

Modificateur	Description	Effect
Tir visé	Figurine avec une arme d'infanterie ayant une cadence de tir de 1, qui n'a pas bougé et qui garde en ligne de vue une unité ennemie durant la phase de tir..	+1
Camouflage	Figurines équipées d'un camouflage (exemple sniper)	-1
Position élevée	Si la figurine de tireur est au moins 4" plus haut que la cible	+1
Couvert Lourd	Plus de la moitié du socle de la cible est caché par un élément de décor de type murs, débris, gros rochers, etc..	-2
Couvert Léger	Jusqu'à la moitié du socle de la cible est caché par un couvert lourd OU quand une partie du socle est caché par de la végétation, des herbes, bois, etc..	-1
Grande Cible	Cela est défini dans la description de l'unité ou par la taille du châssis	+1
Enorme Cible	Cela est défini dans la description de l'unité ou par la taille du châssis	+2
Abri	La figurine est à l'abri dans des positions fortifiées du style béton, levées de terre, sacs de sable. Cela exclu les bâtiments.	-3
Allongé	Un médecin en contact socle à socle avec un blessé est considéré comme allongé.	-1
Modificateur de portée de l'arme	Consulter la description de l'arme pour connaître ses modificateurs.	Selon l'arme

	Classe de pénétration							
	Infanterie légère	Infanterie lourde	Anti Tank très léger	Anti Tank léger	Anti Tank moyen	Anti Tank lourd	Anti Tank très lourd	Anti Tank super lourd
Soldat non protégé	4+(2+)	3+(1+)	2+(1+)	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto
Véhicule non blindé /Soldat en armure légère	5+(3+)	4+(2+)	3+(1+)	2+(1+)	Auto	Auto	Auto	Auto
Blindage de véhicule très léger / Soldat en armure lourde	6+(4+)	5+(3+)	4+(2+)	3+(1+)	2+(1+)	Auto	Auto	Auto
Blindage de véhicule léger	Pas d'effet	Pas d'effet	6+	4+	3+	2+	Auto	Auto
Blindage de véhicule intermédiaire	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	5+	4+	3+	2+	Auto
Blindage de véhicule lourd	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	6+	5+	4+	3+	2+
Blindage de véhicule très lourd	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	6+	5+	4+	3+

Arme	Portée courte	Portée longue	Pénalité de portée longue	Classe de pénétration	Cadence de tir	Règles spéciales
Pistol	12"	24"	-1	Infanterie Légère	1	CCW
Machine Pistol	12"	24"	-1	Infanterie Légère	2	CCW
Shotgun	4"	18"	-	Infanterie Légère	1	+2 at SR, CCW
Rifle	24"	-	-1	Infanterie Légère	1	-
Semi-Automatic Rifle	24"	-	-1	Infanterie Légère	2	ROF 1 to Aim
Sniper Rifle	-	-	-	Infanterie Légère	1	6+ Goner, (P.44)
SMG	12"	24"	-	Infanterie Légère	3	+1 at SR
Assault Rifle	-	-	-	Infanterie Légère	3	-
Packed LMG	-	-	-	Infanterie Légère	5	-
LMG	24"	-	-	Infanterie Légère	8	+1 AT SR, M/F
HMG	24"	-	-	AT très léger	6	+1 at ST, M/F
Flamethrower	Gabarit	Gabarit	-	AT Léger	1	Cool Check.(P.44)
Grenade Launcher	12"	24"	-1	HE / AT	1	M/F, (P. 44)
Rifle Grenade						
RPG	24"	-	-2	HE / AT	1	M/F, (P.44)
Frag Grenade	-	10"	-	Infanterie Légère	-	(P.44)
Smoke Grenade	-	10"	-	-	Aucune	-2 To Hit (P.44)
Light Mortar	-	-	-	Infanterie Légère	1	12" Min, M/F

#### 5. Phase de Corps à Corps

Arme de CC	Pistolet/arme de corps à corps	+1
Assaut	Figurines en assaut durant le tour du joueur	-1
Fuite/retraite	La figurine en assaut contacte une figurine en fuite ou se retirant d'un assaut	+2
Désorganisée ou ébranlée	La figurine qui se défend est Désorganisée ou ébranlée	-1
Encombrée	La figurine porte une arme Mouvement ou Tir ou est encombrée par autre chose	-1
Plus élevé	Le socle de la figurine est physique plus élevée que celui de son opposant	+1
Terreur	La figurine provoque la <b>Terreur</b>	+1
Obstacle	La figurine attaquante est derrière un obstacle	-1
Allongé	La figurine se défend en étant Allongé	-1



Déroulement du tour	
1. Initiative pour le tour	(P.23)
2. Phase de maintenance	(P.24)
3. Phase de commandement	(P.24)
4. Phase d'actions	(P.28)
5. Phase de corps à corps	(P.39)

Mouvement	
Normal	4"
Course	8"
Prudent	2"
Coherence	4"

1. Phase d'initiative	
Les joueurs lancent 1D6 et ajoute le grade de leur plus haut officier.	
Le gagnant détermine l'initiative pour chaque phase.	

Grade	
Conscript	5
Green	6
Veteran	7
Elite	8
Officer	+1

2. Phase de maintenance	
Pour chaque figurine à terre , lancez 1D6	
1-2	Remise sur pied
3-4	Elle reste à terre
5-6	Morte
Médecin à moins de 2"	-1
Résolvez les effets des scénarios.	

3. Phase de commandement	
Rayon de commandement = Le grade de l'officier en pouces.	
Chaque Officier ne peut distribuer qu'un seul ordre par tour. Les officiers qui sont à terre ou en fuite ne peuvent pas distribuer d'ordre.	
Les officiers qui sont seulement désorganisés peuvent distribuer l'ordre Se Regrouper.	
Les Commandants d'unité peuvent distribuer seulement des ordres au figurines dans leur propre unité et dans leur portée de commandement.	
Les Commandants de force peuvent distribuer des ordres à n'importe quelle unité dans leur portée de commandement.	
Un Caporal peut seulement distribuer l'ordre se Regrouper et celui de se mettre à l'affût.	

Ordre	Teste	Effet
Regroupez vous	Jet de commandement	Reformer les unites désorganisées
En formation	Auto	Un officier peut intégrer une unité qui n'a plus d'officier
Sarge est fichu !	Grade -2	Une unité sans officier perd son statut désorganisé
Demand de frappe hors table	Jet de commandement+2	Le commandeur de la force demande une frappe hors table(P.25)
Fait le !	Jet de commandement	Durant la phase d'action une figurine ignore la suppression , la désorganisation et la cohérence d'unité.
A l'affût	Auto	Une unité sans ennemis en LOS peut se mettre à l'affût (P.26)
Demande de Paras	Auto	Le commandeur de la force peut faire rentrer des Paras durant la phase d'action.
Tenez vos positions!	Jet de commandement par l'officier de l'unité	L'unité peut retarder son activation si son joueur à moins d'unités que l'adversaire à activer..

4. Phase d'action	
Les joueurs jouent une unité en alternance. Pour chaque une ils déclarent les déplacements et les tirs	

Mouvement s possibles	
Assault	L'unité doit être à moins du double de son mouvement. L'unité ciblée si elle n'a pas été activer peut tenter de se retourner ( test de moral ), de bouger du double de son mouvement , si le test est raté elle est désorganisée. et fuit(P.29)
Mouvement obligatoire !	Les unités en fuite doivent courir jusqu'au double de leur mouvement pour se mettre à couvert de l'ennemi.
A terre !	L'unité se met à plat ventre Les figurines en fuite incapable de se mettre à couvert et n'ayant pas d'ennemis à moins de 12" peuvent se jeter à terre.
Avancez !	Mouvement normal (4") dans n'importe quelle direction
On court !	L'unité bouge de son déplacement multiplié par deux . Elle ne peut faire aucune autres actions.
Cachez vous !	Une figurine sans ennemis dans sa LOS peut se cacher . Les figurines cachées ne peuvent pas étres prises pour cible et ne bloque pas les LOS. (P.30)
Prudence !	2" pour le déplacement . Seules les figurines à plat ventre peuvent se déplacer furtivement . Ces figurines sont considérées comme cacher.
Lachez les Paras	Appeler les unités durant la phase d'action , elles ne peuvent pas se déplacer et leur tir subit -1.

**Actions de tirs** Les armes avec la règle mouvement ou tir ne peuvent pas faire les deux durant le même tour..

Terrain	
Bois, petites haie , végétation	Pas d'effet sur l'infanterie.
Obstacles (barrières, haies, etc.)	1" de hauteur, 1" de mouvement pour le sauter. Entre 1" et 3", 2" pour le franchir.
Batiments	2" pour se déplacer seulement à l'intérieur. 2" pour passer par une fenêtre.
Eau	Plus de 1', 1/2 du mouvement. Eau profonde 1/4 du mouvement. Plus de 6', impassable
Neige , sable fin , cratères	1/2 du mouvement
Barbelés	1/4 du mouvement

Procédure de tir	
Déterminez les lignes de vue	Voir LDV (P.33)
Déterminez la portée	Voir le tableau des armes
Acquérir les cibles (P33)	Voir si les cibles sont LOS
Allouez les tirs	Voir allocation des tirs (P.34)
Déterminez les modificateurs pour toucher	Voir le tableau des modificateurs de tirs
Lancez pour toucher	4+ de base , un 1 est toujours un échec
Lancez pour connaitre les effets	Voir la table de pénétration
Résolvez les morts	L'adversaire alloue ses morts
Testez le moral pour les pertes	Une fois par unité ennemie (P.37)

Tir de suppression(P.37)	
Le total de votre ROF est supérieur à 10	+1
Pour chaque SMG, Machine Pistol, Assault Rifle ou Packed LMG	+1
Chaque LMG	+2
Chaque HMG	+3
Pour chaque figurine faisant une attaque à la grenade	+1