

La règle capitale: lorsqu'une règle n'est pas adaptée dans une situation particulière, ignorez-la ou modifiez-la. Ce ne sont que des règles d'une page après tout.

Dés à Six Faces : Utilisation

Tout résultat de Six non modifié est un succès.
Tout résultat de Un non modifié est un échec.

Unités

Un joueur dispose d'une ou plusieurs unités telles que définies dans les suppléments d'armées. Chaque unité est déterminée par son niveau d'entraînement et d'expérience ainsi que par son armement et/ou son armure. Tous les membres d'une unité doivent rester à 3"/8cm les uns des autres ou subir une pénalité sur leur jet d'activation de 1 par figurine hors de portée.

Entraînement / Expérience des Unités

Niveau	Activation	Habilité
Bleu	5+	6+
Aguerri	4+	5+
Vétéran	3+	4+
Elite	2+	4+

Comment jouer

Le jeu se divise en 'Tours'. Lors d'un tour tous les joueurs vont tenter d'activer et d'utiliser chaque Unité sous leur commandement.

Initiative

Au début d'un tour chaque joueur lance 1D6 et ajoute les éventuels modificateurs du scénario joué. Relancez les égalités.

Le joueur qui obtient le plus haut score peut essayer d'Activer une Unité en premier. S'il y parvient, cette Unité peut choisir une action et l'entreprendre. Le joueur peut continuer à activer des unités jusqu'à ce qu'il rate le jet d'activation. L'initiative passe alors à son adversaire.

L'initiative passe ainsi d'un joueur à l'autre, au gré des jets d'activation ratés, jusqu'à ce qu'ils aient eu la possibilité d'activer ou d'essayer d'activer chaque unité sous leur commandement.

Dan les parties comprenant de nombreuses unités il est conseillé de placer un marqueur près d'une Unité après son Activation.

Activation

Afin d'activer une Unité, le joueur doit réussir un jet de dé supérieur ou égal au chiffre d'activation indiqué sur la table d'Activation/Habilité.

Si une unité comprend un chef avec un niveau d'Activation supérieur, elle peut utiliser ce niveau à la place. Ajoutez UN au jet de dé s'il n'y a pas d'ennemi visible. Une fois activée, une unité peut réaliser **UNE** des actions suivantes:

Choix	Mouv.	Notes
Marcher	6"/15cm	Peut aussi tirer avec une arme légère, ou lancer une grenade à tout moment pendant le mouvement
Courir	12"/30cm	Ne peut pas tirer ou lancer de grenades.
Se baisser & Se faufiler	8"/20cm	Ne peut pas tirer ou lancer de grenades. Les figurines bénéficient d'une couverture légère.
En Garde	0"	Peut réagir <u>une fois</u> par tour en tirant lors du mouvement ennemi (dans la ligne de vue)
Se jeter au sol	3"/8cm	Se mettre à couvert (le plus proche). Augmente

Tir ajusté	0"	le niveau de couverture d'un cran. Ne peut pas tirer ou lancer de grenades. Chaque figurine de l'unité obtient +1 au Tir.
Assaut	8"/20cm	Engager un corps à corps avec l'ennemi.

Les Unités qui ratent leur jet d'activation sont en garde. Si les unités qui ont raté comptent plus de 50% de pertes, elles s'éloignent de 6"/15cm de l'ennemi visible le plus proche ou dans la direction de leur zone de déploiement s'il n'y a pas d'ennemi.

Tirer

Une figurine ne peut pas tirer si elle est Neutralisée. Une Unité peut tirer sur chaque figurine ennemie ou véhicule dans sa ligne de vue. Elle peut diviser son tir entre plusieurs cibles.

Chaque figurine dans une Unité lance un dé par Point de Tir et doit réussir un jet supérieur ou égal à son score d'Habilité. Chaque réussite constitue une Touche.

Chaque figurine qui porte une armure ou est située à l'intérieur ou derrière un véhicule blindé bénéficie d'un jet d'armure. Si le véhicule réussit son jet d'armure, les passagers n'ont pas à en faire.

Les figurines d'une unité qui ratent leur sauvegarde d'armure sont comptées comme blessées, neutralisées ou une combinaison des deux dans les limites de l'Unité.

Une figurine ne peut pas être à la fois neutralisée et blessée par le même tir.

Les Unités ne peuvent tirer dans un couvert que si les figurines impliquées (tireurs et/ou cibles) se trouvent à 2" /5cm du bord de la zone de couverture.

Les Figurines dans un couvert qui se trouvent à plus de 2"/5cm peuvent seulement prendre pour cible les Unités qui partagent ce couvert et se trouvent à 6"/15cm. L'unité qui tire et sa cible bénéficient toutes deux du couvert.

Certains couverts bloquent la ligne de vue.

Neutralisation

Une figurine Neutralisée est placée sur le côté. Elle ne peut pas tirer et son Unité prend un malus de -1 par figurine neutralisée sur son prochain jet d'Activation.

Après le prochain jet d'activation, la figurine se relève et n'est plus Neutralisée.

Le nombre maximum de figurines neutralisées d'une Unité est fonction de son Entraînement/Expérience :

Niveau	Max	Niveau	Max
Bleu	1	Vétéran	3
Aguerri	2	Elite	4

Couverture

La moitié au moins de l'Unité doit être à couvert pour que toute l'Unité en bénéficie. Si la cible d'un tir est à couvert, le jet de dé du tireur est modifié de la manière suivante:

Couv.	Mod	Exemples
Léger	+1	Broussailles, Forêts, Bâtiments en Bois, Véhicules civils, Grillages, Haies, Trous
Moyen	+2	Murs en Pierre ou Briques, Bâtiments, Décombres, Tranchées
Dur	+3	Bunkers

L'Habilité d'une unité ne peut pas dépasser 6+ malgré les malus de couverture. L'Infanterie se déplace à travers les couverts à vitesse normale.

Corps à Corps

Une Unité doit choisir d'entrer en corps à corps avec une Unité ennemie en utilisant l'action Assaut. L'Unité attaquante déplace ses figurines la première en contact socle à socle avec les figurines ennemies à 8"/20cm au plus, puis l'adversaire peut bouger toute figurine non engagée qui se trouve à 3"/8cm d'un attaquant.

Les deux joueurs lancent simultanément un dé par figurine et utilisent leur score d'Habilité pour déterminer les touches.

Les Figurines qui sont déjà Neutralisées avant le début de l'attaque ont un malus de -1 à leur jet de Corps à Corps. Lancez leurs dés séparément.

Toutes les touches qui ne sont pas sauvegardées par l'armure causent une blessure. La couverture n'a aucun effet.

Il n'y a que des blessures, pas de neutralisation.

Le combat se poursuit au début de chaque tour subséquent. Les Unités engagées sont automatiquement activées. Elles ne peuvent pas être activées à nouveau dans le même tour même si elles gagnent le combat.

Armes

Les armes ci-dessous sont génériques et communes dans les forces militaires et paramilitaires.

Armes Légères	Portée	Pts de Tir
Pistolet/Revolver	8"/20cm	1PT
Fusil d'Infanterie	24"/60cm	1PT
Fusil d'Assaut ¹	24"/60cm	1PT ²
Fusil de Sniper	32"/80cm	2PT
Mitraillette	16"/40cm	3PT
Mitrailleuse Légère	32"/80cm	3PT
Fusil à Pompe	8"/20cm	3PT

1. Certains Fusils d'Assaut ont des lance-grenades intégrés avec une portée de 16"/40cm.

2. Les Fusils d'Assaut ont 2PT à 12"/30cm ou moins.

Armes de Support	Range	Fire points
Mitrailleuse Lourde ²	32"/80cm	4PT
Lance Flamme ³	8"/20cm	4PT
Grenades, lancées	8"/20cm	3PT
RPG	24"/60cm	3PT
Canon Anti-Tank	32"/80cm	3PT
Mortiers Légers	40"/100cm	3PT
Canon Léger ^{1,3}	32"/80cm	4PT
Canon Lourde ^{1,3}	48"/120cm	6PT

1. Canons montés sur Tanks ou Bunkers seulement

2. Les Mitrailleuses Lourdes montées sur Vehicule & Bunker n'ont besoin que d'un servent. Celles d'Infanterie ont besoin de deux servants pour tirer.

3. Les lance Flamme et les Canons des Tanks ignorent les couverts.

Armure Personnelle

Certaines troupes Modernes & de SciFi sont équipées d'armures personnelles. Elles sont entraînées pour cela et leur mouvement n'est pas réduit.

Une fois les Touches déterminées, l'unité peut faire des jets de sauvegarde d'armure.

Type	Sauvegarde	Exemples
Légère	6+	Gilet pare balles, Armure de Police
Moyenne	5+	Moderne, Carapace ou SWAT
Lourde	4+	Carapace SciFi
Power	3+	Armure Energétique
Battlesuit	2+	Cuirasse tactique

Vehicules

Ils sont activés comme les Unités.

Ils peuvent se déplacer jusqu'à 12"/30cm en terrain découvert ou 6"/15cm à travers un couvert léger, & tirer une seule arme. Les Tanks Moyens & Lourds peuvent se déplacer de 6"/15cm à travers un couvert moyen mais ne peuvent alors pas tirer.

Un véhicule stationnaire peut tirer toutes ses armes.

Un Véhicule et les troupes se trouvant à l'intérieur ou derrière lui bénéficie d'un jet de sauvegarde d'armure:

Armure	Sauvegarde	Exemples
Rien	6+	Camions, Voitures, etc...
Légère	5+	APC's
Moyenne	4+	IFV's, Tanks Légers
Lourde	3+	Tanks Moyens
Très Lourde	2+	Tanks Lourds

Les armes légères et les mitrailleuses lourdes ne font pas de dommages aux véhicules Blindés.

Pour chaque touche non sauvegardée lancez sur la table suivante:

Jet	Effet
1-2	Equipage assomé, -2 à la prochaine activation.
3	Vehicule immobilisé pour le reste du jeu. Il peut toujours tirer.
4-5	Arme détruite. Au choix du propriétaire.
6	Vehicule Détruit. Tous les membres d'équipage/passagers doivent l'évacuer et faire un jet 5+ ou un jet d'armure personnelle (le plus avantageux) ou être blessés.

Note: Les Vehicules ne peuvent pas être neutralisés, ni les membres d'équipage ou les passagers qui évacuent un véhicule détruit.