

COMBATS

Les joueurs jettent un certain nombre de D6 par figurine engagée et additionnent les résultats :

COMMANDO	= 2D6
ELITE	= 2D6
VETERAN	= 1D6
BLEU	= 1D6
FANATIQUE	= +1D6
CAVALIER	= +1D6
SABRE	= +1D6
BANZAI	= +1D6

Une figurine DEMORALISEE, en train d'ESCALADER, BLESSEE, ou PRISE de DOS ne jette qu' 1D6

Peuvent rejeter 1D6 un COMMANDO, un combattant DEFENDANT UN OBSTACLE, un combattant armé d'un PISTOLET.

1-2 = La figurine vaincue recule de 5cm si possible. Le vainqueur peut suivre ou passer l'obstacle.
Un cavalier vaincu continue son chemin vers l'avant sur 10cm.

3-4 = La figurine vaincue est blessée.
Le cheval d'un cavalier vaincu est blessé et s'écroule hors combat.
Le cavalier est indemne.

5+ = La figurine vaincue est tuée.
Un cavalier vaincu tombe blessé.
Le cheval s'enfuit.

OCCASIONS DE TESTER LE MORAL

- Avoir des soldats sous un tir de couverture et vouloir les déplacer (test fait à la séquence 1)
- Si un Officier essaye de rallier la section
- Les FANATIQUES testent s'ils subissent au moins 3 causes de stress de la liste qui suit
- Les BRAVES testent s'ils subissent au moins 2 causes de stress de la liste qui suit
- Dans les autres cas, une section de combat teste si elle subit une cause de stress de la liste qui suit

CAUSES DE STRESS

- Sous un bombardement hors table ou d'aviation
- A moins de 30cm de blindé adverse (sauf casseurs de Chars)
- Section à 1/2 effectif
- Sous le feu d'une LMG/HMG ou d'un Mortier sans être derrière un obstacle, dans un bois, dans un bâtiment ou dans un terrain très difficile
- Etre démoralisée ou voir des fuyards
- Ne plus avoir de sous officier ou d'officier à sa tête

TEST DE MORAL

bonus du commandant

NEOPHYTE	= +1
CHEVRONNE	= +2
TALENTUEUX	= +3
LEGENDAIRE	= +4
COMMISSAIRE	= +1
SOUS-OFFICIER	= +1

profil des soldats

COMMANDO	= 3+
ELITE	= 4+
VETERAN	= 5+
BLEU	= 6+

La section devient démoralisée au 1er test raté et doit :

- ▶▶ Aller dans un terrain couvert ou derrière un obstacle si elle risque d'être prise pour cible.
- ▶▶ S'éloigner des combats si elle ne risque aucun tir.
- ▶▶ Seuls les tir de couverture sont permis.
- ▶▶ Jouer en premier sans tester l'Initiative.

MORTIERS

- 1 - Placez le gabarit n'importe où sur la table
- 2 - Vérifiez que le centre du gabarit est à plus de 50cm du mortier, sinon le tir est raté
- 3 - Jetez 1D6 et sur 6+, l'obus touche.
Les Commandos et les Elites ajoutent +1 au D6 +1 pour chaque tir consécutif sur le même point
- 4 - Sur 1 à 5 l'obus dévie:
Rejetez 1D6 et faites glisser le gabarit de 10cm dans la direction indiquée
- 5 - Testez avec 1D6 les figurines placées sous le gabarit. Selon le type d'obus les dégâts varient :

Mortier léger = petit gabarit /
blesse sur 2+ ou 5+ / mort des soldats sur 6

Mortier lourd = grand gabarit /
blesse sur 2+ ou 4+ / mort des soldats sur 5+

BATIMENT

Toutes les figurines dans la même pièce sont blessées sur 4+ avec 1D6.

Un obus explosif de Pénétration C détruit entièrement le pan de mur frappé, faisant s'écrouler les étages. Pour chaque figurine jetez 1D6:

1-2 = ensevelie et tuée
3-4 = blessée
5-6 = sauve

BUNKER

Le mur en béton des bunkers est assimilé à un **BLINDAGE C**. Il peut donc être percé par des obus explosifs ou antichar, et des charges creuses avec leur valeur de Pénétration. Une fois le mur percé, l'ouverture n'est pas assez grande pour permettre le passage de combattants.

Toutes les figurines placées dans le même étage du bunker sont blessées sur 1-4 avec 1D6. Tant qu'il n'est pas percé, la sauvegarde de couvert est portée à 2+ (au lieu de 3+ habituellement).

ACCIDENTS

Un conducteur mort ou blessé cesse de diriger son véhicule. Les side-cars et les motos se renversent en blessant les autres combattants transportés.

Les autres véhicules continuent leur déplacement au maximum de la même tranche de vitesse mais avec une trajectoire aléatoire à chaque tour, et avec Initiative = 1.

Jetez 1D6 avant chaque mouvement :

TRAJECTOIRE ALEATOIRE

1 = 90° à gauche
2 = 45° à gauche
3-4 = tout droit
5 = 45° à droite
6 = 90° à droite

COLLISION / RENVERSEMENT

1D6 / figurine	1 = tuée
	2-4 = blessée
	5+ = indemne.

CAUSES DE STRESS DES BLINDES

- Avoir été l'objet d'une attaque d'aviation
- Avoir subi des dégâts majeur
- Être à plus de 20cm d'une section d'infanterie amie prête au combat

TEST DE MORAL / 1D6

- 1 si le chef de char est hors combat
- + 1 si le blindé possède un radio en état

TEST REUSSI

équipage ELITE	= 3+
équipage VETERAN	= 4+

DIFFICULTE DU TIR d'artillerie

1 niveau / cause

- Pris sous un tir de couverture
- Plus assez de servants pour le positionner
- Habitacle du char fermé au moment du tir
- Tir de nuit (ou à travers des fumigènes)
- Cible au sol (avec gabarit)
- Véhicule cible en partie dissimulé
- Véhicule cible rapide ou très rapide
- Tir sur moto ou voiture (ou équivalent)
- Tir en mouvement (sauf US)

TIR D'ARTILLERIE - 1D6

niv 0	niv 1	niv 2	niv 3	niv 4+
2+	3+	4+	5+	6+

OBUS EXPLOSIF

- 1 = tuée (retirez la figurine)
- 2-4 = blessée (couchez la figurine)
- 5 = blessée sous un GRAND gabarit indemne sous un PETIT gabarit
- 6 = indemne

SAUVEGARDES

cible A L'AFFUT = 6+
cible derrière un obstacle non détruit = 4+
(par rapport au centre du gabarit)

DEVIATION SUR UNE CIBLE HAUTE

- 1 = 1 étage plus bas / 15cm devant
- 2 = 1 étage plus bas / 15cm devant et 15cm plus à gauche
- 3 = 1 étage plus bas / 15cm devant et 15cm plus à droite
- 4 = 1 étage plus haut / passe trop haut et 15cm plus à gauche
- 5 = 1 étage plus haut / passe trop haut et 15cm plus à droite
- 6 = 1 étage plus haut / passe trop haut

PENETRATION D'UN BLINDAGE

dès que la valeur de Pénétration est supérieure ou égale à la valeur du Blindage,

jetez 1D6 et ajoutez 1 par valeur d'écart

- 1 = Aucun dommage
- 2-3 = Dégâts Superficiels
- 4-5 = Dégâts Majeurs
- 6+ = Explosion détruisant le véhicule et toute figurine transportée

DEGATS SUPERFICIELS / 1D6

- 1* = pas de conséquence
- 2-3 = perte d'1 tranche de Blindage
- 4-5 = freinage + arrêt définitif ou tourelle bloquée (**)
- 6 = 1D6 pour chaque figurine transportée
1-3 = indemne / 4-5 = blessée / 6 = tuée

DEGATS MAJEURS / 1D6

- 1* = perte d'1 tranche de Blindage ET freinage + arrêt définitif sauf (**) tourelle bloquée
- 2 = perte d'1 tranche de Blindage ET freinage + arrêt définitif sauf (**) tourelle et armement détruits
- 3 = perte de 2 tranches de Blindage
- 4 = l'arme principale est détruite
- 5 = 1D6 pour chaque figurine transportée
1-3 = indemne / 4-5 = blessée / 6 = tuée
- 6 = véhicule en feu à la fin du tour suivant