



SEQUENCE DE JEU (Tours en alternance)
0. Phase de stratégie : PS = Nombre d'unités en jeu + 2
1. Phase 1 d'actions (au maximum PS / 2 arrondi dessus)
2. Phase du Brouillard de guerre
3. Phase 2 d'actions (au maximum PS / 2 arrondi dessous)
4. Mêlée

ACTIONS
Actions avec PS (maximum 2PS par unité par phase)
Mouvement (embarquer/débarquer d'un véhicule de transport)
Tir
Récupération
Chargement d'objets récupérés dans un véhicule de transport
Ralliement des unités en fuite (obligatoire)
Fusion des unités
Regroupement après une retraite (Test de Loyauté)
Actions ne nécessitant pas de PS
Trainard retournant vers la zone de largage
Réplique au tir
Engagement en mêlée
Retraite volontaire (même engagé en mêlée)
Retraite suite à un Test de Bravoure ou de Loyauté
Test de Loyauté (au début de chaque phase d'actions)

TABLE DU BROUILLARD DE GUERRE	
2D6	Résultat
2-3	Vous gagnez 2 PS gratuits à dépenser immédiatement sur 2 unités différentes
4-6	Vous gagnez 1 PS gratuit à dépenser immédiatement
7	Rien
8-10	Votre adversaire gagne 1 PS gratuit à dépenser immédiatement
11-12	Votre adversaire gagne 2 PS gratuits à dépenser immédiatement sur 2 unités différentes

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT	
Type	Restriction
Terrain difficile (broussailles, bois légers, boue, colline douce)	Infanterie : -1 pas Véhicule : -2' à -3 pas
Terrain très difficile (marais, colline escarpée, bois denses)	Mouvement / 2

TRANSPORT A PIED DE MATERIEL RECUPERE	
Figurines impliquées	Restriction
4 à 5	-3 pas
6 à 10	-2 pas
Plus de 10	-1 pas

TIR	
1. Sélection d'une figurine cible visible	
2. Jet de compétence de Tir	
3. Jet de dégâts / Comparaison avec la DEF (RES + Armure + modificateur de couvert) ou l'Armure d'un véhicule.	
4. JD = DEF : Blessé / JD > DEF : Tué. Lancer un dé sur la Table de dommages des véhicules pour chaque point du JD supérieur à l'Armure du véhicule.	
<i>Modificateurs à la compétence Tir</i>	
-2	Longue portée
+1	Portée courte et position surélevée (3" et plus)
+2	La cible porte un objet ou est en train de grimper
<i>Modificateurs à la DEF (Défense)</i>	
+1 / +2	Couvert léger (barrière, clôture, feuillage)
+3	Couvert lourd (tonneau, bâtiment, mur, rochers)

MELEE	
1. Jet de combat : 1D8 + Valeur de Combat Combat = Mêlée + DEF (RES + Armure)	
2. Comparaison des jets de combat	
3. Le jet le plus élevé gagne. Si la différence est de 3 ou moins le vaincu est Blessé, sinon le vaincu est éliminé.	
4. Test de Bravoure des unités engagées. Si la différence est de 3 ou plus, le perdant retraite vers sa zone de largage	
<i>Chaque figurine effectue un jet de combat pour chaque figurine ennemie impliquée dans le corps à corps.</i>	
<i>Modificateurs à la valeur de Combat</i>	
-3	Pour chaque adversaire en plus du premier
+2	Figurine défendant un couvert traversable (mur bas, tonneaux, barricade, barbelés ou haies)
+x	Arme de mêlée puissante

TEST DE BRAVOURE (1D6 + Loyauté)	
Modificateur	Condition
-2	Surpassé en nombre par l'ennemi
-4	Surpassé en nombre à 2 contre 1 ou plus
+2	Toute l'unité est équipée de <i>battle armor</i>
+1	Pour chaque perte infligée à cette phase de mêlée
-1	Pour chaque perte subie à cette phase de mêlée

TEST DE LOYAUTE (3D6)	
Causes de test	
Perte de 33% du nombre d'unités en une phase suite au tir ennemi.	
Tir sur une unité ennemie engagée au corps à corps avec vos troupes. En cas d'échec le PS est perdu.	
Mort du patron de la compagnie. En cas d'échec, retraite vers la zone de largage.	



VEHICULES

TABLE DE DOMMAGES DES VEHICULES (1D6)	
1	-1 point d'armure permanent sur le côté touché (uniquement pour les véhicules de classe civile)
2	-2 points d'armure permanents sur le côté touché (uniquement pour les véhicules de classe civile)
3	-3 points d'armure permanents sur le côté touché (uniquement pour les véhicules de classe civile)
4	-1 point de superstructure permanent
5	-2 points de superstructure permanents
6	Dommages internes ! Lancer un dé sur la table

TABLE DE DOMMAGES INTERNES (1D6)	
<i>Résultats 1, 2 et 6 sont cumulatifs</i>	
1	Équipage touché. L'équipage effectue un jet de RES. En cas d'échec, c'est la mort et le véhicule perd soit le mouvement soit l'armement / Un bot de démolition perd 2 points de superstructure
2	Armement hors services. Une arme du véhicule tirée au hasard est en hors fonction de manière permanente.
3	Immobilisation. Le véhicule peut être réparé avec la compétence Ingénieur lors des phases suivantes. L'ingénieur doit être à 1 pas et ne pas tirer ou combattre au corps à corps. Pour un véhicule volant, le pilote doit faire un jet de Pilotage au début de chaque tour. Crash en cas d'échec à 8 pas de sa position. Le pilote effectue un jet de RES (voir résultat 1). Si le pilote survit il devient un Trainard.
4	Perte de puissance. Le mouvement est réduit de 25% (arrondir au-dessus). Le bonus d'accélération est divisé par 2. Le mouvement minimum est aussi réduit de 50%.
5	Perte de puissance sévère. Le mouvement est réduit de 50% (arrondir au-dessus). Le bonus d'accélération est perdu. Le mouvement minimum est aussi réduit de 50%.
6	Explosion interne. Perte de 6 points de superstructure. L'équipage et les passagers sont touchés (voir résultat 1). Si la superstructure est réduite à 0, on lance un dé sur la table de destruction de la superstructure.

TABLE DE DESTRUCTION DE LA SUPERSTRUCTURE (1D6)	
1	Kaboom !. Le véhicule explose, l'équipage et les passagers sont grillés sans récupération possible. Toutes les figurines dans les 3 pas subissent 1D6+5 dégâts.
2-5	Véhicule détruit. Le véhicule reste sur le terrain comme épave. Règle d'éjection.
6	Rupture du moteur. Au début de la prochaine phase, le véhicule explose (voir le résultat 1). Règle d'éjection. Lors de la prochaine phase, un véhicule volant se déplace de 10 pas dans la direction à laquelle il fait face. Son point de départ est celui où le pilote s'est éjecté et le point d'arrivée est celui où le véhicule explose. se crashe. doit faire un jet de Pilotage au début de chaque tour.
Règles d'éjection. Le conducteur/pilote doit faire un jet de Conduite, Conduite dangereuse ou Pilotage pour que lui et les passagers s'éjectent et forment une unité. En cas de réussite, ils s'éjectent à 2 pas du véhicule et forment une nouvelle unité. Le pilote/conducteur est armé d'une arme légère. L'unité obéit à la règle de Trainard. En cas d'échec le pilote et les passagers sont mis en combat (mais récupérables) ou grillés au de-là de toute récupération (véhicule volant).	

APRES LA PARTIE

RECUPERATION / REPARATION	
1D6	Résultat
1-2	BIOS soignée / MEKK réparé
3-4	BIOS soignée / MEKK détruit
5-6	BIOS morte / MEKK détruit

MODIFICATEURS PERMANENTS DE LA LOYAUTE	
-1	Tir délibéré sur un corps à corps comprenant des membres de la compagnie
-1	Quitter la zone de largage et finir le jeu avant que tous les membres soient saufs
+1	La mission est un succès (Vous gagnez !)
-1	La mission est un échec (Vous perdez !)
+2	Gagner une mission Revanche
+1	Prime. Chaque membre de la compagnie reçoit 400 cr

