

Séquence de jeu	
<b>1. Phase d'ordres</b>	
1.1 Placer les ordres pour chaque formation	
<b>2. Phase d'activation</b>	
2.1 Déterminer l'initiative (D10+Qualité)	
2.2 Activer les formations à tour de rôle (test de qualité)	
<b>3. Phase de fin</b>	
3.1 Tests de rupture	
3.2 Retirer les marqueurs de suppression	
3.3 Conditions de victoires atteintes ?	
3.4 Ralliement des formations ébranlées	

Ordres des troupes au sol	
	Assaut
	Se mettre à couvert
	Double mouvement
	Se dissimuler
	Position d'attente
	Regroupement
	Tir de suppression (interdiction)
	Mouvement tactique
Etats des troupes au sol	
	Ebranlé
	Confus
Ordres pour les forces aériennes	
	Bombardement
	Attaque air-air
	Attaque air-sol
	Atterrissage/Débarquement

Cohésion des formations	
Qualité du leader	Distance de cohésion
5	10cm
6	15cm
7	20cm
8	25cm
9	30cm

La tableau des modificateurs de mouvement se trouve sur la page suivante.

Test de qualité	
D10+Qualité	Effet
10+	Activation normale
9-	Etat confus
Modificateurs	
-1	Au moins 50% de marqueurs de suppression
-1	Niveau de qualité de l'unité du leader est inférieur à celui de la formation
-2	100% de marqueurs de suppressions
-1	Au moins 50% de marqueurs de suppression
+1	Niveau de qualité de l'unité du leader est supérieur à celui de la formation

Transport détruit	
D10+Armure	Effet
11+	Unité embarquée survit
10	Marqueur de suppression
9-	Unité embarquée détruite

Procédure de tir	
1. Vérifier ligne de vue et portée	
2. Jet de combat à distance pour chaque unité dans la formation	
3. Retirer les unités détruites	
4. Placer les marqueurs de suppression	

Arc de tir	
Infanterie	360°
Véhicule	Arc frontal de 180°
Machines de guerre	Arc gauche ou droit de 180°, arc frontal ou arrière de 180°

Jet de combat à distance	
D10+ATT-DFT	Effet
11+	Unité détruite
10	Marqueur de suppression
9-	Tir sans effet
Modificateurs	
-1	La formation attaquante : 50% de suppression
-2	La formation attaquante : 100% de suppression
+1	Tir sur le blindage arrière
+1	Cible dans l'état Confus
-1	Couvert léger (arbres, arbustes, barrières)
-2	Couvert intermédiaire (murs, décombres, bâtiments)
-3	Couvert lourd (positions renforcées, bunkers, tranchées)

Artillerie		
Mode de tir	Tir au but	Déviations
Tir indirect	10	1-9cm dans la direction du D10
Avec ligne de vue ou observateur	8+	1-7cm dans la direction du D10
Avec ligne de vue et observateur	6+	1-5cm dans la direction du D10
Multiplicateurs de portée		
1-30cm	1	61-90cm 3
31-60cm	2	91-120cm 4

Procédure d'assaut	
<b>1. Mouvement d'assaut</b>	
<b>2. Tir en assaut</b>	
2.1	Tir offensif
2.2	Tir défensif
2.3	Retirer les pertes et placer les marqueurs de suppression
<b>3. Mouvement de charge</b>	
3.1	L'attaquant charge jusqu'à 5cm
3.2	Le défenseur contre charge jusqu'à 5cm
<b>4. Mêlée</b>	
4.1	Attaque de mêlée offensive
4.2	Attaque de mêlée défensive
4.3	Retirer les pertes et placer les marqueurs de suppression
<b>5. Détermination du vainqueur</b>	
<b>6. Dommages collatéraux</b>	
<b>7. Le perdant se retire</b>	
<b>8. Le gagnant consolide</b>	

Jet de combat en mêlée	
D10+ATT-DFM	Effet
11+	Unité détruite
10	Marqueur de suppression
9-	Sans effet
Modificateurs	
-1	Formation attaquante possède 50% ou plus de sa taille de marqueurs de suppression
-2	Formation attaquante possède 100% de sa taille de marqueurs de suppression
+1	Formation en défense possède 50% ou plus de sa taille de marqueurs de
+2	Formation en défense possède 100% de sa taille de marqueurs de suppression
+1	Cible en état Confus

Test de détermination de l'assaut	
Attaquant et défenseur lancent 1D5	
Modificateurs	
+1	Pour chaque unité ennemie détruite
+1	La formation a plus d'unité que l'adversaire mais moins du double
+2	La formation a le double d'unités par rapport à l'adversaire
+3	La formation a le triple d'unités par rapport à l'adversaire
+4	La formation a le quadruple ou plus d'unités par rapport à l'adversaire
+1	Par unité de commandement dans la formation
+1	Défenseur dans un couvert léger
+2	Défenseur dans un couvert intermédiaire
+3	Défenseur dans un couvert lourd
+1	L'adversaire a plus de marqueurs de suppression

Procédure de phase de fin	
1. Sélectionner une formation	
2. Effectuer les tests de rupture le cas échéant	
3. Test pour retirer des marqueurs de suppression	
4. Répéter les étapes 1 à 3 pour toutes les formations	
5. Vérifier les conditions de victoire	
6. Rallier les formations ébranlées	

Test de moral	
D10+Moral	Effet
10+	Réussit
9-	Echec

Test des marqueurs de suppression	
D10 + Qualité de la formation	Marqueurs de suppression retirés
9-	0
10	1
11	2
12	3
13	4
14	5
15	6
16	7
17	8
Et ainsi de suite....	

Ralliement des formations ébranlées	
D10+Moral	Effet
10+	Réussit
9-	Echec
Modificateurs	
+1	Pas d'ennemi en vue
+1	Derrière un couvert
+1	Le leader de la formation est à 30 cm du Commandant de l'armée

Taille du tir de barrage										
ZE	Unités tirant dans la formation									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	4 cm	6 cm	8 cm	10 cm	12 cm	14 cm	16 cm	18 cm	20 cm	22 cm
8	8 cm	12 cm	16 cm	20 cm	24 cm	28 cm	32 cm	36 cm	40 cm	-
12	12 cm	18 cm	24 cm	30 cm	36 cm	42 cm	-	-	-	-

Modificateurs de mouvement selon le terrain				
Terrain	Couvert	Infanterie	Véhicules légers & blindés	Machines de guerre
Forêt	Léger	Mouvement normal	½ mouvement*	½ mouvement
Falaise	-	Impassable	Impassable	Impassable
Décombres / Ruines	Intermédiaire	Mouvement normal	½ mouvement*	½ mouvement*
Bâtiment	Intermédiaire	Mouvement normal	Impassable	Impassable
Bunkers / Positions renforcées	Lourd	Mouvement normal	½ mouvement*	½ mouvement*
Murs bas	Intermédiaire	½ mouvement	½ Mouvement	Mouvement normal
Tranchées	Lourd	½ mouvement	Impassable si plus large que l'unité	Impassable si plus large que l'unité
Eau profonde	-	Impassable	Impassable	Impassable

\* test de qualité pour ne pas être embourbé