

099888-8p0

HEAVY GEAR

BLITZ!



LOCKED & LOADED

QUICKSTART RULES



DREAM POD 9

INTRODUCTION

Bienvenue dans le jeu de figurines Heavy Gear Blitz! Heavy Gear se situe sur la lointaine colonie humaine de Terra Nova. Terra Nova est un monde pauvre en eau avec un grand désert dans la zone équatoriale (les Badlands) qui sépare les ennemis politiques du Nord et des nations polaires du Sud.

Le jeu se focalise sur de grands robots de combat de 4 à 5m appelés les Heavy Gears (ou juste les Gears). Les Gears sont équipés d'armures et d'armes légères, mais ils disposent d'une excellente mobilité grâce à un système de mouvement à deux modes. Ils peuvent basculer d'un mode marcheur à un mode où ils peuvent rouler sur le sol grâce à des roues motorisées. Le mouvement de marcheur fournit une capacité tout-terrain améliorée au détriment de la vitesse et est utile en terrain accidenté, alors que le mouvement sur roues fournit une vitesse accrue pour traverser les zones dégagées.

Cet ensemble de règles d'initiation contient tout ce qui est nécessaire pour commencer à jouer à Heavy Gear Blitz. Alors que le livre de règles complet dispose de règles plus détaillées et plus fournies couvrant d'autres situations et les autres types de véhicules, ces règles d'initiation sont tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer. Une fois que vous serez à l'aise avec elles, voudrez peut-être acheter le livre de règles (**Heavy Gear Blitz : Locked and Loaded**) et commencer à jouer sérieusement.

LOCK AND LOAD!



DÉS ET JETS DE DÉS

Heavy Gear Blitz utilise des dés à six faces (D6) pour les jets de dés. Quand un jet est demandé, jetez un nombre de dés égal au niveau dans la compétence spécifiée et gardez comme résultat du jet, le dé avec la valeur la plus élevée. Si plusieurs « 6 » sont obtenus, chaque « 6 » en plus du premier, rajoute 1 au résultat du jet. Si tous les dés donnent « 1 », le jet de dés est un échec Critique et compte comme un résultat global de 0. Aucun modificateur ne peut s'appliquer à un échec critique.

Exemple: Vous jetez deux dés qui donnent 3 et 5. Le résultat du jet est 5.

Exemple: Vous jetez trois dés qui donnent 6, 6, et 1. Le résultat du jet est 7.

Les jets de dés sont comparés soit un seuil de réussite (difficulté de la tâche) soit à un autre jet de dés (jet d'opposition). Si un jet est comparé à un seuil de réussite, le jet est un succès si le résultat dépasse le seuil et un échec si le résultat est inférieur ou égal au seuil. Avec un jet d'opposition (jet de dés contre jet de dés), un joueur sera désigné comme l'attaquant et l'autre comme le défenseur. Si le jet de l'attaquant dépasse celui du défenseur, l'attaque a réussi. Si le jet de l'attaquant est inférieur ou égal à celui du défenseur, l'attaque a échoué.

Le degré de réussite d'un jet de dés est défini par sa Marge de Réussite (MR) qui est calculée en soustrayant le seuil de réussite du résultat du jet ou, pour un jet d'opposition, en soustrayant le résultat du jet du défenseur du jet de l'attaquant. En cas d'échec, la Marge d'échec (ME) est calculée en soustrayant le seuil ou le jet du défenseur du jet de l'attaquant.

A moins que ce ne soit spécifié autrement dans les listes d'armées, les compétences Attaque (Att) et Défense (Def) sont de niveau 2 et la compétence Guerre électronique (EW) est de niveau 1.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour jouer à Heavy Gear Blitz, vous aurez besoin d'une table de jeu ou d'une surface plane mesurant environ 48 pouces par 48 pouces (120cm par 120cm). Bien que cela ne soit pas nécessaire, ajouter des éléments de décor rendra la bataille plus intéressante. Pratiquement n'importe quoi peut être utilisé comme terrain. Les récipients de nourriture peuvent servir de bâtiments, les bols à l'envers de collines, les fournitures de bureau de rochers ou de murets. Les décors des autres jeux de figurines peuvent aussi être employés. Heavy Gear Blitz utilise l'échelle 1/144ème, qui est proche de l'échelle « N » du modélisme ferroviaire.

Une fois vous avez arrangé un terrain à la convenance des deux joueurs, vous pouvez commencer à positionner vos Gears. Chaque joueur choisit l'un des bord opposés de la table et déploie ses Gears à 12 pouces (30 cm) ou moins du bord de table. Placer les Gears face à l'ennemi est fortement recommandé.

TOUR DE JEU

Une fois que vous avez déployé vos Gears, la partie se déroule selon une série de tours de jeu. La durée d'un tour n'est pas fixée à l'avance. En agissant, vos figurines se déplaceront et agiront une par une. Au début de chaque tour, les deux joueurs lancent chacun deux dés pour déterminer l'ordre de jeu.

Celui qui obtient le jet le plus élevé décide qui agira en premier pour le tour. Relancez les dés en cas d'égalité.

Tous les Gears d'un joueur sont organisés en Groupes de Combat comprenant jusqu'à six Gears. En commençant par le joueur qui doit agir en premier, les deux joueurs activent leurs Groupes de Combat à tour de rôle. Quand un Groupe de Combat est activé, les Gears du Groupe de Combat agissent un par uns. Quand ils ont terminés leur mouvement, ils sont considérés comme Activés et ne peuvent plus se déplacer jusqu'au prochain tour. Chaque Gear doit finir son déplacement et accomplir son action (ou bien la mettre en réserve) avant qu'un autre Gear puisse être activé. Si un autre Gear dans le groupe se déplace ou agit, le Gear précédent est considéré comme Activé et ne peut plus continuer son mouvement ou accomplir une action.

MOUVEMENT

Les Gears et autres véhicules se déplacent en utilisant des Points de Mouvement (PM). Le nombre de PM disponibles pour un Gear est déterminé par sa vitesse actuelle (Stationnaire, Vitesse de Combat ou Vitesse Maximum) et son mode de mouvement (Marcheur ou Roulant). Ce nombre est indiqué sur la carte de jeu du Gear.

Les véhicules peuvent changer leur vitesse et leur mode de mouvement une fois par tour. La vitesse peut seulement augmenter ou descendre d'un cran, ainsi un véhicule doit rester un tour en Vitesse de Combat pour passer de Stationnaire à Vitesse Maximum. Les véhicules en Vitesse Maximum doivent dépenser au moins un nombre de PM égal à leur Vitesse de Combat ou rétrograder en Vitesse de Combat. Si un véhicule change de mode de mouvement, sa limite de PM pour le tour est la plus basse possible entre les deux modes.

De plus, se déplacer à Vitesse Maximum exige que le Gear utilise une action. (Voir le paragraphe Actions)

Utilisez la table suivante des terrains pour déterminer le nombre de PM qu'un Gear doit dépenser pour se déplacer d'un pouce (2,5 cm) dans le type de terrain donné et selon son mode de mouvement.

Terrain	Marcheur	Roulant
Dégagé	1 MP	1 MP
Accidenté	2 MP	3 MP
Sable	3 MP	2 MP
Bois	3 MP	3 MP

Les collines sont divisées en niveaux d'élévation de 1 pouce de haut. Monter d'un niveau coûte 2 PM. Descendre d'un niveau coûte 1 PM. Le coût en PM de l'élévation se rajoute au coût en PM du type de terrain.

Les véhicules ont aussi une orientation. Désignez un côté du socle de la figurine comme son avant. L'orientation détermine comment le véhicule se déplace et comment il subit les dégâts.

MODE ROULANT À VITESSE DE COMBAT

Le Gear peut seulement avancer droit devant, et peut faire un pivot de 60 degrés pour chaque déplacement de 2 pouces.

MODE ROULANT À VITESSE MAXIMUM

Le Gear peut seulement avancer droit devant, et peut faire un pivot de 60 degrés pour chaque déplacement de 3 pouces.

MODE MARCHEUR À LA VITESSE DE COMBAT

Le Gear peut se déplacer dans n'importe quelle direction et peut pivoter gratuitement.

MODE MARCHEUR À VITESSE MAXIMUM

Le Gear se déplace comme en mode Roulant à Vitesse de Combat

LES GEARS À L'ARRÊT

Ils peuvent se déplacer d'1 pouce dans n'importe quelle direction (ils ajustent leur position) et s'orienter librement.

ACTIONS ET COMBATS

L'action principale de vos Gears sera le plus souvent d'attaquer leurs ennemis. Chaque Gear peut attaquer une fois par tour à n'importe quel moment pendant son mouvement. Les Gears ne peuvent plus attaquer une fois qu'ils ont sont Activés, à l'exception d'un Tir de Réaction. Un Gear qui utilise son unique action pour se déplacer à Vitesse Maximum ne peut pas attaquer.

Pour attaquer, l'attaquant jette un nombre de dés égal à sa compétence de Tir et le défenseur jette un nombre de dés égal à sa Défense. Si l'attaquant gagne, l'attaque réussie et peut causer des dégâts. Si le défenseur gagne, l'attaque échoue.

Un certain nombre de modificateurs peuvent s'appliquer aux jets des deux adversaires; on les ajoute au résultat final avant de comparer les deux jets.



ARC DE TIR DES ARMES

Pour pouvoir attaquer une cible, elle doit se trouver dans le champ de tir de l'arme, qui détermine la direction dans laquelle l'attaquant peut tirer.

L'ARC AVANT (F)

Il est de 180 degrés (3 côtés d'hexagones) à l'avant du socle hexagonal du Gear.

L'ARC FACIAL (FF)

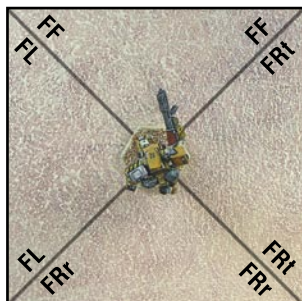
Il est de 90 degrés à l'avant du socle.

L'ARC ARRIÈRE (Rr)

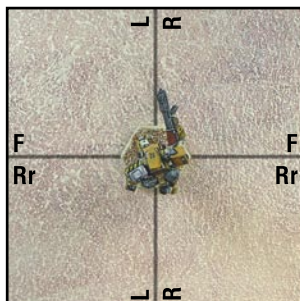
Il est de 180 degrés (3 côtés d'hexagones) à l'arrière du socle du Gear.

L'ARC ARRIÈRE CENTRAL (FRr)

Il est de 90 degrés à l'arrière du socle.



Arcs d'attaque de 90°



Arcs d'attaque de 180°

LES MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Ces modificateurs s'appliquent au jet de l'attaquant.

PORTÉE

Chaque arme possède cinq portées différentes, exprimées en pouces: Bout Portant (BP), Portée Courte (PC), Portée Moyenne (PM), Portée Longue (PL) et Portée Extrême (PE). Mesurez la distance à la cible, et utilisez celle-ci pour trouver la portée appropriée. Les tirs à BP ont un modificateur de +1, +0 à PC, -1 à PM, -2 à PM et -3 à PE.

MODIFICATEUR DE MOUVEMENT DE L'ATTAQUANT ET PRÉCISION DE L'ARME

Ces modificateurs sont indiqués sur la carte de jeu de la figurine. Le Modificateur de Mouvement de l'attaquant dépend de la vitesse de la figurine, tandis que la Précision (PA) dépend de l'arme choisie.

COUVERTS

Le couvert de la cible est déterminé en se mettant au niveau de la figurine et en « regardant par les yeux de l'attaquant ». On détermine ainsi si la figurine a un Modificateur de Couvert (MC).

Si la ligne de mire sur la cible n'est pas bloquée du tout, elle est considérée comme à découvert et l'attaquant gagne un +1 au jet d'attaque (MC +1).

Si la cible est à jusqu'à moitié couverte mais peut être vue facilement; elle est considérée comme bénéficiant d'un couvert léger et il n'y a pas de modificateur de couvert (MC 0).

Si la figurine est plus qu'à moitié cachée mais on peut voir encore le corps, elle est considéré comme bénéficiant d'un couvert partiel. Il y a un modificateur de -1 à toutes les attaques contre la figurine ciblée (MC -1).

Si la cible est cachée entièrement, elle est considérée comme bénéficiant d'un couvert total. Il y a un modificateur de -2 à l'attaque contre la figurine ciblée (MC -2). Notez qu'une figurine dont seulement une arme ou une partie de membre est visible est considérée cachée entièrement.



COUVERT LÉGER: +0



COUVERT PARTIEL: -1



COUVERT TOTAL: -2

MODIFICATEURS DU DÉFENSEUR

Ces modificateurs s'appliquent au jet du défenseur.

LE MODIFICATEUR DE MOUVEMENT DU DÉFENSEUR

Ceux-ci sont indiquées sur la carte de la figurine, et varie selon son mode de mouvement et sa vitesse.

L'ANGLE D'ATTAQUE

-1 contre les attaques depuis l'Arc Arrière (Rr).

Exemple: Le Gear de Joe ouvre le feu avec son LAC sur le pourri qui a assassiné son frère. Joe obtient 4, son adversaire obtient 2. Ils sont à Portée Moyenne et les deux Gears sont des Hunters en mode Marcheur et à Vitesse de Combat . Joe obtient un résultat modifié de 4 et son adversaire un 1, donnant à Joe une MR de 3.

CADENCE DE TIR

Certaines armes peuvent tirer beaucoup plus rapidement que d'autres. Ces armes ont une Cadence de Tir (CT) supérieure à 0. En attaquant avec une telle arme, vous pouvez choisir d'utiliser n'importe quelle valeur de CT entre 0 (un seul coup résolu comme une attaque standard) et un nombre de points égal au maximum de l'arme. La Cadence de Tir peut être utilisée en Tir de Balayage et en Tir Concentré.

Un Tir de Balayage (Spray Fire) permet de tirer pour couvrir une zone entière. La Zone du Tir de Balayage a un rayon en pouce égal au nombre de points de CT utilisés et est centrée sur la figurine ciblée. Toutes les figurines, amies ou ennemies, à l'intérieur de la Zone de Tir de Balayage doivent effectuer un jet de Défense contre l'attaque et subir des dégâts en cas d'échec. Les modificateurs d'attaques et de défense sont appliqués individuellement pour chaque cible.

Les points de CT peuvent aussi être utilisés pour concentrer le tir et augmenter les dégâts. Chaque point de CT utilisé pour un Tir Concentré (Concentrated Fire) augmente le MD de l'arme de 1.

Les points de CT ne peuvent seulement être utilisés que pour des tirs contre des cibles à portée longue ou plus proche.

TIR INDIRECT

Les armes à Tir Indirect (IF) peuvent tirer par-dessus les obstacles sans craindre de riposte. Ceci exige qu'une figurine joue le rôle d'observateur. Pour servir d'observateur, une figurine amie doit dépenser une action pour l'observation. Ceci permet de marquer une figurine ennemie pour les tirs indirects pour le reste du tour de jeu. L'observateur doit être capable de voir la figurine.

Une fois un ennemi marqué, toute figurine amie agissant plus tard dans le tour, peut utiliser une action pour exécuter un Tir Indirect contre la cible marquée. L'attaquant lance un nombre de dés égal à sa compétence d'Attaque contre un Seuil de 4, modifié par la Portée, le Modificateur de Mouvement et la Précision de l'arme pour la figurine exécutant le Tir Indirect et le Modificateur de Couvert entre l'observateur et la cible. Un succès signifie que le tir a touché la cible, un échec indique une déviation. Si le tir dévie, jetez un dé et comptez dans le sens des aiguilles d'une montre par incrément de 60° à partir d'une ligne entre l'attaquant et sa cible. Le point d'atterrissage est déplacé d'un nombre de pouces égal au ME dans la direction indiquée par le dé.

Toute cible sous le point d'atterrissage doit faire un jet de Défense (comme si elle subissait un tir) contre le jet d'attaque non modifié. Les règles d'Aire d'Effet s'appliquent normalement.

AIRE D'EFFET

Les armes à aire d'effet causent une explosion sur une large zone. Elles sont notées AEn où n indique le rayon en pouces de la zone d'effet. Toute cible, amie ou ennemie, dans l'Aire d'Effet doit faire un jet de Défense contre l'attaque ou subir des dégâts en cas d'échec. La direction de l'attaque est celle de la figurine attaquante.

GRENADES A MAIN

Pour jeter un grenade on utilise les règles de Tir Indirect , mais le lanceur n'a pas besoin d'observateur, il lui suffit de voir la cible. Traitez la figurine comme son propre observateur en ce qui concerne les modificateurs.

Les grenades ont seulement deux portées et sont de type T (Thrown):

Portée Courte (+0) = Taille de l'Attaquant en pouces

Portée Moyenne (-1) = Taille x 2

AUTRES ARMES

Il existe d'autres types d'armes comme les armes de corps à corps (Vibro Blades) ou certaines qui possèdent des caractéristiques obéissant à des règles spéciales (Anti Infanterie, etc.) qui ne sont pas utilisés dans les règles d'initiation.

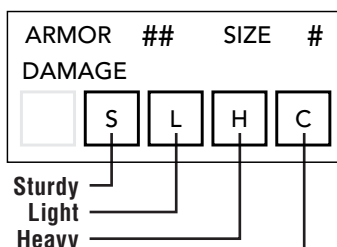


DÉGÂTS

Quand une attaque réussie, la cible peut subir des dégâts. Multipliez la Marge de Réussite (MR) de l'attaque par le Multiplicateur de Dégâts (MD) de l'arme utilisée. Le résultat est le total des dégâts de l'attaque. Comparez les dégâts avec l'Armure de la cible, et utilisez la table suivante pour déterminer les effets.

Dégâts vs Armure	Effet
Dégâts < Armure	Pas d'effet
Dégâts >= Armure	1 case de dégâts
Dégâts > = 2 x Armure	2 cases de dégâts
Dégâts >= 3 x Armure	Détruite

Cochez le nombre de cases approprié sur la jauge de dégâts de la cible. Si la cible est détruite, elle est immédiatement retirée de la table. Dans les autres cas, les effets des dégâts dépendent de la dernière case cochée.



Les cases de dégâts sont:

Intact: Aucun effet supplémentaire.

Léger: Aucun effet pour les règles d'initiation.

Lourd: La cible subit -1 à tout ses jets, et ne peut plus se déplacer à Vitesse Maximum.

Critique: Le cible subit -2 à tout ses jets, et ne peut pas se déplacer à Vitesse Maximum.

Si un Gear subit des dégâts au-delà de la case Critique, il est détruit. Remplacez-le par un marqueur d'épave et considéré le comme un terrain accidenté.

Exemple: Le Gear de Joe a touché un Hunter ennemi avec un LAC pour une MR de 3. Le LAC a un DM de x8, donc le Gear de Joe fait 24 points de dégâts. Contre un Hunter avec 15 points d'armure, c'est suffisant pour cocher une case de dommage.

Si le Gear de Joe avait été plus chanceux sur son jet, il pourrait avoir obtenu une MR de 6 au lieu de 3. Ceci aurait fait 48 points de dégâts, détruisant instantanément le Hunter ennemi!

AUTRES ACTIONS

Les Actions suivantes ne sont qu'un nombre limité d'options disponibles dans les règles complètes. La plupart de ces actions nécessite que la figurine dispose encore d'une Action.

TIR DE REACTION

Si une figurine Activée a gardé une Action en réserve, elle peut réagir au déplacement d'un ennemi en dépensant son Action pour faire un Tir de Réaction. Une figurine peut réagir lors de chaque pouce de déplacement ou à chaque action effectuée par une figurine ennemie.

Pour qu'une figurine Non-activée puisse réagir, elle doit déclarer qu'elle dépense une Action pour Réagir. Le Tir de Réaction se produira après le prochain pouce de Mouvement ou à la prochaine action exécutée par la figurine Active.

ECM (CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES)

Une figurine avec la capacité ECM peut tenter de bloquer une Observation en dépensant une Action. Ceci peut être tenté par une figurine qui peut « voir » la figurine tentant une Observation. On effectue un jet d'opposition. Les deux camps jettent un nombre de dés égal à leur compétence EW et ajoute leur valeur de Comm comme modificateur. La figurine avec ECM ajoute sa valeur ECM. Si votre figurine remporte le jet d'opposition, l'action d'Observation est bloquée. Les actions utilisées sont perdues.

AVANTAGES ET DÉFAUTS

De nombreuses figurines possèdent des capacités ou des équipements spéciaux. Ce sont leurs Avantages et leurs Défauts. Il y a par exemple:

PILOTE AUTOMATIQUE

La figurine possède un pilote automatique plus sophistiqué, capable d'un pilotage simple même en conditions de combat. Elle peut enclencher son Pilote Automatique au début du tour. La figurine lance seulement 1 dé pour la Défense lors du tour, mais peut faire une seconde Attaque.

ARC RENFORCÉ

La figurine a un Blindage Renforcé sur l'un de ses arcs. Ajouter la valeur de cette capacité à l'Armure de la figurine contre les attaques effectuées depuis cet arc.

ARC AFFAIBLI

L'un des côtés de la figurine est moins bien protégé, possède une couverture sensorielle inadéquate ou est mal défendu. Ajouter 2 à la MR pour toute attaque réussie (y compris avec une ME de 0) effectuée depuis cet arc.



FORCE DE BASE PEACE RIVER

610 en Valeur de Menace (VM) : Niveau de priorité 1

GRUPE DE COMBAT 1

GRUPE DE COMBAT « GENERAL PURPOSE »

245 VM

4x Warrior	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
1x Warrior Chieftain*	ATT: 2	DEF: 2	EW: 2	LD: 2

Chaque figurine du groupe de combat peut remplacer son Light Autocannon (LAC) par un Medium Autocannon (MAC, arc F, Reloads) pour +5 VM chacune. Deux figurines peuvent échanger leur LAC contre un Fragmentation Cannon (FGC, arc F, Reloads) ou un Rapid-Fire Bazooka (RFB, arc F, Reloads) pour +5 VM chacune. Les figurines équipées de FGC remplacent leurs Hand Grenades par des Heavy Hand Grenades.

GRUPE DE COMBAT 2

GRUPE DE COMBAT « FIRE SUPPORT »

365 VM

2x Warrior	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
2x Crusader IV	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
1x Warrior IV*†	ATT: 2	DEF: 3	EW: 3	LD: 3

Un ou deux Crusaders peuvent remplacer leur Heavy Autocannon (HAC) par un Medium Bazooka (MBZK, arc F, Reloads) pour +10 VM chacun. N'importe quelle figurine équipée d'un LAC peut le remplacer par un Medium Autocannon (MAC, arc F, Reloads) pour +5 VM chacune. Jusqu'à deux figurines peuvent échanger leur LAC contre un Rapid-Fire Bazooka (RFB, arc F, Reloads) pour +5 VM chacune.

TACTIQUES

La force principale de Paxton réside dans sa quasi-complète domination dans l'utilisation des ondes hertziennes avec chaque figurine capable d'utiliser des ECM. Cela signifie que leurs Groupes de Combat sont plus chers, mais très compétents, avec un Leadership élevé et particulièrement redoutables dans des missions d'interdiction où ils doivent contrarier les plans adverses. Cependant, en raison de la haute Valeur de Menace de leurs unités, leurs capacités brillent mieux dans les grandes batailles, même si l'ennemi est plus nombreux qu'eux.

NOTES

Jusqu'à trois Warriors peuvent être équipés d'Armored Jacket (une case Intact supplémentaire) mais il est recommandé de ne pas utiliser cette option dans les premières parties. Ces figurines peuvent être utilisées dans le groupe de combat de Fire Support à la place des Warriors standards. Les Armored Jackets coûtent 10 VM chacune.

Il est recommandé que vous jouiez quelques parties avant de choisir quelles options d'arme vous souhaitez assembler sur vos figurines.

* Squad Leader

† Army Commander

FORCE DE BASE NORDISTE



530 en Valeur de Menace (VM) : Niveau de priorité 1

GRUPE DE COMBAT 1

GRUPE DE COMBAT « GENERAL PURPOSE »

225 VM

4x Hunter	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
1x HeadHunter*	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 1

Deux figurines peuvent remplacer leur Light Autocannon (LAC) par un Medium Autocannon (MAC, arc F, Reloads), un Fragmentation Cannon (FGC, arc F, Reloads) ou un Snub Cannon (SC, arc F, Limited Ammo 3, suppression du Light Rocket Pack). Les figurines ayant remplacées leurs armes reçoivent aussi un Heavy Panzerfausts (HPZF, arc F, Limited Ammo 2).

GRUPE DE COMBAT 2

GRUPE DE COMBAT « FIRE SUPPORT »

305 VM

2x Hunter	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
2x Grizzly	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
1x Jaguar*†	ATT: 2	DEF: 3	EW: 1	LD: 1

Un Grizzly peut remplacer son Heavy Autocannon (HAC) par un Medium Bazooka (MBZK, arc F, Reloads). Un autre Grizzly peut remplacer son HAC par un MBZK pour +10 VM.

TACTIQUES

Alors que cette force de base est surtout construite autour d'unités généralistes, le Nord a tendance à spécialiser les équipements ou à utiliser des véhicules spécialisés pour créer des Groupes de Combat qui forment un tout plus grand que la somme de ses parties. Ceci peut exiger du joueur un peu de travail, mais un assaut bien planifié avec des unités en synergie, vous permettra d'atteindre vos objectifs plus facilement. En tant que joueur du Nord vous devez rester concentré et penser à votre plan bien à l'avance. Dans de plus grandes parties, vous pouvez facilement aligner un groupe ou deux pour chaque rôle.

NOTES

Choisissez un Groupe de Combat pour être le groupe de commandement et obtenir le statut de Vétéran. Le chef de Groupe devient le Commandant en chef de l'armée et gagne Att 3, Def 3, EW 1 et LD 3. Il est recommandé que vous jouiez quelques parties avant de choisir quelles options d'arme vous souhaitez assemblez sur vos figurines.

* Squad Leader

† Army Commander



FORCE DE BASE SUDISTE

610 en Valeur de Menace (VM) : Niveau de priorité 1

GRUPE DE COMBAT 1

CADRE VÉTÉRAN « GENERAL PURPOSE »

320 VM

4x Jäger	ATT: 3	DEF: 3	EW: 1	LD: 0
1x Command Jäger*†	ATT: 4	DEF: 4	EW: 2	LD: 3

Une figurine peut échanger son Light Autocannon par un Paratroop Rifle (LAC+LGL, arc F, Reloads sur le LAC) et une autre peut remplacer son LAC par un Medium Autocannon (MAC, arc F, Reloads).

GRUPE DE COMBAT 2

CADRE « FIRE SUPPORT »

290 VM

3x Spitting Cobra	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 0
1x Command Jäger*	ATT: 2	DEF: 2	EW: 1	LD: 1

Le Command Jäger peut remplacer son Anti-personnel Grenade Launcher (APGL) par un Anti-personnel Mortar (APM, F, no Reloads). N'importe quel Spitting Cobra peut échanger son Heavy Autocannon (HAC) et son Light Guided Mortar (LGM) par un Medium Bazooka (arc F, no Reloads) pour -5 VM, échanger son Heavy Rocket pack (HRP) et le LGM contre un Very Light Field Gun (VLFG, arc FF, no Reloads), ou échanger son HAC et son Medium RocketPack (MRP) par un Very Heavy Autocannon (VHAC, arc F, no Reloads).

TACTIQUES

L'armée de la MILICE Sudiste du Sud est composée de troupes généralistes pour la plupart. Chaque figurine forme une unité de style commando capable d'assumer une multitude de rôles, mais pas nécessairement tous à la fois. Vos Heavy Gears sont souvent bons pour délivrer des attaques sur une grande quantité de secteurs, mais vous devez faire attention pour éviter un sale quart d'heure quand les attaques blesseront vos propres gens.

NOTES

La plupart des options du Sud impliquent beaucoup de remplacement d'armes. Jouez quelques parties et essayez différentes options d'arme avant de coller l'armement sur vos figurines.

* Squad Leader

† Army Commander

ARMURERIE

Name	Code	ACC	PB	SR	MR	LR	XR	DAM	RoF	Notes
Light Autocannon	LAC	0	3	6	12	24	48	x8	2	
Medium Autocannon	MAC	0	5	9	18	36	72	x10	1	
Heavy Autocannon	HAC	0	5	9	18	36	72	x12	1	
Very Heavy Autocannon	VHAC	0	5	9	18	36	72	x15	1	
Light Machine Gun	LMG	0	2	3	6	12	24	x3	4	AI
Heavy Machine Gun	HMG	0	2	3	6	12	24	x4	3	AI
Medium Bazooka	MBZK	0	3	6	12	24	48	x20	0	
Rapid-Fire Bazooka	RFB	0	2	3	6	12	24	x14	2	
Deployable Pack Gun	DPG	-1	3	6	12	24	48	x8	2	
Snub Cannon	SC	-1	2	3	6	12	24	x28	0	
Fragmentation Cannon	FGC	+1	2	3	6	12	24	x7	2	AI
Very Light Field Gun	VLFG	-1	8	15	30	60	120	x20	0	IF
Heavy Panzerfaust	HPZF	-1	3	6	12	24	48	x20	0	
Light Rocket Pack	LRP	-1	2	3	6	12	24	x12	1 to 4	IF
Medium Rocket Pack	MRP	-1	3	6	12	24	48	x18	1 to 4	IF
Heavy Rocket Pack	HRP	-1	5	9	18	36	72	x20	3 to 4	IF
A-P Grenade Launcher	APGL	-1	2	3	6	12	24	x4	0	IF, AI, AE3
Anti-Personnel Mortar	APM	0	3	6	12	24	48	x4	0	IF, AI, AE4, MR
Light Field Mortar	LFM	-1	6	12	24	48	96	x15	0	IF, AE3, MR
Light Guided Mortar	LGM	-1	5	9	18	36	72	x15	0	IF, G, AE1, MR
Heavy Guided Mortar	HGM	-1	8	15	30	60	120	x20	0	IF, G, AE2, MR
Vibroaxe	VA	-1						Size+4		M, AC
Vibroblade	VB	0						Size+2		M
Combat Reinforcement	CR	0						Size+1		M
Hand Grenade	HG	-1						x15		T, AI, AE2
Heavy Hand Grenade	HHG	-1						x25		T, AE2

Les capacités d'armes suivantes indiqués dans les notes sont utilisés dans ces règles d'initiation : IF (Tir Indirect), AE (Aire d'effet de n pouces), T (Lancée).

Les capacités d'armes suivantes indiqués dans les notes ne sont utilisés dans ces règles d'initiation : AI (Anti Infanterie), M (Corps à corps), MR (Portée minimale) et G (Guidée). Ces capacités d'armes indiquées dans les listes d'armée ne pas non plus utilisées dans les règles d'initiation : Limited Ammo et Reloads/No Reloads.



Le livre de règles Lock and Loaded contient les règles complètes, de même que les règles avancées comme les Points de Commandement, les Compositions d'Armées, les Actions Spéciales, les missions et les campagnes, les règles de création d'armées pour chaque nation sur Terra Nova et les véhicules utilisés ainsi que leurs variantes. Le livre contient aussi des cartes en couleurs de Terra Nova et un guide de peinture et de modélisme tout en couleur.

Pick up your copy today at dp9.com!

Traduction: Dehlinger Jean-Marie, Saradjian Pascal et Royer Simon