

TRAUMA



Wargame de Science-Fiction avec Figurines

Crédits

Auteur de Trauma et développement	DiCiCat
Relecture & Corrections	Perno
Mise en page	



This création is licensed under a [Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France License](#).

Table des matières

Introduction	2	Avec une arme à tir direct	11
Les Figurines	2	Avec une arme à tir indirect	11
Les dés	2	Effet de souffle	11
Comment faire un Test	2	Test de pénétration	12
Les cartes	2	Retrait des pertes	12
Les marqueurs	2	Tir Appuyé	12
La taille des figurines	2	Corps à Corps	13
Petite taille	2	Les salves	13
Taille moyenne	2	Résoudre une salve	13
Taille Large	2	Déterminer la cible	13
Grande taille	2	Qui peut se battre	13
Comment Mesurer les distances?	2	Test de précision	13
Votre armée	3	Attribution des touches	13
Les fantassins	3	Test de pénétration	13
Les blindés	3	Retrait des pertes	13
Les Unités	3	Cas particulier du combat en hauteur	14
Les spécialistes	3	Cas Particulier de l'assaut suicide	14
Les armes lourdes	3	Test de précision	14
Les Officiers	3	Test de pénétration	14
Présentation des profils	3	Suicide	14
Préparation de la partie	4	Phase de débriefing	15
Le tour de jeu	4	Contrôle des objectifs et autres points du terrain de jeu	15
Phase de commandement	5	Points de victoire et de renforts	15
Recrutement des renforts	5	Fin des effets de jeu	15
Préparation de la séquence d'activation	5	Moral	16
Calcul des points de Commandement	5	Quand faire le test?	16
Détermination de l'Initiative	5	Comment faire le test	16
Phase d'activation d'unités	6	Le Terrain de Jeu	17
Retourner la carte	6	Surface de jeu	17
État de l'unité	6	Zone d'accès	17
Faire agir l'unité	7	Zone de déploiement	17
Les actions possibles	7	Point de largage	17
Phase d'Ordres	7	Compétences et règles spéciales	18
Déplacer une unité	9	Types de blindés	18
L'action Mouvement	9	Compétences	18
L'action Franchissement	9	Armure Médicalisé	18
Écraser l'infanterie	9	Auto-réparation	18
Tir	10	Démolition	18
Les salves	10	Dissimulation	18
Résoudre une salve	10	Guérilla	19
Déterminer la cible	10	Guerrier	19
Vérifier les lignes de vue	10	Officier expérimenté	19
Déterminer le couloir de tir	11	Propulseur dorsal	19
Vérifier si la cible est à couvert	11	Renfort :	19
Test de précision	11	Réparation	19
Test de couvert	11	Résistance	19
Attribution des touches	11		

Sniper	19	Prenez moi ce générateur!	21
Soin	19	Forces en présence	21
Tirailleurs	19	Mise en place	21
Verrouillage	19	Victoire	21
Scénarios.....	20	Sus à l'ennemi !	21
Mise en place	20	Forces en présence	21
Composer une table aléatoire	20	Mise en place	21
		Victoire	21

Introduction

Les Figurines

Trauma permet de jouer avec les figurines de votre choix, du moment que vous vous conformez aux restrictions des *army book*.

Les règles sont conçues pour jouer avec des figurines à l'échelle 25/32mm.

Contrairement à d'autres jeux à vocation générique, Trauma ne vous permet pas de créer des profils pour vos figurines mais vous propose plutôt des profils pré-établis, des armées à thèmes, pour lesquels vous piocherez dans votre collection les figurines qui vous plaisent le plus pour représenter ces profils.

Les dés

Trauma utilise des dés standards à 6 faces. Ces dés sont toutefois lu de manière particulières. Lors d'un lancé de dé chaque 1 ou 6 est appelé un « Up ». Tout autre résultat (2, 3, 4 ou 5) est un « Down ».

Comment faire un Test

Il existe deux types de tests différents dans Trauma, les **tests simples** qui n'ont pas de difficulté et les **tests en opposition** qui permettent de comparer un score à une difficulté ou de comparer deux scores entres eux.

Test Simple : Pour faire un test simple, il suffit de lancer autant de dés que le score du combattant ou que les règles l'indiquent. La plupart du temps, un « Up » donne une réussite et un « Down » est un échec. Toutefois les règles préciseront régulièrement l'inverse. Parfois une réussite sera suffisante pour réussir le test, parfois il en faudra un certain nombre. Les règles préciseront ces différents cas.

Ce type de test est utilisé pour les tests d'initiative, de précision au corps à corps, de moral, de couvert, d'écrasement, etc.

Test en Opposition : On compare un score actif à une difficulté ou à un score passif.

- Si le score actif est supérieur ou égal à la difficulté, chaque « Down » donne une réussite.
- Si le score actif est inférieur à la difficulté, chaque « Up » donne une réussite.
- Une différence de 3 ou plus entre les deux scores indique un échec ou une réussite automatique (échec si la difficulté est trop élevée, réussite si la difficulté est trop faible).

On comptera chaque dé qui donne une réussite. Leur utilisation sera précisée dans les règles.

Ce type de test est utilisé pour les test de précision au tir, les tests de pénétration des armes, etc.

Les cartes

Trauma se joue avec des figurines groupées en unités. Pour jouer, chaque unité présente sur le champs de bataille devra être représentée par une carte. Le contenu de la carte à peu d'importance, mais avoir les statistiques de l'unité sur la carte peut être utile. Les *army book* contiennent des modèles de cartes utilisables.

Les marqueurs

Quelques marqueurs seront très utiles pour vous rappeler le statut d'une unité.

La taille des figurines

Les figurines utilisées peuvent varier en taille. Dans le cadre du jeu, les figurines sont divisées en 4 tailles différentes.

Petite taille

Ces figurines font en général moins de 19 mm de haut. Elles seront généralement utilisées pour représenter de petites créatures

Taille moyenne

Les figurines de taille moyenne sont généralement les plus utilisées dans une armée. Elles varient entre 25 et 32 mm de haut.

Taille Large

Ce sont des figurines de taille comparable aux figurines de taille moyenne mais un peut plus hautes ou larges. Typiquement ce gabarit est utilisé pour des scaphandres de combat, des exo-armures ou des créatures très musculeuses.

Grande taille

Toute figurine faisant plus de 50 mm est généralement considérée comme étant de grande taille. Ce seront souvent des blindés ou autres engins mécanisés.

Comment Mesurer les distances?

Les distances entre deux éléments, que ce soient des figurines ou des éléments de décors, sont

toujours mesurées de bord de socle à bord de socle. A défaut de socle, la mesure se fait à partir du bord le plus proche de l'élément de décors ou de la figurine. Chaque unité de figurines comprend un chef d'unité, qui sert de référence pour les mesures.

Il existe deux unités de mesure dans le jeu, le centimètre (cm) et la Portée. Une portée correspond à un multiple de 10cm en commençant à 0. Il existe également une portée nommée contact qui correspond à une distance de 2,5cm ou moins entre deux éléments.

Portée	Distance en cm
contact	De 0 à 2,5cm
0	De 2,6 à 9,9cm
1	De 10 à 19,9cm
2	De 20 à 29,9cm
3	De 30 à 39,9cm
Et ainsi de suite	

Votre armée

L'organisation de votre armée dépendra de l'*army book* choisi, mais certaines règles restent valables dans tous les cas.

Une armée est composée d'une ou plusieurs sections, elles mêmes composées d'une à cinq unités. Ces unités sont généralement composées de combattants semblables et suivent des règles que vous trouverez dans les *army book*.

Les fantassins

Les fantassins incluent tous les combattants qui se déplacent à pied. Une armure lourde, un scaphandre de combat ou même des cavaliers entrent également dans cette catégorie. Ils sont divisés en trois rangs selon leur puissance (irréguliers, réguliers et élites).

Les blindés

Les blindés incluent tous les engins mécanisés suffisamment gros pour accueillir un ou plusieurs pilotes. Ce sont donc toujours des figurines de grande taille. Ils sont divisés en trois rangs selon leur puissance (recons, supports et lourds).

Les Unités

Une unité est un groupe de combattants (fantassins ou blindés) agissant comme une seule entité sur le champs de bataille. Une unité est composée avant le début d'une partie et il est impossible de modifier sa composition une fois la bataille engagée.

Chaque unité inclut un chef d'unité qui est un combattant ordinaire mais qui doit être reconnaissable. C'est cette figurine qui sert de point de référence pour mesurer une portée. Si le chef d'unité venait à être éliminé, remplacez une autre figurine de l'unité par la figurine du chef d'unité éliminé. Ce combattant prends immédiatement la tête de l'unité.

Les combattants d'une unité doivent toujours restés groupés sur le champs de bataille. Après chacun de ses mouvements, une unité doit obligatoirement respecter les règles suivantes :

- Tous les combattants doivent être à 10cm ou moins du chef d'unité
- Chaque combattant doit se trouver à portée Contact d'un autre membre de l'unité.

Une unité qui respecte ces règles est en **formation**.

Lors de la partie, chaque unité sera représentée par une carte.

Les spécialistes

Certaines unités peuvent avoir dans leurs rangs des spécialistes qui peuvent déclencher des effets particuliers (les medics soignent, les mécanos réparent les véhicules, etc.).

Les armes lourdes

Certaines unités peuvent inclure des porteurs d'armes lourdes, des combattants équipés d'une arme de support (lance missile, mitrailleuse lourde, etc.). Ils disposent d'une puissance de feu supérieure et apportent un soutien essentiel à leur unité.

Les Officiers

Les officiers sont des combattants qui ont les mêmes statistiques que le reste des combattants de leur unité mais ils possèdent également une compétence de commandement.

Lorsqu'une unité inclut un officier, il sert également de **chef d'unité**. S'il est éliminé, un combattant standard devient chef d'unité à sa place, mais ne gagne pas ses compétences de commandement.

Une armée doit obligatoirement contenir au moins un officier lors de la création de la liste d'armée. Une unité ne peut contenir qu'un seul officier.

Présentation des profils

Chaque combattant de Trauma est défini par un profil reprenant plusieurs caractéristiques.

Nom et type:

Mouvement :

Moral :

Armure :

Commandement :

Les armes d'un combattant sont définies selon le format suivant :

Nom :

Précision :

Cadence de feu :

Aire d'effet :

Force :

Dommages :

A ces statistiques générales peuvent s'ajouter des compétences spécifiques définies dans les *army book*.

Exemple type d'un combattant ordinaire

Nom et type : Marine USF (régulier)

Mouvement : 12

Moral : 2

Armure : 2

Commandement : 0

Nom : Fusil d'assaut

Précision : 4 Cadence de feu : 1 Aire d'effet : -

Force : 2 Dommages : 1

Nom : Couteau

Précision : - Cadence de feu : 1 Aire d'effet : -

Force : 1 Dommages : 1

Préparation de la partie

Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de points d'armées (PA) à utiliser et sur le scénario.

Chaque joueur utilisera l'*army book* de son choix pour créer son armée et devra préparer une carte de jeu pour chaque unité qu'il compte déployer sur le champs de bataille. Des modèles de cartes sont fournis dans chaque *army book*.

L'armée est divisée en deux sections selon ce qui est définie par le scénario.

- La section d'assaut regroupe l'ensemble des troupes qui sont utilisables dès le premier tour de jeu.
- La section de renfort regroupe des unités qui n'entreront en jeu que plus tard, à condition de les payer avec des points de renfort gagnés lors de la partie. Toutes les unités qui n'ont pas leur place en section d'assaut sont dans la section de renfort. La valeur en PA de la section de renfort est définie par le scénario et doit être atteinte. Si vous décidez de jouer une partie en 8 PA de renfort, votre section de renfort doit obligatoirement représenter au moins 8PA (vous pouvez utiliser 9PA mais il est interdit de n'en utiliser que 7).

Les formats les plus joués sont 30PA dont 6 en renfort et 45PA avec 11 en renfort.

Le tour de jeu

Une partie est divisée en **tours de jeu**. Au cours d'un tour de jeu, les joueurs activent chacune de leurs unités à tour de rôle. Quand toutes les unités ont été activées, un nouveau tour de jeu débute. Une partie compte habituellement 6 tours de jeux ou s'arrête dès que les objectifs fixés par le scénario sont atteints.

Un tour de jeu est divisé en plusieurs phases.

- **Phase de Commandement** : c'est une phase importante où la stratégie globale est mise en place et les ressources disponibles sont calculées.
- **Phase d'activation d'unités** : Les joueurs jouent leurs unités à tour de rôle, les figurines sont déplacées et éliminées.
- **Phase de débriefing** : le point est fait sur l'avancée du scénario, certains effet de jeu se terminent.

Phase de commandement

La phase de commandement se divise en plusieurs étapes :

- Recrutement des renforts.
- Préparation de la séquence d'activation.
- Calcul des points de Commandement.
- Détermination de l'initiative.

Recrutement des renforts

Si vous avez des **Points de Renforts** (PR) disponibles, c'est à ce moment que vous pouvez les utiliser pour faire entrer de nouvelles troupes en jeu. Les troupes achetées de cette façon doivent provenir de votre **section de renfort**. Vous pouvez recruter n'importe quelles unités disponibles en dépensant autant de PR que le coût en PA des unités choisies. Prenez la ou les cartes d'unité, et ajoutez les à celles que vous avez déjà pour constituer votre séquence d'activation.

Préparation de la séquence d'activation

La **séquence d'activation** définit l'ordre dans lequel les unités seront jouées lors de la phase d'activation d'unités.

Chaque joueur prend les cartes correspondantes à chacune de ses unités disponibles et les range devant lui, dans l'ordre dans lequel il a l'intention de les jouer, face cachée. Une fois l'ordre défini, les joueurs ne peuvent plus le changer.

Calcul des points de Commandement

L'officier de grade le plus élevé inclus dans la séquence d'activation est le général en chef. C'est sa caractéristique « Commandement » qui est utilisée pour les tests d'initiative et pour calculer les PC disponibles pour le tour.

Lorsque plusieurs officiers ont le même grade, le joueur désigne le général en chef parmi eux.

Si le général en chef est éliminé, l'officier de plus haut grade encore en jeu devient général en chef à sa place. Le changement intervient au début de l'activation de la prochaine unité de l'armée ou lors de la prochaine phase de debriefing si aucune unité n'est activée avant. Le général en chef ne peut changer que si le précédent est éliminé. En l'absence d'officier remplaçant disponible, l'armée reste sans commandant et la valeur « Commandement » utilisée est alors de 0.

Les points de Commandement (PC) symbolisent l'efficacité de la chaîne de commandement de votre armée. Les PC disponibles sont égaux à la somme de la caractéristique « commandement » du général en chef (cf. encadré) et du nombre de cartes dans la séquence d'activation moins le nombre d'unités désorganisées de l'armée.

Ces PC sont disponibles pour l'intégralité du tour, même si le général en chef change. Les PC inutilisés sont perdus à la fin du tour.

Détermination de l'Initiative

Chaque joueur effectue un **Test Simple d'Initiative** pour son armée. Pour cela, il jette autant de dés que la caractéristique « Commandement » de son **général en chef**. Chaque « Up » est une réussite.

Le joueur peut également miser des PC pour améliorer son score. Chaque PC dépensé permet de lancer un dé de plus.

Celui qui obtient le nombre de réussites le plus élevé choisi quel joueur activera une unité en premier. En cas d'égalité, celui qui a lancé le plus de dés l'emporte. Si les joueurs ont lancés autant de dés, ils les relancent (les dés additionnels payés avec des PC inclus) jusqu'à ce que l'un d'eux l'emporte.

Phase d'activation d'unités

Une unité est activée en retournant sa carte de la **séquence d'activation**. A ce moment, elle accomplit toutes ses actions, ce qui inclut le mouvement, les tirs et le combat au corps à corps. Quand une unité a terminé ses actions, c'est au tour de l'adversaire d'activer l'une de ses propres unités et d'accomplir toutes ses actions.

Altermes le jeu entre tous les joueurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités à activer d'aucun côté. A ce moment, la phase d'activation d'unités sera terminée.

L'activation d'une unité se fait en 4 étapes :

- Retourner la carte dans la séquence d'activation.
- Vérifier l'État de l'unité.
- Faire agir l'unité si son état le permet.
- Phase d'ordres.

Retourner la carte

Le joueur actif retourne la première carte de sa séquence d'activation. L'unité correspondant à cette carte perd immédiatement les **Ordres** qu'elle possédait encore et le joueur peut ensuite l'activer.

Activer une unité coûte 1 PC, excepté si cette unité comporte un **officier**. Le joueur a la possibilité de ne pas payer ce PC, que ce soit parce qu'il n'en a plus ou qu'il décide volontairement de ne pas le faire. Dans ce cas, l'activation de l'unité n'a pas lieu et elle reste dans le même **état**, mais sa carte est tout de même retournée. Elle ne pourra rien faire ce tour-ci.

En dépensant des PC, un joueur peut utiliser une et une seule des possibilités suivantes juste avant d'activer une unité.

- **Déplacer la première carte (1 PC)** : Le joueur replace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence d'activation puis la nouvelle première carte est retournée à la place.
- **Passer l'activation (1 PC)** : Le joueur passe son tour sans retourner de carte dans sa séquence. Un joueur ne peut pas passer son tour deux fois de suite.
- **Activation simultanée (2 PC)** : Le joueur retourne les deux premières cartes de sa séquence d'activation et peut activer les unités correspondantes dans l'ordre de son choix. Les deux unités doivent être jouées l'une après l'autre, il n'est pas possible de jouer l'une, la laisser en suspend pour jouer l'autre et revenir à la première ensuite. Un

joueur ne peut pas utiliser cette option deux fois de suite.

Si la carte retournée correspond à une unité qui n'est plus sur le terrain, aucune unité n'est jouée, la carte est mise de côté et le joueur termine son activation sans rien faire. Rien ne l'empêche bien sûr, d'utiliser 1PC pour déplacer cette carte en fin de séquence et jouer autre chose.

État de l'unité

Au moment de son activation, une unité sera toujours dans l'un de ces états:

- **Libre** : l'unité peut agir comme le joueur le souhaite. Une unité est libre si elle n'est dans aucun des autres états.
- **Engagée** : une unité est engagée si au moins l'un de ses membres est à portée Contact d'au moins un adversaire. Une unité de blindés n'est jamais dans l'état engagée. Une unité engagée perd tous ses **Ordres**. Une unité peut devenir engagée en dehors de son activation, dès qu'un adversaire termine une **action déplacement** assez prêt.
- **Désorganisée** : une unité peut être désorganisée suite à certains effets de jeu. Si l'unité commence son activation dans cet état, l'unité ne fait rien d'autre que se reprendre. Elle ne peut entreprendre aucune action, elle ne peut pas recevoir d'**Ordres** à la fin de son activation. A la fin de son activation, l'unité est à nouveau Opérationnelle.
- **A terre** : une unité est à terre lorsque plus de la moitié de ses combattants sont au sol. Une unité A Terre perd immédiatement tous ses **Ordres**. Une unité dans cet état au début de son activation ne pourra effectuer qu'une seule action, elle ne pourra donc pas se déplacer et tirer. Les figurines de l'unité sont relevées (ce qui n'est pas compté comme un mouvement). Une unité peut devenir A terre en dehors de son activation, après qu'un adversaire ait résolu un tir. Une unité A terre reçoit gratuitement l'**ordre Baisse la tête** ! jusqu'à ce qu'elle se relève.
- **En Réserve** : une unité dont la carte est dans la séquence d'activation (retournée ou non) mais pas sur le champs de bataille est en réserve. Aucune action ne peut être entreprise contre elle et elle ne peut pas non plus agir sur le champs de bataille.

Faire agir l'unité

Une unité peut accomplir deux **actions** lors de son activation. Le joueur a le choix de la combinaison d'action qu'il veut accomplir en fonction de ses objectifs. Une unité n'est pas obligée de faire deux actions. Chaque action s'effectue l'une après l'autre, commencer une action implique que la précédente est terminée (il n'est donc normalement pas possible de se déplacer, tirer et continuer à se déplacer). Le joueur doit annoncer les deux actions choisies avant de les résoudre. Les deux actions seront résolues dans l'ordre annoncé.

Les actions possibles

- **Tirer** : chaque combattant de l'unité peut faire feu une fois avec chacune de ses armes de tir. Une unité doit être libre (aucun adversaire à portée Contact) au moment de l'action pour pouvoir tirer. Une unité peut tirer avec toutes ses armes durant cette action, chaque type d'arme de l'unité étant résolu en autant de salve différentes (cf. chapitre Tir). Le joueur qui contrôle l'unité peut souhaiter que toutes les salves ne se fasse pas au même moment. Décaler ses salves coûte 1PC. En payant ce PC, une unité considère chaque salve comme une action différente, elle peut donc tirer avec une partie de ses armes, faire une autre action (en général un déplacement) et tirer ensuite avec le reste de ses armes.
Une unité qui utilise 2 actions de tir durant son activation effectue un **Tir Appuyé**.
- **Franchissement** : cette action permet à l'unité de passer par dessus un élément de décors que l'unité peut raisonnablement franchir (muret, barrière, etc.), de traverser un élément de décors difficile à franchir (barbelés, bunker de sable, rivière, etc.) ou de grimper sur un élément de décors (grimper une échelle, monter sur un container, etc.). L'unité doit avoir son **chef d'unité** à portée Contact de l'élément à franchir au moment où l'action est effectuée. Tous les combattants de l'unité sont placés en formation sur ou de l'autre côté de l'obstacle. Ceci est un **déplacement**.
- **Actionner un objet**: cette action permet à l'unité d'interagir avec un élément de décors généralement défini par le scénario (actionner un levier, désamorcer une bombe, etc.). L'unité doit avoir au moins un combattant à portée Contact de l'élément à actionner au moment où l'action est effectuée.
- **Mouvement** : ceci est un **déplacement**. Les combattants de l'unité peuvent se déplacer de leur valeur de mouvement. Un

combattant peut se déplacer dans n'importe quelle direction en passant entre les obstacles (cf. chapitre Mouvement).

Une unité qui termine une action de déplacement en **état Engagée** (avec au moins un combattant à portée Contact d'un adversaire), peut déclencher un combat au corps à corps (cf chapitre corps à corps).

Certains combattants (spécialistes, officiers, héros, troupes particulières) peuvent avoir des choix d'actions supplémentaire. Ces action spéciales peuvent s'ajouter aux 2 actions auxquelles l'unité a droit ou compter dans ces deux actions. Ceci sera précisé dans les *army book* concernés.

Phase d'Ordres

Lors de cette phase, il est possible d'assigner un ou plusieurs **ordres** à l'unité en payant des **PC**. Pour recevoir un ordre, l'unité ne doit pas être dans l'**état engagé** ou **A terre**. Les ordres sont perdu dès que l'unité est dans l'**état engagé** ou **A terre**.

Les ordres d'une unité sont également perdus la prochaine fois que sa carte sera à nouveau retournée face visible dans la **séquence d'activation**.

Il est utile d'avoir un marqueur différent pour chaque type d'ordres.

- **Planquez vous ! (1PC)** : une unité avec cet ordre se cache comme elle le peut en s'abritant derrière les éléments de décor. Une unité qui a droit à un **test de couvert** (cf chapitre Tir) obtient des réussites sur son jet avec des « down ».
- **Tir d'Alerte ! (1PC)** : seule une unité qui n'a pas utilisé l'**action Tir** peut utiliser cet ordre. L'unité pourra tirer pendant l'activation d'une unité adverse. Ce tir ne pourra avoir lieu qu'immédiatement après une **action de déplacement** de l'unité ennemie. Si l'unité ennemie n'utilise pas d'action de déplacement, il est impossible de tirer. L'unité avec l'ordre tir d'alerte peut faire feu sur l'unité ennemie qui vient de finir son mouvement avec toutes ses armes ou seulement avec certaines. L'ordre disparaît dès que les tirs sont résolus. Comme pour une action Tir, l'unité peut payer 1PC pour décaler ses **salves**, ce qui lui permet d'avoir autant de tirs d'alerte que de salves différentes et donc de cibler plusieurs cibles différentes dans le tour.
- **Baisse la tête! (1PC)** : Cet ordre permet à une unité de fantassin ne pas être prise dans un **couloir de feu** (cf chapitre Tir). L'unité peut également résister à un **effet de souffle** lors d'un tir indirect (sur un « Up » les figurines de l'unité ne seront pas au sol, cf. chapitre Tir). Si cet ordre est donné à une

unité de blindés, ceux-ci se placent de manière à servir de mur pour les unités de fantassins qui se trouvent derrière eux. Les figurines de fantassins en partie cachées (même de manière minime) par l'un des blindés de l'unité et qui sont prises pour cible lors d'un tir sont considérées comme étant **à couvert**. Le blindé ne compte pas comme étant dans le **couloir de feu**.

- **Courage les gars ! (2PC)** : seul le **général d'armée** peut utiliser cet ordre (donc uniquement à la fin de son activation). En faisant preuve d'autorité et en donnant des ordres direct, le général d'armée peut reprendre en main une unité en pleine débâcle. Une unité **désorganisée** perd immédiatement son marqueur et redeviens **Opérationnelle**. Cet ordre est utilisable plusieurs fois durant la même activation tant que le nombre de PC est suffisant.

Déplacer une unité

Il existe deux actions impliquant un **déplacement** dans Trauma, l'**action Mouvement** et l'**action Franchissement**.

L'action Mouvement

Cette action permet à chaque combattant de l'unité de se déplacer de sa valeur de mouvement ou moins (en centimètres). Les combattants peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction et passer entre les obstacles tant que leurs socles peuvent passer.

Une unité peut traverser une unité de fantassins alliée lors de son déplacement à condition qu'elle puisse la traverser entièrement. Il est impossible de traverser une unité de blindés ou une unité ennemie.

Deux unités ne peuvent pas être imbriquées l'une dans l'autre à la fin d'un mouvement.

À la fin d'un mouvement, les combattants peuvent être orientés dans n'importe quelle direction et l'unité doit être **en formation**. Si l'unité ne peut garder sa formation pour une raison ou une autre (même volontairement) à la fin de son déplacement, l'unité sera placée immédiatement en état **Désorganisé**.

Un blindé peut terminer son mouvement au milieu d'une unité de fantassin alliée ou ennemie. Dans ce cas, les fantassins sous le socle du blindé à la fin du mouvement sont repoussés et remis **en formation** avec le reste de leur unité.

L'action Franchissement

Cette action permet à une unité de passer un obstacle franchissable ou de grimper dessus. Le

chef d'unité doit être à **porté contact** de l'obstacle pour que cette action soit valide.

Si le **chef d'unité** peut traverser l'obstacle avec la moitié de sa valeur de Mouvement (en centimètre), vous pouvez le placer à portée contact de l'obstacle, de l'autre côté de celui-ci, ou sur l'obstacle. Si le **chef d'unité** ne peut pas traverser l'obstacle avec la moitié de sa valeur Mouvement, vous ne pouvez que le placer sur l'obstacle.

Le reste des combattants de l'unité sont replacés **en formation** avec leur **chef d'unité** et le plus proche possible de l'obstacle.

Si la place n'est pas suffisante pour placer tous les combattants de l'unité en formation, une partie des combattants peut rester du côté originel de l'obstacle et l'unité sera placée immédiatement en état **Désorganisé**.

Certains obstacles peuvent être franchis par des fantassins mais pas par des blindés et inversement.

Écraser l'infanterie

Un blindé peut écraser l'infanterie. Pour ce faire il doit utiliser l'**action Franchissement**, en considérant l'unité de fantassins comme l'obstacle à franchir.

Les blindés se déplacent en ligne droite entre leur point de départ et leur point d'arrivée. Lancez un dé pour chaque fantassin sur le trajet du blindé. Chaque « Up » obtenu élimine un combattant choisi par le joueur qui contrôle l'unité écrasée.

Tir

Les salves

Chaque unité est susceptible d'avoir plusieurs armes de tir. Une arme de tir est une arme qui possède un score en **précision**. Tous les combattants de l'unité qui ont des armes dont les caractéristiques sont identiques et qui ont le même nom tirent en même temps, en une seule fois. Cela s'appelle **une salve**. Une unité a donc autant de salves différentes que d'armes de types différents.

Une unité qui possède deux fois la même arme notée sur sa fiche de référence effectue 2 salves.

Les unités de fantassins élite ont souvent 2 armes par combattant. Il arrive que les deux armes soient identiques. Dans ce cas, l'unité aura deux salves, une pour chaque bras droit, une pour chaque bras gauche.

La même règle s'applique pour les blindés ou pour chaque combattant qui aurait plusieurs armes identiques.

Exemple : Une unité improbable est composée de 3 combattants. Le combattant A possède 2 mitrailleuses, le combattant B possède 2 lances flammes et le C une mitrailleuse et 1 lance missile.

L'unité aura 5 salves en tout. Une salve de 2 mitrailleuses (une mitrailleuse du combattant A et du C, le B n'ayant pas de mitrailleuse ne tire pas), une salve d'un lance flamme (un lance flamme du combattant B), une seconde salve de lance flamme (deuxième arme du combattant B), une salve d'une mitrailleuse (deuxième arme du combattant A) et enfin une salve d'un lance missile (combattant C).

Toutes les salves se font successivement dans l'ordre voulu par le joueur qui contrôle l'unité qui tire. Chaque salve peut avoir une cible différente. Toutes les salves se font dans la même **action Tir**, excepté si le joueur paye 1PC. Si le joueur paye ce PC, l'unité a autant d'actions Tir que de salves différentes, qui peuvent être résolues à différents moments dans le tour selon les règles habituelles des actions.

Résoudre une salve

Pour résoudre une salve, il conviendrait de suivre plusieurs étapes :

- Déterminer la cible

- Vérifier les lignes de vues
- Déterminer le couloir de tir
- Vérifier si la cible est à couvert.
- Test de précision
- Test de couvert éventuel pour l'unité visée
- Attribution des touches
- Test de pénétration
- Retrait des pertes

Déterminer la cible

Tout combattant sur le champ de bataille a tendance à tirer sur la cible la plus menaçante. Ceci implique que par défaut, une unité de fantassins va tirer sur l'unité de fantassins ennemie visible qui n'est ni **Désorganisée**, ni **A terre**, ni **Engagée** la plus proche. Une unité de blindés va tirer sur l'unité blindée ennemie visible la plus proche.

Il existe des exceptions à cette règle.

- Si la salve est tirée par un blindé mais avec une arme anti-fantassins (**Force** de 5 ou moins), la cible par défaut sera l'unité de fantassins ennemie visible qui n'est ni **Désorganisée**, ni **A terre**, la plus proche.
- Si la salve est tirée par une unité de fantassins avec une arme anti-blindés (**Force** de 6 ou plus), la cible par défaut sera le blindé ennemi visible le plus proche.
- Un tir en **état d'alerte** cible obligatoirement l'unité qui vient de finir une **action de déplacement**.
- Si l'unité inclut un **officier**, celui-ci peut désigner une autre cible, de son choix, pour la salve.
- Si aucune de ces options ne convient, la salve se fera sur l'unité ennemie la plus proche.

Vérifier les lignes de vue

Un combattant ne peut tirer que si il voit au moins un combattant de l'unité désignée comme cible. Pour vérifier, il suffit de se pencher au niveau de la table et de vérifier que le combattant voit une cible, même de manière partielle.

Les figurines étant des objets statiques censés représenter des combattants en mouvement, il convient d'appliquer une certaine tolérance dans les lignes de vues. Une figurine dont vous ne voyez que le bout d'un fusil ou un bout de botte est totalement cachée.

Les figurines ne bloquent jamais les **lignes de vues**. Même un énorme tank n'empêche pas d'avoir

une ligne de vue sur les figurines qui sont derrière lui. La seule exception sont les blindés qui ont reçu l'**ordre Baisse la tête !** Un blindé avec cet ordre bloque les lignes de vues comme un décor et peut fournir un couvert aux figurines qui sont derrière lui.

Les armes à tir indirect n'ont pas besoin d'une **ligne de vue**. Il suffit que n'importe quelle autre figurine de l'unité ait une ligne de vue sur la cible pour que le tir soit autorisé.

Déterminer le couloir de tir

Pour déterminer la zone de feu, il suffit de tirer un trait entre les deux bords de l'unité qui tire et les deux bords de l'unité visée. Ce couloir est le **couloir de feu**. Tout combattant ami ou ennemi dans cette zone peut se prendre des balles perdues si la **salve** n'est pas faite avec des armes à tir indirect. Les unités avec l'**ordre Baisse la tête !** ne sont jamais comptées comme étant dans un couloir de tir.

Lorsque la cible du tir est un blindé, les fantassins ne sont pas comptés non plus comme étant dans le **couloir de tir**.

Vérifier si la cible est à couvert

Un combattant est à **couvert** si la figurine qui le représente est suffisamment cachée par un élément de décors. Les figurines ne sont pas des éléments de décors et ne fournissent donc aucun couverts(à l'exception des blindés avec l'**ordre Baisse la tête!**).

Une figurine est suffisamment cachée si environ 50% est cachée par un décor. Il suffit qu'un seul combattant de l'unité qui tire voit moins de la moitié d'une figurine cible pour que celle ci soit considérée à couvert.

Une unité a droit à un **test de couvert** si au moins la moitié de ses combattants est à **couvert**. Si moins de la moitié des figurines de l'unité est à couvert, l'unité n'a droit à aucun test.

Test de précision

Pour effectuer le tir lui-même, on lance autant de dés que la **cadence** de l'arme utilisée, multiplié par le nombre de figurines capables de faire feu (qui ont l'arme en question et une **ligne de vue** sur l'unité ciblée).

On compare le score de **précision** de l'arme à la **Portée** de la cible dans un **Test en Opposition**.

- Si la précision de l'arme est supérieure ou égale à la Portée, chaque « Down » donne une réussite.
- Si la précision de l'arme est inférieure à la Portée, chaque « Up » donne une réussite.
- Une différence de 3 points donne une réussite ou un échec automatique

Dans le cas d'une **arme à tir direct**, chaque réussite est une **touche**.

Pour les **armes à tir indirect**, chaque réussite est multipliée par l'**aire d'effet** pour obtenir le nombre de **touches** définitif.

Certaines armes ont un score de précision noté « + ». Dans ce cas, une réussite est toujours obtenue sur un « down » quelle que soit la distance du tir.

D'autres armes ont un score de précision noté entre crochet « [X] ». Une telle arme fonctionne normalement excepté que la portée du tir ne peut dépasser la valeur indiquée. Par exemple, un lance flammes de précision [2] ne peut pas tirer à plus de 29,9cm.

Test de couvert

Si l'unité ciblée a droit à un **test de couvert**, et que la **salve** est effectuée avec une **arme à tir direct**, lancez autant de dés que de touches obtenues. Chaque « Up » annule une touche. Si l'unité a reçu l'**ordre Planquez Vous !**, c'est chaque « Down » qui annule une touche.

Il n'y a pas de couvert possible contre les **armes à tir indirect**.

Attribution des touches

Avec une arme à tir direct

Les **touches** sont attribuées aux figurines de l'unité visée. Une touche ne peut être attribuée qu'au figurines sur lesquelles l'unité de tireurs a une **ligne de vue**. Il est donc impossible d'attribuer une touche à une figurine totalement cachée. Les touches sont attribuées équitablement, dans l'ordre de proximité avec le **chef d'unité** de l'unité qui tire (les figurines à l'avant de l'unité seront donc touchées avant les rangs arrières).

Si des unités sont dans le **couloir de feu**, elles reçoivent des **touches** avant l'unité ciblée. Chaque unité dans le couloir de feu se voit attribuer une touche par figurine dans le couloir de feu.

Les **tests de pénétration** seront résolus séparément pour chaque unité.

Avec une arme à tir indirect

Lors d'une **salve** avec des **armes à tir indirect**, on n'attribue aucune touche aux figurines dans le **couloir de tir**.

La première touche est attribuée à une figurine visible de l'unité ciblée. Les touches supplémentaires sont attribuées à des figurines n'ayant pas encore été touchées par la salve et dans l'ordre de proximité avec la figurine ciblée (même si aucune **ligne de vue** n'existe avec l'unité qui a tiré). Aucune figurine à plus de 10cm de la figurine ciblée ne peut recevoir de touche.

Effet de souffle

Les **armes à tir indirect** sont des armes puissantes utilisant en général des munitions explosives ou inflammables. Une figurine de

fantassin qui subie une **touche** d'une telle arme se retrouve projetée **au sol**. Si plus de la moitié des combattants de l'unité est **au sol**, l'unité se retrouve immédiatement dans l'**État A Terre**. L'état A Terre est vérifié après le retrait des pertes.

Si une unité qui a reçu l'**ordre Baisse la tête !** est la cible d'une arme à tir indirect, ses combattants peuvent être protégés de l'**effet de souffle**. Lancez un dé par figurine qui subit une **touche**, sur un « Up » la figurine n'est pas **au sol**. Ce test se fait après le retrait des pertes, uniquement pour les combattants qui ont survécus. C'est le joueur qui contrôle l'unité, qui décide des figurines qui ne sont pas au sol.

Test de pénétration

Pour chaque **touche**, il faut déterminer si le combattant est blessé ou juste égratigné.

On compare le score de **force de l'arme** au **score d'armure** de la cible et on lance un dé par **touche** dans un **Test en Opposition**.

- Si la force de l'arme est supérieure ou égale à l'armure, chaque « Down » donne une réussite.
- Si la force de l'arme est inférieure à l'armure, chaque « Up » donne une réussite.
- Une différence de 3 points donne une réussite ou un échec automatique

Chaque réussite est une **blessure**.

Retrait des pertes

Sur les fantassins, chaque **blessure** élimine une figurine. Les pertes sont toujours retirées en commençant par les figurines les plus proches du **chef d'unité** de l'unité qui tire. Seules les figurines ayant subie des **touches** peuvent être retirées.

Sur des blindés, chaque **blessure** fait perdre un **Point de Structure** à l'engin par point dans la valeur **dommage de l'arme** utilisée. Chaque engin dispose, dans son profil, d'une **ligne de structure**. Chaque fois qu'une **blessure** est infligée, cochez une case de cette ligne en commençant par la fin. Certaines cases ont une marque **dommage grave** (elles sont notées « I » au lieu de « O »). Lorsque l'une de ces cases est cochée, il faut tirer sur la table d'**incident** et appliquer le résultat. Lorsque la dernière case (notée « X ») de la **ligne de structure** est cochée, le blindé est détruit et retiré du jeu.

Résultat du dé	incident
1 ou 2	Propulsion détruite, le blindé est immobilisé
3 ou 4	Explosions en chaîne, cochez un point de structure supplémentaire de dommage
5 ou 6	Une arme inutilisable (au choix du tireur)

Tir Appuyé

Une unité qui effectue deux actions de tir durant son activation ne tire pas deux fois avec chaque arme, mais effectue un Tir Appuyé.

Un Tir Appuyé se résout de la même manière qu'une action Tir habituelle mais chaque salve de l'unité gagne les bonus suivants :

- Tous les dés indiquant un échec lors des tests de précision peuvent être relancés une fois.
- La force des armes est augmentée de 1 lors des tests de Pénétration.

Corps à Corps

Une unité qui termine une **action de déplacement** (mouvement ou franchissement) avec au moins un combattant à **porté contact** d'un adversaire, peut décider d'engager un combat au corps à corps.

Les unités de fantassins dont un combattant est à **Porté Contact** à la fin d'une **action mouvement** quelconque (même d'un adversaire) sont immédiatement considérées comme dans l'**état Engagé** (voir la section État de l'unité).

Le combat au corps à corps est une **action supplémentaire**. Une unité qui engage un corps à corps ne pourra plus faire d'autres **actions** après la résolution de la mêlée, même si elle a encore des actions disponibles.

Les salves

Chaque unité est susceptible d'avoir plusieurs armes de mêlée. Une arme de mêlée n'a pas de score en **précision**. Tous les combattants de l'unité qui ont des armes dont les caractéristiques sont identiques et qui ont le même nom, frappent en même temps, en une seule fois. Cela s'appelle une **salve**. Une unité a donc autant de salves différentes que d'armes de types différents.

Une unité qui possède deux fois la même arme noté sur sa fiche de référence effectue 2 salves.

Toutes les salves se font successivement dans l'ordre voulu par le joueur qui contrôle l'unité qui attaque. Chaque salve peut avoir une cible différente. Toutes les salves se font dans la même **action** de Corps à Corps.

Résoudre une salve

Pour résoudre une salve, il convient de suivre plusieurs étapes :

- Déterminer la cible
- Déterminer qui peut se battre
- Test de précision
- Attribution des touches
- Test de pénétration
- Retrait des pertes

Déterminer la cible

La cible d'un corps à corps est obligatoirement une unité à **Portée Contact** d'au moins un des combattants de l'unité.

Qui peut se battre

Tout combattant à **Portée Contact** d'un adversaire peut participer à la salve.

Test de précision

On lance autant de dés que la **cadence de l'arme** utilisée, multiplié par le nombre de figurines capables de combattre (qui ont l'arme en question et sont à **portée contact** d'un ennemi).

Si aucune règle particulière (venant d'un army book) n'interfère, chaque « Up » donne une réussite et chaque réussite est une **touche**.

Attribution des touches

Les **touches** sont attribuées aux figurines de l'unité ciblée. Une touche ne peut être attribuée qu'à une figurine à **Portée Contact** d'un combattant ayant participé à la **salve**. Les touches sont attribuées équitablement entre les combattants, au choix du joueur qui contrôle l'unité qui attaque.

Test de pénétration

Pour chaque **touche**, il faut déterminer si le combattant est blessé ou juste égratigné.

On compare le score de **force de l'arme** au **score d'armure** de la cible et on lance un dé par **touche** dans un **Test en Opposition**.

- Si la force de l'arme est supérieure ou égale à l'armure, chaque « Down » donne une réussite.
- Si la force de l'arme est inférieure à l'armure, chaque « Up » donne une réussite.
- Une différence de 3 points donne une réussite ou un échec automatique.

Chaque réussite est une **blessure**.

Retrait des pertes

Sur les fantassins, chaque **blessure** élimine une figurine. Seules les figurines ayant subi des **touches** peuvent être retirées, au choix du joueur qui contrôle l'unité qui attaque.

Sur des blindés, chaque blessure fait perdre un **Point de Structure** à l'engin par point dans la valeur **dommage de l'arme** utilisée. Chaque engin dispose, dans son profil, d'une **ligne de structure**. Chaque fois qu'une **blessure** est infligée, cochez une case de cette ligne en commençant par la fin.

Certaines cases ont une marque **dommage grave** (elles sont notées « I » au lieu de « O »). Lorsque l'une de ces cases est cochée, le joueur qui contrôle l'unité qui attaque peut choisir l'**incident** dans la table suivante. Lorsque la dernière case (notée

« X ») de la **ligne de structure** est cochée, le blindé est détruit et retiré du jeu.

Au choix du joueur attaquant	incident
	Propulsion détruite, le blindé est immobilisé
	Explosions en chaine, cochez un point de structure supplémentaire de dommage
	Une arme inutilisable (au choix de l'attaquant)

Cas particulier du combat en hauteur

Les règles indiquent que les mesures sont toujours effectuées de socle à socle. Hors, un combat en mêlée ne peut avoir lieu que si les figurines sont à **Portée Contact**. Il est toutefois autorisé de déclencher un corps à corps même si les socles ne sont pas à **Portée Contact**, dans le cas où une unité se trouve en hauteur par rapport à une autre (en étant sur un élément de décors surélevé).

Toutefois, il faut tout de même que le socle des figurines en hauteur soient à **Portée Contact** d'une partie quelconque des figurines au niveau inférieur.

Dans un tel cas, les unités peuvent combattre en mêlée mais elle ne sont pas considérées comme étant dans l'**état engagé** et ne perdent donc pas leurs attitudes.

Cas Particulier de l'assaut suicide

Toutes les unités de **fantassins irréguliers et réguliers** sont équipées de grenades ou explosifs

pouvant endommager les blindés en cas de nécessité. Attaquer un blindé de cette manière fini souvent en massacre pour l'unité qui tente de placer des charges explosives sous les roues, les chenilles, dans les tuyères d'évacuations...

Cette action est considérée comme une salve de corps à corps qui remplace toutes les autres attaques en mêlée possibles. Un combattant avec la compétence **démolition** peut rester en dehors de cette salve pour utiliser sa compétence plutôt que de participer à cet assaut. Cette salve suit les règles habituelles avec les particularités suivantes :

Test de précision

Lancez un dé pour chaque combattant participant à la salve. Le score à atteindre dépend du type de blindé.

Les **roulants** sont touchés automatiquement, les **marcheurs** sur touchés sur un "down" et les **anti-grav** sur un "up".

Test de pénétration

Pour chaque touche obtenue, lancez un dé. Sur un « Up », le blindé subit une **blesseure**.

Suicide

Se jeter sur le blindé de cette manière n'est pas sans risque.

Pour chaque touche obtenue lors du test de précision sur le blindé, l'unité qui attaque subit également une **touche** automatiquement.

Lancez un dé par touche. Chaque « Up » obtenu élimine un combattant choisi par le joueur qui contrôle l'unité menant l'assaut suicide.

Phase de débriefing

Une fois que toutes les unités de chaque séquence d'activation des joueurs ont été jouées, on passe à la phase de débriefing qui marque la fin du tour de jeu. Cette phase se décompose en plusieurs étapes.

- Vérification des objectifs et points stratégiques contrôlés.
- Calcul des Points de victoires et de renforts.
- Fin des effets de jeu se terminant à la fin du tour.
- Fin du tour et début d'un nouveau tour.

Contrôle des objectifs et autres points du terrain de jeu

Les points d'intérêt de la partie sont prévus par chaque scénario. Pour contrôler un objectif, il faut avoir des unités de fantassins dont au moins un membre est à Portée Contact de l'élément de décors à contrôler.

Si plusieurs unités ennemies sont à Portée Contact d'un même objectif, il suffit de compter le nombre de figurines appartenant à ces unités et qui

respectent la règle de **formation** d'unité. Le joueur dans les figurines sont les plus nombreuses gagne le contrôle.

Une unité Désorganisée ne contrôle pas les objectifs.

Un objectif contrôlé le reste jusqu'à la prochaine phase de débriefing.

Points de victoire et de renforts

Chaque joueur fait le compte des Points de Victoire (PV) et des Points de Renforts (PR) qu'il a gagné ce tour-ci. Ces points s'ajoutent à ceux gagnés précédemment et qui n'ont pas encore été dépensés.

Si un joueur atteint le nombre de PV prévu par le scénario pour gagner la partie, celle-ci s'achève.

Fin des effets de jeu

Les effets de jeu se terminant à la fin du tour s'arrêtent à ce moment. Si des effets doivent se produire à la fin du tour, c'est également à ce moment qu'ils prennent effet.

Moral

Une unité est par défaut Opérationnelle. Certains effets de jeu peuvent forcer une unité à faire un test de moral. Ces tests sont toujours effectués immédiatement lorsque l'évènement déclencheur se produit. Une unité qui doit faire un test de moral et qui le rate devient Désorganisée (voir section État de l'unité).

Quand faire le test?

Une unité doit tester son moral dans les cas suivants :

- Perte d'un officier : après qu'une salve ait tué son officier, l'unité doit faire un test. Ce test se fait après la résolution de la salve.
- Jeté au sol : une unité dont au moins un combattant est jeté au sol (suite au tir d'une arme à tir indirect) doit faire un test. Ce test se fait après la résolution de la salve.
- Perte de 2 combattants en une salve : lorsqu'une salve (ou un écrasement) fait perdre deux combattants ou plus à l'unité, celle-ci doit tester son moral. Ce test se fait après la résolution de la salve.

- Les unités de blindés testent leur moral dès que l'un d'eux subit un incident (dommage grave). Ce test se fait après la résolution de la salve.
- Une unité de fantassins engagée au contact par plus d'une unité ennemie teste son moral. L'unité fait le test à chaque fois qu'une unité, au-delà de la première, l'engage.

Une unité ne peut faire qu'un test suite à une même action (par exemple une salve qui élimine 3 combattants, dont l'officier ne provoquera qu'un test de moral).

Comment faire le test

Faites un Test Simple de moral en lançant autant de dés que la caractéristique moral de l'unité. Utilisez la caractéristique de moral du combattant le plus favorable dans l'unité, au moment où le test doit être fait.

Chaque « Up » est une réussite. Une réussite suffit pour passer le test.

Le Terrain de Jeu

Surface de jeu

Une surface de jeu typique de Trauma mesure 90x120cm ou 120x120cm pour les parties de 30 à 45 PA.

Une table de jeu doit comprendre un grand nombre de décors, dont une bonne partie sont capable de cacher complètement des unités de 6 ou 8 fantassins ou des blindés.

Zone d'accès

Les zones d'accès sont des points d'entrée en bordure du terrain par lesquels les unités en Réserve peuvent entrer sur le champ de bataille. Les unités qui empruntent cette zone d'accès sont considérées comme étant juste en dehors de la table. Leur première action doit donc être une action de mouvement qui leur permet d'entrer sur le terrain de jeu.

Il existe des zones d'accès fixes, assignées à une armée par le scénario et qui sont donc utilisables uniquement par cette armée et des zones d'accès neutres. Les zones d'accès neutres sont des points stratégiques qui doivent être contrôlés par une armée pour pouvoir être utilisés.

Zone de déploiement

Une zone de déploiement est une portion du champs de bataille qui n'est utilisable qu'au premier tour de jeu. Une zone de déploiement est assignée à une armée définie par le scénario. Les troupes de cette armée peuvent être placées dans la zone juste avant d'être activées normalement. Étant donnée qu'une telle zone n'est utilisable que durant le premier tour, seul les troupes placées en section d'assaut peuvent l'utiliser.

Point de largage

Un point de largage est un point stratégique qui doit être contrôlé pour pouvoir être utilisé. Une unité en réserve peut utiliser le point de largage pour entrer sur le champ de bataille. Une figurine de l'unité doit être placée à portée Contact du point de largage, le reste de l'unité est ensuite placé en formation avec cette figurine.

Entrer en jeu via un point de largage est une action particulière qui utilise les 2 actions de l'unité. Se déployer de cette manière n'est pas considéré comme une action de déplacement.

Compétences et règles spéciales

Types de blindés

Marcheur : les marcheurs sont des blindés se déplaçant avec des jambes ou des pattes. Ils ont l'avantage de ne pas avoir d'angles de tir, leur tronc pouvant pivoter sur 360°, de pouvoir passer sur tout type de terrain de la même manière que l'infanterie et de pouvoir utiliser l'ordre "Planquez vous !" tant que sa propulsion est intacte. Ils sont en fait gérés comme des fantassins ordinaires, excepté pour la ligne de structure qui les rend plus résistants.

Anti-grav : les blindés anti-grav sont des engins se déplaçant par lévitation au dessus du sol. Ce sont des engins rapides, mais cette rapidité a un prix. Ces blindés sont toujours au minimum à hauteur d'homme et sont représentés par des figurines surélevées (en général sur des tiges transparentes). Ils ne sont pas affectés par le terrain et peuvent varier d'altitude au cour de leurs déplacements. En terme de jeu, ils peuvent sauter par-dessus les figurines et les éléments de décors sans pénalités et sans même utiliser une action Franchissement. Malheureusement pour eux, ces engins sont difficilement protégés par les objets à hauteur d'homme. Un blindé anti-grav n'est jamais considéré comme étant à couvert, il est soit visible, soit totalement caché. En conséquence, une unité de blindés anti-grav ne peut pas non plus recevoir l'ordre "Planquez vous !". Enfin, un blindé anti-grav est limité dans l'utilisation de ses armes par des arcs de tir.

Roulant : les blindés roulants sont des engins propulsés par des roues, des chenilles, ou tout autre dispositif qui ne le place pas dans la catégorie des marcheurs et qui le cloue au sol, ou qui lui permet de léviter sans être capable de s'élever dans les airs et de passer par dessus les combattants. Les blindés roulants sont moyennement rapides et difficiles à manœuvrer sur le champ de bataille. Ils ne peuvent pas utiliser l'action Franchissement (sauf pour écraser de l'infanterie), ne peuvent pas utiliser l'ordre "Planquez vous !" (mais peuvent tout de même avoir droit à un test de couvert selon les règles habituelles) et leur armement est limité par des arcs de tir. D'un autre côté, le fait d'utiliser un mode de déplacement si près du sol permet en général d'utiliser des structures plus lourdes et donc d'obtenir des engins avec une ligne de structure plus conséquente.

Arcs de Tir : une figurine avec des arc de tir ne peut pas tirer dans toutes les directions comme elle le souhaite. Chacune de ses armes est affectée à un arc de tir. Chaque arme de l'unité n'a de lignes de vue que sur les unités qui sont dans l'arc de tir qui

lui est associé. Un blindé roulant ou anti-grav a 2 arcs de tir et sauf précision contraire dans les army book, chacune de ses armes est affectée à un arc de tir différent.

Une unité ciblée ne peut pas être à la fois dans deux arcs de tir différent. Si une unité peut être dans les deux arcs de tir, le tireur choisi dans lequel elle se situe réellement.

Pour déterminer les arcs de tir, tracez une ligne imaginaire coupant la figurine en 2 et passant par son centre.

Les arcs de tir indiqués dans les army book le sont à titre d'exemple. Vous pouvez bien entendu adapter les arcs de tir de vos blindés aux figurines que vous utilisez pour les représenter.

Compétences

Armure Médicalisé

Un combattant de l'unité est considéré comme ayant la compétence "Soin". Ce combattant est désigné à chaque fois que nécessaire et peut utiliser la compétence immédiatement.

Auto-réparation

Un blindé qui possède cette compétence peut se réparer lui-même pendant son activation. Cette réparation est une action supplémentaire. Le blindé peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de sa ligne de structure.

Démolition

Une unité qui possède un combattant avec cette compétence peut faire exploser un élément de décors à portée Contact pendant son activation. Les éléments de décors qu'il est possible de détruire sont définis par les joueurs, mais tous les éléments classiques du style barbelés, murets, containers, portes fermées, petits éléments de la taille d'un à trois combattants devraient être atteints par cette capacité. Cette démolition est une action supplémentaire.

En plus de cette capacité, tout combattant avec la compétence démolition est capable de faire une **blesure** automatique à un combattant (infanterie ou blindé) en remplacement de ses attaques au corps à corps. Ceci est géré comme une salve de corps à corps séparée.

Dissimulation

Les unités ennemies à Portée strictement supérieure à 2, sont considérées comme n'ayant

pas de lignes de vues sur l'unité avec cette compétence.

Guérilla

Lorsqu'elle doit entrer en jeu, l'unité peut être déployée à Portée Contact de n'importe quelle unité de son armée. Ce déploiement n'est pas une action et l'unité peut agir normalement.

Guerrier

Un combattant avec cette compétence réussit tous ses tests de Précision au corps à corps sur un « Down ».

Officier expérimenté

Chaque officier sur la table de jeu, avec cette compétence, apporte 1PC supplémentaire lors de la phase de calcul des points de commandement.

Propulseur dorsal

Chaque combattant de l'unité possède un équipement qui lui permet de sauter par-dessus les figurines et les éléments de décors. L'unité peut faire une action franchissement supplémentaire avant ou après chacune de ses actions mouvement. L'unité peut également utiliser une action franchissement pour traverser une unité de combattants comme si c'était un obstacle.

Renfort :

Une unité en effectif étendue qui est éliminée du champs de bataille n'est pas totalement perdue.

Lors de la prochaine phase de commandement, la carte de l'unité est remise dans la séquence d'activation et pourra être jouée normalement comme une unité en réserve. L'unité ne revient toutefois pas avec son effectif étendu, mais simplement en effectif normal.

L'unité doit être composée avec les figurines de l'unité d'origine et en respectant les règles de composition d'unité (ce qui signifie que vous ne pouvez pas inclure un spécialiste ou une arme lourde qui n'était pas présente dans l'unité de départ). L'unité revient sans officier autre que celui prévu éventuellement dans sa composition ordinaire (Si l'unité contenait un Officier supérieur par exemple, celui-ci ne reviendra pas, mais si l'unité en effectif ordinaire contient par défaut un sous-officier, l'unité en renfort contiendra un sous-officier).

Réparation

Une unité qui possède un combattant avec cette compétence peut réparer un blindé à Portée Contact

pendant son activation. Cette réparation est une action supplémentaire. Pour chaque combattant avec cette compétence, l'unité peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de la ligne de structure sur un blindé.

Résistance

Un blindé avec cette compétence ne perd pas de point de structure supplémentaire lorsqu'il subit un incident « Explosions en chaîne ». Il doit toutefois toujours faire un test de moral pour avoir subi un dommage grave.

Sniper

Une arme avec cette compétence possède deux scores de précision. Le premier est utilisé normalement sans effet de jeu particuliers. Le second ne peut être utilisé que si le combattant équipé de l'arme ne se déplace pas durant son activation (les autres figurines de l'unité n'ont pas à suivre cette restriction).

Lorsqu'il utilise ce second score de précision, le combattant utilisant une arme avec la compétence sniper, peut choisir librement quelle figurine de l'unité visée reçoit chaque touche. Les combattants dans la zone de tir sont ignorés. Le sniper n'est pas cumulable avec les bonus du **Tir Appuyé**.

Soin

Juste après le retrait des pertes, pour chaque figurine possédant la compétence Soins encore présente dans l'unité, lancez un dé. Pour chaque « Up » vous pouvez reprendre une figurine qui vient d'être éliminée et la réintégrer dans l'unité.

Tirailleurs

Le sniper de l'unité peut volontairement ne pas être en formation à la fin d'une action de déplacement sans que l'unité ne soit désorganisée suite à cette séparation. Lorsqu'il est séparé de son unité, la figurine de sniper est utilisée à la place de son chef d'unité pour mesurer la Portée des tirs qu'il effectue ou qu'il subit.

Verrouillage

Une arme avec cette compétence est une arme à tir indirect (même si elle n'a aucun score en aire d'effet). Une arme à verrouillage ne peut pas être utilisée durant un **Tir d'alerte**. Une arme à verrouillage ne peut être utilisée que contre des blindés, il est impossible de tirer contre de l'infanterie avec ces armes.

Scénarios

Mise en place

Afin de faciliter la mise en place des tables de jeu, une convention est nécessaire. Dans les scénarios suivants, chaque table de jeu est découpée en quartier. Une table de jeu de 90x120cm est découpées en 9 quartiers de taille plus ou moins égale, une table de 120x120 contient 12 quartiers. Chaque quartier est définie par un type :

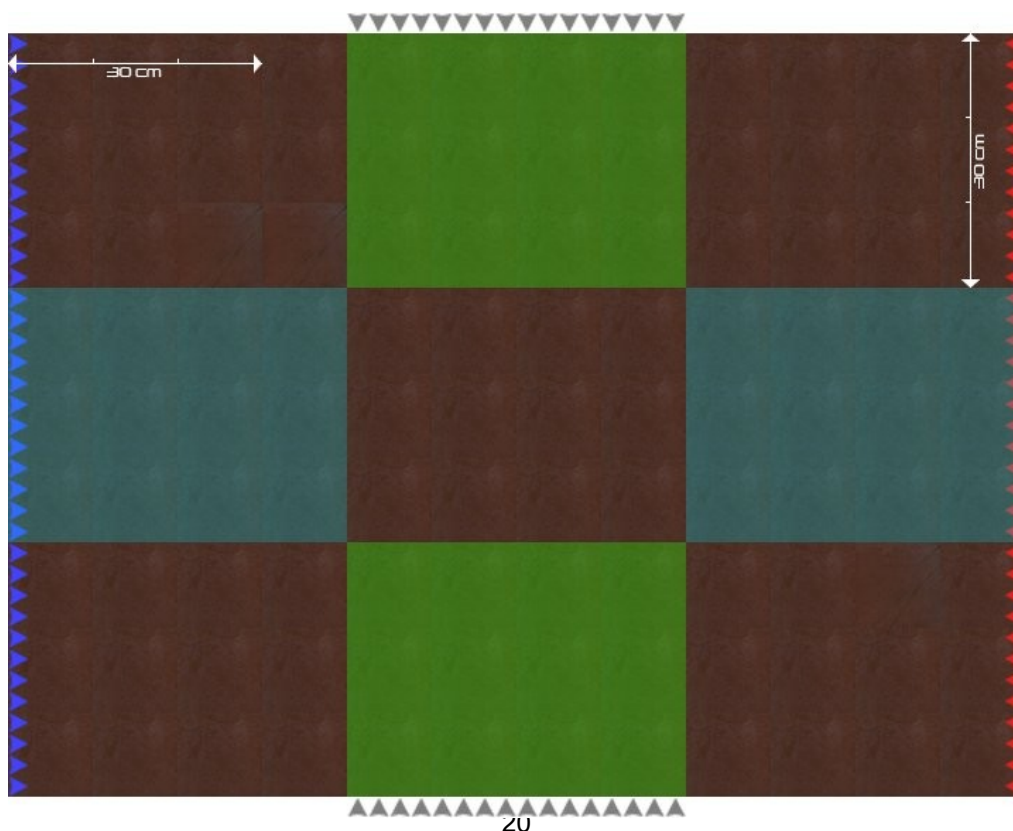
- Découvert : un quartier découvert est une zone de terrain qui n'abrite aucun endroit où une unité de figurines de taille moyenne peut être totalement cachée. La zone peut contenir des couverts bas, comme des murets, haies, barbelés, tranchées qui permettent aux fantassins d'obtenir un **couvert**, mais aucun endroit où une unité de plus de 3 figurines peut se cacher entièrement. Aucune table de jeu ne devrait être composée de plus d'un tiers de quartiers de ce type (3 pour une table de 90x120 et 4 pour une table de 120x120).
- Couvert : un quartier couvert est une zone de terrain qui contient des éléments de décors capable de dissimuler entièrement des unités de 6 fantassins de taille moyenne. La zone est également capable de fournir au moins

un couvert à un blindé de type marcheur. Deux unités au moins doivent pouvoir être totalement dissimulées dans le quartier. Une zone avec quelques murs, containers, morceaux de bâtiments ou épaves est typique de ce genre de quartier.

- Bâtiment : un quartier bâtiment est une zone où les blindés les plus gros ne peuvent pas entrer, que les blindés légers ne peuvent pas parcourir entièrement. C'est également une zone qui peut dissimuler entièrement des blindés et les unités de fantassins les plus populeuses. Ce sont typiquement des bâtiments composés de couloir et de pièces plus ou moins grandes, mais cela peut aussi être un terrain extérieur remplis de ruines, de containers, de barricades empêchant les blindés de passer, etc. Une table de jeu devrait toujours contenir au moins un ou deux quartiers de ce type.

Composer une table aléatoire

Composer une table sur le pouce est très simple. Choisissez une surface de 90x120 pour une partie à 30PA ou une surface de 120x120 pour une partie à 45PA ou plus. Découpez la table en quartiers plus ou moins égaux.



Un joueur entre par la zone d'accès bleue, l'autre par la zone d'accès rouge. Les zones d'accès grises sont neutres.

Pour chaque quartier, lancez un dés sur la table suivante :

1 – 2	Quartier Découvert
3 – 4	Quartier Couvert (Lancez un autre dé, sur un 5 – 6, un des élément de décors du quartier est un point de largage)
5 – 6	Quartier Bâtiment (Lancez un autre dé, sur un 5 – 6, un des élément de décors du quartier est un point de largage)

Prenez moi ce générateur!

Ceci est un scenario typique et très simple, consistant à s'emparer de quelques points stratégiques.

Forces en présence

Chaque joueur dispose du même nombre de PA pour créer son armée. Un joueur entre par la zone d'accès bleue, l'autre par la zone d'accès rouge.

Mise en place

Composez une table aléatoire. Chaque joueur choisi un élément de décors dans un quartier de son coté de la table et un élément dans un quartier du coté de l'adversaire (ce qui fait donc 2x2 éléments choisis). Chacun de ces élément de décors devient un point stratégique « alpha » rapportant 2PR au joueur qui le contrôle.

Chaque joueur choisi également un autre élément de décors du coté adverse de la table, chacun de ces éléments de décors « omega » rapportent 2PV. Enfin, l'élément de décors « gamma », le plus au centre de la table de jeu, rapporte 4PV au joueur qui le contrôle.

Victoire

Contrôler un Point stratégique alpha : 2PR

Contrôler un Point stratégique oméga : 2PV

Contrôler le Point stratégique gamma : 4PV

éliminer une unité de fantassin adverse : 1PV

éliminer une unité de blindé adverse : 2PV

La partie s'arrête dès qu'un joueur arrive à 20PV. Si les deux joueurs y parviennent au même tour, c'est une égalité. Si un joueur ne peut plus marquer de PV, la partie s'arrête et le joueur ayant le plus de PV l'emporte

Sus à l'ennemi !

Forces en présence

Le joueur attaquant dispose de 30PA dont 6 en renfort. Le défenseur compose ses forces avec 24 PA sans aucun renforts. L'attaquant entre par la zone d'accès bleue. Le défenseur possède la zone d'accès rouge et le quartier central de la table en tant que zone de déploiement.

Mise en place

Composez une table aléatoire. L'attaquant choisi un élément de décors du quartier central. Cet élément de décors Gamma représente le point que le défenseur doit conserver sous son contrôle. Le défenseur choisi un élément de décors dans un quartier de son coté de la table et un élément dans un quartier du coté de l'adversaire. Ces deux éléments Oméga rapportent 2PV chacun.

L'attaquant choisi 2 éléments de décors sur la table dans 2 quartiers différents. Ces points stratégiques alpha rapportent 2PR chacun.

Victoire

Contrôler un Point stratégique alpha : 2PR

Contrôler un Point stratégique oméga : 2PV

Contrôler le Point stratégique gamma : 8PV pour l'attaquant, 4PV pour le défenseur

Éliminer une unité adverse : 1PV pour l'attaquant, 2PV pour le défenseur

La partie s'arrête dès qu'un joueur arrive à 20PV. Si les deux joueurs y parviennent au même tour, c'est une égalité. Si un joueur ne peut plus marquer de PV, la partie s'arrête et le joueur ayant le plus de PV l'emporte