

SEQUENCE DE JEU		
1	<b>Dépose des pions d'ordre (face cachée)</b>	1. TIR (si non engagé en combat) 2. MOUVEMENT 3. MOUVEMENT + TIR
2	<b>Premier Tir</b>	Si ordre de TIR
3	<b>Mouvement des personnages</b>	Si litige alors le personnage avec la plus forte (S) décide qui commence
3.1	<i>Orientation</i>	360°
3.2	<i>Manœuvre et choix d'une position ou l'inverse</i>	Tout mouvement peut-être interrompu par un plongeon au sol
	<i>Manœuvre</i>	Se déplacer, Envoyer un message radio, Recharger, Sauter Monter/Descendre 1 étage, Escalader (1 à n tours), Nager
	<i>Position</i>	1. DEBOUT 2. A GENOU 3. COUCHE
3.3	<i>Orientation</i>	360°, sauf après un Sprint
3	<b>Mouvement des Véhicules</b>	
3.1	<i>Choix de l'attitude</i>	1. Se déplacer (Accélération/Décélération) 2. Freiner (tour fini à l'arrêt)
3.2	<i>Orientation du véhicule</i>	
	<i>Engins chenillés</i>	1 orientation par tour sur place si la vitesse n'excède pas 20 cm
	<i>Autres cas</i>	Déplacement en arc de cercle
3.3	<i>Orientation de la tourelle</i>	90° par manœuvre
4	<b>Deuxième Tir</b>	Si ordre de TIR ou de MOUVEMENT + TIR
5	<b>Combat</b>	Si en contact de socle
5.1	<i>Perso. Non surpris</i>	Par ordre décroissant des (S)
5.2	<i>Perso. Surpris</i>	
6	<b>Moral</b>	Par groupe

DEPLACEMENT (en cm)					
Position	Ordre	Ramper	Marcher	Courir	Sprinter
Debout	M	-	0-10	10,5-20	20,5-30
Debout	M & T	-	0-5	5,5-10	10,5-15
Couché	M	0-8	-	-	-
Couché	M & T	0-4	-	-	-
❖ <b>Course et Sprint interdit</b> si Marais, Rizière, Rivière passable à pied, Forêt dense, Jungle, Eboulis, Transport d'un inconscient					
❖ <b>Sprint interdit</b> si Obstacle bas, Sable, Sol Boueux, Terre molle, Ruisseau, Forêt, Transport d'un choqué					
❖ <b>Accès interdit</b> pour Jungle dense et zone brûlée durant la partie					

LOCALISATION IMPACT 1D20			
1	Bras droit	4	Jambe gauche
2	Bras gauche	5-19	Corps
3	Jambe droite	20	Tête

MODIFICATEURS DE TIR 1D20	
-4	Portée courte (0-5 cm)
+6	Portée longue
-4	Cible de très grande taille
-2	Cible de grande taille
+1	Cible de petite taille
+2	Cible en mouvement de 11-20 cm
+3	Cible en mouvement de 21-30 cm
+4	Cible en mouvement de 31-40 cm
+5	Cible en mouvement de 41-50 cm
+6	Cible en mouvement de 51-60 cm
+7	Cible en mouvement de 61+ cm
-6	Tir dans un groupe (écart de 2 cm ou ligne)
-3	Ordre de TIR
-2	Rafale longue (perte de 3 points de chargeur ou dé)
+1	Silencieux
+2	Arme récupérée
+4	Tir avec un masque à gaz
+6	Tir depuis un char fermé
-2	Cible surprise
+10	Tireur surpris
+2	Cible tir sur le tireur
+2	Cible vue mais inéligible
+6	Cible derrière obstacle
+4	Cible au sol
+6	Cible plonge au sol
1/D20	Tir au jugé avec rafale longue

MODIFICATEURS DE COMBAT 1D20	
Auto	Adversaire inconscient
-6	Adversaire choqué
-3	Attaquant a couru, sprinté ou est à cheval
+8	Attaquant couché
-1	Adversaire de grande taille ou à Cheval
+2	Adversaire de petite taille
-2	Adversaire surpris
+10	Attaquant surpris
+3	Adversaire derrière obstacle et visible
+4	Adversaire protégé par un bouclier
+1	Adversaire placé plus haut / à cheval
-4	Adversaire couché/à genou
-6	Adversaire de dos

DEGATS	
MODIFICATEURS	
+1	Portée courte pour armes à balles, arc, arbalète
-1	Portée longue pour armes à balles, arc, arbalète
+1	Blessure à la tête
+1	Par blessure déjà reçue
CHOC	
Dégâts	1 2 3 4 5 6 7 8 9+
Test (E)	T+1 T+2 T+3 T+4 T+5 T+6 T+7  >

Si le test échoue, la durée du choc en tours est égale à **D20 mod - E**. Si la durée du choc est supérieure ou égale à **5**, le personnage est inconscient.

CHUTE	
Dégâts	1 2 3 4 5 6 7 8 9+
Chute	- - 3 3 3 3 3 3 -
MALUS ET VITESSE INTERDITE - OPTION 1	
Dégâts	1 2 3 4 5 6 7 8 9+
Malus T&C	- -1 -2 -4 -6 -8 -10 =0
Vitesse	← pas de course → ←----- pas de sprint ----->
MALUS ET VITESSE INTERDITE - OPTION 2	
Malus T&C	-2 par blessure.
Vitesse	1 Blessure : Pas de sprint 2+ Blessures : Pas de course, ni de sprint

BLINDAGE - ARMURE					
ARMURE					
CA I	-2	CA II	-3	CA III	-5
CA IV	-7	CA V	-9		
MATERIAUX					
Tôle	1	Tronc d'arbre		7	
Planches	2	Acier		8	
Mur de briques	3	Sacs de sable		9	
Caisse	4	Rocher		10	
Verre blindé	5	Levée de terre		11	
Mur de pierre	6	Béton		20	

ZONES PROTEGEES			
DEBOUT derrière obstacle BAS	Jambes		
DEBOUT derrière obstacle MOYEN	Jambes et corps		
DEBOUT derrière obstacle HAUT	Toutes		
A GENOU derrière obstacle BAS	Jambes et corps		
A GENOU derrière obstacle MOYEN	Jambes, corps, bras		
A GENOU derrière obstacle HAUT	Toutes		
COUCHE derrière obstacle BAS	Jambes, corps, bras		
COUCHE derrière obstacle MOYEN	Toutes		
INVISIBLE	Toutes		
BAS (Nv 1)	1m	TOTAL (Nv 4)	4m50
MOYEN (Nv 2)	1m50	Niveau 5	1° étage/Butte
HAUT (Nv 3)	2m50	Niveau 6	2° étage/Colline

PERTE DE CHARGEUR (DE SPECIAL)	
Mitrailleuse	Jaune
BAR/Thompson	Rouge
Autre mitraillette/Fusil d'assaut	Bleu
M2 Semi-automatique (ne se décharge pas)	Bonus de rafale longue sur une cible

PORTEE DES GRENADES A MAIN			
GRENADE		GRENADE ANTI-CHAR	
25 cm	Debout	15 cm	Debout
20 cm	A Genou	10 cm	A Genou
15 cm	Couché	05 cm	Couché
-10 cm par étage visé			
Un personnage en contact avec un obstacle peut lancer une grenade depuis une ouverture située à moins de 0.5 cm du socle. Le point d'impact, avant déviation, est à 5 cm en face de l'ouverture.			

DESTRUCTION ET DOMMAGE DES VEHICULES	
3D6 + (DEGATS-BLINDAGE)	Axe de tir < 45°
2D6+ (DEGATS-BLINDAGE)	Axe de tir >= 45°
1D6+ (DEGATS-BLINDAGE)	Eclats
3-	Pas d'effet
4+	Perte de 2 points de blindage à l'endroit touché
CAISSE	
4-6	Pas d'effet supplémentaire
7-8	Vitesse maximale & accélération actuelle /2
9-10	Vitesse maximale & accélération actuelle /2
11-12	Propulsion hors d'état : le véhicule freine et s'arrête
13-14	1 arme de caisse au hasard mise hors d'état
15	1D6 dégâts pour chaque membre d'équipage
16	Propulsion détruite & 1D6 de dégâts pour l'équipage
17	Armes détruites & 1D6 de dégâts pour l'équipage
18	Prend feu au début du tour prochain & 1D6 de dégâts pour l'équipage
19	Prend feu au début du tour prochain & 1D10 de dégâts pour l'équipage
20+	Explosion : Dégâts selon la taille du véhicule (Petit 8, Grand 10, Très Grand 12) -2 par cm d'éloignement
TOURELLE	
4-6	Pas d'effet supplémentaire
7-9	Armement hors d'état
10-12	Tourelle bloquée
13-14	Armement hors d'état & Tourelle bloquée
15-16	1D6 dégâts pour chaque membre d'équipage
17-18	Armement détruit & 1D6 dégâts pour l'équipage
19+	Tourelle détruite & 1D10 dégâts pour l'équipage

DEVIATION			
LATERALE 1D10		PROFONDEUR 1D20	
1	3 écarts à gauche	1	5 écarts trop loin
2	2 écarts à gauche	2-3	4 écarts trop loin
3	1 écart à gauche	4-5	3 écarts trop loin
4	1 écart à gauche	6-7	2 écarts trop loin
5	Aucune déviation	8-9	1 écart trop loin
6	Aucune déviation	10-11	Aucune déviation
7	1 écart à droite	12-13	1 écart trop court
8	1 écart à droite	14-15	2 écarts trop court
9	2 écarts à droite	16-17	3 écarts trop court
10	3 écarts à droite	18-19	4 écarts trop court
		20	5 écarts trop court

ECART	
1 cm	Grenade à main
3 cm	Lance grenade, Roquette, Missile, Canon
6 cm	Mortier 1° tir sur un même point cible
4 cm	Mortier 2° tir sur un même point cible
2 cm	Mortier 3° tir sur un même point cible
1 cm	Mortier 4° tir et suivant sur un même point cible

MORAL 1D20	
CIRCONSTANCES DE TEST	

Au moins un membre du groupe a été pris pour cible  
 Au moins un adversaire identifié est à 30- cm du groupe  
 Au moins un blindé opérationnel ennemi est à 50-cm

**TEST SOUS (M)**  
 (M) du gradé le plus important  
 Personnage qui possède le (M) le plus élevé

MODIFICATEURS	
-1	Par 5 perso. non choqués, conscients, non fuyards
-1	Par Sous-officier. non choqué, conscient, non fuyard
-2	Par Officier. non choqué, conscient, non fuyard
-2	Par blindé opérationnel
-1	Par ennemi choqué, inconscient, fuyard ce tour
-2	Par officier ennemi choqué, inconscient, fuyard ce tour
-2	Par blindé ennemi mis hors de combat ce tour
+2	Par perso. ami choqué, inconscient, fuyard ce tour
+2	Par officier ami choqué, inconscient, fuyard ce tour
+2	Par blindé ami détruit ce tour
+2	Par explosion à 20 cm

**CONSEQUENCE**  
 Réussite Récupération d'un stress par point d'écart  
 Echec Affection d'un stress par point d'écart

**ORDRE D'AFFECTATION DES STRESS**  
 1 Personnage déjà hésitant le tour précédent  
 2 Personnage à 20 cm d'un blindé ennemi  
 3 Personnage avec la plus faible caractéristique (M)  
 4 Personnage blessé non choqué  
 5 A plus de 20 cm d'un Sous-officier ou d'un Officier  
 6 Au choix du joueur

**EFFET DES STRESS**  
 Premier stress Hésitant  
 Refuse de s'approcher de l'adversaire  
 Deuxième stress Fuyard  
 S'éloigne de tout adversaire à la plus grande vitesse possible.  
 Se rend et attend d'être capturé si au contact ou incapable de bouger.