

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



NOUVELLES REGLES

La Tribune

d'Arklash



OPERATION ARMAGEDDON



AT-43 : Opération Armageddon est l'adaptation de l'univers et du matériel de jeu **AT-43**, le système de jeu édité par *Rackham*, au système de règles **Epic Armageddon** de *Games Workshop*.

A l'origine, Epic Armageddon permet aux joueurs de commander d'immenses armées et de redoutables machines de guerre, et de les faire affronter d'autres forces pour décider du destin de la galaxie.

Il met en scène des figurines à l'échelle 6mm et se déroule dans le même univers que le célèbre Warhammer 40k.



Bien que rangé dans la catégorie Specialist Games (ie toujours vendu par Games Workshop sur son site web mais sans nouvelles sorties), Epic Armageddon a conquis une communauté particulièrement active de joueurs par ses règles particulièrement amusantes et efficaces.

Tellement efficaces que certains se sont demandés s'il n'était pas possible d'utiliser ces règles à l'échelle 28mm pour simuler des grosses escarmouches.

Ces joueurs, laissés orphelins par la mort de Rackham et la fin d'AT-43, ont alors décidé de tenter l'expérience en donnant un nouveau souffle à l'univers si particulier où « *personne ne peut échapper à la guerre !* ».

Cette expérience s'appelle :

AT-43 : Opération Armageddon

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous trouverez dans ce recueil toutes les nouvelles règles ou adaptations de règles d'Epic Armageddon nécessaires pour jouer à AT-43 : Opération Armageddon.

Ce livret est un complément des règles d'Epic Armageddon qu'il vous faudra télécharger gratuitement sur le site de [Games Workshop](http://GamesWorkshop.com) dans la rubrique Jeux Spécialistes.

CE QU'APPORTE EPIC ARMAGEDDON

Des règles simples, fluides, rapides et amusante. La pré-mesure qui met fin au chipotage et accélère le jeu.

Des règles d'assaut intelligentes mêlant corps à corps et fusillade.

Un système d'activation alternée dynamique.

Une gestion du moral originale.

Un « scénario de tournoi » gérant objectifs et missions de combat renouvelant sans cesse le jeu et son intérêt.

CE QUE NE PERMET PAS EPIC ARMAGEDDON

La gestion de la vitesse du vent et du facteur de pénétration d'une mouche dans de la mélasse.

Ou encore la micro-gestion des sous-vêtements utilisés par les figurines déployées.

AT-43 : Opération Armageddon n'a qu'une seule ambition : retranscrire les qualités d'Epic Armageddon dans l'univers d'AT-43 !



AMENAGEMENT DES REGLES

ENGINS DE GUERRE

Le paragraphe suivant remplace le paragraphe 3.2.3 *Touches Critiques* du livre des règles d'**Epic Armageddon**.

Les armes employées dans l'univers d'AT-43 sont si dévastatrices que l'accumulation des tirs peuvent sévèrement endommager, voire détruire, les cibles les plus imposantes. Pour représenter ceci, à la fin d'une action de tir ou d'un assaut au cours duquel un engin de guerre a subi au moins 1 point de dommage, lancez 1D6, ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dommage reçu depuis le début de la partie et consultez la *Table des Dommages* concernée.

Lorsqu'un armement ou un système est endommagé, il devient inutilisable. Si le dommage est suivi de la note (R) pour « (Réparable) », il peut être réparé par un spécialiste ou toute règle spéciale le permettant et redevient actif normalement.

Lorsqu'un armement ou un système déjà endommagé est de nouveau endommagé, il est détruit et n'est plus réparable.

Certains dommages sont suivis de la note (C) pour « (Cumulatif) ». Tout nouveau dommage du même type ne détruit pas le système concerné mais se cumule au précédent. Si le système est réparable, il suffit cependant de réparer le système une seule fois pour annuler tous les mali qui lui sont associés.

Exemple : Un *Defenser's Snake*, qui a déjà subi 1 dommage, est la cible de tirs. Il reçoit 2 dommages supplémentaires et à la fin du tir son adversaire détermine s'il obtient un dommage critique. Il lance 1d6 et obtient un 4 auquel est ajouté +3 (+1 pour chaque point de dommage subi) pour un résultat total de 7 : son Arme Gauche (*Medium Laser Cannon*) est endommagé et inutilisable jusqu'à réparation. Si jamais une autre touche critique endommage son Arme Gauche, celle-ci sera détruite définitivement.



UNITES ET ARMES SPECIALES

STOIQUE

Certaines unités bénéficient d'un entraînement ou d'un matériel spécifique qui leur permet d'ignorer, dans une certaine mesure, les tirs qui s'abattent sur eux et ainsi de conserver une meilleure combativité.

Il faut deux pions d'impact pour neutraliser une unité *Stoïque* ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impact supplémentaires).

Lorsqu'une formation démoralisée composée uniquement d'unités *Stoïques* se rallie, elle reçoit un nombre de pions d'impact égal au nombre de ses unités plutôt que la moitié du nombre de ses unités.



SAUVEGARDE INVULNERABLE (X+)

Certaines unités ou personnages ont une *Sauvegarde Invulnérable*. Ils sont équipés de champs de force ou d'une endurance extraordinaire qui leur permet de survivre à des attaques qui tueraient une créature normale. Pour représenter cela, une unité ayant cette capacité reçoit une deuxième sauvegarde à X+ si elle rate sa première sauvegarde. Elles peuvent effectuer cette deuxième tentative contre n'importe quelle attaque, même celles qui annulent normalement les sauvegardes d'armure. Aucun modificateur ne s'applique jamais à cette deuxième sauvegarde.

MEDIC(X+)

La plupart des armées d'AT-43 déploient du personnel médical au sein de leur infanterie afin parer aux blessures les plus urgentes. Cela permet non seulement de ne pas perdre un certain nombre de combattants pour la suite de la guerre mais certains Medics sont même capables de les renvoyer immédiatement au combat.

Toutes les unités d'infanterie d'une formation comportant un *Medic* bénéficient d'une Sauvegarde Invulnérable(X+).

Si plus d'un *Medic* sont présents dans la formation alors la valeur de Sauvegarde Invulnérable reçoit un bonus de +1 par *Medic* supplémentaire sans pouvoir cependant aller au-delà de 4+.

MECANICIEN(X+)

Les Mécaniciens sont chargés d'effectuer les réparations les plus urgentes afin de garder les véhicules et les marcheurs de combat opérationnels le plus longtemps possible.

A la Fin du Tour, avant de rallier les formations, tout *Mécanicien* se trouvant à moins de 5cm d'un Engin de Guerre peut tenter d'effectuer des réparations de fortune. On lance 1d6 par *Mécanicien* à moins de 5cm d'un Engin de Guerre et chaque résultat supérieur ou égal à X permet de réparer un système/armement endommagé et réparable ou de regagner 1 point de structure (sans pouvoir dépasser le nombre de points de structure d'origine).



SABOTAGE

A définir...

CAMOUFLAGE

Que ce soit en développant l'art de se fondre dans le décor ou par l'utilisation de technologies de pointe, certaines unités sont capables de progresser sur le terrain assez discrètement pour paraître pratiquement invisibles !

Les unités possédant la compétence *Camouflage* ne peuvent pas être prises cible par des unités ennemies se trouvant à plus de 15cm d'elles.

DETECTEURS DE MOUVEMENT

Certaines unités sont équipées de matériel leur permettant de mieux repérer les combattants adverses : cela comprend les lunettes à infrarouges, les casques tri-optiques ou encore les radars embarqués.

Les unités possédant la compétence *Détecteur de Mouvements* ignorent les règles de *Camouflage*.



AUTO-DESTRUCTION (X+)

Certaines unités sont entraînées pour lancer des vagues d'assaut suicide contre l'ennemi en provoquant une explosion dévastatrice.

Chaque combattant de la formation peut être sacrifié à la fin d'un mouvement. Toute unité (alliée ou ennemie) à 5cm ou moins subit une touche sur X+. Cette touche peut être sauvegardée normalement.

GABARIT FLAMER

Les armes dont le fonctionnement se rapproche du lance-flammes utilisent les mêmes règles que les tirs de barrage à l'exception du gabarit utilisé.

Ces armes utilisent en effet le gabarit de lance-flammes Warhammer 40k. Le gabarit doit être placé au contact de l'unité ouvrant le feu pour vérifier quelles unités ennemies sont touchées. Les unités alliées sont ignorées.



BROUILLAGE

La guerre se gagne avec toutes les armes. Certaines armées ont développé des méthodes de combat visant à dérouter l'ennemi en brouillant ses systèmes de détection ou ses communications.

Lorsqu'une formation ouvre le feu sur une autre, sa cible reçoit +1 Pion d'Impact supplémentaire par unité possédant la compétence *Brouillage* pour s'être fait tirée dessus.

CONTRE-MESURE

Afin de lutter contre les tactiques de brouillages ennemies, certaines armées ont développé une batterie de contre-mesures diverses et variées allant de l'utilisation de haut-parleurs pour couvrir les cris de guerre adverses jusqu'à la mise au point de dispositifs de guerre électronique.

Une formation contenant une unité disposant de la capacité *Contre-Mesure* ne subit pas les effets de la compétence *Brouillage*.

