

OBJECTIFS AT-43.

Liste des objectifs :

Contrôler une zone

Minage / déminage.

Escorter une Unité de prisonnier.

Fouiller le camp.

CONTRÔLER UNE ZONE.

Un joueur contrôle une zone lorsqu'il possède le plus grand **effectif** à l'intérieur de la zone. Les socles doivent être contenus à plus de la moitié dans la zone.

Les unités en déroutes, couchées à terre ou les blindés et véhicules immobilisés ne rentrent pas en compte dans le contrôle d'une zone. Il en est de même pour les combattants qui ont été créés en cours de partie.

MINAGE / DÉMINAGE.

POSER UNE BOMBE

Pour placer une bombe, une Unité doit rester immobile lors de son activation (elle place la bombe). Elle ne pourra se déplacer qu'à son activation **suivante**. Les membres de l'Unité peuvent tirer ou se battre lors de l'amorçage de la bombe sauf un seul combattant qui doit rester au contact de la bombe (le poseur).

- ☞ Si l'unité qui pose la bombe est jetée par terre ou subit des pertes au cours du tour pendant laquelle elle place la bombe, et qu'il n'y a aucun combattant debout à 2,5 cm ou moins de la bombe l'amorçage est raté. Il faut reprendre toute l'opération mais la bombe reste au même endroit.
- ☞ Si une bombe est dans l'air d'effet d'une arme à effet de zone elle explose (sauf si elle est protégée par un obstacle de taille 1 au minimum). Toutes les figurines situées dans un rayon défini par le scénario sont jetées à terre et subissent des dégâts d'une force définie par le scénario (sauf si elles sont protégées par un obstacle dont la taille leur est supérieur ou égal).

DÉSAMORCER UNE BOMBE.

Pour désamorcer une bombe, une unité doit se placer au contact d'une bombe. Lors de **sa prochaine activation** elle restera immobile. Elle ne pourra se déplacer que lors de l'activation suivante. L'Unité peut tirer ou se battre excepté un combattant en contact avec la bombe (celui qui désamorce la bombe).

LES ARTIFICIERS.

Pour 30 PA supplémentaires un combattant peut devenir artificier. Un artificier **place** ou **désamorce** instantanément une bombe. L'artificier est connu de l'adversaire.

ESCORTER UNE UNITÉ DE PRISONNIERS.

RÈGLES D'ESCORTE.

Une Unité ennemie constituée prisonnière doit être escortée d'un point A vers un point B. **L'Unité prisonnière doit suivre son escorte** (constituée d'une ou plusieurs Unités ennemies) tant que son effectif est strictement inférieure à celle des Unités escortes et tant que la ou les Unités escortes se situent à 10 cm ou moins (même partiellement) d'elle.

- ☞ L'unité prisonnière est activée en même temps que l'une des unités escortes, au choix du joueur qui contrôle l'escorte.
- ☞ Si toutes les Unités escortes résolvent un assaut, l'Unité de prisonniers est libérée de ces chaînes. Elle pourra être activée lorsque sa carte sera révélée.
- ☞ Si la ou les unités escortes ont un effectif strictement inférieur au double de celle de l'unité prisonnière, cette dernière est libre et pourra être activée lorsque sa carte sera révélée.

- ☞ Une Unité de prisonniers qui est libérée peut être à nouveau capturée si les escortes remplissent les conditions citées précédemment, sauf si les prisonniers se trouvent à 10 cm ou moins de toute autre unité ennemie.
- ☞ Pour libérer une Unité prisonnière il faut que la ou les escortes ne remplissent plus les critères énoncés ci-dessus.

CARTE DE L'UNITÉ PRISONNIÈRE.

Le joueur dont l'unité est prisonnière insère la carte de son unité dans sa pile lorsqu'il la constitue. Si il tire la carte de l'unité alors qu'elle n'est pas libre, il la met de côté et tire **immédiatement** l'autre carte de sa séquence d'activation. Si il tire la carte de l'unité prisonnière alors qu'elle est libre, il l'active normalement. Il a cependant la possibilité de mettre la carte de l'Unité de prisonniers en réserve même si cette dernière n'est pas libre. A ce moment, il passe son tour normalement comme le stipule la règle.

Les unités jetées à terre, en déroute et les blindés immobilisés ne rentrent pas en compte dans le calcul de l'effectif des Unités escortes.

FOUILLER LE CAMP.

Certains scénarios proposent aux joueurs de chercher un ou plusieurs objets dont on connaît plusieurs caches potentielles.

Le terrain comporte un nombre n d'objets cachés. Il y a N cachettes possibles déterminées par le scénario. Cette règle n'est valable que dans le cas où le nombre de cachettes potentielles est strictement supérieur au nombre d'objets.

Récupérer un objet se fait en plusieurs étapes.

DÉTERMINER LA POSITION EXACTE DE L'OBJET ET LE RAMASSER.

Dès lors qu'une unité est en contact, ou se trouve sur le site qui peut contenir l'objet, son possesseur peut décider de lancer 1D6 à la fin de son activation. Sur 5+ l'objet est présent. Il peut être ramassé par l'unité ou être laissé sur place. Dans ce dernier cas, le joueur doit l'annoncer avant que son adversaire ne révèle sa prochaine carte.

- ☞ Si le D6 n'affiche pas 5 ou plus, cela signifie que le site est vide.
- ☞ Si à un moment du jeu il y a autant de sites non fouillés que d'objets non trouvés, cela signifie que ces sites contiennent forcément les objets. Pour les récupérer, les joueurs doivent terminer leur mouvement sur les sites. Les objets sont ramassés au terme de leurs activations.
- ☞ Seules les unités d'infanterie de rang 1 et 2 peuvent ramasser les objets.

PASSER L'OBJET À UN ALLIÉ.

Il est possible de passer l'objet à une autre unité amie. Pour cela l'Unité détentrice de l'objet doit terminer un mouvement (suite à une marche, course, désengagement ou même mouvement suite à un corps à corps) au contact d'une Unité amie et annoncer que l'échange a lieu.

REPRENDRE L'OBJET À UNE UNITÉ ENNEMIE.

Pour récupérer un objet déjà pris, il faut au choix :

- ☞ Éliminer complètement l'unité qui détient l'objet et finir son mouvement sur lui.
- ☞ Mettre en déroute l'unité qui porte l'objet et faire en sorte qu'elle fuit. A ce moment l'objet reste au sol et peut être ramassé.