

AT - 44

Hero creation kit

Version française

CREDITS

Rendu possible par : Azoxystrobin, [Benedikt](#), Berzerk, SLR, Tomfig.

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 4 ; modifications depuis v3 en bleu.](#)

LES HEROS

À AT44 on ne connaît que les héros dans les livres d'armées, ces héros de renom qu'on voit sur toutes les tables, dans toutes les parties. Bien qu'ils soient charismatiques, bien qu'ils soient puissants, on tourne un peu en rond.

Le moment est venu dans AT44 de créer vos propres héros.

Les héros créés par les joueurs sont des créations personnelles, plus que de simples officiers génériques, ils incarnent le joueur sur le champ de bataille.

A AT44, tous les héros sont des officiers.

Il y a deux manières d'inclure des héros dans une compagnie :

- Pour une bataille simple, sans campagne, il est possible de fabriquer un héros sur mesure ;
- Lors de campagnes, les officiers peuvent gagner de l'expérience et devenir des héros, parfois en pleine bataille.

Un Officier et un Héros

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 rang 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.

Les officiers ont un rang de 0 à 4 ; chaque faction a son appellation particulier pour leurs officiers.

Héros

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.

AT44-Hero creation kit FR

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 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).

Mon Héros

Représenter les héros

Ce n'est pas un scoop de savoir qu'il n'y aura plus de figurines créées par Rackham.

Ainsi la seule manière de les représenter sera par conversion à partir de figurines à des échelles similaires. Plusieurs fabricants produisent des figurines en plastique pré peint qui seraient compatibles.

Le fait de devoir utiliser des conversions implique que les joueurs devront représenter aussi clairement que possible, les compétences, armes et équipements de leur héros.

Chaque héros doit avoir sa carte d'unité spécifique aussi.

Le coût d'un Héros

A AT44, toutes les unités ont une valeur en nombre d'étoiles. Ce nombre d'étoiles est une approximation de leur efficacité sur le champ de bataille.

Un héros d'infanterie ne prend pas une place dans un schéma de section, mais doit accompagner une unité d'infanterie au début de la partie.

Si le héros peut piloter un véhicule, alors le véhicule doit être payé séparément, et prendra une place dans le schéma de section.

Un Héros aura aussi une valeur en un nombre entier d'étoiles (1, 2, 3 etc.) cette valeur dépendra de leur rang (leur éventuel véhicule coûtera des étoiles en plus).

Les Rang 0 sont des officiers meneurs d'unité. Ils ont certes des caractéristiques d'autorité (AUT) et des points de commandement (PC), mais ce ne sont pas des héros, et ils n'ont pas de valeur en étoiles pour eux seuls.

Tous les officiers à partir de rang 1 sont des héros et suivent les règles particulières des héros. (cf. paragraphe « Un officier et un héros » et le livre de règles p28)

AT44-Hero creation kit FR

Rang 1 = 1 étoile ;

Rang 2 = 1 étoile ;

Rang 3 = 2 étoiles ;

Rang 4 = 3 étoiles.

Combien d'officiers & héros par compagnie ?

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

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

Taille de la compagnie en étoiles	Rang 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 rang maximal.

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

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

Exemple :

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

Les Héros ne meurent jamais

Une fois qu'un officier est devenu un héros, il ne peut plus être tué de manière permanente.

Il peut être retiré d'une bataille comme tout autre combattant (un point de dégât suffit à retirer un combattant d'infanterie) mais un héros survivra toujours, prêt pour la bataille suivante.

Un héros qui est retiré d'une bataille ne peut pas être promu cette fois-ci.

Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence *Nerfs d'acier*, mais n'ont pas la compétence *Contrôle*.

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

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

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

Créer un Héros pour une seule bataille

Pour une bataille seule, il se peut qu'il reste quelques étoiles pour compléter la compagnie, les héros connus ne conviennent pas, alors il faut quelque chose pour remplir le vide.

Ce système de création ne doit pas être utilisé lors de campagnes.

Tout d'abord, il faut savoir quel genre d'héros on veut ; que ce soit un meneur de troupes, un tueur à mains nues, un tireur d'élite ou même un genre de super héros.

Il faut choisir n'importe quel officier rang 0 dans le livre d'armée correspondant.

Il faut déterminer le rang du héros pour connaître ses valeurs d'AUT et PC (cf. livre d'armée) et pour savoir de combien d'étoiles on dispose pour acheter les équipements et compétences.

Souvent, c'est le nombre d'étoiles manquantes pour combler une compagnie qui détermine le rang du héros dont on a besoin.

Chaque héros dispose de 5 « éclats d'étoile » par rang à dépenser en « options de héros ».

Rang de l'officier	Coût total en étoiles	Eclats disponibles pour les options
Rang 0	-	-
Rang 1	1	5
Rang 2	1	10
Rang 3	2	15
Rang 4	3	20

Créer un Héros par gain d'expérience sur le champ de bataille

L'expérience sur le champ de bataille est obtenue en gagnant des étoiles pour sa compagnie lors de batailles !

Ce système de création ne doit pas être utilisé en dehors de campagnes.

Chaque étoile directement obtenue par l'unité sur le champ de bataille octroie un éclat à l'officier qui mène l'unité. Il faut noter ces éclats dès qu'ils sont obtenus ; les administrations militaires ont la fâcheuse tendance à oublier ces choses là !

Un officier peut être promu s'il dispose de suffisamment d'éclats pour faire une étoile (il y a 5 éclats par étoile). Un officier peut être promu après la bataille, ou carrément promu sur le champ si le commandant de la compagnie est retiré du jeu.

Un officier qui ne survit pas à une bataille ne pourra pas être promu.

Tous les éclats en trop sont perdus et ne comptent pas lors de la bataille suivante.

Promotion après une bataille

Après une bataille tous les officiers qui ont survécu et qui disposent de 5 éclats peuvent être promus au rang supérieur.

Le héros acquiert les valeurs d'AUT et PC selon son nouveau rang et dispose de 5 éclats d'étoile pour acheter des options de héros, comme lors de la création d'un héros sur mesure.

Un officier ne peut monter que d'un rang après chaque bataille.

Exemple

Un officier rang 0 gagne 8 éclats lors d'une bataille (imaginons que lui et son unité ont tenu un objectif pendant 2 tours, et en plus ils ont détruit deux véhicules adverses; gagnant ainsi 8 étoiles pour leur compagnie)

L'officier sera promu au rang 1 après la bataille avec 5 éclats, les 3 éclats en trop seront perdus. Seuls les 5 éclats gagnés peuvent être utilisés pour acheter des options d'héros (dont un éclat pour payer la promotion).

Promotion sur le champ

Lorsque le commandant de compagnie a été retiré de la partie, et qu'il y ait un officier qui dispose de suffisamment d'éclats pour être promu après la bataille, alors celui-ci peut être promu dans la phase d'entretien de ce même tour de jeu.

S'il y a plusieurs officiers dans ce cas, alors un seul peut être promu sur le champ.

L'officier désigné est promu au rang supérieur, et devient un héros s'il ne l'était pas déjà.

Les caractéristiques d'autorité (AUT) et Points de commandement (PC) sont modifiés à leurs nouvelles valeurs immédiatement (cf. livre d'armée).

AT44-Hero creation kit FR

Si l'officier ainsi promu devient alors l'officier le plus gradé de la compagnie, il devient de surcroît le commandant de la compagnie.

Un officier promu sur le champ ne peut pas choisir immédiatement des options de héros (cela casserait la dynamique du jeu)

Par contre après la bataille, si l'officier survit, il disposera de 10 éclats au lieu de 5 pour acheter des options de héros.

S'il ne survit pas, alors il ne concrétisera pas sa promotion et restera à son rang actuel.

Options des Héros

Certaines options sont liées à des factions spécifiques.

De nombreuses options ont plusieurs niveaux. Un héros doit prendre les niveaux inférieurs avant de prendre les niveaux supérieurs

Les niveaux supérieurs s'ajoutent aux niveaux inférieurs.

Un héros commence avec les compétences, armes et équipements de l'unité qu'il menait, il doit continuer de mener ce même type d'unité.

Un héros peut déjà bénéficier de certaines options, dans ce cas on considère qu'il les a déjà, et peut directement accéder aux niveaux supérieurs de l'option.

Les options peuvent être spécifiquement appliqués au véhicule personnel du héros ; de telles options ne s'appliquent qu'au véhicule, pas au héros à pied.

Exemple

Un Sergent de Fire toad UNA qui devient un héros est déjà pilote niveau 1.

Armurier *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 3 éclats : Le héros à pied gagne +1 à son armure (ARM).

Niveau 2, 3 éclats : Le véhicule personnel du héros gagne +1 à son armure (ARM).

Arsenal *(Toute faction, 3 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros peut échanger une de ses armes standards avec une autre arme standard (ou deux petites armes ou armes blanches) d'une autre unité de qualité égal ou inférieur de faction.

Niveau 2, 2 éclats : Le héros peut se rajouter n'importe quelle arme standard d'une autre unité de qualité égal ou inférieur de faction.

Niveau 3, 3 éclats : Le héros peut prendre n'importe quelle arme de faction en échange d'une arme dont il dispose déjà.

Seules les armes d'infanterie peuvent être utilisées par l'infanterie, et seules les armes montées sur véhicules peuvent être utilisées par des véhicules.

Artificier *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 3 éclats : Le héros gagne la compétence *Artificier*.

Arts martiaux *(Toute faction, 1 niveau)*

AT44-Hero creation kit FR

Niveau 1, 1 éclat : Le héros gagne +2 en défense (DEF).

Better is better *(UNA, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le véhicule personnel du héros peut être retiré du jeu normalement, mais pourra revenir en jeu en tant que renforts en payant son coût en étoiles. Les renforts ne peuvent rentrer au mieux qu'à partir du tour suivant.

Banane porte bonheur *(Karmans, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : L'unité du héros peut utiliser la règle spéciale *guerrier karmique* une fois de plus par partie.

Bouclier surpuissant *(Cogs, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : L'unité du héros gagne une sauvegarde de couvert de 2+ au lieu de 3+ lorsqu'ils utilisent leurs boucliers personnels.

Les Cogs n'ont pas d'héros.

Oui c'est nul, mais les Cogs ne font pas des héros charismatiques, ils créent leurs officiers comme une usine chinois fabrique des copies en plastique pas chères. Par contre le Cartel du libre échange contient des Cogs anormaux qui peuvent développer du caractère et devenir des héros.

Camouflage *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros gagne la compétence *Camouflage*.

Niveau 2, 4 éclats : L'unité du héros gagne la compétence *Camouflage*.

Cette option ne peut pas être appliquée à un véhicule.

Capacité de combat *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros gagne +1 en précision (PRE) avec une arme de son choix.

Cette option peut être choisie pour chaque arme du héros.

Chasseur de blindés *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros lance 2d6 et garde le résultat qui lui convient pour déterminer la localisation de chaque dégât contre les véhicules adverses.

AT44-Hero creation kit FR

Niveau 2, 3 éclats : L'unité du héros lance 2d6 et garde le résultat qui lui convient pour déterminer la localisation de chaque dégât contre les véhicules adverses.

L'option « *Chasseur de blindés* » est annulée par l'option « *Protecteur de blindés* », d'un niveau supérieur ou égal, d'un héros adverse.

Clone de combat *(Red blok, Cogs, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros peut être retiré du jeu normalement, mais pourra revenir en jeu en tant que renforts en payant son coût en étoiles. Les renforts ne peuvent rentrer au mieux qu'à partir du tour suivant.

Commandant *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 3 éclats : Le héros peut lancer 2D6 pour ses tests d'autorité (AUT) et garder le résultat qui lui convient.

Niveau 2, 3 éclats : Tout commandant de la compagnie pourra lancer 2D6 pour ses tests d'autorité (AUT) et garder le résultat qui lui convient, tant que le héros est en jeu.

Concentrer les tirs *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros gagne la compétence *Concentration*.

Niveau 2, 4 éclats : L'unité du héros gagne la compétence *Concentration* avec la même arme que le héros.

Conseiller *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 3 éclats : Le héros rajoute 1 PC supplémentaire par tour a la réserve de PC de la compagnie. (En plus de 1 PC parce que le héros est une unité à part entière).

Un héros seul utilise sa propre carte d'unité, et un joueur obtient 1 PC par carte dans sa séquence d'activation. Un héros au sein d'une unité n'utilise pas sa carte, donc ne rajoute pas un PC en plus. Dans les deux cas l'option conseiller rajoute 1 PC au total du joueur.

Contre mesures *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le véhicule du héros gagne la compétence *Contre mesures*.

Niveau 2, 3 éclats : Le héros gagne la compétence *Contre mesures*.

AT44-Hero creation kit FR

Customisation de l'armement *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros peut customiser les caractéristiques d'une arme dont il dispose.

Pour ce faire le joueur prend les points dans une caractéristique et les place dans une autre caractéristique.

Aucune caractéristique ne peut être réduite ou augmentée au delà de deux points, et la customisation ne permet pas de modifier les règles spéciales des armes.

Chaque arme modifiée doit recevoir un nom unique, et les caractéristiques doivent être clairement notées sur la carte d'unité du héros.

Les modifications sont fixes et permanentes, elles ne peuvent ni être changées ni revenir aux valeurs de l'arme d'origine. La seule manière de la modifier serait de prendre l'option « Customisation de l'armement » à nouveau.

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Assault rifle standard	3	1/1	-	4/1	
Assault rifle custom	1	2/0	-	6/1	
Combat knife standard	4	1/0	-	3/1	Mêlée
Combat knife custom	2	1/1	-	4/1	Mêlée

Détection *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros gagne la compétence *Détection*.

Niveau 2, 4 éclats : L'unité du héros gagne la compétence *Détection*.

Double activation *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Au moment de jouer la carte d'unité du héros, le joueur peut faire une double activation (*livre de règles p33*) sans dépenser de PC.

Drogues de combat *(Red Blok, UNA, 2 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Double la PEN des armes de mêlée du héros, le héros doit finir au contact de l'adversaire le plus proche dès que l'occasion se présente, mais peut choisir d'ignorer les cibles ne pouvant être endommagés.

Niveau 2, 2 éclats : Double la PEN des armes de mêlée de l'unité du héros, les membres de l'unité doivent finir au contact de l'adversaire le plus proche dès que l'occasion se présente, mais peuvent choisir d'ignorer les cibles ne pouvant être endommagés.

AT44-Hero creation kit FR

Drop troops *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros et son unité gagnent la compétence *Drop troops*.

Niveau 2, 4 éclats : Le héros et son unité peuvent entrer sur la table n'importe où, indépendamment des points de largage.

Entrée Immédiate *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros permet de faire entrer des renforts plus rapidement.

Lorsque le héros est au contact d'un objectif, **il peut dépenser les étoiles acquises lors de la bataille pour faire entrer une unité**, ce qui met fin à son activation. La carte de l'unité de renfort qui entre est placée après celle de l'unité du héros et l'unité en renfort est immédiatement activée, telle une double activation.

Espionnage *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros gagne la compétence *Espionnage*.

Niveau 2, 2 éclats : Le héros gagne la compétence *Contre-espionnage*.

File moi les clés *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros peut prendre le contrôle d'un véhicule allié **à tout moment**.

Niveau 2, 4 éclats : Le héros peut prendre le contrôle d'un véhicule adverse détruit par jammer ou inactif.

Pour prendre le contrôle d'un véhicule, le héros doit être un « Pilote » de véhicule de niveau supérieur ou égal et être en contact. La figurine du héros est retirée du jeu et sa carte est sortie de la séquence. Désormais, le héros est représenté par la carte du véhicule dont il a pris le contrôle. Cela peut lui permettre de s'activer une seconde fois si cette carte n'a pas encore été activée.

Cette option ne permet pas de prendre le contrôle un véhicule piloté par un autre héros.

Si la carte du véhicule est dans la séquence de l'adversaire, alors le héros devra attendre la phase d'entretien pour récupérer la carte et l'intégrer dans sa propre séquence d'action (on ne peut activer **que les** unités de sa propre séquence d'activation).

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

Furtivité *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros gagne +1 à ses sauvegardes de couvert.

AT44-Hero creation kit FR

Niveau 2, 4 éclats : L'unité du héros gagne +1 à ses sauvegardes de couvert.

Gestalt *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros peut rajouter sa caractéristique AUT à celle du commandant de compagnie pour les tests d'AUT.

Le héros doit être en jeu pour que « Gestalt » fonctionne.

Un héros avec l'option *Gestalt* ne peut devenir commandant de compagnie que s'il n'y a pas d'autres officiers alliés en jeu, et ainsi l'option *Gestalt* ne fonctionne plus.

Grid master *(Therian, 1 niveau)*

Niveau 1, 3 éclats : Le héros peut déclencher chacune de ses routines deux fois par tour.

Guerre électronique *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 2 éclats : Le véhicule du héros gagne la compétence *Brouillage*.

Niveau 2, 4 éclats : Le héros gagne la compétence *Brouillage*.

Haxxor *(Therian, 1 niveau)*

Niveau 1, 2 éclats : Une fois par tour le héros peut déclencher une routine sur toute unité Therian sur la table. Ne fonctionne pas sur une unité qui contient un héros.

Hôpital de campagne *(Red blok, UNA, ONI, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Une unité de qualité 1 qui a été retiré du jeu pourra revenir en jeu en tant que renforts en payant son coût en étoiles. Comme une unité est retiré du jeu lorsque sa carte n'est plus dans la séquence d'activation, il faut attendre le tour suivant pour ramener une unité.

Mécanicien *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros gagne la compétence *Mécanicien*.

Medic *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros gagne la compétence *Medic*.

AT44-Hero creation kit FR

MENEUR (Toute faction, 4 niveaux)

Niveau 1, 1 éclat : Le héros peut mener un deuxième type d'unité de qualité égal ou inférieur.

Niveau 2, 1 éclat : Le héros peut mener une d'unité d'infanterie de qualité 3.

Niveau 3, 2 éclats : Le héros gagne la compétence *Héros mobile*.

Niveau 4, 3 éclats : Le héros gagne la compétence *Homme à tout faire*.

Un héros qui porte un scaphandre de combat coûte une étoile de plus.

Héros mobile permet de quitter une unité, s'activer seul (le héros est activé par sa carte spécifique) et rejoindre d'autres unités compatibles. (J. Priest a cette option).

Homme à tout faire c'est la version améliorée de héros mobile: Le héros peut quitter ou rejoindre toute unité de faction alliée, et deviendra un combattant de cette unité ayant les mêmes armes, équipements, compétences et caractéristiques. (M. Sgt. Borz a cette option).

Money talks (ONI corp., UNA, 2 niveaux)

Niveau 1, 4 éclats : Le héros désigne **une unité d'infanterie adverse** dans son ligne de vue, le héros fait un jet d'AUT contre l'unité adverse, si le joueur ONI gagne le test d'AUT alors l'unité désignée passera son tour. Si l'unité adverse gagne il n'y a pas d'effet supplémentaire.

Niveau 2, 4 éclats : Le héros désigne **une unité adverse** dans son ligne de vue, le héros fait un jet d'AUT contre l'unité adverse, si le joueur ONI gagne le test d'AUT alors l'unité désignée passera son tour. Si l'unité adverse gagne il n'y a pas d'effet supplémentaire.

Nano générateur (Therian, 2 niveaux)

Niveau 1, 2 éclats : Le héros en forme véhicule agit comme un générateur de nano ressources mobile.

Niveau 2, 2 éclats : Le héros en forme infanterie agit comme un générateur de nano ressources mobile.

Générateur de nano ressources mobile : Toute routine déclenchée dans un rayon de 10cm nécessite un PC de moins (jusqu'à un minimum de 0)

Parasitage (Toute faction, 1 niveau)

Niveau 1, 3 éclats : Le héros gagne la compétence *Parasitage*.

Pilote (Toute faction, 3 niveaux)

Niveau 1, 1 éclat : Le héros peut piloter un véhicule de qualité 1 de sa faction.

AT44-Hero creation kit FR

Niveau 2, 1 éclat : Le héros peut piloter un véhicule de qualité 2 de sa faction

Niveau 3, 1 éclat : Le héros peut piloter un véhicule de qualité 3 de sa faction.

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : *Lorsqu'un 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 blindé 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.

Le véhicule personnel doit recevoir un surnom et des marquages qui permettent de reconnaître aisément. Ce véhicule coûte le nombre d'étoiles normal pour l'inclure dans la compagnie du héros.

Un véhicule personnel peut recevoir des options d'héros.

Les options prises sur un véhicule ne peuvent fonctionner que lorsque le héros pilote son véhicule, tout comme les options du héros à pied ne fonctionnent pas lorsqu'il pilote son véhicule.

Un héros pilote n'est pas obligé de prendre son véhicule personnel à chaque bataille.

Protecteur de blindés *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Lorsqu'un adversaire détermine la localisation des dégâts contre le véhicule d'un héros protecteur, il doit lancer 2D6 par dégât. Le héros peut alors garder le résultat qui lui convient le mieux.

Niveau 2, 3 éclats : Lorsqu'un adversaire détermine la localisation des dégâts contre les véhicules de l'unité d'un héros protecteur de ce niveau, il doit lancer 2D6 par dégât. Le héros peut alors garder le résultat qui lui convient le mieux.

L'option « *Protecteur de blindés* » est annulée par l'option « *Chasseur de blindés* », d'un niveau supérieur ou égal, d'un héros adverse.

Quartier maître *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 2 éclats : L'unité menée par le héros peut remplacer un combattant standard par un porteur d'arme spéciale supplémentaire.

Une unité qui ne contient pas d'arme spéciale peut en choisir une parmi celles qui lui sont normalement disponibles.

Une unité qui n'a pas accès à des armes spéciales ne peut toujours pas en prendre.

Recruteur *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 3 éclats : L'unité qu'accompagne le héros coûte 1 étoile de moins que d'habitude.

Renforts *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros permet de dépenser des PC au lieu d'étoiles pour faire entrer des renforts. Chaque étoile vaut 2 PC.

Rocket jump *(Toute faction, 2 niveaux)*

Niveau 1, 1 éclat : Le héros gagne la compétence *Rocket jump*.

Niveau 2, 3 éclats : L'unité du héros gagne la compétence *Rocket jump*.

Cette option n'implique pas obligatoirement que le héros dispose d'un G-pack, cela peut être une aptitude à traverser les terrains difficiles et autre chose.

Solitaire *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 4 éclats : Le héros peut s'activer deux fois de suite lorsqu'il n'accompagne pas une unité.

[Cette option peut être prise pour le véhicule personnel du héros.](#)

Tireur fou *(Toute faction, 1 niveau)*

Niveau 1, 2 éclats : Le héros gagne +1 en cadence (TIRS) avec une arme de son choix (pas une arme de mêlée). Il doit toujours tirer sur la cible adverse la plus proche mais peut choisir d'ignorer les cibles ne pouvant être endommagés.

Cette option peut être choisie pour chaque arme du héros.

Feuille de héros

Nom :

Faction :

Rang et dénomination de faction :

AUT :

PC :

Options de héros

Qualité au Rang 0 :

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Armes :

Équipement :

Compétences :