

Combat Zone

World War II

Version 0.3

Terminologie

Unité

Le terme unité est équivalent à la notion de groupe dans Combat Zone

Groupes

Les figurines sont placées au sein de groupes :

1. squads,
2. gangs,
3. individuals,
4. teams,
5. HQ section

Groupe 1 – Squads

- Les squads doivent toujours avoir un leader pour les diriger
- En général le leader est épaulé par un assistant
- Les squads peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les squads comportent entre 8 et 12 figurines
- Les squads de certains pays peuvent être divisé au début de la partie en 2 sections une commandée par le leader et l'autre par son assistant
- Les squads américains peuvent être divisé au début de la partie en 3 teams composés au minimum de la façon suivante :
 - Equipe Able : 2 soldats
 - Equipe Baker : le caporal, le mitrailleur, son adjoint
 - Equipe Charlie : le sergent et 4 soldats

Groupe 2 – Gangs

Les partisans, maquisards et autres troupes irrégulières suivent les règles des gangs et des gang leaders de Combat Zone.

Groupe 3 – Individuals

Exceptionnellement des héros peuvent se joindre aux troupes. Il peut s'agir d'un capitaine charismatique, d'une figure légendaire de la résistance, etc.

Groupe 4 – Teams

Les teams s'occupent en général des armes lourdes et fournissent du soutien aux squads.

- Les teams doivent toujours avoir un leader
- Les teams peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les Teams comportent entre 2 et 6 figurines

Groupe 5 – HQ Section

Les sections de QG assurent le commandement des pelotons et des companies.

- Les sections doivent toujours avoir un leader
- Elles peuvent intégrer des assistants et des spécialistes (médecin, courrier, etc.)
- Les sections de QG peuvent être de n'importe quelle qualité
- Les sections de QG comportent entre 1 et 6 figurines

Mouvement

Obstacles

Les obstacles classiques coûtent 3 AP à traverser mais certains obstacles peuvent coûter plus de points d'action.

Coût en PA des obstacles

3	Fenêtre, mur, haie, fossé, buissons, barrière, clôture
4	Barbelés, tranchés

Les figurines traversant des barbelés peuvent s'empêtrer s'ils obtiennent 6 sur 1D6. Elles doivent dépenser 3 AP pour se libérer.

Les barbelés ou les clôtures peuvent être coupées par des *wire cutters* au coût de 4 AP. La figurine doit être au contact de l'élément de terrain.

Couvert

Petites précisions sur les valeurs de couverture.

Table des modificateurs de dommage par couvert

-	Aucune couverture : barbelés
-1	Soft Cover : arbre fin, poteau, buissons, clôture, bordure haute
-2	Medium Cover : fenêtre, encadrement d'une porte, tronc d'arbre, caisses en bois, bâtiment en bois ; barrière en bois, barils en métal, tonneaux
-3	Hard Cover : mur, coin d'un bâtiment en pierre, barricade, ruine, bâtiment en brique, mur de brique
-4	Extra Hard Cover : bâtiment en pierre, blindé, trou de souris, tranchée, sacs de sable, bunker, blocs

Combat Options

Burst Fire

A lot of military weapons use burst fire, short or long.

To fix the rule about who can be hit with burst fire, use the following : Certaines armes (SGM, fusil d'assaut) pouvant tirer en rafale, le tireur distribue les tirs (dés) sur ses ennemis avant de résoudre la fusillade.

Pour déterminer quelles figurines sont éligibles pour le tir en rafale, le joueur utilise un gabarit rectangulaire de 4 pas

(10cm) sur 2 pas (5 cm). Le gabarit peut être placé horizontalement (balayage) ou verticalement (tir en profondeur). Seules les figurines dont plus de la moitié du socle est recouvert par le gabarit sont éligibles.

Urban Combat

Monter/Descendre

Monter ou descendre un escalier ou une échelle et se déplacer entre les étages d'un bâtiment coûte 1PA par 5cm parcourus. (4cm avec des armures de combat).

Toute situation précaire ou instable (par exemple tirer en étant sur une échelle) entraîne un malus de -1 à toute action.

Les troupes ayant reçus un entraînement adéquat (commandos, rangers, etc.) peuvent descendre une échelle ou en rappel avec une corde à une vitesse de 10cm par AP.

Escalader

Une figurine peut escalader un mur, une paroi ou la façade d'un bâtiment à partir du moment où elle dispose de prises (pierres déchaussées, corde, gouttière, etc.).

Pour chaque AP dépensé la figurine grimpe de 2.5 cm ou de 1cm en armure de combat.

Une figurine ne peut pas rester entre 2 niveaux. Si elle n'a pas assez d'AP pour arriver en haut elle ne peut pas commencer à grimper. En revanche s'il la surface à escalader dispose de piliers intermédiaires ou si la figurine a la possibilité de se maintenir immobile sans l'usage de ses mains (échelle, pont de corde, etc.), l'escalade est possible. Toute action dans ces conditions entraîne un malus de -1.

Sauter

Pour un coût de 2 PA une figurine peut sauter une distance de 5cm (à peu près taille de la figurine en pas multipliée par 2) horizontalement et 5cm (à peu près taille de la figurine en pas) verticalement.

Tomber

Une figurine qui tombe ou qui saute d'un immeuble en flamme peut essayer d'amortir sa chute :

2D6	Résultat
7-	Subit des dommages
8+	Chute amortie (pas de dommages)
Modificateurs	
-3	Quatrième étage et plus (20 cm de haut et plus)
-2	Troisième étage (15 cm de haut)
-1	Deuxième étage (10cm de haut)
0	Premier étage (5cm de haut)
+1	Héros
+1/+2	Compétence particulière (Acrobatie, etc)

Une figurine qui ne réussit pas à amortir sa chute prend des dommages en fonction de la hauteur (règle du BattleBook).

Hauteur	Dommages
Premier étage (5cm de haut)	2D6
Deuxième étage (10cm de haut)	3D6
Troisième étage (15 cm de haut)	4D6
Quatrième étage et plus (20 cm de haut et plus)	6D6

L'armure ne protège pas des chutes.

Si la figurine tombe sur une autre figurine, les deux se prennent des dommages.

Ouvrir une porte

Pour ouvrir (forcer) une porte ou pour forcer un système de sécurité on utilise les règles du Battlebook (page 26).

En résumé il faut réussir 7+ sur 2D6 pour ouvrir une porte fermée, 9+ pour une porte renforcée et 11+ pour une porte blindée. Au 2D6 on ajoute la compétence en Tech de la figurine.

- » ? se planquer à moitié ?

Armes incendiaires

Les armes incendiaires comme les lances flammes ou les cocktails Molotov suivent les règles suivantes :

- Une figurine qui survit aux dommages subit une *Panic Reaction* automatiquement
- Une arme incendiaire peut enflammer un bâtiment ou un espace clos (règles du Battlebook).

Servants d'armes

Les armes devant être opérées par une équipe (crew) de servants obéissent aux règles suivantes :

- -1 au tir par servant manquant
- 1 AP supplémentaire est nécessaire pour toute opération (déplacement, tir, montage, démontage, etc.) par servant manquant
- Pour faire parti des servants, la figurine doit être en contact de socle et pleinement opérationnelles (non blessée, non paniquée et bien pas en déroute)
- Le groupe de servants dépense ses AP simultanément pour toute action concernant l'usage de l'arme (tir, déplacement, montage, démontage).
- Le joueur a le loisir de jouer indépendamment un ou plusieurs servants, mais dans ce cas, toute action avec l'arme subit les pénalités associées.

Armes lourdes d'infanterie

- les mitrailleuses légères, fusils anti-char, autocanons portatifs et autres armes lourdes « légères » peuvent être déplacées et tirées dans le tour.
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes ainsi que les mortiers légers peuvent être déplacées montées d'une distance de 2cm par AP.
- Les mitrailleuses sur roues et les autocannons d'infanterie sur roues peuvent être déplacées montées d'une distance de 4cm par AP.
- Les mitrailleuses moyennes et lourdes peuvent être déplacées démontées d'une distance de 5cm par AP.
- Monter ou démonter une arme lourde coûte 5 AP

Premiers soins

Pour joueur on utilise la règle de premiers soins du Battlebook. Lorsqu'une figurine est « tuée », on la couche sur le côté au lieu de la retirer du jeu. Une autre figurine peut lui prodiguer les premiers soins pour essayer de la remettre dans la partie.

Une action de Premiers soins coûte 3 AP.

Pour résoudre l'action, on lance 2D6 :

2D6	Result
7-	Dead
8-10	Wounded (AP/2, Cannot initiate Close Combat, -2 Close Combat, -1 to Hit, -1 to Reaction Test, if Panicked then only 2AP by turn, if Routed then eliminated from play)
11+	Stunned (the figure do nothing this turn but may carry on as normal at the beginning of the next turn)
Modifiers	
-2	First Aider is a basic figure
-2	First Aider suffering from panic
0	Fist Aider is a Medic

+1	First Aid made during the same turn in which the figure becomes a casualty
+1	First Aid Kit
+2	Medikit (only be used by a medic)

Tirer sur un élément de terrain

Les bâtiments et autres éléments de terrain peuvent être pris pour cible (voir les règles dans le Battlebook).

Les bâtiments et les espaces clos peuvent s'enflammer (voir les règles dans le Battlebook).

Seules certaines armes lourdes (HE missile, etc.), les grenades offensives et anti-char peuvent endommager les éléments de terrains

Ténèbres

Dans le cas de combat dans le noir on utilise les règles suivantes.

- Portée maximale des tirs = 30cm
- Pas de bonus de Short Range
- Le mouvement est diminué de 1cm par AP

Communication

Les opérateurs radio permettent aux chefs de groupe de communiquer avec leur QG.

Il en coûte 3 AP pour communiquer par radio.

Les officiers et sous-officiers de la section de commandement d'un peloton peuvent demander à leur compagnie un tir de barrage par radio (si le scénario prévoit de l'artillerie ou des mortiers hors table).

Pour recevoir cet appui le demandeur doit réussir un test de communication. Un sergent devra réussir 11+ sur 2D6 pour obtenir le tir de barrage, alors qu'un lieutenant devra obtenir 9+. On ajoute aux dés le bonus de qualité.

Le tir arrive après que toutes les unités aient été activées.

Mortier

L'un des servants d'une équipe de mortier a le rôle d'observateur. Ce dernier a la possibilité de s'éloigner mais doit rester en ligne de vue du reste de l'équipe (ou bénéficier d'un poste radio). Sa capacité d'observation permet d'effectuer un tir sur une unité non vue du tireur de mortier mais vue de l'observateur.

Equipement

Equipment	Effect	Points
Radio		3
First Aid Kit		3
Medikit		10
Wire Cutters		3
Tool kit		3
Deluxe Tool Kit		6
Primitive	Armure russe	3
Ablative Armour	N/A	3
Flak Jacket	NA/	6
Combat Suit	N/A	9

Crédits

Conception et réalisation de l'extension

Raskal

Conception des règles et réalisation du jeu

-

Relecture

-

Test

-

Armement

Small Arms

Small Arms	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Light Pistol	2	2D4	3	12	40	2	Walter PPK, Browning M1910 ; Nambu 8mm, Beretta M1934, Enfield; Smith & Wesson 38
Medium Pistol	2	2D6	3	15	50	5	Colt M1911, Tokarev TT-33, Mauser, Smith & Wesson M-1917
Heavy Pistol	2	2D8	3	15	50	7	Browning HP 35, Luger P 08, Walter P 38, Nagant M-1875
SMG	4	2D6	3	20	60 (au lieu de 70)	9	Sten Mk II, M-1A1 Thompson, M-3 Greasegun, PPS-43, PPSH-41, MP-38, Kokura 100, Beretta M-1938
Rifle bolt-action	1	3D6	3	25	80	9	Lee-Enfield Mk I, Mosin-Nagant 1891/30, Springfield M-1903, Karabiner 98K, Arisaka 99, MAS36, Mannlicher-Carcano (DOM = 2D6)
Sniper Rifle	1	3D6	3	30	90	14	+1 to Hit
Rifle self-loading	2	3D6	3	25	80	12	Tokarev SVT-40, M-1 Garand
Carbine self-loading	2	2D6	3	20	70	9	M-1 Carbine, M-2 Carbine
Assault Rifle	3	3D6	3	25	80	16	Gewer 43, Sturmgewer 44, FG 42
Shotgun semiautomatic	2	3D8	3	10	20	8	Browning Automatic, Winchester M-1897

Heavy Weapons

Heavy Weapons	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Automatic Rifle	3	3D6	5	25	100	28	Crew 2 BAR
LMG	4	3D6	5	25	100	32	Crew 2 Bren Mk II, DP, MG 34 (bipod), Nambu 11, Breda M30, ZB vz26, FM 1924
MMG	4	3D8	5	35	125	36	Crew 3 Vickers Mk I, Browning cal 30, SG-43, MG 34 (tripod), Breda M37
HMG	4	3D8	5	40	150	42	Crew 3 Browning cal 50, Maxim M1910, MG 34 (tripod)
AT Rifle	1	4D8	5	30	150	16	Crew 2 Boys Mk I, PTRS-41, Panzerbüchse 39, Kokura 97
Rocket Launcher	1 (PIAT = 1 shot / 2 turns)	4D6/2D 6	Min Rang e = 15	20	70	20 (+ 3 HE Missile, +1 Smoke Missile)	Crew 2 5cm Template (HEAT) 7.5cm Template (smoke) M-1 Bazooka, Panzerschreck, PIAT (Long Range = 30)
Rocket Launcher 1 shot	1	4D6/2D 6	Min Rang e = 15	15	50	20	Crew 1 5cm Template (HEAT) Panzerfaust
Flame Thrower (1(2	1 (6 tirs au maximum)	4D6/2D 6	Min Rang e = 3	-	20	15 (8 par canister)	Crew 1 2.5cm Template M-1A1, Flammenwerfer 41, 100 Shiki, ROKS-2

(1) AP pour tirer / 3 AP pour remplacer le canister (règles du Battlebook)

(2) Arme incendiaire

Grenades

Grenades	ROF	DOM	PB	SHORT	LONG	POINTS	SPECIAL RULES / EXAMPLE
Defensive (fragmentation)	1	4D6/2D6	-	-	15	2	5cm Template Mk IIA1 Pineapple, RG-42, Stielhandgranate 24, 91 Shiki
Offensive	1	5D6	-	-	15	2	2.5cm Template Mk IIIA2
Smoke	1	-	-	-	15	1	5cm Template (smoke)
White phosphorus (2)	1	-	-	-	15	2	5cm Template (smoke) -2 comme malus pour la Fire Table (Battlebook) M-15 WP
Antitank	1	5D6	-	-	10	2	2.5cm Template RPG-43, Geballte Ladung, Panzerwurfmine, M9A1 Bonus contre les blindages
Molotov Cocktail (2)	1	2D8/2D6	-	-	10	2	5cm Template Fire Weapon
Rifle Grenade (1)	1	-	-	-	30	2	Les effets dépendent du type de grenades utilisées (defensive, offensive, smoke, WP, AT)

(1) Les grenades à fusil peuvent être tirées par les fusils, LMG ou fusil anti-char équipé d'un lanceur spécial.

Tirer une grenade à fusil coûte 5 PA.

(2) Arme incendiaire

Hand Weapons

Weapon	Attack Dice	Wound Modifier	Points
Dagger	+1D4	+1	1
Bayonet	+1D4	+2	1
Sword	+1D6	+2	2
Club	+1D4	+1	1
Axe	+1D6	+3	3

Éléments pouvant entrer en ligne de compte pour les scénarios

- Le temps (température, climat, aube, lune, etc.)
- Tir d'artillerie hors table
- Tir de mortier
- Interrogation
- Médailles et décorations
- Communication
- Mines
- Explosifs
- Troupes spéciales (parachutistes, Rangers, etc.)

Organisation des unités à bord d'un véhicule

Toutes les figurines à bord d'un véhicule sont considérées comme faisant partie de la même unité et son activées en même temps.

Type de véhicules

Les véhicules se déclinent en 4 types (Wheeled, Tracked, Walker, Flyer) et en 3 tailles (light, medium, heavy).

Déplacement des véhicules

Mouvement

Le nombre de points d'actions dont dispose le véhicule dépend de la qualité du conducteur (comme pour les figurines d'infanterie).

Chaque point d'action dépensé permet au véhicule de se déplacer d'une distance liée à sa taille (mouvement unit).

Size	Distance moved by AP
Light	15 cm (6 pas)
Medium	10 cm (4 pas)
Heavy	8 cm (3 pas)

Tourner

Pour tourner jusqu'à 90°, un véhicule dépense 1 AP. De manière artificielle on considère que les véhicules tournent sur leur axe central.

Le nombre de tours maximum que peut effectuer un véhicule dépend de sa taille.

Size	#Turns
Light	No limit
Medium	2
Heavy	1

Normalement un véhicule ne peut pas enchaîner 2 tours à la suite. Il doit dépenser au moins un AP pour se déplacer. S'il souhaite enchaîner deux tours successifs le véhicule peut dérapage (voir Dérapage).

Les véhicules volants peuvent tourner de 180° (et non de 90°).

Terrain difficile

Les véhicules à roues (classique) peuvent traverser les terrains difficiles en dépensant 3 AP (au lieu de 1) pour parcourir une unité de distance.

Les véhicules 4x4, les motos tout terrain et les véhicules à chenilles (tracked) peuvent traverser les terrains difficiles en dépensant 2 AP (au lieu de 1) pour parcourir une unité de distance.

Les véhicules volants peuvent traverser tous les types de terrains.

Dérapage et perte de contrôle

Un véhicule traversant un terrain difficile ou essayant de prendre un virage à grande vitesse risque de perdre le contrôle. Certains véhicules sont plus stables que les autres ce qui est reflété par le Skid Factor.

Les véhicules traversant un terrain difficile doivent effectuer un jet sur la Skid Table.

Les véhicules effectuant deux successifs doivent effectuer un jet sur la Skid Table.

1D6	Result
1-2	No effect
3-5	Skid – Move the vehicle 2D10 cm forward and 1D10 cm sideways. No one may shoot from the vehicle during this turn. The vehicle returns to normal next turn.
6+	Crash – Move the vehicle of 1 mouvement unit. The vehicle then stops and is destroyed. All occupants take an automatic 3D6 wound. Any survivors automatically receive a Panic reaction
+n	Skid Factor
-1	Tracked vehicle, 4x4, etc.

Note : Cette règle avant son intérêt avec une règle gérant l'accélération, le freinage et un vitesse par tour. Avec un système par point d'action cela semble moins pertinent.

Véhicules de transport

Certains véhicules sont conçus pour transporter de l'infanterie ou du matériel.

Pour embarquer ou débarquer d'un véhicule, une figurine doit dépenser 1 AP.

Pour embarquer la figurine doit être au contact d'une portière, d'une écoutille, d'un sas ou de n'importe quel point d'accès à l'intérieur du véhicule. De plus le véhicule ne peut pas avoir dépenser plus de la moitié de ses AP en mouvement ou ne pourra pas le faire.

Une figurine qui débarque est posée au contact du véhicule. Une figurine qui saute en marche d'un véhicule (le véhicule a dépensé plus de la moitié de ses AP en mouvement) peut se blesser.

1D6	Result
-----	--------

1-2	Injury – The person leaving the vehicle take an automatic 1D10 wound while leaving the vehicle. Armour offers no protection
3-4	Panic – The person leaving the vehicle receives a panic reaction while leaving the vehicle.
5-6	OK – The person leaves the vehicles safely
Modifiers	
-1	For every 10cm that the vehicle is travelling above 30cm per turn (non applicable)
+1	Figure is a hero

Tir et véhicules

Tir d'un véhicule

Certains véhicules sont conçus pour pouvoir tirer et se déplacer en même temps grâce à la présence d'un équipage (chars, APC, etc.). On ne distingue pas l'équipage du véhicule. Ce type de véhicule ne dépense pas d'AP pour tirer. Le véhicule peut tirer l'ensemble de ses armes s'il a dépensé la moitié ou moins de ses AP pour se déplacer. Si le véhicule a dépensé plus de la moitié de ses AP il ne peut tirer qu'une seule arme.

L'angle de tir des armes dépend du véhicule (armes en tourelle, mitrailleuse fixe, etc.)

Les figurines à bord d'un véhicule font parti soit de l'équipage (conducteur, pilote, copilote, artilleur, etc.) soit des passagers.

Le conducteur d'un véhicule en mouvement peut seulement tirer avec une arme de poing ou un pistolet-mitrailleur. Les passagers peuvent utiliser aussi des fusils de chasse et des fusils d'assaut de petites tailles. Les troupes transportés à l'arrière peuvent utiliser des fusils ou des mitrailleuses légères.

Si le véhicule est équipé d'armes lourdes (mitrailleuses, canons, etc.), le conducteur peut éventuellement les utiliser mais en général un membre d'équipage est désigné pour le faire).

Si le véhicule se déplace trop vite, le tireur souffre de malus pour toucher :

Firing Vehicle	To Hit Modifier
Half AP or less	-1
More than half AP	-3

Tir sur un véhicule

Un véhicule se déplaçant rapidement est plus difficile à toucher. En rechanche plus il est gros plus c'est facile.

On pourrait appliquer une table comme celle qui suit ou considérer que le malus occasioné par la vitesse auquel un véhicule peut se déplacer est compensé par sa taille.

Firing on vehicle	To Hit Modifier
31-40cm	-1
41-50cm	-2
51-60cm	-3
61-70cm	-4
71-80cm	-5
Fired Vehicle Size	To Hit Modifier
Light	+1
Medium	+2
Heavy	+3s

Endommager un véhicule

Dommages majeurs

Le véhicule subit un Major Damage si le jet de dommage est supérieur ou égal à la valeur de dommage majeur du véhicule.

Major Damage	
1D6	Result
1	Steering Damage – The vehicle may no longer turn properly. Roll

	1D6 (1-3 the vehicle cannot turn right, 4-6 the vehicle cannot turn left)
2	Control Loss – The vehicle move always 10cm every turn more than his normal move.
3	Power Loss – The vehicle stops. It cannot be moved further under it's own power
4-5	Skid – Roll on the Skid Table
6	Fire – All Occupants take an automatic 2D6 wound from a fire in the vehicle. Armour offers no protection

Dommages critiques

Si les dommages sont supérieurs ou égaux aux dommages critiques alors le véhicule est détruit. Tous les occupants subissent automatiquement une blessure à 3D6. L'armure n'offre aucune protection.

Véhicules blindés

Seules les armes anti-char peuvent endommager des véhicules ayant un blindage.

Véhicules de transport

Option 1

Les véhicules ouverts comme les motos ou certains camions protègent moins leurs passagers.

Quand le véhicule subit des dommages on utilise la table suivante pour déterminer qui est touché:

1D6	Result
1-3	Vehicle is damaged
4-6	Crew/Passengers take damage (random)

Option 2

Quand un véhicule transporte des figurines subit des dommages internes (Major Damage), on détermine si les figurines transportées sont affectées par l'attaque.

Avant de lancer le dé sur la table des dommages internes (Major Damage), on lance 2D6; sur 9+ la zone de cargo ou de transport a été touchée et chaque figurine transportée subit une blessure de 3D6.

Si le transport à une zone de cargo ouverte (par exemple un pickup) la zone de cargo est touchée sur 7+ sur 2D6. Les motos et les side-cars suivent cette règle.

Percuter un véhicule (ou un robot)

Lorsqu'un véhicule rentre dans un autre véhicule on résoud « l'éperonnage » en lançant 1D6. Le joueur qui a initié le « ramming » peut ajouter ou soustraire 1 au dé si le conducteur est vétéran ou élite. L'autre joueur peut faire la même chose si son conducteur est vétéran ou élite. Un conducteur héros pourra faire ajouter ou soustraire 2.

1D6	Result
1-	Miss – Both Players must roll on the Skid Table
2-3	Near Miss – Player two must roll on the Skid Table
4-5	Near Miss – Player one must roll on the Skid Table
6+	Crash – Both vehicles crash together. Refer to the section below.
Modifiers	
-1/+1	Driver is Veteran or Elite
-2/+2	Driver is Hero

Si la percussion est réussie chaque véhicule subit des dommages de l'autre.

On lance le dé d'éperonnage du véhicule et on ajoute 1D6 pour chaque 10cm au-dessus de 30cm que le véhicule s'est déplacé.

On totalise le score et on se réfère à la table de dommage du véhicule.

Percuter des piétons

Il est possible d'essayer d'écraser des piétons. Ecraser un piéton n'endommage pas le véhicule.

Le gars à pied va essayer d'éviter le véhicule. S'il réussit on place le piéton sur le côté du véhicule.

1D6	Result
1-5	Hit – The pedestrian is hit and takes an automatic 2D6 Wound. Armour offers no protection
6	Near Miss – The pedestrian just leaps out the way in time. Place a Panic counter next to the pedestrian.
7+	Miss- The pedestrian leaps out the way barely in time.
Modifiers	
-1	For every 10cm (or part) above 30cm, which the vehicle is travelling.
+1	Pedestrian is a Hero

Annexes

Véhicules génériques

Type	Size	Type	Major Damage	Critical Damage	Turning	Skid Modifier	Ramming Modifier
Motorbike	Light	Wheeled	7	10	*	+1	1D4
Sport Car	Light	Wheeled	8	11	*	-1	1D6
Car	Light	Wheeled	8	11	*	0	1D6
4x4 Truck	Medium	Wheeled	10	13	2	-1	1D8
Attack Helicopter	Light	Flyer	10	13	*	-	-
Wheeled APC	Medium	Wheeled	15	20	2	-1	2D8
Tracked APC	Medium	Tracked	15	20	2	-1	2D8
Light Tank	Medium	Tracked	18	23	2	-1	2D8
Medium Tank	Medium	Tracked	20	25	2	-1	3D8
Heavy Tank	Heavy	Tracked	22	28	3	-1	4D8
Very Heavy Tank	Heavy	Tracked	24	30	3	-1	4D8

Armes anti-chars

Seules les armes anti-chars peuvent pénétrer les véhicules blindés.

Weapon	Dommages Piercing	Armor	Dommages HE (7.5cm radius)
Very Light Gun	8+3D6		3D6
Light Gun	10+3D6		3D6
Medium Gun	12+3D6		4D6
Heavy Gun	14+3D6		4D6
Very Heavy Gun	16+3D6		5D6