela suffira, mais il faut éviter de trop modifier la distance de 90cm entre les adversaires si possible.

Plus une table est large (150, 180, 210cm) et plus il est possible d'établir des stratégies.

Il doit y avoir de nombreux décors qui bloquent les lignes de vues entre les deux joueurs, et il faut qu'il y ait assez d'objectifs dans ce « no man's land ».



## Equipements de jeu

Il est conseillé d'avoir un coin de table vide, pour poser les livres de règles, les livres d'armées, les figurines retirées du jeu, les dés, le chat, le pointeur laser, la tasse de café, les marqueurs ou pions, les rubans mètres, etc.

Il est toujours conseillé d'avoir des chaises, de quoi boire et des choses à grignoter à disposition aussi.

## OBSTACLES & TERRAIN

Il existe une infinité de décors possibles, soit vous créez des règles propres, soit vous les rentrez dans une des catégories suivantes :

**Arbres, Statues, Antennes ou autres monolithes solitaires** : Sont des *obstacles*. On ne peut les traverser sans choisir le type de mouvement « traverser les obstacles ». Si c'est suffisamment grand et selon les lignes de vue, il sera possible de se dissimuler derrière.

**Zones de terrain** (forêts, ruines, bâtiments accessibles, champs cristallins): une surface bien délimitée (comme un morceau de carton fin, décoré de façon appropriée) où il peut y avoir des décors posés dessus. On peut déplacer les 'décors' à sa convenance (à sa guise) dans le but de déplacer les figurines dans une zone. La localisation exacte de ces décors importe peu, ils sont présents afin que l'on sache bien qu'il s'agisse d'une zone de terrain :

- Un combattant peut voir à 10cm à travers ces zones. On ne peut pas voir de part et d'autre d'une zone de terrain, même si celui-ci fait moins de 10 cm de large ;
- une zone *peut* être considérée comme un *obstacle* (les combattants devront choisir le type de mouvement « traverser les obstacles » pour y entrer et s'y mouvoir) ;
- tout combattant à l'intérieur d'une zone de terrain est considéré comme étant derrière un couvert.

Pour les bâtiments accessibles, les joueurs peuvent toujours décider d'un commun accord avant la partie d'utiliser les ouvertures réelles pour les lignes de vue etc.

**Flaques** : (de pétrole, de boue, sables mouvants, plans d'eau, tapis de flammes, etc.) : une surface bien délimitée (comme un morceau de carton fin, peint et décorée de façon appropriée), de 15cm de côté ou moins :

- une flaque est un *obstacle* (les combattants devront choisir le type de mouvement « traverser les obstacles » pour y entrer et se déplacer dedans) ;
- une flaque est souvent un terrain dangereux, les combattants à l'intérieur pourraient subir d'autres effets (selon le scénario) ;
- les flaques n'apportent aucun couvert en soi.

*Pour tous les décors de zone (forets, bâtiments, ruines, flaques) un combattant est soit dedans, soit dehors, il n'est pas permis d'être 'partiellement' dedans.*

*Les combattants subissent les effets de la zone seulement lorsqu'ils sont dans la zone.*

**Collines** : Une surface bien délimitée *en relief* par rapport à la table. Il est conseillé d'utiliser des collines plates avec des niveaux bien délimités (pour que les figurines puissent s'y tenir debout). La hauteur recommandée d'un niveau de colline est d'environ 4 à 5cm (environ la hauteur d'une figurine humanoïde) :

- les collines ne sont pas des *obstacles* (sauf règles maison spécifiques) ;

- les collines n'apportent aucun couvert en soi ;
- les collines n'apportent aucun bonus en soi, sauf le fait que les combattants dessus pourront avoir de meilleures lignes de vue.

**Obstacles linéaires** (murets *et al*) : Par segments de 5 à 15cm de long, et pas plus de 3cm de large. Leur hauteur réelle va déterminer si les combattants sont dissimulés ou non.

- Ils peuvent apporter un couvert aux combattants selon les lignes de vue ;
- Ce sont des obstacles, l'unité doit donc choisir le type de mouvement « traverser les obstacles » pour les traverser.

**Obstacles impassables** : Que ce soit des bâtiments fermés, Containers, gros rochers ou autres grands machins : Il faut utiliser le jugement des joueurs pour savoir si les combattants peuvent atterrir dessus, passer par-dessus, entrer dans ou traverser un tel décor.

Dans tous les cas l'unité doit choisir le type de mouvement « traverser les obstacles » pour les franchir.

## Attaquer le décor

On peut toujours s'en prendre aux décors, même si parfois l'intérêt sera limité, chaque type de matériel a une valeur de structure.

On doit les attaquer normalement (même avec des *tirs verrouillés*), les décors ont une défense de 0.

Les décors ont des points de structure. Ces points de structure servent à la fois de ARM et de PS.

Chaque dégât infligé réduit sa structure d'un point, il sera donc plus facile à endommager lors de la salve suivante.

Lorsqu'un matériel est réduit à une structure de 0, alors il s'effondre.

Un bâtiment s'effondre dès qu'un pan de mur entier est démoli. Un bâtiment qui s'effondre sur des combattants leur est fatal. Retirez-les directement du jeu.

Matériel	Structure
Arbre (solitaire ou dans un zone de forêt)	8
Porte	8
Porte renforcée	10
Pierres	12
Muret (bas ou haut)	12
Container	10
Mur de bois	10
Mur de pierres	14
Mur de béton	16
Mur en béton armé	18

Ce ne sont que quelques exemples, il peut exister d'autres matériaux.

De plus, infliger des dégâts contre certaines structures pourrait conduire à des effets secondaires, comme par exemple faire tomber un décor sur un adversaire ou mettre le feu, etc.

#### **Notes :**

*On essaye de faire en sorte que les éléments du décor soient résistants comme dans la réalité ; personne n'abat un arbre d'un seul coup de fusil, on ne fait pas s'effondrer une maison avec un seul coup de canon...c'est la raison pour laquelle ils ont beaucoup de points de structure.*

*Toutes les compétences et les bonus s'appliquent, mais même ainsi, il va falloir plusieurs tours pour démolir quelque chose, il est donc conseillé de s'y mettre à plusieurs.*

*Bien sûr, si votre adversaire tient un bâtiment important, le jeu peut en valoir la chandelle.*

## RENFORTS

Une compagnie peut demander des renforts pendant une bataille. Les renforts sont représentés par la remise en jeu d'unités qui ont été retirés du jeu.

La quantité de renforts qui sont disponibles pour une compagnie dépend de la taille de celle-ci, plus une compagnie est engagée dans un affrontement important, plus elle pourra demander de renforts à son état major.

Taille de la compagnie	étoiles disponibles en renforts	Taille de la table (en cm)
20 étoiles	4	90 x 120
40 étoiles	8	90 x 150
60 étoiles	12	90 x 180
80 étoiles	16	90 x 210
Par tranche de 20 étoiles	+4	+ 30 de large

Le joueur peut ramener les unités qu'il souhaite en renfort, dans la mesure du nombre d'étoiles de renforts disponibles. Evidemment il doit s'agir d'unités entières. Les héros ne peuvent pas être ramenés en jeu de cette manière, bien qu'ils peuvent avoir des règles spéciales qui les permettent de revenir en jeu autrement.

Tant que les cartes des unités en renfort ne sont pas réintégrées à la séquence d'activation du joueur, elles ne participent pas dans la bataille d'aucune manière.

*Une compagnie de 40 étoiles perd 3 unités, une qui vaut 7 étoiles, une qui vaut 4 étoiles, et une qui vaut 3 étoiles. Une compagnie de 40 étoiles dispose de jusqu'à 8 étoiles de renfort. Le joueur pourra ramener l'unité qui vaut 7 étoiles, ou les deux unités à 3 et 4 étoiles.*

Les renforts ne rentrent pas gratuitement, le joueur devra dépenser des étoiles gagnés pendant la partie pour les faire entrer, le nombre d'étoiles à dépenser est égal à la valeur de l'unité en étoiles. (cf. dépenser les étoiles dans le chapitre des étoiles pour la victoire).

### Faire entrer les renforts

Les renforts entrent par des points d'entrée, ceux-ci sont désignés par le scénario ou d'un commun accord avant de commencer la partie.

Il y a plusieurs points d'entrée possibles pour un scénario :

- Par le bord du table du joueur : Le joueur peut faire entrer les renforts par son bord de table, ils devront forcément effectuer un déplacement pour y entrer, à part ça, ils peuvent agir normalement.

Le bord de table d'un joueur est son camp, il pourra toujours faire entrer ses troupes par là.

- Par des points d'entrée sur d'autres bords de table : Les unités qui entrent par là devront forcément effectuer un déplacement pour y entrer, à part ça, ils peuvent agir normalement.



Il y aura parfois des conditions supplémentaires pour entrer par ces points d'entrée.

Qu'il faille ouvrir la porte correspondant, activer un mécanisme, ou simplement contrôler l'objectif correspondant.

- Par des zones de largage : Ce sont des zones à contrôler, désignées par le scénario. Par défaut, tous les objectifs du champ de bataille comptent comme points de largage, mais il est mieux lorsque seuls certains objectifs spécifiques sont désignés comme points de largage, tels des portails de téléportation, des pistes d'atterrissage etc.

Si le point d'entrée était contrôlé par une unité alliée lors de la dernière phase d'entretien, alors le joueur pourra faire entrer des unités de renfort par là (il se peut que la zone grouille d'unités adverses depuis, j'espère que vos renforts sont prêts à les combattre !).

Les unités qui entrent par largage comptent comme ayant bougé (*donc peut déclencher des états d'alerte adverses*) ils ne peuvent pas agir, mais peuvent cependant utiliser des attitudes de combat.

- Balises de marquage : Sont un équipement spécial qui permet à une unité de créer une zone de largage à la fin de son activation et en contact avec elle.

## DES ÉTOILES POUR LA VICTOIRE

Les étoiles sont obtenues en détruisant des ennemies importantes ou en capturant des objectifs sur le champ de bataille. Il y a deux utilisations pour les étoiles :

- Ils sont décomptés à la fin de la partie, le joueur qui en a accumulé le plus est déclaré vainqueur ;
- Ils peuvent être dépensés pendant la bataille pour faire arriver vos renforts (cf. Renforts).

### Obtenir des étoiles

#### Destruction des ennemies

Enlever un officier adverse du jeu donne immédiatement un nombre d'étoiles égal à sa valeur en étoiles.

Enlever une unité de véhicules adverses donne immédiatement un nombre d'étoiles selon le scénario, bien qu'il y ait souvent une récompense minimale de 1 étoile par véhicule adverse détruit.

#### Objectifs du champ de bataille

Un objectif vaut au minimum 2 étoiles (parfois plus selon le scénario). Avant la partie, placez des pions d'étoiles près de chaque objectif.

Pendant la bataille, si une unité non désorganisée est en contact avec un objectif à la phase d'entretien, le joueur qui la contrôle doit prendre toutes les étoiles dessus.

Si plusieurs unités adverses sont en contact d'un même objectif, il faut déterminer quel camp en prend le contrôle avec la puissance d'unité.

La puissance d'unité est égale au nombre de combattants présents multiplié par leur rang. *Ainsi 9 Steel troopers ont une puissance d'unité de 18.*

S'il y a plusieurs unités amies en contact avec l'objectif, il faut faire la somme de leurs puissances d'unité.

Par défaut, les objectifs du champ de bataille donneront des étoiles à chaque tour.

Une fois que les étoiles sont obtenues par une unité, des nouvelles étoiles sont remis en place. Si l'unité contrôle toujours l'objectif à la prochaine phase d'entretien, elle pourra les ramasser aussi.

Aucune unité ne peut couvrir un objectif de manière à empêcher les autres unités d'y entrer en contact.

### Dépenser les étoiles

Lors de la phase d'entretien les joueurs ramassent les étoiles obtenues pour la capture des objectifs, et peuvent les dépenser pour faire entrer des renforts, y compris les étoiles obtenues lors du même tour.

Les étoiles dépensées sont perdues (le joueur ne les comptera pas à la fin de la bataille, et elles ne sont pas remise en jeu)

Les cartes des unités de renfort qui vont arriver lors du tour suivant sont mises dans la séquence d'activation du joueur. A partir de ce moment, elles participent à la bataille.

## Remporter la bataille

Les conditions de victoire sont décrites dans le scénario joué.

Pour une bataille simple sans scénario spécifique, la partie se joue jusqu'à « mort subite ». Dès qu'un joueur atteint un nombre d'étoiles (selon le tableau ci-dessous), il gagne la partie.

Taille des compagnies	Nombre d'objectifs	Étoiles par objectif	Mort subite
20 étoiles	4 à 6	3	15
40 étoiles	5 à 7	4	30
60 étoiles	6 à 8	5	45
80 étoiles	7 à 9	6	60
par tranche de 20 étoiles	+ 1	+ 1	+ 15

Les conditions de victoire sont vérifiées dans la phase d'entretien, ni avant, ni après.

Si un joueur atteint ses objectifs (scénario ou mort subite) contrairement à son adversaire, alors il est déclaré vainqueur et il peut lui payer un coup à boire.

Si un joueur n'a plus aucune unité en jeu (et ne peut pas faire rentrer de renforts non plus) la partie s'achève à la phase d'entretien suivante, les étoiles sont décomptées et le joueur avec le total le plus élevé peut être déclaré vainqueur.

## COMPÉTENCES

### Accélération

Peut doubler son déplacement supplémentaire lors d'une course (+12cm pour l'infanterie et +20cm pour les véhicules).

### Artificier

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut automatiquement infliger un point de dégât à son contact (décor, véhicule ou infanterie).

Un muret ou un container sont automatiquement détruits par les charges d'un artificier.

### Autodestruction

Lorsqu'il est engagé avec un adversaire et à la place de son attaque de mêlée le combattant peut s'autodétruire. Les caractéristiques de l'explosion résultante seront notées sur le profil du combattant. Le combattant est ensuite retiré du jeu. Un combattant qui s'autodétruit ainsi ne peut pas être soigné, ni ramené en jeu d'aucune manière.

### Autoréparation

Véhicules uniquement. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1 point.

### Balise de marquage

Équipement des artificiers. Une fois par tour, à la place de son action de mêlée, le combattant peut placer une balise à son contact, cette balise est un point de largage pour les unités alliées.

Une balise est détruite si le combattant qui l'a posé est retiré du jeu (ou désorganisée), sinon elle dure jusqu'à la prochaine activation de l'unité l'ayant posé.

### Brouillage

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence *Brouillage* sur la table au début du tour enlève 1 PC à votre adversaire.

### Camouflage

Les combattants dotés de la compétence *Camouflage* ne peuvent pas être pris pour cible à portée 2 ou plus, de plus ils ne bloquent pas les lignes de vue.

*Une unité pourra tirer sur une unité camouflée si son meneur est entre 0 et 20 cm du meneur camouflé.*

### Concentration

Une arme dotée de cette compétence peut relancer les tests de dégâts.

## **Contre-espionnage**

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence *Contre-espionnage* annule l'effet d'une compétence *Espionnage* de votre adversaire, et donne la compétence *Espionnage* à votre compagnie.

*Autrement dit, si votre adversaire tente d'utiliser espionnage, non seulement cela ne fonctionne pas, mais vous pouvez l'utiliser contre lui.*

## **Contre mesures**

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie doté de la compétence *Contre mesures* annule l'effet d'une compétence *Brouillage* et d'une compétence *Parasitage* de votre adversaire.

## **Contrôle**

Cette unité peut contrôler des objectifs. Quasiment toutes les unités d'infanterie ont cette compétence.

## **Coup puissant**

Un combattant avec plusieurs armes de mêlée peut les remplacer par une seule attaque de mêlée *Coup puissant*, qui sera noté dans son profil.

## **Détection**

+1 en précision avec armes de tir et annule la compétence *Camouflage* à partir de portée 4.

*Avec détection on peut voir les unités avec camouflage jusqu'à 40cm*

## **Drop troops**

Les combattants peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table comme renforts.

## **Espionnage**

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence *Espionnage* vous permet de regarder une carte n'importe où dans la séquence d'activation de l'adversaire. Les cartes sont ensuite remises à leur place.

*En version sans cartes, chaque instance d'espionnage permet, une fois par tour, au joueur de connaître l'unité suivant qui sera activée par son adversaire.*

## Guidage

Lors de son activation, un combattant doté de cette compétence peut « marquer » un combattant adverse ou un élément de décor dans sa ligne de vue (placer un marqueur près de la cible). Jusqu'à la fin du tour, toutes les armes à tir indirect ou verrouillé de son camp n'ont plus besoin d'une ligne de vue pour tirer sur ce qui est marqué. Une unité dont tous les combattants disposent de guidage ne peut marquer qu'une même cible par tour.

## Jammer

Inflige des dégâts sur les véhicules (*et certaines structures*) sur un résultat fixe.

L'infanterie peut subir des impacts de jammer, mais ne subit pas de dégâts.

Les véhicules détruits par Jammer ne sont plus retirés immédiatement du jeu, mais restent en place jusqu'à la prochaine phase d'entretien. Ils sont considérés comme détruits quand même, donc ne pourront pas s'activer normalement.

Avant la phase d'entretien ils peuvent être remis en service par la compétence *Mécanicien* ou un héros doté de l'option *File moi les clefs* au niveau adéquat.

Que ce soit un héros ou la compétence mécanicien, tous les dégâts de Jammer de la dernière salve sont automatiquement annulés. (Il est toujours possible de continuer à tirer sur un véhicule détruit, pour être certain que personne ne puisse le ramener en jeu)

La compétence *Artificier* permet, au contraire, de retirer immédiatement un véhicule en attente du jeu.

## Levage

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut déplacer un élément de décor en son contact, l'obstacle doit finir toujours en contact.

Les collines et les terrains impassables ne peuvent pas être levées, les zones de terrain non plus, mais les obstacles placés sur une zone de terrain le peuvent.

L'obstacle levé ne peut pas traverser d'autres éléments du terrain, mais peut traverser les combattants. Chaque combattant touché par l'obstacle subit un impact de PEN égal à la RES de l'obstacle.

Les combattants survivants doivent être placés aussi près de leur position d'origine que possible, sans briser la cohérence de l'unité.

*Exemple : Un Hekat golgoth lève un container de dessous les pieds de 6 Krasny soldaty et les tape avec. Chaque Krasny subira un impact de PEN 10. Oui, ils vont être un peu écrasés.*

## Medic

Seules les unités d'infanterie peuvent bénéficier de cette compétence. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par l'unité de 1 point.

## Mécanicien

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée (donc dernière chose de son activation) un mécanicien peut rétablir un PS à un véhicule en contact.

## Nerfs d'acier

Une unité avec cette compétence réussit tout test de Moral qu'elle serait amenée à faire.

## Parasitage

Pendant la phase d'entretien, lorsque les joueurs ont constitué leurs séquences d'activation et ont calculé le nombre de points de commandement pour le tour suivant.

Chaque combattant de votre compagnie dotée de la compétence *Parasitage* vous permet de prendre la carte du dessus dans séquence d'activation de l'adversaire, et le mettre n'importe où ailleurs dans sa séquence.

S'il y a plusieurs cas de parasitage, alors il y a autant de cartes à déplacer dans la séquence d'activation adverse.

*En version sans cartes, cette compétence permet au joueur de décider quelle unité adverse devra être activée. S'il y a plusieurs cas de parasitage, c'est d'autant d'unités qu'il le décidera pour son adversaire par tour.*

## Pilote héroïque

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : Lorsque son véhicule est détruit, le héros n'est pas retiré du jeu, mais sa figurine à pied doit être placée dans un rayon de 10cm de l'épave.

Le joueur peut dépenser 1 PC pour activer le siège éjectable (ou toute autre mécanisme de survie) et peut placer le héros n'importe où sur la table, tant qu'il ne se retrouve pas en contact avec des unités adverses.

Le siège éjectable ne fonctionne que dans un véhicule de même faction que le héros.

Sa carte d'unité sera mise dans la séquence d'activation dès le tour suivant. Il constitue une unité à lui seul.

## Rocket jump

Cette compétence permet d'ignorer les effets du terrain lors du mouvement de l'unité. L'unité n'a jamais besoin d'utiliser le type de mouvement « traverser le terrain ». L'unité peut aussi se déplacer à la verticale, mais pas plus haut que le déplacement maximal du combattant. Un combattant doit toujours pouvoir poser son socle correctement à la fin de son activation.

## Sniper

Pour utiliser cette compétence le combattant doit rester immobile lors de son activation, ses tirs ignorent les couverts et ignorent les figurines interposées dans les *couloirs de feu*.

## Stabilité

Un combattant avec la compétence *Stabilité* ne peut jamais être *Mis à terre*.

## Tir verrouillé

Ne peut toucher que les véhicules ou les décors dotés de points de structure (PS). Ne permet pas de tirer en état d'alerte. Ces tirs ignorent les couverts, et les *couloirs de feu*, et touchent toujours sur un résultat fixe, noté à la place de la PRE de l'arme.

## Transport

Certains véhicules ont une capacité de transport, la quantité et la qualité des combattants transportables seront notées dans la description du véhicule.

Un véhicule doté de cette compétence ne peut transporter que des unités entières (il ne peut pas prendre une partie des combattants d'une unité et laisser les autres) :

- une unité peut embarquer une fois par tour, dans un transport allié vide. Le meneur de l'unité doit être en contact avec l'engin à la fin de son activation ;
- une unité peut débarquer une fois par tour, lors de leur activation, les combattants sont placés en contact avec l'engin, et peuvent agir normalement.

Le transport ne pourra pas faire un déplacement rapide (course) lors de son activation si une unité embarque ou débarque.

Toute unité transportée sera immédiatement et irrémédiablement détruite si le véhicule qui les transporte est détruit.



## DEFINITIONS

**Figurine** : la figurine sur la table qui représente le combattant ; ceci inclut tous les types de figurines, du simple fantassin d'infanterie jusqu'à plus grand marcheur de combat.

**Combattant** : les combattants dans leur monde virtuel ; ceci inclut tous les types de combattants, du simple fantassin d'infanterie jusqu'à plus grand marcheur de combat.

**Unité** : l'ensemble de combattants qui restent ensemble lors de la bataille, par exemple une unité de *fantassins* d'infanterie, ou un seul marcheur de combat.

**Compagnie** : l'ensemble des unités choisies pour la bataille constitue la compagnie.

**Peloton** : la construction de compositions de compagnies à AT-44 suit des schémas de pelotons, on ne peut démarrer un nouveau peloton tant qu'on n'a pas rempli toutes les places disponibles sur le premier.

**Composition** : les unités que le joueur a choisies pour sa compagnie.

**Infanterie** : les *fantassins* à pied forment l'infanterie.

**Véhicule** : l'ensemble de machines de guerre sont regroupés sous le terme de « véhicule ».

**Marcheur de combat** : un type de véhicule particulier ayant des jambes comme moyen de propulsion.

**Véhicules** : tous les autres véhicules, terrestres ou volants, qu'ils aient de roues, des chenilles ou des réacteurs.

**Renforts** : la part de combattants de votre compagnie qui ne participent pas à la bataille depuis le début, mais qui peuvent entrer en cours de partie.

**Séquence d'activation** : le talon de l'ensemble de cartes d'un joueur, correspondant aux forces impliquées dans la bataille.

**Carte** : chaque unité de combattants est représentée par une carte. Lorsque la carte est jouée, alors l'unité correspondante est activée. Chaque carte doit clairement définir une unité spécifique.

**Activée / Activation** : jouer la carte d'une unité pour faire agir les combattants qui la composent. Même si les combattants ne font rien, ils comptent tout de même comme ayant été activés lors de ce tour.

**Contact** : un combattant dans un rayon de 2.5cm de tout combattant adverse est considéré comme étant en contact, ce qui implique simplement qu'ils sont à distance de mêlée.

**Unité engagée** : une unité d'infanterie qui a une figurine à moins de 2.5cm d'une figurine d'infanterie adverse est considérée comme engagée. Les véhicules ne sont jamais engagés.

**Unité libre** : une unité qui n'est pas engagée est libre. Les véhicules sont toujours libres.

**Unité vaillante :** les unités entrent dans la bataille en pleine possession de leurs moyens, et prêts à en découdre, ils obéiront au doigt et à l'œil de leurs officiers.

**Unité désorganisée :** les épreuves de la guerre peuvent saper le Moral et désorganiser vos unités, une unité désorganisée sera bien moins efficace. Même les véhicules peuvent être désorganisés.

**Unité d'appui :** sont des combattants d'infanterie avec une arme d'artillerie. Les combattants sont les servants de l'arme. Cette catégorie d'unité existe en théorie seulement pour l'instant, il n'y a pas de figurines pour les représenter.