



DQ : Dé de **qualité**
DC : Dé de **compétence**
Unité : **Groupe** de **combattants** en cohésion ou **véhicule**
LdV : 180° vers l'avant
Orientation : libre **pendant** l'activation de l'unité

Tour de jeu

- Retournement des marqueurs (face bleue)
 - Initiative - DQ des leaders en opposition
 - Activation **alternée** des **unités** (ordre puis action)
- En cas d'égalité l'initiative reste au même camp qu'au tour précédent.

Cohésion d'une unité

Distance max entre deux membres : **5cm** - En cas de rupture, les combattants au front **doivent** reculer vers leur unité.

Baisser la tête

Une unité qui doit « **baisser la tête** » ne peut plus effectuer d'action durant le tour. Elle reçoit immédiatement un **marqueur « Baisse la tête ! »** placé **face rouge**, qui remplace son marqueur d'ordre actuel.

Ordres des unités et Actions

| Ordre | Mvt | Tir | Effet |
|--------------------|------|-----|-----------------|
| Mouvement tactique | 10cm | Oui | |
| Mouvement rapide | 15cm | Non | |
| Tir de couverture | Non | Oui | Mise en alerte |
| Tir ajusté | Non | Oui | |
| Attente | Non | Non | Mise en attente |
| Tous à terre ! | Non | Non | Baissez la tête |

Déplacement

Réduit à ½ distance dans un terrain difficile ou à cause du **franchissement** d'un **obstacle** précis (échelle, muret, etc.) durant le déplacement. Le **Déplacement rapide** est **interdit** en **intérieur**.

Tir

Si la cible est à portée, visible et valide, le joueur jette xDC où x est la valeur de l'arme. Tout résultat dépassant le seuil de 4+ (modifiable) est un succès et implique que la cible est touchée et déclarée Hors combat.

Chaque combattant résout ses tirs indépendamment.

| Modificateurs au seuil de 4+ (sur chaque DC) | | |
|--|--|-----|
| Le tireur | s'est déplacé de moins de 4cm avant de tirer et pendant le tour en cours | + 1 |
| | s'est déplacé de plus de 4cm avant de tirer et pendant le tour en cours | + 2 |
| | utilise un ordre de Tir ajusté | - 1 |
| | acquiert une nouvelle cible ¹ | +1 |
| | a une arme de Combat rapproché ² est situé à l'intérieur d'un bâtiment | - 1 |
| La cible | a un marqueur mouvement tactique | +1 |
| | a un marqueur mouvement rapide | - 1 |
| | est à couvert léger | +2 |
| | n'a pas bougé au tour précédent | - 1 |
| | est à couvert lourd | +3 |
| a un marqueur baisse la tête ! | +1 | |

Tous à terre !

L'ordre « Tous à terre ! » place l'unité complète dans un état « Baisse la tête ! ». **Cet ordre peut être déclenché à tout moment**, même pendant un ordre adverse.

Grenades (et autre tirs indirects)

Flashbang : Elle étourdit toutes les figurines présentes dans la pièce qui n'agiront plus pendant le tour. Une flashbang peut être lancée par un combattant avant d'entrer dans une pièce mais empêche l'utilisation d'autres armes que les pistolets automatiques pour celui-ci.

Fumigène : Crée un nuage de fumée circulaire de **5cm de diamètre** bloquant les lignes de vue jusqu'à la fin du **tour prochain**. Cette grenade se lance comme une grenade offensive mais n'inflige **aucun dégât** et **ne dévie jamais**.

Offensive : La **grenade offensive** se comporte comme une arme classique qui cible un **point d'impact** (et non une figurine). En cas **d'échec au tir**, le point d'impact est **dévié de 1d8cm** dans une **direction aléatoire** (cf. gabarit de déviation).

Pour chaque figurine dans l'aire d'effet (centrée sur le point d'impact), le joueur jette **1d8**. Sur un résultat de **7+** la figurine survit à l'explosion, sinon elle est déclarée **Hors combat**.

Tir sur un véhicule

Le tir sur un **véhicule non blindé** est résolu comme un tir classique. Si le véhicule est touché, il est mis hors service et chaque occupant doit faire un test de **1d8 difficulté 7+**. Si le test est réussi, la figurine est placée en contact avec la carcasse du véhicule. En cas d'échec, la figurine est mise hors combat. L'unité ainsi débarquée (s'il reste des survivants) doit **baisser la tête**.

Lors d'un tir contre un **véhicule blindé**, le seuil de difficulté à atteindre pour **chaque** dé lancé par le tireur est fixé par le jet d'un dé de blindage (en tenant compte des éventuels modificateurs), en lieu et place de l'habituel seuil de 4+. Pour chaque tir réussi, le véhicule bénéficie d'une sauvegarde de **7+ sur 1d8**. Si au moins une des sauvegardes est ratée, le véhicule est détruit et ses occupants doivent suivre la règle énoncée au paragraphe précédent.

Tir de couverture

Le **Tir de couverture** permet à une unité de déclencher un tir lorsqu'une unité adverse croise sa ligne de vue (à cause d'un mouvement). Chaque tir au-delà du premier impose un malus cumulatif au tir (cf. ¹ dans le tableau des modificateurs). Après le tir, l'unité retourne son marqueur et le place sur la face rouge le cas échéant, un ordre de tir en couverture reste en effet valable d'un tour sur l'autre.

Tir depuis un véhicule

Ce genre de situation doit être résolu au cas par cas suivant le type de véhicule, ses accès possibles, ses armes, etc. Les armes propres des véhicules utilisent les DC de l'équipage de celui-ci. A contrario, un passager armé utilise ses propres DC lorsqu'il tire depuis une écoutille ou équivalent.

Mise en attente

La **mise en attente** permet de placer une unité « en attente » et de laisser la main à son adversaire. Cette unité pourra être activée ultérieurement lors du tour. Il est interdit de placer **successivement** deux unités en attente.

Marqueurs d'ordres

Les marqueurs d'ordres restent en place d'un tour sur l'autre. Un marqueur d'ordre est toujours placé face rouge au moment de la résolution, il remplace le précédent marqueur.

A contrario d'une unité avec un marqueur bleu, une unité avec un marqueur rouge ne peut plus être activée pour ce tour.

Les bonus ou malus qu'ils imposent restent donc valables.

Corps à Corps

Après un **Déplacement Rapide** uniquement, des combattants d'une unité peuvent être placés au **contact** de combattants adverses **puis** tenter une attaque au corps à corps à leur rencontre. Chaque joueur jette xDC où x est la valeur de formation au CaC de son combattant. Tout résultat dépassant le seuil de 4+ (**non modifiable**) est un succès. Les 2 joueurs comparent le nombre de succès obtenus. Si l'attaquant obtient **strictement** plus de succès que le défenseur, alors celui-ci est mis hors combat. Dans le cas contraire, le défenseur **rompt le contact** avec tous les combattants adverse (on recule les socles de 1cm).

Dans le cas de combats multiples, un joueur peut regrouper sous un même jet plusieurs combattants (en attaque ou en défense). Toutefois, Un combattant ne peut apporter son soutien que s'il n'est pas lui-même en contact avec un adversaire. Le joueur à l'initiative de l'attaque résout les combats dans l'ordre de son choix.

Capacités spéciales

Aire d'effet [AoE] : Un tir d'armes à **aire d'effet** est résolu comme un lancer de grenade offensive, le **diamètre** de l'aire d'effet est fixé dans la description de l'arme choisie.

Charge creuse [AC] : Impacte aussi les véhicules

Rafale [Raf] : Permet de tirer sur plusieurs cible successivement à l'aide d'un seul tir, mais pour **chaque nouvelle cible** au-delà de la première (dans la limite de 3 cibles au total situées à moins de 5cm des unes des autres) le tireur subit un malus au tir (cf. ¹ dans le tableau des modificateurs).

Explosif [Exp] : Toute unité située, même partiellement, dans l'aire d'effet doit **baisser la tête**.

Gros calibre [Cal] : Annule le modificateur de couvert lourd ou léger.

Surprise [Stp] : Peu importe le résultat du tir, l'unité de la cible doit **baisser la tête**.

Combat rapproché [CQB] : Le bonus de -1 sur le seuil de 4+ n'est valide que si l'**arme** est **utilisée en intérieur** (cf ² dans le tableau des modificateurs).

Modifiable [Mod] : une arme modifiable peut être modifiée par l'ajout d'équipements divers (cf. Equipements).

Tir à effet [TàE] : Le tireur peut déclencher un tir spécifique qui fera **baisser la tête** à toute figurine non à couvert située à 10cm d'un point d'impact ciblé. **Ce tir ne provoque pas de dégât et réussit toujours sur un 4+**.

Visée sure [Sur] : Si la cible n'a pas bougé au tour précédent, le bonus de tir passe à - 2 (au lieu de -1), de plus tout modificateur de couvert lourd ou léger est ignoré.

Equipements

Charge explosive : A la place d'une action classique pendant un mouvement tactique, la figurine pose une charge explosive. **Toute unité** située, même partiellement, dans l'aire d'effet doit **baisser la tête**. (AoE 5cm centrée sur l'ouverture). L'explosion peut être déclenchée à tout moment par le poseur de l'explosif.

Drone de surveillance : Donne +1 au jet d'initiative.

Gilet Pare-balle ou pare-éclats : Sauvegarde de **7+ sur 1d8** pour chaque touche reçue d'une arme **non Explosive**.

Radio : Soutien d'artillerie ou aérien

Vision nocturne et **Lampe tactique** : Ignore les règles de combats nocturne.

Pointeur laser : En intérieur, **annule** les modificateurs du type « **le tireur s'est déplacé de x cm** »

Visée holographique : **Annule** les modificateurs du type « **la cible s'est déplacée** ».

Armement des Combattants

| Nom | cm | dés | Effets | | | |
|----------------------|----|------|----------|-----|-----|---------------|
| Armes de Tir | | | | | | |
| Arme de poing | 10 | 1DC | CQB | Mod | | |
| Fusil | 30 | 1DC | | | | |
| Fusil à pompe | 15 | 2DC | CQB | Mod | | |
| Pistolet-Mitrailleur | 20 | 2DC | CQB | Mod | | |
| Fusil d'assaut | 30 | 2DC | | | | |
| Mitrailleuse légère | 50 | 3DC | TàE | Raf | | |
| Lance-grenade | 20 | 1D8 | AoE 10cm | | Exp | |
| LR anti-char | 20 | 2D8 | AoE 10cm | | Exp | AC |
| Mitrailleuse lourde | 60 | 3DC | TàE | Cal | | |
| Mortier | 1m | 1D10 | AoE 15cm | | Exp | |
| LM Sol-Sol | 60 | 1D12 | AoE 10cm | | Exp | AC |
| Fusil de précision | 50 | 1DC | Stp | Sur | | |
| Fusil de sniper | 75 | 1DC | Stp | Sur | Cal | |
| Grenades Off. | 10 | 1DC | AoE 5cm | | Exp | |
| Corps à Corps | | | | | | |
| Formation de Base | C | 1DC | | | | Corps à Corps |
| Entraîné et équipé | C | 2DC | | | | Corps à Corps |
| Spécialiste | C | 3DC | | | | Corps à Corps |

Lance-missile, mitrailleuses lourdes et sniper ne permettent pas de bouger et tirer lors d'une même action. En cas de tir, un second membre de l'unité doit aider le tireur à la résolution du tir et ne pourra pas effectuer d'autre action.

Mortier et lance-grenade : ces armes possèdent les mêmes restrictions que les 3 précédentes, à la différence qu'elles peuvent être manœuvrées par un seul homme.

Le mortier et les grenade offensives et défensives permettent un tir en lob en ignorant la notion de ligne de vue et de trajectoire, mais dans ce cas le tir est toujours un échec et dévie.

Les **munitions** pour la plupart des armes sont **illimitées**. Sauf pour les **mortiers, lance-missiles et lance-grenades** qui sont limités à **un seul tir par arme et par partie** dans la plupart des situations (à convenir en début de partie).

Véhicules

Vitesse de déplacement : En cm, notée Vts.

Blindage : Résistance aux dégâts, exprimée en Dés.

Embarquer (ou **débarquer**) : A 5cm d'une issue (avant ou après le déplacement) cela est assimilé à un mouvement tactique pour l'unité passagère **et** pour le véhicule. Notez que le tir est donc autorisé pendant la manœuvre. Passagers **et** véhicule s'activent simultanément

| Ordre | Mvt | Tir | Débarquer ou Embarquer |
|--------------------|-----|-----|------------------------|
| Mouvement tactique | Vts | Oui | Oui |
| Tir de couverture | Non | Oui | Non |
| Attente | Non | Non | Non |
| Rien | Non | Non | Non |

| Type | Vts. | Blind. |
|------------|------|------------|
| VBL | 15 | D6 |
| VAB | 10 | D8 |
| BMP | 10 | D8 |
| AMX10 | 12 | D8 |
| 4x4 | 15 | Non blindé |
| Technicals | 15 | Non blindé |

Armement des Véhicules

| Nom | cm | dés | Effets | | | |
|---------------------|----|-----|----------|-----|-----|----|
| Mitrailleuse légère | 50 | 3DC | TàE | Raf | | |
| Mitrailleuse lourde | 60 | 3DC | TàE | Cal | Raf | |
| Canon de 20mm | 1m | 3DC | TàE | Cal | Raf | |
| Canon Antichar | 1m | 2DC | Aoe 10cm | | Exp | AC |