

SEQUENCE DE JEU

- 1) MOUVEMENTS et/ou TIRS
- 2) SOINS AUX BLESSES
- 3) CORPS A CORPS
- 4) TESTS DE MORAL

INITIATIVES

1D6 par chaque section de combat, par véhicule et par personnage indépendant des 2 camps (sauf troupes démoralisées)

Le DEFENSEUR, suivi de l'ATTAQUANT peut modifier certains D6 :

1D6 par officier NEOPHYTE
2D6 par officier CHEVRONNE
3D6 par officier TALENTUEUX
4D6 par officier LEGENDAIRE
D6 des ECLAIREURS

Un officier doit voir une troupe à 30 cm, ou être en liaison radio avec elle, pour qu'elle puisse relancer son D6.

VISIBILITE

■ **ARBRES ET BUISSONS ISOLES :**
Ce sont pas des couverts protégeant des tirs.

■ **OBSTACLE BAS :**
Cache la figurine placée derrière et à son contact, ou A L'AFFUT à découvert mais séparée de l'observateur par l'obstacle. Un observateur dans un clocher, ou à un étage (2ème et +), ou sur une crête n'est pas gêné.

■ **OBSTACLE HAUT :**
Soldats et petits véhicules sont cachés. Un observateur dans un clocher, ou à un étage (2ème et +), ou sur une crête voit les véhicules.

■ **OBSTACLE TOTAL :**
Cache les soldats et les véhicules placés derrière ou dedans. La visibilité est limitée à 10cm de bois ou 5cm de forêt dense / jungle.

■ **CHAMP CULTIVE :**
Cache une figurine placée derrière ou dedans, ou A L'AFFUT à découvert mais séparée de l'observateur par le champ. Un observateur dans un clocher, ou à un étage (2ème et +), ou sur une crête n'est pas gêné.

■ **BATIMENT :**
Toute figurine placée à l'intérieur ou disposée à une fenêtre est cachée à la vue d'observateurs disposés à un autre étage ou à l'extérieur du bâtiment.

■ **CRETE DE COLLINE :**
Toute figurine placée au sommet est cachée à la vue d'observateurs en contrebas bien qu'elle-même puisse les voir.

REPERAGE

Après avoir fini leurs déplacements, et avant tout tir, chaque Section, chaque Officier indépendant et chaque Sniper indépendant peuvent essayer de découvrir un ennemi (et 1 seul) caché. 1 officier peut transmettre l'information à 1 section éloignée de 5cm

5+ pour repérer à moins de 40cm des ennemis dans un terrain enneigé, un champ cultivé, à la lisière (5cm maxi) d'une forêt dense ou d'une jungle ou un bâtiment ayant des ouvertures

3+ pour repérer à moins de 80cm des ennemis derrière 1 obstacle BAS, ou dans un autre terrain difficile ou très difficile, à la lisière (10cm maxi) d'un bois

ACTIONS AUTORISEES

Une section ou un personnage indépendant pris sous un tir de couverture doit réussir un test de moral avant de pouvoir effectuer un déplacement.

Porter un équipement encombrant ou un blessé rend le terrain 1 niveau plus difficile

■ MARCHÉ :

18cm sur route, 12cm en terrain normal ou en terrain difficile, ou 6cm en terrain très difficile. Tir de couverture autorisé.

■ COURSE :

30cm sur route, 24cm en terrain normal, ou 18cm en terrain difficile. Le déplacement est obligatoire pour chaque figurine sauf les servants d'armes collectives qui peuvent rester à l'arrêt. Un tir de couverture est autorisé.

■ A L'AFFUT :

Aucun autre mouvement que le pivot. Les tireurs sont désormais prêts pour faire un tir ajusté ou un tir de grenades à tout moment dans le tour. Le tir intervient après l'activation d'une troupe ou juste avant le contact si les tireurs sont chargés. Les tireurs ne sont pas autorisés à pivoter à nouveau.

■ SAUTER :

1 étage ou + à partir des ouvertures d'une pièce. Des figurines de la section peuvent se placer contre les ouvertures sans sauter pour fournir un tir de couverture. Chaque figurine qui saute (sauf COMMANDO et ELITE) jette 1D6 et se blesse si le résultat est inférieur à 2 fois le nombre d'étages. Aucun tir pour ceux qui sautent.

■ ESCALADER :

1 arbre en 2 tours, 1 étage ou 1 mur HAUT en 1 tour sans être encombré. L'escalade est achevée, le mur franchi à la fin du temps imparti. Tout tir est interdit tant que l'escalade n'est pas achevée. Ceux qui n'escaladent pas peuvent rester à l'arrêt et fournir un tir de couverture.

■ MONTER/DESCENDRE :

1 étage par tour en empruntant un escalier/échelle dans la pièce. Un tir ajusté ou un tir de grenades est autorisé pour les 2 premières figurines qui montent ou descendent. Les figurines se placent dans la pièce de l'escalier/échelle après leur mouvement.

■ NAGER :

6cm (sans être encombré). Pas de tir ce tour, sauf un tir de couverture par ceux qui restent au sec.

■ SOIGNER UN BLESSE :

L'infirmier peut effectuer une course ou une marche pour arriver au contact d'1 blessé. Tout tir est interdit.

■ METTRE EN BATTERIE/ATTELER :

Les artilleurs sont disposés derrière le canon ou dans le véhicule de transport. Tout tir est interdit.

■ TIR DE CANON ou DE MORTIER :

Les artilleurs servant la pièce d'artillerie ne peuvent rien faire d'autre. La pièce peut pivoter si les artilleurs sont assez nombreux.

■ MESSAGE RADIO :

Le personnage indépendant ou le chef de section peut faire une communication radio. Les autres figurines peuvent faire un tir de couverture.

SOINS AUX BLESSES

1D6 +1 si un infirmier est au contact

1-2 : Mort au combat ! Retirez la figurine.

3-5 : La figurine reste en l'état, un nouveau test sera tenté le tour prochain. Mais si 1 INFIRMIER la soigne son état est stabilisé, la figurine doit alors être évacuée! Elle ne sera pas comptée comme perte.

6 : Le blessé est de nouveau prêt au combat. Relevez la figurine.

CHOIX DES CIBLES

Tir Ajusté :

Chaque tireur doit tirer la cible la plus proche (sauf figurine déjà blessée).

Snipers, Mitrailleuses, Lance-Roquettes, Lance-Grenades et Canons peuvent choisir des cibles qui ne soient pas les plus proches, si elles restent visibles et dans l'angle de vue.

Tir de Couverture :

Chaque tireur doit tirer la cible la plus proche à courte portée (sauf figurine déjà blessée).

OFFICIER, RADIO et INFIRMIER ne peuvent être pris pour cible sauf s'ils sont éloignés de plus de 15cm de toute autre figurine de son camp, blessée ou non. S'ils sont à moins de 15cm d'une section, ils en font partie pour les pertes que celle-ci subit.

Les Snipers ne sont pas liés à ces contraintes.

Un OFFICIER peut donner l'ORDRE à des soldats à moins de 10cm de prendre une autre cible pour un tir ajusté (visible par l'officier et les tireurs). effectuer un test avec 1D6 :

5+ pour un OFFICIER NEOPHYTE
4+ pour un OFFICIER CHEVRONNE
3+ pour un OFFICIER TALENTUEUX
2+ pour un OFFICIER LEGENDAIRE

TIRS AJUSTES

conditions de tir / portée	courte	longue
cible "immobile"	4+	5+
cible mobile (autres cas)	5+	6+
OU tir de nuit	6+	/

Modifier le résultat du D6 à COURTE PORTEE :

+2 = ELITE / COMMANDO

+1 = VETERAN

0 = BLEU

SNIPER

1D6 +2 ou +3

à courte ou à longue portée
aucune sauvegarde possible

TIR DE COUVERTURE

Faire 6 pour toucher sans modificateur

SAUVEGARDES

cible en course = 5+

cible "à l'affût" ou à couvert = 3+

RETRAIT DES PERTES

- 1 - les figurines sans sauvegarde les plus proches
- 2 - les figurines sans sauvegarde
- 3 - les figurines avec sauvegardes les plus proches

GRENADES EXPLOSIVES

1 - Placez le centre du grand gabarit à 15cm maxi d'1 soldat de la section

2 - Jetez 1D6 et sur 1 ou 2, le gabarit dévie.

3 - En cas de déviation rejetez 1D6 et faites glisser le gabarit de 6cm dans la direction indiquée

4 - Testez avec 1D6 les figurines placées sous le gabarit. Elles sont blessées sur 2+ , 4+ pour celles qui sont A L'AFFUT.

GRENADES ANTICHARS

pénétration C