

**SECRETS
OF THE
THIRD REICH**



SECRETS OF THE THIRD REICH

1949

Livre de Règles

**Traduction & Mise en page
E-M "h3so4" et MARCO**



Secret Of the Thrid Reich ainsi que les éléments visuels et intellectuels qui s'y rapportent sont la propriété de West Wind Production, PO Box 178 Oldham OL2 7FP United Kingdom.



westwindproductions.co.uk

sotr.webkido.com

INTRODUCTION :

Secret Of the Third Reich (SOTR) est un jeu d'escarmouche uchronique qui se passe en 1949. Après 10 ans de guerres qui ont dévastées l'Europe, l'Asie et l'Afrique et éveillées des choses qui pour le bien de l'humanité auraient mieux fait de ne jamais être dérangées.....

C'est un jeu simple et facile à assimiler où tout peut être mesuré à n'importe quel moment, et où chaque figurine possède une vue à 360° sur le champ de bataille.

1/ Les Caractéristiques :

★ MOUVEMENT

Pour la plupart des figurines le mouvement de base est de 4 pouces en marche, 8 pouces en course et 2 pouces en rampant.

★ TO HIT

Le jet de base pour toucher une autre figurine ou modèle est de **4+** avant tout autre modificateur dut au couvert, au déplacement ou tout autre règle spéciale.

★ COOL / MORAL

Le cool /moral est une valeur qui représente le moral, l'expérience, l'entraînement au combat et la résistance au stress des soldats.

Dans plusieurs situations les figurines/unités seront amenées à tester cette valeur. Pour se faire le joueur doit lancer **2d6**, les additionner et obtenir un résultat inférieure ou égal à la valeur de moral de l'unité ciblée ou de son Leader.

Les niveaux de moral sont :

- **GREEN.....6**
- **VETERANT.....7**
- **ELITE.....8**

Le Leader de chaque unité a **+1** en Cool par rapport aux autres membres de la même unité.

Un Leader **Down (au sol)** NE PEUT PAS donner son Cool à son unité en cas de test.

2/ Les Unités :

Est considérée comme unité tout groupe de figurines qui agissent de concert au sein d'un groupe cohérent.

★ COHÉRENCE D'UNITÉ

La cohérence de chaque unité est par défaut de **4 pouces**. C'est-à-dire qu'un modèle ne peut être éloigné de plus de 4 pouces d'un autre modèle de la même unité à la fin de sa phase de mouvement.

Une figurine ne peut rompre volontairement cette cohésion à moins d'y être forcée. Certains modèles tels que les Snipers, Médic ou autre ne sont pas sujets à cette règle (*cf. liste d'armé*).

★ **UNITÉ DÉSORGANISÉE**

Plusieurs facteurs tels que la perte de cohésion, la retraite (*fuite*), ou d'autres événements spécifiques au jeu peuvent amener une unité à être désorganisée.

Une unité désorganisée doit utiliser tout son mouvement possible pour se mettre à couvert et cela dans le respect des autres règles.

Une unité déjà à couvert ne peut bouger hormis pour regagner sa cohésion, amener d'autres membres de la même unité à couvert, ou être dans la zone de commandement de son officier.

3/ Les Tours de jeu :

Une partie de **SOTR** est divisée en plusieurs tours de jeu dont le nombre est fixé soit par le scénario soit par les joueurs eux même.

Chaque tour de jeu est lui-même subdivisé en plusieurs phases de jeu qui se succèdent. Certaines phases sont simultanées, d'autres alternées.

Un tour de jeu se compose des phases suivantes qui s'enchaînent TOUJOURS dans le même ordre.

- 1 : PHASE D'INITIATIVE**
- 2 : PHASE DE MAINTENANCE**
- 3 : PHASE DE COMMANDEMENT**
- 4 : PHASE D'ACTION**
- 5 : PHASE DE CORPS À CORPS**

A : PHASE D'INITIATIVE

Chaque tour de jeu débute par la phase d'initiative. Lors de cette phase chaque joueur lance **1D6** et ajoute au résultat du dé le commandement de son plus haut gradé encore actif (*c.a.d qui n'est pas Down ou désorganisé*).

Le joueur dont le score est le plus haut remporte l'initiative et pourra donc décider lors de TOUTES les autres phases de jeu lequel des deux joueurs joue le premier pour ce tour.

Le plus haut gradé est en temps normal le Chef de bataillon (*Platoon Commander, le gradé en chef de la section de Q.G*).

En cas de perte de ce Chef et lors de toute autre situation où il n'est pas clair de définir qui est le plus haut gradé ; prenez la figurine active (*non Down et non désorganisée*) avec le **Cool** le plus élevé.

B : PHASE DE MAINTENANCE

Cette phase a pour but de gérer les effets des événements qui se sont déroulés au tour précédent et /ou les effets spéciaux des scénarii. C'est aussi lors de cette phase que les joueurs vont tenter de relever leurs blessés.

Le joueur ayant l'initiative décide lequel va faire sa phase de Maintenance en premier. La phase de Maintenance commence TOUJOURS par le test des pertes (*Down*).

Pour se faire lancer **1D6** pour chaque figurine **Down** et appliquer le résultat :

- **1-2** = La figurine est prête à reprendre le combat !
- **3-4** = La figurine est K-O, elle reste à sa place, et pourra tenter de se relever lors de la prochaine phase de Maintenance.
- **5-6** = R.I.P La figurine à passée l'arme à gauche, elle est retirée comme perte.

Toute figurine dans un rayon de 2 pouces ou moins d'un Médic possède un bonus de **-1** à son jet.

Après cela, résolvez les effets du scénario et/ou tout autre effet continu en jeu.

C : PHASE DE COMMANDEMENT

★ LES OFFICIERS

Un officier est un personnage ayant la capacité de commander les membres d'une unité. Ils sont désignés comme officier/gradé dans l'**OoB** (*Order of Battle, liste d'armée*).

Une unité utilise TOUJOURS la valeur de **Cool** de son officier pour TOUT test de Cool (*test de cohésion, peur etc.*) à la place du sien, à moins que ce dernier ne soit Down, fuyant, désorganisé ou mort.

★ LES ORDRES

Un officier peut donner UN ordre à une unité ou une figurine indépendante durant la phase de Commandement. Chaque officier peut donner un ordre par phase de Commandement.

Certain ordres nécessitent un test de Commandement pour être exécutés, pour se faire l'officier doit donc passer et réussir un test de Commandement (*basé sur le Cool du dit officier*), si ce test est réussi l'ordre est appliqué de suite ; sinon rien ne se passe.

Un officier NE peut PAS donner d'autre ordre après l'échec de son test de Commandement.

Un officier Down ne peut donner d'ordre. Un officier en fuite ne peut donner QUE l'ordre « SE REGROUPER ».

★ LA ZONE DE COMMANDEMENT

Chaque officier a un Zone de Commandement (*ZdC*) en pouce égale à son niveau de Cool. Un officier « green » avec un Cool de 6 à donc un rayon de Commandement de 6 pouces autour de lui.

La Zone de Commandement est la zone dans laquelle un officier peut transmettre un ordre à une unité à condition que cette dernière possède au moins 50% de son effectif dans la zone (*pour être considérée dans la zone la figurine doit au moins avoir 25% de son socle à l'intérieur*).

Certain ordres ne peuvent qu'être transmis qu'à des personnages indépendants au lieu d'une unité, pour que l'ordre soit effectif le personnage doit être ENTIEREMENT dans la Zone de Commandement de l'officier.

★ LE COMMANDANT EN CHEF

Il n'y a QU'UN et UN seul Commandant en Chef par armée. C'est le lieutenant de votre force, le chef de votre section de QG, à moins qu'un personnage prenne cette place comme cela peut être précisé dans l'OoB.

Sauf précision contraire dans l'OoB le Commandant en Chef de votre armée est d'un niveau d'expérience supérieur par rapport au reste de votre armée et bénéficie aussi du bonus de +1 comme chaque officier.

Exemple : Le Commandant en Chef d'une armée de niveau « Green » est obligatoirement un « Vétéran » (Cool de 7) et bénéficie de son +1 au moral se qui lui donne au final un Cool de 8.

Une unité peut utiliser le Cool de son commandant en chef si elle se trouve dans sa Zone de Commandement et qu'elle en respecte toutes les règles.

Le Commandant en Chef peut donner un ordre à n'importe quelle unité dans sa Zone de commandement.

Si le commandant en chef n'est plus en jeu le plus haut gradé survivant assumera cette fonction si plusieurs officiers sont éligibles à ce poste le joueur choisira lequel de ses officiers est promu à ce grade.

★ LE SERGENT

L'officier de base d'une unité est le Sergent. Par défaut ce dernier a un point de Cool de plus (+1) que les autres membres de son unité. Le sergent ne peut donner des ordres qu'à sa propre unité.

Si cette dernière a été "splittée", il pourra transmettre ses ordres au membre de l'autre Groupe de Combat (*FIRE TEAM*) seulement si ces derniers se trouvent dans sa Zone de Commandement.

De même seuls les membres de son unité ou de son ou ses Groupes de Combat (*si l'autre se trouve dans sa ZdC*) peuvent bénéficier de son Commandement.

★ LE CAPORAL

Le caporal a la même valeur de Cool que le reste de son unité. Les seuls ordres qu'il peut donner sont "Se Regrouper" et "Overwatch".

La différence entre le Sergent et le Caporal est que le Sergent peut donner des ordres à un Groupe de Combat si ce dernier n'a plus de caporal et qu'il se trouve dans sa ZdC. Par exemple dans le cas d'une escouade "splittée" ou un groupe est dirigé par le sergent et l'autre par le caporal.

Si le caporal venait à disparaître le sergent pourrait donner ses ordres à son Groupe de Combat s'il se trouve dans sa Zone de Commandement alors que l'inverse ne serait pas possible.

★★ LES ORDRES ★★

- 1-SE REGROUPER**
- 2-SE REFORMER**
- 3-LE BOSS EST MORT**
- 4-SOUTIENT D'ARTILLERIE**
- 5-JUST DO IT**
- 6-OVERWATCH**
- 7-ENVOYEZ LES PARAS**
- 8-TENEZ LA POSITION**

• SE REGROUPER

Cet ordre permet après un jet de Commandement réussi de retirer l'état désorganisé de l'unité qui pourra ainsi agir normalement durant le tour.

Une unité reste désorganisée tant qu'elle n'a pas réussi son jet pour se Regrouper à moins qu'elle ne bénéficie des effets d'un ordre Se Reforme/Le Boss est mort.

• **SE REFORMER**

Une figurine seule ou un Groupe de Combat sans officier ET séparé de son unité parente se trouver hors formation. Dans ce cas cette figurine ou ce Groupe de Combat peut être "absorbée" par une autre unité si la/les figurines se trouve dans la Z.d.C de l'Officier de cette unité.

Pour cela, il faut que cet Officier utilise son ordre SE REFORMER pour les "absorber". La/les figurines feront alors partie intégrante de la nouvelle unité et cela a tout point de vue.

SE REGROUPER est AUTOMATIQUE aucun jet de dés n'est nécessaire

• **LE BOSS EST MORT**

Si l'Officier de l'unité est mort, les membres de cette unité peuvent de suite tenter un test de « Le Boss est mort ».

Le test se fait sous le Cool de l'unité -2, si ce dernier est réussi l'unité n'est pas désorganisée.

• **SOUTIEN D'ARTILLERIE**

Il existe 3 type de soutien d'artillerie hors table le « **tir d'artillerie** » qui fait appel a une pièce de gros calibre en ligne arrière, le « **tir de barrage** » qui fait appel a une batterie de canon, et le soutien par Frappe aérienne « **strafing run** » (*airstrike*).

Ces options SONT À ACHETER LORS DE LA CREATION DE L'ARME EN DEBUT DE PARTIE ET DOIVENT FIGURER SUR LA LISTE D'ARMEE.

Ces ordres NE PEUVENT ETRE QUE DONNE PAR LE COMMANDANT EN CHEF (*ou son remplaçant si ce dernier est mort*).

Pour se faire le Commandant en chef doit avoir dans sa Z.d.C une Radio qui NE DOIT NI NE PEUT bouger tirer ni faire aucune action durant son tour de jeu. De plus, le Commandant en Chef doit avoir dans ces 4'' une figurine qui à une ligne de vue sur la zone ciblée où le tir doit avoir lieu. Cette zone DOIT être un point sur la table (*utilisez un marqueur*) et NE PEUT JAMAIS être une figurine ennemie ou alliée.

L'Officier pour faire appel au soutien d'artillerie doit réussir un test de Cool a +2, si ce test est réussi, le tir se produit et aura lieu A LA FIN DE LA PHASE D'ACTION du tour en cour.

On ne peut avoir qu'un tir de soutien de chaque type par partie, et on ne peut avoir droit qu'à un seul soutien par tour de jeu.

Exemple : Au début de la partie le joueur U.K achète un « tir de barrage » et un « airstrike » lors d'un tour de jeu le Commandant en Chef veut faire appel à son soutien d'artillerie pour un tir de barrage sur une position Allemande. Il effectue son test de Commandement mais le rate, le tir n'aura donc pas lieu mais il pourra y faire à nouveau appel lors d'un prochain tour. Cet échec ne le satisfaisant pas, il fait appel à son soutien aérien afin de nettoyer la cible Allemande, il effectue alors son test de Commandement qui réussit cette fois ci. L'avion reçoit l'appel et décolle donc, pour arriver sur zone à la fin tour de jeu, pour bombarder la position ennemie !

• **JUST DO IT**

Si un Officier lors de sa phase de Commandement n'a pas donné d'ordre, il pourra lors de la phase d'action utiliser cet ordre.

Sur un test de Cool réussi l'Officier donnant cet ordre permet à une unité sous son Commandement de faire une action qui lui serait à ce moment impossible à réaliser du fait de certains effets de jeu (*suppression, désorganisé, perte de cohérence*).

Exemple : *L'unité Sierra du joueur A a essuyé un tir allemand et a 3 figurines à terre (Down). Le joueur A sait que si son unité reste à découvert pour maintenir sa cohésion, elle sera perdue. Donc lors de l'activation de l'unité l'officier de cette unité donnera l'ordre « Just do it » pour que les membres de son groupe se mettent à couvert en abandonnant les hommes à terre et rompant ainsi la cohérence de l'unité.*

Les actions effectuées lors de cet ordre doivent respecter toutes les règles du jeu.

Le Commandant en Chef peut donner cet ordre à n'importe quel moment lors de la phase d'action, soit avant ou après l'activation de son unité.

Les autres Officiers ne peuvent quant à eux le faire qu'au moment de l'activation de leurs unités respectives.

Une unité ne peut recevoir qu'une seule fois cet ordre par tour de jeu.

Le fait de donner cet ordre et d'effectuer l'action qui en découle ne change PAS l'état de l'unité (*dans l'exemple précédent si l'unité du joueur A avait été sous l'effet de la peur ou désorganisée elle le serait restée même après avoir gagné son couvert*).

• **OVERWATCH**

L'Overwatch (*état d'alerte*) est un ordre qui permet à une unité n'ayant AUCUN ennemie en ligne de vue lors de la phase d'ordre de se préparer au tir au cas où une unité adverse entrerait dans sa Ligne de Vue (LdV). A ce moment, l'unité en mouvement sera interrompue dans son action par le tir d'opportunité de l'état d'alerte.

Aucun test n'est nécessaire pour se mettre en Overwatch mais l'unité ne doit PAS être désorganisée, fuyante, à terre ou subir les effets d'un tir de suppression. De même qu'elle ne peut se cacher à moins de l'avoir été avant de recevoir cet ordre.

Durant la phase d'action du joueur adverse, et une fois le mouvement terminé de l'unité activée passant dans la LdV de l'unité en Overwatch, le joueur en état d'alerte déclare son tir d'opportunité.

Le joueur en état d'alerte peut désigner n'importe quel point du parcours emprunté par l'unité adverse pour effectuer le tir, il peut donc bénéficier du moment où l'unité ennemie est à découvert ou bénéficier d'un moindre couvert pour lui tirer dessus.

Le tir en état d'alerte subit un malus de **-1** en plus de tout autre malus au tir.

Les pertes ennemies sont à placer au plus près du point visé par le joueur en état d'alerte.

L'état d'alerte est automatiquement perdu par l'unité si elle est désorganisée, subit un tir suppressif, est engagée par un assaut, subit un tir (*une touche au moins*), est activée (*bouge ou tir*), ou est forcée de se déplacer involontairement.

Une fois le tir d'opportunité effectué l'unité est considérée comme ayant été activée pour le tour.

L'unité en overwatch doit quand même être activée lors de la phase d'action comme toute autre unité. Si elle veut conserver son état d'alerte, au moment de son activation elle ne devra NI bouger NI tirer NI rien faire d'autre. Elle sera alors considérée comme ayant été activée mais conservera le tir d'opportunité de l'état d'alerte pour le tour en cours.

Les Médecins ne comptent pas dans les LdV pour la règle d'overwatch, c'est à dire qu'ils n'empêchent pas une unité de se mettre en état d'alerte ET qu'ils ne peuvent PAS être pris pour cible par un tir d'opportunité (*on ne tire pas sur les ambulances !*).

• **ENVOYEZ LES PARAS**

Certaines unités d'infanteries et véhicules ont une capacité de déploiement aéroporté, ils sont nommés « **Drop infantry /Drop vehicles** ».

L'ordre Envoyez les Paras ne peut être utilisé que par le Commandant en Chef (ou son remplaçant si ce dernier est mort) s'il est en cohésion avec un opérateur radio en état de transmettre (c.a.d non désorganisé etc.).

Une fois l'ordre donné, le joueur place n'importe où sur le terrain un marqueur qui symbolise le point de largage. Plusieurs marqueurs peuvent être placés avec un seul ordre SI le joueur a plusieurs unités capables d'être aéroportées.

Les modèles arriveront en jeu lors de la phase d'action du même tour.

• **TENEZ LA POSITION**

Cet ordre peut être donné par un Officier à son unité ou par le Commandant en Chef à n'importe quelle unité dans sa ZdC.

Cet ordre permet à un joueur ayant moins d'unité à activer que son adversaire de garder l'activation de l'unité en sursis. Sur un jet réussi de Cool de l'Officier ayant donné cet ordre, l'unité garde son statut NON ACTIVE. Un seul test est possible par tour, qu'il soit réussi ou non.

Exemple : Le joueur A à 6 unités à activer, le joueur B lui 8. Lors de la phase d'ordre le joueur A donne l'ordre TENEZ LA POSITION à 3 de ses unités. La phase d'action commence le joueur B a l'initiative et joue une unité puis le joueur A en active une aussi puis le joueur B en active une autre après le joueur A. Pour des raisons stratégiques il décide de jouer une de ces unités pour qu'elle tienne sa position. Il effectue le test de cool qu'il réussit, l'unité en question reste sur place et c'est au joueur B d'activer une autre unité.

Reviens le tour du joueur A à nouveau, il doit activer une unité, il tente de jouer une de ses unités qui doit tenir sa position il effectue un jet de Cool qui cette fois-ci est un échec. L'unité doit donc être normalement activée. Suite à cet événement, le joueur A décide que la prochaine unité qu'il activera sera celle qui avait précédemment réussie à tenir sa position, cette dernière sera donc activée normalement.

D- PHASE D'ACTION

Lors de cette phase les joueurs vont à tour de rôle activer leurs unités. Le joueur A une unité puis le joueur B et ainsi alternativement jusqu'à ce que TOUTES les unités aient été activées.

Lors de l'activation d'une unité le joueur effectue toutes les actions de l'unité activé mouvement et tir.

Le joueur ayant remporté l'initiative décide au début de cette phase lequel des deux joueurs commence l'activation de ses unités.

Quand il active une unité le joueur DOIT déclarer quelle action effectue son unité ainsi que son point d'arrivée et le chemin quelle emprunte pour y arriver (*ceci afin de permettre les tirs d'opportunité des unités en état d'alerte*).

Une fois le mouvement et les actions effectuées le joueur déclare et procède au tir de cette unité.

Une fois cela effectué l'activation de l'unité prend fin et le joueur suivant active à son tour une de ses unités

Lors de l'activation de l'unité le joueur peut aussi décider de ne rien faire et l'unité sera activée sans aucune autre conséquence ou effet.

Une fois que TOUTES les unités des DEUX joueurs ont été activées, les soutiens d'artillerie demandés lors de la phase de commandement prennent effet et sont résolus.

★★ LES ACTIONS ★★

Chaque unité lors de son activation peut faire l'une des actions suivantes :

1- ASSAUT

2- MOUVEMENT OBLIGATOIRE

3- GENOUX A TERRE

4- SE CACHER

5- AU PAS DE COURSE

6- RAMPER

7- LARGAGE AEROPORTE

8- BOUGER

Une unité fuyant ne peut utiliser que le mouvement obligatoire de fuite.

Une figurine ne peut arriver à moins d'un pouce d'une autre figurine adverse à moins d'avoir effectué un mouvement d'assaut.

Tous les mouvements sont soumis aux modificateurs de terrains.

Une unité désorganisée ne peut effectuer de mouvement autre que le mouvement obligatoire sauf : pour gagner un meilleur couvert que celui ou elle se trouve déjà, se mettre en cohérence, ou amener le plus de membre de l'unité dans la ZdC de l'Officier qui la commande et cela en restant à couvert ou hors de LdV de tout ennemie.

• ASSAUT

Le but du mouvement d'assaut est d'engager au corps à corps un adversaire.

1. Déclaration de l'assaut :

L'assaut est déclaré, pour chaque unité le joueur doit désigner l'unité prise pour cible par l'assaut et mesurer la distance d'assaut (*8 pouces en général soit Mouvement x2*) qui tient compte des modificateurs de terrains. Si l'unité ciblée n'est pas à portée de charge l'assaut n'a pas lieu.

2. Battre en retraite ou fuir :

Si l'unité ciblée n'a pas encore été activée elle peut décider de battre en retraite, pour se faire elle doit passer et réussir un test de Cool. En cas de succès l'unité recule de suite EN COURANT dans la direction opposée à la charge. Elle n'est pas considérée comme fuyante ou désorganisée mais comme activée elle ne pourra donc plus agir par la suite.

Si le test de Cool de l'unité voulant éviter l'assaut est un échec cette dernière devient de suite désorganisée et fuira de suite du double de son mouvement.

Dans TOUS les cas l'unité qui charge poursuit son mouvement d'assaut, si une figurine de l'unité touche une figurine adverse, ce dernier est considéré comme engagé. Ce qui offre à l'assaillant un bonus de +2 lors de la phase de corps à corps

3. Assaut réussi :

Si l'unité ciblée ne fuit pas ou n'abandonne pas sa position, l'unité charge du double de son mouvement vers sa cible.

Toute figurine en contact socle à socle est considérée comme engagée au corps à corps et combattra lors de la phase de corps à corps.

L'unité chargeant DOIT engager un maximum de figurine, les figurines ne pouvant pas engager d'ennemies doivent suivre l'unité en courant pour maintenir la cohésion.

4. Charge et couvert :

Si l'unité ciblée est au contact d'un obstacle/couvert pas plus grand qu'1' de haut et 1' de large l'unité est considérée comme étant engagée. Si l'unité chargeant a un socle large il/elle pourra engager un adversaire au travers d'un couvert de la moitié de sa taille. Pour les autres tailles de figurines, ils peuvent engager des unités au travers d'obstacles aussi grand qu'eux.

• MOUVEMENT OBLIGATOIRE

Ce type de mouvement est réservé aux troupes en fuite ou celle qui n'ont que ce type de mouvement possible (*cela est précisé dans l'OoB de la nation concernée*).

Une unité fuyant, bouge du double de son mouvement dans la direction opposée (*vers son bord de table*) à l'adversaire (*qui est à l'origine de sa fuite*) et vers le couvert le plus proche.

Si plusieurs couverts satisfont à cette règle, l'unité choisira le couvert le plus 'lourd' en premier.

Si l'unité gagne un couvert elle fera en sorte de mettre un maximum de ces membres dans le dit couvert les autres se mettront à terre. Une fois l'abri gagné, l'unité stoppe son mouvement, elle n'est plus considérée comme fuyante mais reste désorganisée.

Une unité n'ayant pas de couvert à proximité se déplacera du double de son mouvement puis se mettra à terre, elle ne sera plus considérée comme fuyante mais reste quand même désorganisée.

TOUTE figurine quittant ainsi la table de jeu est considérée comme une perte.

• **GENOUX A TERRE**

Une unité qui n'est pas en fuite peut décider de se mettre à terre, se faisant les membres de cette unité mettent genoux à terre et bénéficie des avantages et inconvénients de cette position (*surtout pour les LdV et futur mouvement*).

Une unité en fuite n'ayant aucun ennemie à 12' d'elle peut se mettre à terre, elle est alors considérée comme étant à couvert et cesse immédiatement d'être en fuite.

Par la suite une unité à terre peut décider de se relever pour avancer cela lui coûtera 1' de mouvement ou pourra se mettre à ramper ($Mv/2$) pour continuer à bénéficier des effets de la position couchée.

Les unités à terre au moment où elles sont engagées au corps à corps se relèvent de suite pour combattre et subissent un malus de -1 au combat.

• **SE CACHER**

Une unité après avoir effectué un mouvement de base (*BOUGER*) peut à la fin de son mouvement se cacher si son SOCLE est hors de vue de TOUT ennemi.

Une unité cachée ne peut NI être vue NI être pris pour cible !

Une unité reste cachée jusqu'à ce que :

- Elle effectue un tir, à ce moment elle sera visible par l'unité prise pour cible (*les snipers sont une exception à ce point*).
- Le joueur choisit de sortir l'unité de sa cachette.
- Une figurine ennemie se déplace voit entièrement et sans aucune obstruction, le socle d'une ou plusieurs figurines.
- Une figurine ennemie arrive à 4' ou moins d'une figurine de l'unité cachée (*sur le même plan horizontal*).
- Une figurine ennemie recherche activement l'unité via un dispositif de vision ou toutes autres règles spéciales lui permettant cela.

• **AU PAS DE COURSE**

Lors de cette action tous les modèles de l'unité se déplacent du double de leur mouvement de base. Après quoi ils ne peuvent plus rien faire. Même si tous les membres de l'unité ne cours pas l'ensemble du mouvement, le groupe est considéré comme ayant couru et par conséquent ne pourra rien faire d'autre lors de cette phase.

• **RAMPER**

Permet de se déplacer en rampant à $Mv/2$ pour conserver les effets de A TERRE/SE CACHER (*tant que l'unité ne quitte pas son couvert ou ne croise de LdV ennemie*).

Une unité qui rampe ne peut pas être prise pour cible hormis par le tir d'opportunité d'une unité en Overwatch, et est considérée comme cachée pour tout son mouvement.

• **LARGAGE AEROPORTE**

Durant la phase d'action les troupes aéroportées appelées lors de la phase de Commandement arrivent en jeu. Placez sur le point désigné (*le marqueur vous vous souvenez !*) lors de la phase de Commandement le gradé de l'unité ou le Mecha concerné puis le reste de l'unité en cohésion avec le Chef.

Les unités larguées ne peuvent pas bouger pour le reste du tour mais peuvent tirer avec un malus de -1. Les Mechas sont considérés comme ayant bougé en vitesse rapide.

Si le point de largage désigné lors de la phase de commandement est obstrué par une fig./unité ennemie, un fumigène ou tout autre chose, alors un autre point de largage doit être désigné dans les 8' du point d'origine. Mais dans tous les cas le saut DOIT avoir lieu !

Si les troupes arrivent dans un terrain ou obstruction vertical (*forêt, lac, bâtiment en ruines*) lancé 1D6 pour chaque figurine, sur 1-2 la figurine subit une touche 'LIGHT INFANTRY'.

• **BOUGER**

Cela permet à une unité d'effectuer son mouvement de base (*en général 4' pour un humain*) et d'agir normalement. C'est l'ordre de base !

4/ Le terrain :

Le terrain est un facteur important du jeu il procure le couvert, la dissimulation et apporte plus de piment au jeu.

Il est important de se mettre d'accord entre joueur sur la nature du terrain en début de partie afin d'éviter tout litige ultérieur.

Il existe de base 3 types de terrains le :

Dégagé - qui constitue la majeure partie du plateau de jeu c'est un terrain découvert ou possédant peu de décors il n'a aucune incidence sur le mouvement.

Difficile - c'est un terrain encombré ou la progression des unités peut être ralentie par divers facteurs, c'est par exemple une forêt, un marécage, des ruines etc... La progression dans ce type de terrain est deux fois plus lente c.a.d que chaque Pouce parcouru compte double.

Infranchissable - ce type de terrain pour une raison ou une autre empêche toute progression donc personne ne peut ni y entrer, ni le traverser (*précipice, falaises, océan...*).

Voici un récapitulatif pour l'infanterie :

Forêt, haie etc...	Sans effet
Obstacle (<i>murets, clôture de 1' de haut/large</i>)-(+ de 1' jusqu'à 3' de haut/large)	-1' à franchir - (-2')
Bâtiment (<i>building, maison etc...</i>)	Sans effet, 2' pour monter via escalier/échelle, 2' pour franchir une fenêtre
Ruines	Sans effet
Marais, boue	½ mouvements
Eau peu profonde (<i>1' de profond</i>)	½ mouvements
Eau moyennement profonde (<i>de 1' à 5'</i>)	¼ mouvements
Eau profonde (<i>6' et +</i>)	impassable
Neige	½ mouvements
Barbelé	¼ mouvements
Fossé, tranchés	½ mouvements

5/ Ouvrir le feu !

Lors de l'activation d'une unité après que cette dernière ait effectué son action de mouvement (*si elle en fait un*), elle peut ouvrir le feu sur l'ennemi. Par défaut, la plupart des tirs ont lieu après un simple mouvement ou après avoir rampé.

Les figurines ayant une arme lourde notée « Move or fire » ne pourront tirer que si elles ne se sont pas déplacées (*noter que se réorienter n'est pas un mouvement pour l'infanterie*).

Les différents types de tirs sont :

- **LE TIR DE BASE**
- **LE TIR DE SUPPRESSION**
- **LE TIR « LOURD » (VÉHICULE UNIQUEMENT)**

★ **TIR DE BASE :**

- **PROCÉDURE DE TIR**

- 1/ Déterminer la ligne de vue (LdV)
- 2 /Déterminer la portée
- 3/ 'Acquérir' la cible
- 4/ Allouer les tirs
- 5/ Déterminer les modificateurs au tir
- 6/ Jet de Dés pour toucher
- 7/ Jet pour blesser
- 8/ Résoudre les pertes
- 9/ Effectuer les tests de Cool suite au tir

- **DÉTERMINER LA LDV**

Pour pouvoir déclarer un tir le tireur doit avoir une ligne de vue de son socle vers le socle adverse si ce dernier ne possède pas de marqueur caché.

Par mesure de simplicité, d'efficacité et pour éviter tout problèmes : une figurine peut en voir un autre si : **UNE LDV PEUT ÊTRE TRACÉE DE LA TÊTE DU TIREUR VERS SA CIBLE ET QUE CE DERNIER VOIT UNE PARTI DE SA CIBLE AU MOINS AUSSI GROSSE QUE SA TÊTE ET QUI FAIT PARTIE DE SON CORPS (LES ARMES ET AUTRE NE COMPTANT PAS).**

Les figurines ennemies bloquent les LdV, les figurines amies ne bloquent pas les LdV(*qu'elles soient de la même ou d'une autre unité*).

On peut voir jusqu'à 2' à l'intérieur d'une forêt, buisson, bâtiment etc... mais pas plus loin, sauf si la fin du décor est à 2' ou moins de la figurine (bref, si le décor fait 3' de large une figurine à sa lisière pourra être vue).

L'infanterie voit à 360° !

Tir dans un bâtiment ?

On peut tirer dans un bâtiment si la cible se trouve à moins de 2' à l'intérieur, la règle de ligne de vue réelle s'applique normalement mais à moins que la cible ne bénéficie déjà d'un couvert un malus de -1 au tir est appliqué dû au faible espace de tir.

- **DÉTERMINER LA PORTÉE**

La distance de tir se mesure de SOCLE A SOCLE mais bien souvent la plupart des armes ont une portée de tir supérieure à la taille de la table.

• **ACQUÉRIR LA CIBLE**

La répartition des tirs de l'unité dépend surtout de la LdV de chaque modèle ainsi que de sa position. C'est pourquoi les membres d'une même unité peuvent tirer sur des cibles différentes. Il faut donc déterminer pour chaque figurine individuellement sa cible sachant qu'une figurine tirera TOUJOURS sur LA CIBLE LA PLUS PROCHE en LdV sauf si :

- Une autre cible est plus facile à toucher (*à découvert ou avec un couvert plus léger*).
- La figurine a une arme à gabarit direct, style lance-flammes et peut donc cibler qui il veut.
- La figurine utilise une arme à effet de zone style lance-grenade ou munition HE d'un R.P.G qui pourra alors sélectionner un élément de terrain, unité ou véhicule de son choix. L'ennemi ou le point ciblé devra être sélectionné de sorte à ce qu'un maximum d'éléments adverses soit pris sous le gabarit.
- La figurine possède une arme classée HEAVY INFANTRY ou AP sans effet de zone qui dans ce cas lui permet de choisir sa cible librement.
- Les snipers qui peuvent librement et sans aucune restriction choisir leurs cibles.

On ne peut pas tirer sur ses propres figurines, ni sur une unité ennemie engagée au corps sauf règle spéciale l'y autorisant. Dans ce cas les touches seront réparties aléatoirement.

Les figurines non engagées d'une unité au corps à corps peuvent être prise pour cible si ces dernières sont à PLUS de 2' de la plus proche mêlée et dans ce cas les touches seront aléatoirement réparties sur L'ENSEMBLE DES FIGURINES PRESENTEES (*amie ET ennemie*).

• **ALLOUER LES TIRS**

Une fois les cibles déterminées il faut allouer les tirs de l'unité ouvrant le feu, c'est-à-dire déterminer en fonction de la cadence de tir des armes de l'unité, combien de tir va subir l'ennemi.

Les tirs doivent être repartis de la façon la plus uniforme possible.

Exemple 1 : L'unité 1 du joueur A est constituée de 12 figurines dont 10 ont un fusil (*cadence de tir 2*) et 2 ont une SMG (*cadence de 3*). Elle a pour cible l'unité 3 du joueur B qui est constituée de 8 modèles. Les tirs du joueur A (*26 tirs en tout [10x2+2x3]*) seront donc repartis comme suit sur l'unité 3. Soit 3 tirs par figurine ennemie ($3 \times 8 = 24$) les 2 tirs restant seront à allouer aux figurines ennemies les plus proches au choix du joueur faisant feu.

Exemple 2 : L'unité 2 du joueur A constituée de 12 hommes (*9 avec un fusil ROF 2, 1 avec une « packed LMG » ROF 5 et 2 avec une SMG ROF 3*) a pris position autour d'un bâtiment, l'escouade s'y est donc déployée en étirant sa formation.

Sur l'ensemble de l'unité 4 figurines à droite du bâtiment ont une LdV sur l'unité 2 du joueur B, 3 figurines ne voient rien et les 5 autres membres dont la LMG voient les unités 4 et 6 du joueur B.

Les 4 figurines à la droite sont équipées de fusil (*8 tirs*) et tir sur l'unité 2 qui est la plus proche bien que 5 de ses 8 membres soient à couvert. Chaque figurine de cette unité se verra donc allouer 1 tir.

Les 5 autres membres de l'unité 2 sont équipés d'une SMG, de la LMG et de 3 fusils. La LMG (*ROF 5*) étant HEAVY INFANTRY peut prendre pour cible les 4 membres de l'unité 6 qui sont à longue portée (*allouant 1 tir sur 3 membres et 2 tirs sur le dernier*) ou cibler l'unité 4 qui a encore 10 membres à son actif.

Il décide donc de tirer sur l'unité 4 et alloue un tir à chacune des 5 figurines les plus proches, le reste de ses camarades étant obligé de prendre l'unité 4 comme cible repartissent leurs 9 tirs sur elle. Nous avons donc pour l'unité 4 du joueur B 9 tirs d'armes légères sur les figurines (*1 tir chacun.*) les plus proches du joueur A + 1 tir d'arme lourde sur les 5 plus proches ; les 5 figurines du joueur B les plus proches ont 2 tirs sur elle.

• **MODIFICATEURS AU TIR**

Voici listé les modificateurs à appliquer au tir, ces derniers sont cumulables :

TYPE	DESCRIPTION	MODIF AU 'TO HIT'
Tir de précision	Uniquement pour les armes ayant un ROF de 1 et les Fusils Anti-Mech, dont le tireur n'a pas bougé durant la phase d'action.	-1
Camouflage	Si la cible est équipée de tenue/matériel de camouflage	+1
Position surélevée	Si le tireur est au moins à 4' au dessus de sa cible.	-1
Couvert lourd	PLUS de la moitié de la cible est cachée par un élément solide (<i>mur, rocher, véhicule</i>).	+2
Couvert léger	MOINS de la moitié de la cible est cachée par un élément solide OU la cible se trouve (<i>entièrement ou partiellement</i>) dans un terrain peut obstruant style buisson, herbe, forêt et ruine (à -de 2').	+1
Cible LARGE (<i>que pour véhicules</i>)	Définit selon le châssis.	-1
Cible TITANESQUE (<i>véhicule</i>)	Définit selon le châssis.	-2
Abri	TOUTE position fortifiée créée par l'homme pour se protéger au combat style bunker, sac de sable, tranchées	+3
A terre	Cf. l'ordre du même nom ou tout modèle DOWN.	+1
Modificateur de l'arme	Selon la portée de l'arme.	+/- selon l'arme

• **JETS POUR TOUCHER**

Jeter les dés sur 4+ de base le tir touche sa cible. Pour chaque touche déterminez les effets.

Un 1 sur le dé (*naturel ou modifié*) est TOUJOURS un échec.

• **JETS POUR BLESSER**

Pour chaque tir ayant touché lancez les dés pour en voir les effets selon le tableau suivant. **DOWN MODELS** : le second chiffre entre parenthèse est valable seulement pour l'infanterie, il indique si la figurine est « Au sol » suite à une blessure, le premier indique si la cible est morte.

Exemple : Une arme 'light infantry' contre une troupe Sans armure, le résultat est noté ainsi 4+ (2+), cela signifie que sur 1D6 le 1 est sans effets que sur 2 ou 3 la cible est blessé donc au sol, et que sur 4+ elle est morte.

	Pénétration	Infanterie légère	Infanterie lourde	Very Light A.T	Light A.T	Medium A.T	Heavy A.T	Very Heavy A.T	Super Heavy A.T
Classe d'armure		0	1	2	3	4	5	6	7
Sans armure	0	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A	A	A
Armure perso légère / véhicule non blindé	1	5+ (3+)	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A	A
Armure perso lourde/ Véhicule très légèrement blindé	2	6+ (4+)	5+ (3+)	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A
Véhicules légèrement blindé	3	N	N	6+	4+	3+	2+	A	A
Véhicules a blindage moyen	4	N	N	N	5+	4+	3+	2+	A
Blindage lourd	5	N	N	N	6+	5+	4+	3+	2+
Blindage très lourd	6	N	N	N	N	6+	5+	4+	3+

• **RÉSOUTRE LES PERTES**

Une fois les jets pour blesser effectués retirez les pertes dans l'unité. Au cas où tous les tirs d'une unité sont répartis équitablement, le joueur contrôlant les figurines touchées retire ses pertes comme bon lui semble en commençant par celles les plus proches de l'ennemi.

Dans le cas où les tirs ont été alloués par le tireur (*comme dans le deuxième exemple page 14*) les pertes sont attribuées à chaque figurine.

Dans TOUS les cas les résultats MORT sont à appliquer avant les Down.

Pour reprendre les exemples cités plus haut, dans le premier cas sur les 24 tirs de l'unité, seul 12 touchent et sur les 12 touches nous avons 3 sans effets, 6 DOWN et 3 DEAD. Sachant que l'unité ennemie compte 8 membres et que chaque membre s'est vu alloué 3 tirs sauf les 2 plus proches qui en ont 4, le joueur B applique ses pertes comme suit : Les 3 figurines les plus proches sont mortes et les 5 restantes sont DOWN le dernier résultat DOWN est donc perdu et sans effet.

Dans le second exemple, les 5 membres de l'unité 2 du joueur A font feu sur l'escouade 4 du joueur B. Le joueur A fait donc les tests pour toucher ET blesser de son LMG ET des fusils pour les 5 figurines du joueur B qui s'étaient vues attribuées 2 tirs et les résultats sont les suivants :

1° figurine = 2dead, 2° figurine = 1DOWN et rien, 3° = figurine 2down, 4° figurine = rien, 5° figurine = 1DOWN et 1DEAD. Donc la 1° est morte, la 2° est DOWN, la 3° est DOWN, la 4° rien, la 5° est morte. Pour les figurines restantes du joueur B qui s'étaient vues allouées une touche, le jet est fait groupé et c'est le joueur B qui en résout les pertes.

• **DOWN:**

Une figurine DOWN est une figurine à terre mais encore en vie, elle pourra peut-être à nouveau être sur pied et reprendre le combat plus tard.

Une figurine DOWN ne peut pas tirer ni rien faire d'autre, et est automatiquement tuée s'il elle est engagée au corps à corps, idem si elle subit ultérieurement un autre résultat DOWN alors qu'elle est encore à terre.

Une figurine à terre ne peut QUE se déplacer en rampant de 2' pour maintenir la cohérence d'unité à moins que ce dernier ne soit pris en charge par un Médic ou que l'unité rompe la cohérence via un ordre JUST DO IT ou une autre règle spéciale.

Si un Medic se trouve à 6' ou moins d'une figurine à terre l'unité peut laisser son membre blessé et rompre sa cohésion pour la laisser au soin du Médic. Une fois la figurine

remise sur pied, elle devra rejoindre au plus vite son unité de base ou se faire absorber par une autre escouade via un ordre SE REFORMER.

Une figurine à terre peut se faire porter/tirer par un membre de son escouade. Dans ce cas le 'couple' ne peut que se déplacer au max de 4' et celui qui porte assistance au blessé ne peut faire aucune autre action.

Une figurine à terre ne fait aucun test de COOL et réussit ceux qu'il aurait à faire.

• **TEST DE MORAL SUITE AUX PERTES**

Si l'unité ciblée subit une ou plusieurs pertes (*mort*) suite à un tir, cette dernière une fois l'activation de l'adversaire terminée devra immédiatement effectuer un test de moral « COOL » pour voir si elle rompt le combat ou non.

Ce test doit être réalisé à chaque fois qu'une unité compte un mort dans ses rangs.

Si le test est réussi tout va bien, si le test échoue et que l'unité à ce moment se trouvait à couvert alors cette dernière devient désorganisée.

Si le test échoue et que l'unité était à découvert alors l'unité est désorganisée et fuira d'un mouvement spécial hors séquence à la fin de l'activation adverse au double de sa vitesse vers le couvert le plus proche ou vers son bord de table de la totalité de son mouvement de fuite puis se jettera à terre.

★ **TIR DE SUPPRESSION**

Le tir de suppression est une action qu'une unité peut faire afin de bloquer une unité ennemie, c'est une sorte de tir de barrage.

Pour qu'une unité puisse effectuer un tir de suppression toutes les figurines de l'unité/fire team doivent tirer sur la même cible et l'escouade doit pouvoir au moins cumuler 6 tirs sur la zone cible, qui peut être un élément de terrain occupé par l'ennemie ou une unité ennemie.

L'unité victime du tir suppressif doit alors réussir un test de Cool modifié comme suit pour ne pas subir les effets de la suppression :

MODIFICATEURS AU MORAL (*cumulatif*) :

- 1 si plus de 10 tirs.
- 1 pour CHAQUE SMG, machine pistol, assault rifle, packed LMG faisant feu.
- 2 pour chaque LMG.
- 3 pour chaque HMG.
- 1 pour chaque modèle utilisant des grenades (*cela compte comme ayant été utilisées pour la suite du jeu*).

Si la cible du tir de suppression est un élément de terrain où se trouve plusieurs unités adverses et que ces dernières ont plus de la moitié de leurs effectifs dans ce terrain, alors toutes ces unités ont à faire le test de moral.

• **EFFET DE LA SUPPRESSION**

Si l'unité rate son test de Cool, elle doit courir du double de son mouvement vers le couvert le plus proche (*dans la direction opposée à l'ennemie*) ou se mettre à terre (*après 12'*) s'il n'y a pas de couvert. Ou si déjà à couvert baisser la tête et mettre Genoux à terre. De plus, elle ne pourra pas tirer dans ce tour ni rien faire d'autre hormis ramper et se cacher. Si elle était en Overwatch elle en perd le statut et subit -1 au corps à corps.

★ **TIRS LOURDS**

Le tir lourd est réservé aux véhicules (*Tanks, Mechas...*) qui font feu avec leur arme principal « MAIN GUN FIRE ».

★ **ARTILLERIE HORS TABLE**

Comme cité plus haut, les joueurs lors de la création de leur liste d'armée peuvent acheter un type de soutien d'artillerie hors table. Ces derniers, si l'ordre a été correctement transmis (*Jet de COOL réussi lors de la phase d'ordre*), sont résolus tout à la fin de la phase d'action, avant les corps à corps.

Chaque joueur résout TOUS ses effets puis l'autre (*en commençant par celui qui a joué le premier lors de la phase d'action*).

- **TIR D'ARTILLERIE, (SINGLE STRIKE) :**

Il s'agit d'un simple et unique tir d'artillerie. Ce tir a une classe de pénétration MEDIUM. Le joueur désigne un point sur la table, le tir dévie de 1D6'. Toutes figurines/véhicule/terrain sous le gabarit subissent les effets d'un tir : A.T MEDIUM.

- **TIR DE BARRAGE, (BARRAGE STRIKE) :**

Les règles sont les mêmes que si dessus sauf que là, ce sont 3 gabarits qui sont à placer. Le premier est placé comme précédemment, pour le deuxième lancer 1D6 et placer le gabarit sur le chiffre indiqué et idem pour le dernier.

- **FRAPPE AÉRIENNE, (AIR STRAFE) :**

Les effets de ce dernier seront décrits plus tard dans la section des Véhicules Volants.

6/ Phase de corps à corps :

Le corps à corps est la phase la plus mortelle qui soit. C'est le dernier et ultime recours au combat.

La phase de CàC (*corps à corps*) est la dernière phase du tour, tous les engagements sont résolus, à ce moment le joueur ayant l'initiative décide quelle mêlée sera résolue en premier, puis en deuxième etc....

Est définie par mêlée toute figurine en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

La procédure du CàC est très simple, chaque figurine engagée lance 1D6 (*ou plus selon certaines règles spéciales*) et on y ajoute les modifications listées plus bas (*ces modifications sont cumulatives*).

Puis celui qui obtient le résultat le plus haut (*du D6 + modifications*) remporte le combat, la différence entre les 2 résultats donne le nombre de touches infligées au perdant.

En cas d'égalité rien ne se passe car aucun combattant n'a réussi à prendre l'avantage sur son adversaire.

Exemple : Sarge un Américain est au contact de Ivan un soviétique, ce dernier est équipé d'une baïonnette et a chargé Sarge ce qui lui donne un bonus de +2. Les deux joueurs lance 1D6 chacun Sarge obtiens un 4 Ivan quant à lui un 3. Ce qui avec son bonus de +2 lui donne un résultat de 5, il remporte donc le combat et inflige 1 blessure à son ennemie ($5-4=1$).

★ **COMBATS MULTIPLES**

Lors de combats multiples, c'est-à-dire que plusieurs ennemis sont au contact d'une figurine, chaque figurine après la première gagne 1D de plus (*la deuxième a 2D6 la troisième a 3D6 la quatrième 4D6 etc...*) mais dans tous les cas, seul le plus haut résultat d'1D est pris en compte.

C'est le joueur qui possède les figurines en excès qui désigne qui est le premier combattant, le deuxième, le troisième etc...

★ **MODIFICATEURS AU CORPS À CORPS**

Type	Description	Modif.
Arme de CàC	Toute arme listée comme CC Weapon (pistolet couteau....) bonus cumulable si plusieurs armes de ce type.	+1
Charge (<i>mouvement d'assaut</i>)	Pour avoir accomplie cette action de mouvement.	+1
Fuite/replié	Si l'ennemi en contact était en train de fuir ou de se replier.	+2
Désorganisé/suppression	Si la figurine est affectée par un tir de suppression ou est désorganisée.	-1
Encombré	Si la figurine transporte une arme lourde (listée MOVE or FIRE), transporte un blessé ou autre règle spéciale.	-1
En hauteur	Si la figurine est réellement plus haute que sont adversaire (<i>le socle au moins au niveau de la tête</i>).	+1
Horreur	La figurine possède la règle spéciale HORREUR.	+1
Obstacle	Si un obstacle se trouve entre les socles (<i>muret</i>).	-1
A terre	Si la figurine est à terre à ce moment.	-1

★ **RÉSOLUTION DES BLESSURES**

La résolution des blessures se fait IMMEDIATEMENT après le résultat des touches, la pénétration est sauf règle spéciale du LIGHT INFANTRY.

Exemple : Dans un combat à 2 contre 1 les joueurs jouent le combat de la première figurine avec l'ennemi (1D6 chacun) et font de suite les touches si l'ennemi est encore en vie, ensuite on réalise le second combat (2D6 pour la deuxième et 1D6 pour l'autre).

Si après la résolution des blessures, une figurine se trouve sans ennemi alors qu'auparavant il se trouvait engagé, il peut se déplacer d'un mouvement spécial de 3' pour aller aider une figurine amie au combat, ou engager une figurine ennemie qui n'est pas encore engagée au corps à corps.

Une figurine DOWN lors du tour suivant DEVRA ramper de 2' pour se désengager.

★ **TEST DE MORAL SUITE AUX PERTES**

Après la résolution du combat l'unité ayant subit le plus de pertes (*down et dead*) doit faire un test de COOL ou rompre le combat avec l'ennemi.

Une figurine en contact avec un ennemi qui serait obligé de rompre le combat suite au test de moral subit UNE TOUCHE automatique.

Une unité rompant l'engagement est automatiquement FUYANTE ET DESORGANISEE et doit de suite effectuer un mouvement spécial de MVx2 dans la direction opposée à l'ennemi vers sa zone de déploiement ou le cas échéant vers l'Officier le plus proche en ligne de vue. Ce mouvement ne peut en aucun cas amener une unité en contact d'une autre unité ennemie ni même en traverser une.

Si une figurine est cernée par l'ennemi et qu'elle ne peut pas fuir elle est détruite.

Au tour suivant, une unité ayant fait fuir son ennemi est OBLIGÉE de le poursuivre si elle est à portée de charge, en 1949 pas question de faire de prisonniers !

En cas d'engagement d'unité multiple chaque unité est obligée de faire ses propres tests.

Exemple : Le joueur A a l'unité 2 et 6 engagées avec l'unité 8 du joueur B. Après la résolution des pertes, nous avons les résultats suivant : unité 2 a subit 3 pertes (2down, 1mort) unité 6 a subit 1 perte (1 mort) et l'unité 8 a subit 2 pertes (1down et 1 mort). Devront donc effectuer un test de moral l'unité 2 et 8 car l'unité 2 a subit plus de perte que son ennemi l'unité 8, et l'unité 8 a subit plus de perte que l'unité 6 ennemie.

★ AVANCE APRÈS COMBAT

Après les tests de Cool, les unités ayant anéanti leurs ennemies ont droit à un mouvement spécial de 3' pour avancer, se mettre à couvert/à terre ou engager une unité ennemie à portée (*dans ce cas le corps à corps sera résolu lors de la prochaine phase de CàC*).

On commence par le joueur ayant l'initiative, ses unités non-engagées pourront avancer de 3' dans la direction d'un ennemi déjà engagé (ils consolident leur position).

7/ Arsenal :

Armes	Portée courte	Portée max	Modification De longue portée	Classe De Pénétration	R.O.F	Spécial
Pistolet	12'	24'	-1	LIGHT INF	1	CAC WEAPON
Machine pistol	12'	24'	-1	LIGHT INF	2	CAC WEAPON
Shotgun	4'	18'	/	LIGHT INF	1	PAS DE TIR VISÉ
Fusil	24'	INFINIE	-1	LIGHT INF	1	
Semi-auto rifle	24'	INFINIE	-1	LIGHT INF	2	PEUT POUR UN R.O.F DE 1 FAIRE UN TIR VISÉ
Sniper rifle	INFINIE	INFINIE	/	LIGHT INF	1	RÈGLE SPÉCIALE
SMG	12'	24'	/	LIGHT INF	3	+1 À COURTE PORTÉE
Assault rifle	INFINIE	INFINIE	/	LIGHT INF	3	
Packed L.M.G	INFINIE	INFINIE	/	LIGHT INF	5	
L.M.G	24'	INFINIE	/	HEAVY INF	8	+1 À COURTE PORTÉE, MOVE OR FIRE
H.M.G	24'	INFINIE	/	VERY LIGHT A.T	6	+1 À COURTE, PORTÉE MOVE OR FIRE
Lance-flammes	GABARIT	/	/	LIGHT INF	1	RÈGLE SPÉCIALE
Lance grenades/ Grenade au fusil	12'	24'	-1	H .E = HEAVY INF A.T = VERY LIGHT A.T	1	MOVE OR FIRE RÈGLE SPÉCIALE
R.p.G	24'	INFINIE	-2	VARIABLE	1	MOVE OR FIRE
Grenade Frag	SPECIAL	SPÉCIAL	/	LIGHT INF	1	RÈGLE SPÉCIALE
Grenade Fumigène	SPÉCIAL	SPECIAL	/	/	1	RÈGLE SPÉCIALE
Mortier léger	INFINIE	INFINIE	/	LIGHT INF	1	PORTÉ MINI DE 12' MOVE OR FIRE RÈGLE SPÉCIALE
Mortier moyen	INFINIE	INFINIE	/	HEAVY INF	1	PORTÉ MINI DE 18' MOVER OR FIRE

						RÈGLE SPÉCIALE
Anti-Mech rifle	INFINIE	INFINIE	/	LIGHT A.T	1	/
Explosifs	/	/	/	MEDIUM A.T	1	RÈGLE SPÉCIALE

★ **RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARSENAL**

• **SNIPER RIFLE :**

Tout tir avec un fusil de sniper suit les règles suivantes : TOUT 6 sur le dé pour toucher TUE automatiquement l'infanterie.

Lunette : tout fusil de sniper est, sauf règle spéciale, munie d'une lunette de visée qui lui donne +1 pour toucher.

• **LANCE-FLAMMES :**

Le lance-flamme utilise le gabarit de flamme pour ce qui est de la portée. Toutes les figurines sous le gabarit, même partiellement, sont touchées par l'arme.

Une unité touchée par un lance-flamme doit immédiatement effectuer un test de Cool ou devenir désorganisée et se replier d'un mouvement spécial de MVx2.

Un lance-flamme faisant feu dans un espace clos (*bunker, maison...*) à moins de 6' de l'ouverture touche TOUTES les figurines dans cet espace quel que soit sa taille.

Si un lance-flamme fait feu sur/à travers un terrain inflammable, ce dernier prend feu, placez un marqueur de feu sur le terrain enflammé. Lors de la prochaine phase de maintenance lancer un dé : sur 1-2 le feu s'éteint, sur 3-6 le feu continue. Toutes figurines dans un terrain en feu subissent une touche de LIGHT INF. Une figurine ne peut pas entrer dans un terrain en feu ou y rester.

Toute figurine ayant subié un résultat DOWN suite à un tir de lance-flamme est en feu, et lors de la prochaine phase de maintenance il lancera 2 dés pour se rétablir et prendra le résultat le plus élevé.

Si la figurine qui porte le lance-flamme est ciblée par un tir et que ce dernier la touche avec un résultat de 6 sur son jet de dé, le réservoir de l'arme explose. Placez alors le gabarit de 3' sur cette figurine, toutes les figurines sous le gabarit, même partiellement subissent un LIGHT INF Hit.

• **LANCE GRENADE/GRENADE AU FUSIL :**

La grenade au canon est une grenade dont le lanceur se fixe sous le canon, et qui est propulsée par le soldat à sa convenance. Ce dernier doit donc annoncer s'il tire au fusil ou à la grenade.

Les grenades propulsées sont de 2 types H.E ou A.T (*Hautement Explosif ou Anti Tank*)

L'effet H.E utilise le gabarit de 3' et est dévié de 1D6' si le tir rate. Il a une classe de pénétration HEAVY INFANTERIE.

L'effet A.T n'utilise pas de gabarit et a une classe VERY LIGHT A.T.

• **R.P.G (ROCKET PROPELLED GRENADES) :**

Les RPG sont des armes portables utilisant une charge propulsée par une fusée telles que les bazookas, les panzerfausts, les panzershrecks etc...

Ils peuvent utiliser des munitions A.T ou H.E, le type de munition utilisée est à définir avant le tir.

La classe de pénétration de l'arme est donnée dans la liste d'armée de chaque nation. L'effet H.E est comme pour les véhicules, d'une classe inférieure à l'effet A.T et utilise le gabarit de 5'.

• **GRENADES :**

Les grenades sont à usage unique une fois utilisée, c'est fini pour la partie. Lors d'une attaque à la grenade TOUS les membres de l'unité utilisent leurs grenades. Le point ciblé doit être à un maximum de 10' de l'Officier de l'unité (*ou son remplaçant le cas échéant*), ce peut être un élément de terrain ou une unité ennemie.

Si l'escouade compte 4 membres ou plus le gabarit utilisé sera celui de 5' sinon c'est celui de 3'.

Toute figurine ou élément de décor sous le gabarit même partiellement subit une touche de classe LIGHT INF.

Ce tir ne nécessite pas de jet pour toucher et touche donc automatiquement le point ciblé.

Un tir en cloche est possible au dessus d'un bâtiment/construction seulement si ce dernier n'est pas plus grand que le double de la taille de la figurine qui lance (*une figurine faisant 28mm la hauteur, maxi pour lancer est donc de 56mm*).

ACHTUNG GRENADE !! L'unité ciblée/touchée peut, si elle passe un test de COOL à -3, renvoyer des grenades à l'unité attaquante qui subira en retour une attaque de classe LIGHT INF.

Le joueur renvoyant les grenades place librement le gabarit de 3' sur l'ennemie qui lui a envoyé les grenades.

• **GRENADES FUMIGÈNES**

Les grenades fumigènes sont comme les grenades à fragmentation, à usage unique. Elles sont non létales et peuvent cibler un point du terrain ou une unité adverse.

Tous les tirs entrant et/ou sortant de la zone subissent un malus de -2. Aucune LdV ne peut traverser le gabarit qui reste en jeu jusqu'au début du tour suivant.

• **MORTIERS**

Seul les mortiers légers/moyens sont représentés en jeu dans cette catégorie, les autres sont simulés soit par les pièces lourdes de classe artillerie ou par les tirs d'artillerie hors table.

Les mortiers utilisent le gabarit de 5'.

Les mortiers ont 2 types de tir :

- **TIR A VUE :** Pour ce type de tir un des servant de l'arme ou le radio de la section de Q.G (*ou d'une autre section disposant d'un opérateur radio*) possède une ligne de vue sur la cible/élément de terrain ciblé. Le tir dévie automatiquement de 1D6-1'.

Dans le cas d'un nouveau tir sur ce même point de terrain, il sera touché automatiquement lors du prochain tour, le joueur pourra alors déplacer à sa convenance le gabarit autour de ce point d'au maximum 3'.

Exemple : Au tour 2 le joueur A désigne un point au centre de l'unité 3 du joueur B. Il lance son dé et obtient 4, le gabarit dévie donc de 3' et il le place. Au prochain tour, le joueur décide de tirer au même endroit, le nouveau tir arrive donc sur la zone où le tir est tombé précédemment et il peut placer son gabarit à 3' de ce point. Si au tour suivant, il ne change pas de cible le gabarit tombera à nouveau à cette place et le joueur pourra le déplacer ainsi de 3'.

- **TIR en AVEUGLE :** Pour le tir en aveugle le joueur place librement le gabarit sur la table, ce dernier dévira de 1D6+2'. Lors du tour suivant, si le joueur ne change pas de cible le tir arrive au même endroit, le joueur pourra alors le déplacer dans la direction de son choix de 1D6'.

Les mortiers peuvent effectuer des tirs en cloche au dessus d'un obstacle qu'elle que soit sa hauteur à condition d'être au moins à une taille de socle (*du socle de l'équipage du mortier*) dudit obstacle.

Les mortiers ont une portée **minimum** (12 ou 18') c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas choisir une cible à 12 ou 18' de l'endroit où ils se trouvent.

L'artillerie suit les mêmes règles que celles des mortiers et la portée minimum est de 18'.

• **EXPLOSIFS**

Cela regroupe tous les explosifs style C4, dynamite, charge creuse, mine magnétique que peut transporter un soldat. Leurs effets seront décrits dans la section des véhicules.

• **SERVANT DE PIÈCE**

Les armes lourdes HMG, LMG, MORTIERS nécessitent dans la plupart des cas plusieurs personnes pour être mise en batterie. Cela forme même souvent une section constituée d'un gradé et des autres servant (*observateur, radio, tireur, munitions*) hormis les personnels directement affectés au tir les autres peuvent faire feu de leurs armes, se déplacer et agir comme tout membre d'une escouade peut le faire.

Les pertes et leurs effets varient selon l'arme mais chaque membre est remplacé par un autre

- **MITRAILLEUSES (L et H .MG)** : pour fonctionner nécessite 2 personnes, un tireur et un chargeur si l'un des 2 postes n'est plus pourvu, l'arme tire à la moitié de sa cadence (R.O.F/2).

- **RPG** : nécessite un tireur et un chargeur si l'un des deux meurt l'autre peut assurer les deux postes dans ce cas l'arme tirera UN tour sur DEUX.

- **MORTIER** : pour fonctionner il nécessite un pointeur, un tireur, un chargeur. Tout membre en excès peut combler les pertes. Si le pointeur est mort, l'arme ne peut plus effectuer de tir 'aveugle' ses prochains tirs dévieront de 1D6+2', à moins de continuer à viser le même endroit que le/les tours précédents. Si le chargeur est mort, l'arme ne peut faire feu qu'UN tour sur DEUX.

8/ Les Equipements spéciaux :

La liste suivante décrit les équipements spéciaux que peut porter un homme.

Ces équipements sont accessibles selon les nations et unités, leur disponibilité est donnée dans l'Order of Battle (OoB : la liste d'armée).

- **STABILISATEUR (weapon stabilizers)** : système de compensation de recul et autre système de ce type. Cet équipement permet d'ignorer la règle Move or Fire alors que normalement cela ne serait pas possible.

- **ARMURE PERSONNEL LOURDE (heavy personal armor)** : C'est une armure de combat lourde comme celles disponibles pour certaines unités Allemande ou Anglaise. Les tirs contre ces Armures sont résolus dans la colonne Heavy Armor du tableau des dommages.

- **CAMOUFLAGE** : Peinture ou tout autre équipement ayant un effet similaire, inflige au tireur un malus de -1 au tir contre les figurines équipées de camouflage.

- **VISEUR TELEMETRIQUE (optical range finder)** : Celui qui en est équipé ne subit pas les malus au tir à la longue portée.

- **ARMURE DE COMBAT (combat suit)** : Exosquelette de combat ou tout autre dispositif mécaniquement assisté. Chaque bras est considéré comme une arme de corps à corps, et la figurine bénéficie d'un +2 au jet de corps à corps.

- **LUNETTE (scope)** : donne un bonus de +1 au tir (*touche sur 3+ de base au lieu de 4+*).

- **INFRAROUGE** (*infra red tech*) : tout dispositif de vision nocturne. Supprime les malus au combat de nuit.

9/ Règles spéciales pour l'infanterie :

Voici décrit ci-dessous les règles spéciales pour certaines unités. Voir l'OoB pour savoir qui dispose de ces règles.

• **LES GROUPES DE COMBAT (FIRE TEAMS) :**

Les escouades qui possèdent cette règle peuvent se séparer en 2 entités distinctes et indépendantes appelées Groupes de Combat. Chaque Fire Team doit pour exister être constituée d'une arme lourde ou à défaut être composée de 4 soldats. Elle doit être commandée par l'Officier en second de l'unité d'origine.

Une fois le Groupe de Combat constitué, après que l'unité se soit scindée, chaque Groupe de Combat agit indépendamment l'un vis-à-vis de l'autre. On pourrait les considérer comme 2 unités distinctes.

Les 2 Groupes de Combat d'une même unité peuvent à tout moment se recombinaison pour reformer l'unité d'origine sans avoir de test à effectuer ou quoi que se soit d'autre.

• **RÉSISTANCE INHUMAINE (UNCANNY RESILIENCE) :**

Les créatures surnaturelles, les aliens et autres monstres pourvus de cette compétence sont considéré comme ayant une armure lourde (*heavy perso armor*). Les armes à énergie, le feu, l'argent et la magie annulent ce bénéfice. De plus les figurines ayant cette règle ont un bonus de -1 à leur jet pour se relever suite à un résultat de DOWN lors de la phase de maintenance à moins bien évidemment qu'ils soient touchés par une arme à énergie, magique, du feu, balles d'argent.

• **GRIFFES ET CROCS (CLAWS AND TEETH) :**

La figurine possède de grosses griffes et dents dont il se sert au corps à corps, il est donc considéré comme ayant une arme à une main supplémentaire pour un bonus de +2 au corps à corps.

• **RAPIDE (FAST) :**

La figurine ayant cette règle à un mouvement de base de 6' et cours donc sur 12'.

• **MONSTRE AU COMBAT (COMBAT MONSTER) :**

La figurine ayant cette règle à 2D6 de base au corps à corps (mais choisi toujours le D6 le plus haut pour le résultat).

• **HORREUR (HORROR) :**

Les figurines ayant cette compétence sont particulièrement horrible et insufflent la peur dans le cœur des hommes.

Un test de moral est nécessaire si une unité veut ou est chargée par un monstre.

Si la bête charge et que le test est raté, l'unité est désorganisée et fuit immédiatement du double de son mouvement. Si c'est un échec alors qu'elle voulait charger, l'unité reste sur place clouée par la peur et ne peut rien faire d'autre.

Les créatures horribles ont un bonus de +1 au corps à corps. Les créatures horribles sont immunisées aux règles d'Horreur des autres créatures, sauf règle contraire.

• **SENS HYPER-DÉVELOPPÉS (HYPER SENS) :**

Avec cette compétence, les figurines peuvent détecter les figurines ennemies cachées dans un rayon de 8' sur un plan horizontal. De plus elles ne souffrent d'aucun malus lors des combats nocturnes.

- **NERFS D'ACIER (NERVE OF STEEL) :**

La figurine peut relancer une fois ses tests de Commandement liés aux tirs ennemis (ce qui exclu les tests de Commandement pour donner des ordres ou tester la peur).

- **DÉPLOIEMENT PROFONDEUR (DEEP INSERTION) :**

Les figurines ayant cette règle peuvent être déployées après toutes les autres unités (*donc à la fin de la phase de déploiement*). Ces dernières peuvent être déployées n'importe où sur la table sauf dans la zone de déploiement ennemie et commencent la partie cachées.

- **INFILTRATION (INFILTRATE) :**

Les figurines ayant cette capacité peuvent après la phase de déploiement, mais avant le début du jeu se déplacer de 6' maximum.

- **SANS PEUR (UTTERLY FEARLESS) :**

La figurine ayant cette capacité est immunisée à tout test de Cool, elle ne connaît pas la peur. Son COOL ne sert qu'à effectuer les tests de Commandements, détecter des snipers etc.

- **CRÂNE ÉPAIS (THICK SKULL) :**

La figurine avec cette capacité est immunisée au coup critique des snipers (*sniper head shot*).

- **CAVALERIE (CAVALERY) :**

Certaines figurines possèdent une monture, donc tant qu'elles sont en selle elles bénéficient de la règle Rapide (*FAST*) mais subissent un malus de -1 au tir à moins de ne pas se déplacer.

- **A L'ÉPREUVE DES BALLE (BULLETPROOF) :**

Grâce à cette compétence la figurine est considérée comme ayant une HEAVY ARMOR, et de plus si elle subit un DOWN suite à un tir elle se relèvera automatiquement lors de la prochaine phase de maintenance.

- **SUPER FORCE (SUPER STRENGTH) :**

La figurine avec cette règle considère ses attaques de corps à corps comme ayant une classe de pénétration MEDIUM A.T.

- **CHASSEUR DE MONSTRES (MONSTER HUNTER) :**

La figurine ayant cette capacité considère ses armes comme des armes magiques, en argent ou à énergie ou toutes autres choses détruisant les horreurs qui rampent à la surface de la terre. Cela inclut toutes les armes de la figurine, sauf si elle possède une classe de pénétration A.T et exclus les lance-flammes.

- **BALAISE (TOUGH) :**

La figurine est considérée comme ayant une armure lourde.

- **TROMPE LA MORT (HARD TO KILL) :**

La figurine avec cette capacité considère ces 3 premiers résultats de perte (*down et/ou dead*) comme sans effets sauf si ces derniers sont causés par une arme de classe MEDIUM A.T ou +.

- **ARMURE RENFORCÉE (EXTRA ARMOR) :**

Grâce à cette capacité lors des tests pour blesser cette figurine, soustrayez 1 au D6 (si selon l'arme nous avons un résultat tué sur 4+ et que le D6 donne 4, la figurine est considérée Down [4-1= 3]).

- **INFANTERIE LÉGÈRE (LIGHT INFANTRY) :**

Les Platoon (armées) avec cette règle ne peuvent que prendre des véhicules de classe d'armure LIGHT ou moins, sauf si le véhicule est aéroporté ou volant.

- **RANGER:**

La figurine est plus difficile à toucher quand elle est entièrement dans de la végétation, qui lui donne un bonus de +1 (soit un malus de -1 au tir pour l'ennemi en plus de tout autre modificateur).

- **SNIPER :**

Les snipers commencent la partie cachés, les ennemis peuvent tenter de les détecter si le sniper les prends pour cible, et pour cela, elles doivent réussir un test de moral sous leur Cool de base.

Les snipers ne sont pas sujets à la cohérence d'unité. Les snipers sont Caporal.

Les snipers ignorent toutes les restrictions quant au choix des cibles, ils peuvent donc tirer sur qui ils veulent/voient.

A terre, SNIPER !! Toute unité touchée par un tir de sniper DOIT immédiatement effectuer un test de Cool ou être désorganisée et fuir vers le couvert le plus proche à 12' maximum de sa position. Ce test, quelque en soit le résultat, n'est à faire qu'Une fois par partie quel que soit le nombre de snipers différents qui tireraient sur l'unité.

- **ZOMBIE :**

Les zombies ont un niveau de moral de conscrit.

- **Décérébrés (Shamble) :** Les zombies bougent de 5' et ne peuvent pas courir, se cacher et n'ont pas de cohérence d'unité. Ils sont OBLIGES de bouger à chaque tour vers l'ennemi le plus proche (ou à défaut celui en vue) pour le manger.

- **Cerveeeaux !! (Brainwurst) :** Une unité de zombies/un zombie ayant réussi à infliger un DOWN ou DEAD n'avance pas après combat IL DOIT RESTER sur place pour manger le corps.

- **Marée de Corps (Meat Wave) :** Les pertes de zombies sont toujours à appliquer au plus près de l'ennemi en appliquant d'abord les DEAD puis les DOWN.

- **Les Légions du Mal (Unstoppable Evil) :** les zombies DOWN se relèvent AUTOMATIQUEMENT lors de la prochaine phase de maintenance

10/ Les Véhicules:

A/ RÈGLES POUR LES VÉHICULES :

Il existe plusieurs types de véhicules, pour le besoin des règles ces derniers sont classés selon leur principal mode de locomotion. Tout véhicule qu'elle que soit son origine (*alien ou autre*) sera classé dans une de ces catégories.

PROPULSÉ : par propulsé, nous entendons tout véhicule à roues (*jeep, camion etc.*). La plupart de ces véhicules sont généralement plus légèrement blindés.

TRACTÉ : par tracté, nous entendons tout véhicule à chenilles (*tank, chasseur de char, canon autotracté*) ou dont la puissance principal vient de ces dernières comme les semi-chenillés (*half-track, sdkfz etc.*).

MECHA : par Mecha, Mech ou encore Mek nous entendons tout véhicule muni de « pieds » 2, 4, 6 ou 8... et qui se sert de ces derniers pour se déplacer.

VOLANT : par volant nous entendons tout véhicule qui se déplace en altitude et qui peut décoller et atterrir seul.

★ **MOUVEMENT** :

Tous les véhicules ont 3 vitesses de déplacement la LENTE (*slow*), la MOYENNE (*medium*) et la RAPIDE (*fast*).

Elle peut varier en fonction des dommages subits et du terrain traversé.

Dans le tableau suivant sont listées les différentes classes de vitesses, chaque véhicule ayant sa propre classe celle-ci étant donnée dans l'OoB.

Classe de vitesse	Vitesse lente	Vitesse moyenne	Vitesse rapide
1	2	5	8
2	4	8	12
3	6	12	16
4	9	15	20
5	12	18	24

Exemple : Un véhicule de vitesse 3 peut donc se déplacer de 0' à 6' inclus en vitesse lente ; de 6' à 12' inclus en moyenne et de 12' à 16' en vitesse rapide.

B/ LE TERRAIN :

Le terrain influe sur le déplacement des véhicules, en fonction de leur type de locomotion. En effet un véhicule propulsé ne se comporte pas comme un chenillé.

Le tableau suivant donne la vitesse MAXIMUM pour les véhicules qui traversent ce type de terrain. La liste n'est pas exhaustive, donc si sur le plateau de jeu certains éléments diffèrent de cette liste, les joueurs doivent trouver d'un commun accord la façon de traiter ledit terrain.

Type de terrain	Vitesse maximum
Forêt	Propulsé = lente (<i>détruit l'obstacle</i>) Tracté = lente (<i>détruit l'obstacle</i>) Mécha = moyenne
Dégagé	Rapide pour tous
Mur ou toute construction solide de 1' de haut	Propulsé = infranchissable Tracté = moyenne (<i>détruit l'obstacle</i>) Mécha = sans effet
Bâtiments	Infranchissable
Ruines	Propulsé = lente Tracté = moyenne Mecha = rapide

Marrais/boue	Propulsé = lente + jet terrain difficile Tracté = lente Mecha = moyenne + jet terrain difficile
Eau peu profonde	Sans effet
Eau moyennement profonde	Propulsé = lente Tracté = moyenne Mecha = moyenne
Eau profonde	Propulsé/Tracté = infranchissable Mecha = lente
Neige	Propulsé/Tracté = moyenne Mecha = rapide
Route	Propulsé/Tracté = rapide (<i>spécial</i>) Mecha = rapide

ROUTES : Les véhicules propulsés et tractés ont un mouvement spécial sur route. Si le véhicule effectue tout son mouvement sur une route, la distance maximum de chaque classe est doublée.

Exemple : un véhicule de vitesse 3 sur route peut parcourir au maximum en vitesse lente 12', en moyenne 24', et en rapide 32'.

JET DE TERRAIN DIFFICILE : Si un véhicule entre dans un terrain où ce dernier peut s'enliser ou être ralenti/freiné, il doit effectuer un jet de terrain difficile. Les véhicules de blindage HEAVY ont un malus de -1 au jet, et les SUPER HEAVY -2.

1 = Enlisé le véhicule est immobilisé pour toute la partie, si un véhicule ennemi est en vue, l'équipage doit faire un test de BAIL OUT pour voir s'il abandonne son véhicule.

2 = C'est chaud là, le véhicule risque de s'enliser. La vitesse est divisée par 2, et si le véhicule ne quitte pas la zone immédiatement, un nouveau test est à effectuer au prochain tour avec un malus de -1 au D6.

3-6 = Rien ne se passe, tout roule !

Si lors de son déplacement un véhicule rencontre plusieurs types de terrains, ces derniers affectent sa vitesse de déplacement, jusqu'à ce que ce dernier ne puisse plus avancer.

Exemple : Notre véhicule tracté de vitesse 3 se déplace de 4' en terrain dégagé, puis rencontre un mur qu'il décide de franchir. En le franchissant le véhicule ne pourra donc plus se déplacer que de 12' au maximum. Il le franchit et continue d'avancer sur 4' de plus puis arrive devant un cours d'eau moyennement profond de 3' de large. Il peut le franchir sans encombre. Il a donc déjà effectué 11' de déplacement quand il arrive devant une forêt. Cette dernière l'oblige à aller à vitesse lente au maximum, elle est donc infranchissable pour ce tour de jeu. Il s'arrête donc à la lisière de la forêt. Au tour suivant le véhicule la traverse, ce qui l'oblige à un déplacement d'au maximum 6' ; la forêt ne faisant que 4' il lui reste donc encore 2' de déplacement après sa traversée de la forêt.

C/ VÉHICULE AÉROPORTÉ :

Certains véhicules, en particulier les Méchas ont la capacité de se déployer au plus près de l'ennemi via les airs grâce à la compétence « DROP VEHICLE ». Ces derniers sont donc appelés et déployés comme les troupes du même nom via l'ordre ENVOYEZ LES PARAS.

D/ VÉHICULE ET COMMANDEMENT :

Pour les besoins du jeu tout véhicule qui n'est pas un transport de troupe est considéré comme une unité au point de vue des règles et du Commandement. Chaque véhicule dispose donc d'un Officier qui pourra lors de la phase de Commandement donner des ordres de la même manière qu'un Sergent d'un groupe d'infanterie.

La composition d'un équipage de véhicule est en règle générale de 3 personnes. Un pilote, un tireur qui manipule le canon ou l'arme principale, et d'un Officier. Mais il peut aussi y avoir un quatrième membre qui est un opérateur radio, un artilleur d'armes secondaires, comme c'est décrit pour chaque véhicule dans l'OoB.

Dans tous les cas chaque membre d'équipage peut utiliser une des armes de l'engin (l'arme de coque étant utilisée par le pilote elle ne peut donc faire feu que si le véhicule n'a pas bougé).

★ BAIL OUT ! (RAUS RAUS RAUS !!!) :

Le BAIL OUT est un ordre d'urgence d'évacuation/abandon du véhicule, qui peut être donné dans certaines des circonstances (*dommage critique, immobilisation, assaut etc.*)

Cet ordre peut être automatique ou peut nécessiter un jet de Dés suite à un test de Cool raté.

Les unités transportées dans un véhicule doivent faire leur jet de Bail Out à part de celui de l'équipage, et obtiennent les bonus suivants selon le type de transport :

-1 = pour les véhicules fermés.

-2 = pour les véhicules découverts (*half-track, sdkfz...*).

-3 = pour les Tankovaya russes et toutes autres troupes transportées SUR le véhicule même.

Les troupes transportées ayant évacué le véhicule suivent les mêmes règles que l'équipage.

Un équipage ayant évacué/abandonné son véhicule est automatiquement désorganisé et en fuite. Placez les figurines au contact du véhicule hors de LdV de l'ennemie et vers le coté de déploiement du joueur. Puis comme toutes autre unité en fuite elle se déplace du double de son mouvement vers le couvert le plus proche loin de l'ennemie, et de sorte que tous les membres soient en formation. Si aucun couvert n'est à portée, alors et seulement alors, le véhicule peut faire office de couvert.

Une fois à couvert, l'équipage cesse de fuir et sera automatiquement regroupé au prochain tour (*idem pour les troupes qui auraient évacué*). Une fois regroupé, l'équipage doit réintégrer le véhicule s'il existe encore. A défaut, l'équipage devient une unité opérationnelle comme toute autre escouade d'infanterie. Elle est considérée comme ayant des SMG comme arme et aucun autre équipement. Si elle réintègre le véhicule, ce dernier pourra à nouveau entrer en action au tour suivant.

★ BONUS DE MORAL :

Les blindés (*pas les transports de troupes*) donnent une grande protection à leurs équipages, c'est pourquoi ces derniers sont plus confiants et motivés. Pour refléter cela, les membres d'un véhicule de combat bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de Cool (*sauf BAIL OUT*) et si le véhicule est un véhicule fermé, ils ont un autre bonus de +1.

EFFET DES BLINDES SUR LES BLEUS :

Les blindés ont un impact moral très grand sur les bleus qui sont encore des soldats peu expérimentés. C'est pourquoi si un tank allié de blindage HEAVY ou + est en LdV d'une troupe de niveau GREEN alliée, cette dernière bénéficie d'un bonus de +1 au Cool. Si une troupe ennemie GREEN l'a en LdV elle subit un malus de -1.

Exemple : Un KONIG TIGER (*un panzer allemand*) de blindage SUPER HEAVY s'avance à découvert, 2 sections Allemandes GREEN le voient, elles ont donc chacune un bonus de +1 à leur Cool. Tandis que les 3 sections Britanniques qui le voient, elles ont un malus de -1. Suite à cela, un CENTURION Anglais apparaît qui donne les mêmes bonus et malus à ces mêmes troupes.

E/ TIR SUR LES VÉHICULES :

Tirer sur un véhicule avec de l'infanterie ou un équipage de véhicule nécessite un jet pour toucher comme tout autre tir (4+).

Certain engins sont de taille LARGE ou TITANESQUE (*cela est défini dans l'OoB*) et donne un bonus au tir, car se sont des cibles faciles. Toutefois ce bonus n'est valable que pour les armes de classe INFANTERIE, HEAVY INFANTERIE ou VERY LIGHT A.T, les autres armes étant trop encombrantes et difficile à mettre en œuvre n'en bénéficient pas.

★ **VALEUR DE BLINDAGE :**

Les véhicules ont tous des zones de blindage différentes dû au fait que ce dernier est moins épais à certains endroits.

Ces zones sont définies ainsi : AVANT, COTÉ, ARRIÈRE et HAUT. Selon l'endroit d'où provient le tir, une de ces zones sera touchée et la qualité du blindage pourra être moindre.

Par définition, les engins tractés et propulsés ont donc 5 zones de blindage : une AVANT, deux COTÉS, une ARRIÈRE et une HAUT. Les tourelles de chars ont la valeur de blindage maximum sur l'avant et les flancs de la tourelle et elle est inférieure d'un niveau sur l'arrière et le haut.

Les Méchas quant à eux n'en ont que deux qui sont AVANT et ARRIÈRE.

La classe de Blindage d'un véhicule donné dans l'OoB est toujours la valeur la plus forte c'est-à-dire qu'elle correspond au blindage AVANT. Cette dernière diminue d'un niveau sur les cotés, l'arrière et le haut.

Exemple : Le TIGER 1 est dans l'OoB donné comme ayant une classe de blindage HEAVY, son blindage Avant est HEAVY, et donc MEDIUM sur les cotés, l'arrière et le haut.

★ **RÉSOLUTION DES TOUCHES :**

Lors de la résolution des touches, il faut déterminer au préalable quelle zone du véhicule est touchée.

Un tireur peut s'il le veut, tirer sur une zone moins blindée que celle qu'il voit. Pour cela il doit avoir une ligne de vue sur cette zone et un malus de -1 est appliqué au tir. Idem s'il désire prendre pour cible la tourelle, car par défaut tout tir est considéré comme se faisant sur la coque du véhicule.

★ **PROFIL BAS :**

Si la zone prise pour cible est cachée au moins à sa moitié ou plus par un couvert, le véhicule est considéré comme étant en PROFIL BAS. Un malus de -1 est donc appliqué au tir en plus des autres.

★ **TIRER AU TRAVERS D'UN DÉCOR :**

Il est possible dans certains cas de faire feu sur un véhicule au contact d'un décor (*qui est une construction humaine*) avec une arme A.T.

Ceci n'est possible que dans 2 conditions :

- 1 : le véhicule est partiellement visible par le tireur.
- 2 : le véhicule n'est pas visible par le tireur mais il est en vue d'un opérateur radio et le tireur ou son groupe est aussi équipé d'une radio.

Pour se faire effectuez un jet pour toucher contre l'élément de décor, puis si le tir touche, effectuez un jet de pénétration contre ce même décor. Si le tir pénètre alors il est considéré comme ayant franchi l'obstacle et explose sur la cible.

La valeur de pénétration de l'arme est diminuée d'un degré égal à la solidité de l'obstacle (*c.f le tableau si dessous*).

Type de terrain	Valeur de résistance
Bunker et assimilé	SUPER HEAVY (-7)
Structure en bois	LIGHT (-3)
Structure maçonnée	MEDIUM (-4)

Exemple : Un KONIG TIGER veut prendre pour cible un SHERMAN caché par un mur. Le tank américain se croit en sécurité mais est en vue d'un opérateur radio allemand qui transmet sa position à l'équipage du panzer. Ce dernier ouvre donc le feu sur le mur dans l'espoir de détruire le tank. Le tir touche le mur, ayant un facteur de pénétration SUPER HEAVY avec son canon de 88 le mur est détruit et l'obus touche le SHERMAN avec une puissance de pénétration de LIGHT A.T (super heavy = classe 7 - 4 de la résistance du décor = 3 donc colonne LIGHT).

★ **JET DE PÉNÉTRATION :**

Une fois le jet pour toucher effectué, faites le jet de pénétration de blindage. Ce dernier s'effectue de la même manière que pour l'infanterie et à l'aide de la même table.

Ignorez les éventuels résultats DOWN qui ne sont pas applicables aux véhicules.

Si le tir pénètre le blindage, effectuez à la suite de celui-ci un test d'évacuation (*BAIL OUT*).

Toutes les armes de tir sont classifiées selon leur pénétration d'armure, dans des catégories qui prennent en compte non seulement le calibre mais aussi la puissance, la qualité des canons ou des munitions.

	Pénétration	Infanterie légère	Infanterie lourde	Very Light A.T	Light A.T	Medium A.T	Heavy A.T	Very Heavy A.T	Super Heavy A.T
Classe d'armure		0	1	2	3	4	5	6	7
Sans armure	0	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A	A	A
Armure perso légère / véhicule non blindé	1	5+ (3+)	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A	A
Armure perso lourde / Véhicule très légèrement blindé	2	6+ (4+)	5+ (3+)	4+ (2+)	3+ (1+)	2+ (1+)	A	A	A
Véhicules légèrement blindé	3	N	N	6+	4+	3+	2+	A	A
Véhicules à blindage moyen	4	N	N	N	5+	4+	3+	2+	A
Blindage lourd	5	N	N	N	6+	5+	4+	3+	2+
Blindage très lourd	6	N	N	N	N	6+	5+	4+	3+

Lorsque l'on tire sur un véhicule avec une arme d'un ROF supérieur à 1, on lance les dés de façon normale selon le ROF. Si un résultat est une touche, on lancera un seul dé pour la pénétration quelque soit le nombre de touches réussies.

★ EFFET DES TIRS PÉNÉTRANTS :

Une fois le jet de pénétration effectué, il faut en déterminer les effets. Pour cela, il convient d'effectuer un jet de 2D6 et de regarder le résultat dans les tableaux suivants.

Les véhicules tractés et propulsés possèdent leurs propres tables qui diffèrent de celle des Méchas.

Les engins tractés/propulsés ont une table pour chaque zone (*avant, flanc, arrière, tourelle*). Si un tir pénètre une zone, TOUS les autres tirs qui pénètrent la même zone se voient accordé un bonus de +2 au jet de Dés des effets pour cette même zone.

Exemple : Un tir pénètre de front un char T34, si un autre tir pénètre à nouveau le front, le joueur lancera 2D6+2 pour en déterminer les effets.

Tables de dommages aux véhicules :

FRONT

Résultat	Effets
2-3	Le tir pénètre partiellement. 1D3 membres d'équipage se prennent une touche LIGHT INF.
4-5	Les shrapnels pénètrent la coque TOUT l'équipage subit un touche LIGHT INF.
6-8	Le tir a pénétré le poste de pilotage, le pilote est mort et son poste de pilotage est détruit, le véhicule est immobilisé pour tout le reste de la partie.
9-10	Le tir pénètre la coque tuant tout l'équipage (<i>le véhicule peut être récupéré par TOUT équipage allié OU ennemie sans véhicule</i>).
11	L'obus a pénétré profondément et explose, le véhicule et l'équipage sont détruits.
12	L'obus fait sauter les munitions ou le carburant, le véhicule et l'équipage sont tués dans l'explosion et toute unité à 3' du véhicule subit 1D6 touches de LIGHT INF.

FLANC

Résultat	Effets
2-5	Le tir a endommagé les roues/chenilles, le véhicule ne peut plus que se mouvoir en vitesse LENTE.
6-8	Le tir a détruit les roues/chenilles, le véhicule est immobilisé pour toute la partie.
9-10	Le tir a détruit la propulsion le véhicule est immobilisé et l'équipage subit 1D3 touches LIGHT INF
11	Le tir détruit la propulsion, le véhicule est immobilisé et tout équipage subit une touche LIGHT INF.
12	Le tir provoque une explosion, le véhicule et son équipage sont détruits dans celle-ci et toute unité à 3' du véhicule subit 1D6 touche LIGHT INF.

ARRIÈRE

Résultat	Effets
2-5	Dommage moteur, le véhicule ne peut plus que se déplacer qu'à la vitesse LENTE, un second coup au même endroit DETRUIT l'engin (<i>résultat 9-10</i>).
6-8	Transmission hors service le véhicule est IMMOBILISÉ.
9-10	Moteur détruit, le véhicule est IMMOBILISÉ.

11	Le moteur explose, TOUT l'équipage subit un dommage LIGHT INF.
12	Le moteur et le carburant provoque l'explosion du véhicule, tuant l'équipage sur le coup, toutes les unités à 3' subissent 1D6 touches de LIGHT INF.

TOURELLE

Résultat	Effets
2-4	Tourelle endommagée elle ne peut plus tourner, si l'arme principale s'y trouvait elle est détruite, l'équipage de la tourelle subit une touche LIGHT INF.
5-6	Tourelle endommagée tous les membres s'y trouvant subissent une touche LIGHT INF.
7-8	L'arme principale explose tous les membres de la tourelle subissent une touche LIGHT INF.
9-10	Tourelle détruite, les membres qui l'occupent sont tués, le reste de l'équipage subit une touche LIGHT INF.
11-12	La tourelle explose, provoquant une réaction en chaîne qui détruit le véhicule et tue tout l'équipage.

Dommmages aux Méchas :

Les Méchas étant de conception totalement différente, le système de dommage l'est aussi. Quand un tir pénètre le blindage d'un marcheur il faut :

- Lancer 2D6 pour savoir quelle localisation a été affectée.
- Lancer 1D6 dans le tableau de la localisation pour en connaître les effets.

Les tirs suivants touchant la même localisation se voient affectés d'un bonus de +2 pour la détermination des effets.

LOCALISATION DES TOUCHES

Résultat	Localisation
2-5	Dommmage à une arme, lancez 1D6 ,1-3 c'est l'arme droite, 4-6 c'est l'arme gauche. Si l'arme en question est déjà détruite, considérez que c'est un dommmage au corps.
6-8	Dommmage au corps.
9-12	Dommmage aux jambes, lancez 1D6 sur 1-3 c'est la jambe droite, 4-6 c'est la jambe gauche. Si la jambe en question est déjà détruite traitez comme un dommmage au corps.

DOMMMAGES AUX ARMES

Résultat	Effets
1-2	L'arme est endommagée, lancez 1D6 pour chaque utilisation sur 4-6 elle fonctionne et le tir s'effectue ; l'arme peut être utilisée en corps à corps.
3-4	L'arme est sérieusement endommagée et ne peut plus être utilisée de toute la partie sauf en corps à corps.
5-6	L'arme est détruite.

Note : si plusieurs armes se trouvent sur la même partie du corps le joueur contrôlant le mécha choisit laquelle subit les dommmages.

DOMMMAGES AUX JAMBES

Résultat	Effets
1	Jambe endommagée, le Mécha boite, il ne peut qu'effectuer la moitié du mouvement pour chaque classe de vitesse.
2-3	Jambe sérieusement endommagée, le Mecha est immobilisé pour tout le jeu ; les armes peuvent encore servir mais l'engin ne change plus d'orientation.
4	Jambe détruite le mécha reste debout ; seul les armes secondaires peuvent encore

	servir, l'engin ne peut plus se réorienter.
5-6	Jambe arrachée le mécha tombe au sol (<i>infligeant une touche équivalente à sont armure +1 aux figurines en dessous</i>) il est inutilisable et compte comme un obstacle infranchissable, sauf pour les autres Méchas.

DOMMAGES AU CORPS

Résultat	Effets
1-2	Mécanismes de contrôle endommagés. Le Mécha perd une classe de vitesse. S'il était déjà à la vitesse la plus basse il ralenti seulement.
3	Mécanismes de contrôle détruits. Le Mécha est immobilisé mais peut changer d'orientation et faire feu normalement.
4	Systèmes principaux endommagés. Le Mécha est immobilisé, ses armes sont inutilisables.
5	Equipage blessé, les membres de l'équipage subissent une touche LIGHT INF.
6	Coup pénétrant, l'obus traverse et éclate dans le corps du Mécha, toutes unités à 5' subissent 1D6 touches LIGHT INF à cause de l'explosion du Mecha.

E/ TIRS DES VÉHICULES :

Les armes des véhicules sont classées en 2 catégories ; l'ARME PRINCIPALE et les ARMES SECONDAIRES.

- L'ARME PRINCIPALE (*main gun*), est une arme ayant une capacité A.T. si plusieurs armes sont A.T celle ayant la plus grande valeur de pénétration sera l'arme principale.
- LES ARMES SECONDAIRES, sont les armes anti-infanterie du véhicule et sont généralement des MG ou des lance-flammes.

Les armes jumelées ont un bonus de +1 pour toucher.

Toutes les armes d'un véhicule peuvent prendre des cibles différentes ; l'arme principale n'est pas soumise aux règles de cible prioritaire, ce qui n'est pas le cas des armes secondaires qui doivent tirer sur les cibles les plus proche comme décrit dans le chapitre de l'infanterie.

La puissance de feu d'un véhicule est déterminée par les membres de son équipage et sa vitesse.

★ EQUIPAGE DISPONIBLE AU TIR :

Comme dit plus haut, chaque membre d'équipage est capable d'utiliser une arme du véhicule. Les engins ayant une arme principale ont un membre désigné à son utilisation : le Canonnier, en cas de décès de ce dernier le chef de char/véhicule prendra sa relève ou le 4^o membre d'équipage.

Le pilote ne peut utiliser le canon/arme principale que si l'engin est immobilisé.

Pour faire usage des autres armes chaque membre peut utiliser une arme secondaire.

L'arme de coque, en général une MG, est l'arme du pilote qui là aussi ne pourra être utilisée que si le véhicule n'a pas bougé.

Pour les Méchas, la règle diffère du fait de la conception de la machine, ici chaque membre peut faire usage de son arme, même le pilote et même si le Mecha s'est déplacé.

★ VITESSE ET CAPACITÉ DE TIR :

Selon sa vitesse la puissance de feu du véhicule diffère, plus l'engin va vite plus sa puissance de feu décroît.

Voici les armes capables d'être utilisé en fonction de la vitesse

<i>Vitesse du véhicule</i>	<i>Armes pouvant être utilisées</i>
----------------------------	-------------------------------------

SLOW	Toutes les armes peuvent faire feu.
MEDIUM	Armes secondaires seulement.
FAST	Arme secondaire seulement, avec malus de -1 pour tir de front et -2 de flanc et d'arrière.

★ ORIENTATION ET ANGLE DE TIR :

L'orientation et l'angle de tir (*TRAVERSE*) est la capacité qu'à un véhicule à se déplacer et orienter son canon pour faire feu. Pour le besoin des règles les véhicules ont des zones de 'traverse' qui correspondent aux zones de blindage (*c'est-à-dire un Mécha possède une zone de feu avant et une arrière, un tank en à 4, une avant, deux latérales et une arrière*).

Les véhicules avec tourelle ont l'avantage de pouvoir facilement orienter leur canon et armes coaxiales. Un véhicule avec tourelle ne peut pas faire tourner sa tourelle ET tirer dans le même tour.

Les véhicules sans tourelle ont souvent leur canon fixé à la coque sur la zone frontale (*Exemple : Su.122 ou StuG.4*). Ces derniers ne peuvent donc que tirer selon l'orientation du véhicule.

Les armes secondaires peuvent être fixées ou monté sur pivot. Les armes fixées font feu selon l'angle où elle sont fixées/orientées (*genre MG coaxiale qui tire selon l'angle du canon ou la MG de coque qui tir de front*). Celles montées sur pivot ont un angle de tir de 360° et peuvent faire feu dans n'importe quelle direction sans à avoir à s'orienter.

F/ VÉHICULE ET INFANTERIE :

★ MUNITIONS HIGHT EXPLOSIVE :

Les armes ayant une capacité A.T ont aussi la possibilité d'utiliser des munitions High Explosive. Les tirs d'H.E sont soumis à un jet pour toucher comme tout tir.

Un tir H.E peut prendre pour cible une unité ou un élément de terrain en LdV comme tout autre tir (*ce dernier, s'il est touché, subira les dégâts et pourra être détruit sur un résultat DEAD c.f tir au travers d'un décor*).

Si le tir touche, placer le gabarit sur le point désigné. Si le tir ciblait une unité, le joueur place son gabarit de façon à toucher le plus possible de figurines (*appliquez le couvert où se trouve le plus de monde lors du tir en cas d'égalité, appliquez le plus bas*). Si la cible est un véhicule, placez le gabarit sur la zone ciblée.

★ RÉOLUTION DES DOMMAGES :

Les munitions H.E ont une valeur de dommage/pénétration d'une classe inférieure à la valeur A.T donnée dans l'O.o.B, en plus de cela et du gabarit, les figurines touchées par le tir se voient déplacées sur le bord de ce dernier (*pour représenter le souffle de l'explosion*) et doivent effectuer un test de Cool avec un malus de -3 ou subir les mêmes effets qu'un tir de suppression.

G/ ATTAQUES DE CHARS :

★ INFANTERIE CONTRE VÉHICULE :

Les véhicules de part leur nature ne peuvent pas participer à un engagement au corps à corps (*ce sont des machines !*). Si une unité veut engager une machine, elle déclare son assaut normalement et les figurines sont amenées au contact de l'engin. Un véhicule ne fuit jamais même si son équipage le peut.

A moins d'être équipée d'armes anti-char (*arme ayant une classe de pénétration A.T*) chaque figurine inflige 1D6 touches de classe LIGHT INF au véhicule lors de la phase de corps à corps.

Un véhicule n'étant pas une figurine vivante, il n'est jamais considéré comme étant engagé et peut donc librement avancer lors de son activation.

★ INFANTERIE ET EXPLOSIFS :

Certaines unités sont équipées d'explosifs (*voir l'O.o.B*), cet explosif peut être utilisé dans un rôle de lutte anti-char, pour se faire, la charge doit être placée directement au contact du véhicule. Pour cela la figurine doit déclarer un assaut contre le véhicule (*pour cette règle la figurine est considérée comme ayant une arme spéciale et peut donc agir différemment de son unité*).

La distance entre la figurine et le véhicule est alors mesurée, la figurine déplacée puis après avoir placé la charge explosive (*l'action est automatique*) la figurine peut terminer son déplacement ; pour cela, elle peut parcourir le reste de distance que lui permet son mouvement de course afin de se mettre à couvert/rejoindre son unité.

Exemple : Ivan un soldat Russe dispose de charges explosives, non loin de son unité, un Sherman a pris position. Lors de l'activation de son unité, Ivan décide de faire sauter le tank en y plaçant sa charge tandis que son unité, elle, avance. La distance entre Ivan et le char Américain est de 5', le mouvement de course d'Ivan est de 8', il va donc au contact du tank et y place sa charge et peut vite aller rejoindre son unité en parcourant les 3' de mouvement qui lui reste.

Les explosifs peuvent être de deux types : A.T ou H.E (*une figurine est toujours considérée comme ayant les deux types elle peut donc choisir la charge qu'elle utilise AVANT de placer l'explosif au contact de sa cible*).

Les explosifs A.T, de part la nature de leur charge, ont une zone de détonation de 3', cela signifie que toute autre figurine/unité/décor à 3' sera touchée par l'explosion, ce champ d'explosion est de 180°.

Exemple : Ivan arrive au contact du Sherman et y place sa charge sur l'arrière du tank. Cette dernière est une charge A.T, lors de l'explosion, seuls les éléments à 3' DERRIERE le véhicule seront affectés.

Les explosifs H.E de part la nature de leur charge sont moins puissants, mais affectent une zone plus large. Leur valeur de pénétration est d'une classe inférieure à celle listée dans l'O.o.B (*qui est TOUJOURS la valeur A.T*) mais affecte tout ce qui se trouve sous le gabarit.

Le centre du gabarit est placé à l'endroit où se trouve la charge.

★ VÉHICULES VS VÉHICULES :

Certains véhicules, notamment les Méchas ont des équipements qui leur permettent d'aller attaquer directement les autres véhicules ou le décor. Les véhicules tractés/propulsés, quant à eux, peuvent défoncer ces mêmes éléments en les percutant.

H/ ASSAUT DE MÉCHA :

Lors de la phase d'action, un Mécha peut aller au contact d'un véhicule afin de l'attaquer. Pour se faire il doit annoncer son intention puis déplacer le Mecha au contact de sa cible. Ceci n'est pas un assaut.

L'attaquant inflige automatiquement UNE touche par arme de « corps à corps » à sa cible (*aucun jet de dés n'est requis*).

La valeur de pénétration des armes de « contact » est donnée avec la description du Mécha. Cette action est considérée comme un mouvement et prend donc place avant le tir (*ce dernier ne pourra se faire qu'en fonction de la distance dont s'est déplacé la machine comme le prévoit la règle*).

Dans le cas où la cible serait un véhicule tracté/propulsé, il n'y a pas de localisation à faire, la ou les touches sont infligées à la localisation en contact avec le Mécha. La localisation n'est à faire que dans le cas d'une attaque Mécha vs Mécha.

UN MECHA NE PEUT PAS ATTAQUER L'INFANTERIE AU CORPS À CORPS .

★ **ECRASEMENT :**

Un véhicule ou Mécha peut écraser l'infanterie. Si le véhicule s'est déplacé de plus de 12', toute figurine sur son passage se prend une touche de pénétration VERY LIGHT A.T sur 4+ ; si l'engin a fait moins de 12', rien ne se passe les fantassins ont eu le temps de le voir arriver et d'esquiver.

★ **PERCUSSION :**

Un véhicule ou Mécha peut choisir de percuter volontairement un autre véhicule/Mécha afin de lui infliger des dommages. Pour se faire, l'engin doit effectuer un mouvement d'au minimum 6' pour 'charger' sa cible.

Cette dernière subira automatiquement une touche d'une valeur de pénétration égale à la valeur du blindage frontal de 'l'assaillant', l'assaillant quant à lui subira une touche d'une catégorie inférieure à cette même valeur de blindage.

Exemple : un TIGRE .1 de blindage HEAVY percute un Sherman ; le Sherman subit une touche de pénétration HEAVY quant au TIGRE.1 c'est une touche MEDIUM (*heavy-1=medium*) sur sa zone frontale.

I/ TRANSPORT DE TROUPES :

Tout véhicule ayant la capacité de transporter plus que son propre équipage est considéré comme un transport de troupes. Le nombre de figurine qu'il est capable de transporter est noté dans l'O.o.B.

Les transports de troupes sont en général 'achetés' comme des upgrades pour l'unité que l'on veut motoriser.

L'unité et l'équipage du transport sont considérés comme étant la même unité. L'équipage possède en plus la règle spéciale 'FIRE TEAM' (*sous le commandement de l'officier transporté*) même si celle qu'il transporte ne l'a pas.

Quand l'unité transportée débarque, le conducteur assume le rôle de leader du 'FIRE TEAM véhicule' et pourra agir indépendamment (*dans le respect de la règle des FIRE TEAM*).

Hormis pour les tests de BAIL OUT, le véhicule est considéré comme un couvert en tout point de vue pour l'unité transportée.

★ **DÉBARQUER D'UN VÉHICULE :**

Débarquer d'un véhicule consomme une partie du mouvement de l'unité, et peut même selon les cas causer des blessures/pertes selon la vitesse à laquelle le transport s'est déplacé.

Bien que le transport et l'unité transportée soient traités comme une seule unité lors de la phase d'activation, le véhicule ET l'unité sont activés en même temps.

Il faut déclarer au début de l'activation du véhicule la vitesse/distance à laquelle il va se déplacer avant de pouvoir débarquer ses troupes. Une fois la distance annoncée, il peut tout au long de son chemin débarquer à sa guise les figurines (*en respectant la cohérence d'unité*).

Distance de déplacement du véhicule	Pénalité de mouvement au débarquement
Véhicule immobile	2'
Déplacement de 4' ou inférieur	3'

Déplacement de 6' ou inférieur	4'
Supérieur à 6'	8' + 1D6 touches LIGHT INF

★ **EMBARQUER DANS UN VÉHICULE :**

Monter dans un véhicule est plus délicat pour une unité que d'en débarquer.

Pour qu'une unité puisse monter dans un véhicule, ce dernier ne doit pas s'être déplacé de plus de 4' lors de son activation, et s'il n'a pas encore été activé, il ne pourra pas effectuer un mouvement supérieur à 4'.

De plus grimper dans un véhicule consomme pour l'infanterie 2' de mouvement en plus. Si une fois au contact du véhicule la figurine n'a plus assez de mouvement pour y monter elle reste dehors.

Exemple : un sdkfz210 se met en position pour prendre son unité. L'unité est un peu loin du véhicule et ils doivent donc courir pour y embarquer. Les figurines les plus proches sont à 4' du transport, elles courent, arrivent au contact et embarquent (*cela leur aura coûté 6' en tout*). Les plus éloignées sont à 7', elles courent, arrivent au contact du transport mais ne peuvent pas y monter ($7'+2'=9'$) elles restent donc dehors et le véhicule ne pourra pas bouger tant que l'intégralité de l'unité n'a pas embarqué.

★ **NOTE :**

Un transport est acheté comme un UPGRADE pour une unité. Mais on peut transporter d'autres figurines si la capacité de transport de ce dernier permet d'embarquer une autre unité.

Exemple : un sdkfz 210 peut transporter 12 figurines mais il a été acheté pour une unité de 5 soldats. Il pourra donc encore transporter un ou plusieurs autres groupes en plus du sien.

★ **TIR DES UNITÉS TRANSPORTÉES :**

Les unités qui sont dans un véhicule découvert peuvent lors de leur activation faire usage de leurs armes avec un malus de -1 au tir. Les armes lourdes ne peuvent pas être utilisées. Certains véhicules de transport découverts offrent la possibilité à l'unité embarquée de pouvoir mettre leurs M.G en batterie sur un pivot (*pintel mounted*), dans ce cas l'arme suivra les mêmes règles que celle des tirs d'armes secondaires des véhicules et fera feu lors de l'activation du véhicule et non celle de son unité.

Les véhicules de transport non blindés offrent un couvert léger de -1 aux troupes transportées, tandis que les autres ont un bonus de couvert lourd de -2, ce bonus n'est valable que pour les armes n'ayant pas de capacité A.T.

Dans le cas des véhicules découverts, les troupes et équipage sont considérés comme étant à découvert pour ce qui est des tirs indirects/gabarits. Idem si le tireur peut au moment où il détermine sa LdV voir les socles des unités transportées.

J/ CANONS ANTI-CHAR :

Cette catégorie inclue les canons anti-char (*PAK 88,128 etc...*) les canons et artilleries non propulsés mais remorqués.

Ces canons, par leur taille et leur nature, sont gérés de manières différentes des armes des tanks.

Tout canon d'une classe de pénétration supérieure à LIGHT.AT est considéré comme étant fixe et ne pourra pas se déplacer de toute la partie mais peut s'orienter de 90° au lieu de tirer. Les autres (*LIGNT A.T*) peuvent bouger ou tirer.

L'angle de tir est de 45° en partant de la bouche du canon.

Les canons anti-char/artillerie ont une valeur de blindage qui est donnée dans l'O.o.B, tout tir A.T qui pénètre le blindage détruit l'arme. Si la figurine du canon possède une protection, les servants de la pièce seront considérés comme étant protégés par un couvert lourd (-2), le cas échéant il faudra déterminer le couvert selon la LdV.

Les tirs de l'infanterie (*armes non A.T*) ne peuvent que prendre pour cible les servants de la pièce. Les tirs de blindés peuvent prendre au choix la pièce ou l'équipage de servants.

Chaque pièce est servie par un équipage, les pertes peuvent donc affecter sa cadence de tir (*voir le tableau ci-dessous*).

Dans chaque équipage se trouve un Officier qui possède le grade de CAPORAL avec toutes les règles qui en découlent.

Tous les servants de pièces sont équipés d'armes, ils peuvent s'en servir s'ils ne sont pas affectés à la mise en œuvre de la pièce (**Exemple** : *équipage de 5 hommes dont 3 servent directement la pièce, les 2 autres pourront donc utiliser leurs fusils*).

Pour les Anglais, Américains, Allemands l'équipage est armé de fusils semi-automatique ; pour les Russes ce sont des fusils.

Classe de pénétration	Equipage minimum pour tirer Chaque tour	Equipage minimum pour tirer Un tour sur deux*
LIGHT	2	1
MEDIUM	2	1
HEAVY	3	1
VERY HEAVY	3	2
SUPER HEAVY	3	2

**en dessous de ce minimum la pièce ne pourra plus faire feu*

K/ VÉHICULES VOLANTS :

Malgré la diversité des engins aériens pouvant agir sur un champs de bataille, cette section traite uniquement de ceux qui ont la capacité d'appuis directs au sol via un bombardement (*napalm ou autre*).

Cette capacité est nommée AIR-STRIKE ou STRAFING. Cette option est à acheter lors de la création de la liste d'armée comme expliquée dans les premiers chapitres.

Le STRAFING RUN est la première action à devoir être effectuée au début d'un tour. La procédure est la suivante ; au début du tour placer une ficelle (*pions, marqueurs, ou autre*) d'un bords ou coin de table vers le bords ou coin opposé ou adjacent (*cela représente la zone bombardée*) puis lancer 1D6 pour connaître la déviation.

- 1= 3' gauche
- 2= 2' gauche
- 3= 1' gauche
- 4= 3' droite
- 5= 2' droite
- 6= 1' droite

Une fois la déviation connue, placez l'avion au milieu de cette ligne. L'appareil y restera jusqu'à la fin de la phase. Durant tout le reste du tour, l'engin pourra être pris pour cible par toute unité qui possède une portée de tir illimitée et qui n'est pas l'arme principale d'un blindé (*son canon*). Un malus de -2 au tir est à appliquer pour toute arme faisant feu à moins d'avoir la capacité A.A (*anti aérien*).

L'avion possède un blindage de classe VERY LIGHT. Si un tir arrive à pénétrer le blindage, l'appareil est selon le cas détruit ou le pilote décide de décrocher, mais dans tout les cas le largage est annulé et est perdu pour la partie.

Si à la fin du tour l'appareil n'a pas été détruit le bombardement a eu lieu et TOUTES les unités ou figurines à 2' de la ligne (2' à gauche et 2' à droite) subissent sur 4+ une touche de pénétration HEAVY INF.