



Feuille de référence

CARACTERISTIQUES

Points de Mouvement (PM). Utilisés pour se déplacer et attaquer.
Combat Rapproché (CR). Efficacité en mêlée.
Combat à Distance (CD). Efficacité au tir.
Puissance (PUI). Force de l'attaque.
Physique (PHY). Résistance aux dommages.
Intellect (INT). Intelligence et compréhension des choses.
Courage (COU). Bravoure face au danger.
Force Vitale (FV). Dommages peuvent endurer les combattants.
Armure (AR). Valeur de l'armement défensif ou de l'armure naturelle.
Valeur en points (VP). Efficacité générale du combattant.

TOUR DE JEU

1. Lancer 1D10. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé gagne l'initiative.
2. Le joueur ayant l'initiative choisit le joueur et l'unité qui doit être activée en premier.
3. Les joueurs activent à tour de rôle une unité dans le sens des aiguilles d'une montre.

ACTIVATION D'UNE UNITE

Activation individuelle. Les figurines sont activées une à la fois.
Activation de groupe. Le joueur annonce le nombre de PM utilisé par l'unité pour le mouvement (incluant sauter et se relever). Une après l'autre, chaque figurine effectue ses actions en respectant la limite en PM annoncés.

TABLE D'ACTIVATION

Action	Coût en Points de Mouvement
Mouvement	1 PM pour 1 pas
Mouvement - Terrain difficile	2 PM pour 1 pas
Mouvement - Terrain hasardeux	3 PM pour 1 pas
Mettre une action en réserve	Tous les PM / Obtient 5 PM pour l'action en réserve
Utiliser une arme/capacité	<i>Selon l'arme ou la capacité</i> (2 cibles maxima durant l'activation)
Viser (interdit pour les tirs en rafale ou les tirs indirects)	½ des PM de l'arme arrondi au-dessus (minimum 2)
Attaquer à mains nues	3 PM par attaque (4 pour les grandes figurines)
Se désengager d'une mêlée	1 PM (voir p.87)
Sauter	4 PM. 2 pas de long, 1 pas de haut (voir p.79)
Se relever	3 PM (voir p.79)
Embarquer / Débarquer (au contact d'un point d'entrée)	1 PM (voir p. 89)
<i>Se déplacer dans les bâtiments (voir p.78)</i>	
Passer un niveau (escalier, échelle)	1 PM pour chaque pas de distance entre les niveaux. Une figurine ne peut pas rester entre 2 niveaux.
Escalader	1 PM pour chaque pas de hauteur de l'obstacle. La hauteur maximale est de 2 pas pour une petite figurine, 3 pas pour une figurine de taille moyenne ou grande. Une figurine ne peut pas rester à mi-chemin.

TABLE D'ACTIVATION DE L'UNION (Actions spécifiques)

Action	Coût en Points de Mouvement
Plonger au sol	1 PM
Ramper sur le ventre (-1 CD à 10 pas ou plus, CR +3 contre l'unité)	+1 PM pour chaque pas traversé

COHERENCE D'UNITE

Une figurine d'une unité doit se trouver à 3 pas ou moins d'un autre membre d'une unité. Si à la fin de l'activation de l'unité, un membre n'est pas à distance de cohérence, l'unité doit faire un **jet de Moral** ou devenir Paniquée. Les unités comprenant un seul membre ne sont pas assujettie à cette règle.

PRIORITE DE TIR (p81)

Si une figurine ennemie se trouve à 12 pas ou moins, un combattant doit tirer en priorité sur la figurine la plus proche. Une figurine à couvert, allongée, paralysée ou en retraite dans les 12 pas peut être ignorée. Si aucune figurine ennemie ne se trouve dans les 12 pas, le combattant peut faire feu sur n'importe quelle figurine ennemie en vue et à portée.

COMBAT A DISTANCE

1. Soustraire le PM de l'arme/capacité.
2. Déterminer la cible de l'attaque
3. Déterminer la portée de l'attaque. (angle de tir 180°)
4. Appliquer les modificateurs à l'attaque.
5. Lancer un 1D10 pour toucher.
6. Déterminer les dommages.

MODIFICATEURS AU COMBAT A DISTANCE

Condition	Modificateur
Portée (C/M/L)	<i>Selon arme/capacité</i>
Tir visé (un seul tir autorisé)	+1
Couvert léger (sauf pour les tirs en rafale)	-1
Couvert lourd (+1 à AR de la cible)	-2
La cible est une grande figurine	+1
Tirer dans une mêlée depuis l'extérieur	-1 par combattant
Tirer depuis une mêlée	-1
L'attaquant utilise son action en réserve	-1
Tir indirect	-1
Tir en rafale	-1
La cible est Paralysée par la panique	+2
La cible est un point du sol (explosion seulement)	-1

COMBAT RAPPROCHE

1. Soustraire le PM de l'arme/capacité.
2. Déterminer la cible de l'attaque.
3. Comparer les caractéristiques de CR.
4. Appliquer les modificateurs à l'attaque.
5. Lancer un 1D10 pour toucher.
6. Déterminer les dommages.

MODIFICATEURS AU COMBAT RAPPROCHE

Condition	Modificateur
Attaquant possède une meilleure CR	+1
Cible possède une meilleure CR	-1
L'attaquant a chargé (Mouvement puis attaque de CR)	+1
Réception de charge (voir p.86) (+1 en PUI)	+1
La cible est au sol	+2
La cible est Paralysée par la panique	+2

DOMMAGES (p81)

Jet d'Armure. Si le résultat d'un D10 est inférieur ou égal à l'AR de la cible moins le MA de l'attaquant, l'attaque est sans effet.
Jet de Dommages. Si le résultat d'un D10 est inférieur ou égal à 5 plus la PUI de l'attaque moins le PHY de la cible, l'attaque cause des dommages.

MORALE (p88)

Si une unité est réduite à la moitié de sa taille originelle (ou si un indépendant a perdu la moitié de sa FV originelle), elle doit faire un **jet de Moral** en réussissant un jet inférieur ou égal à son COU. Si le jet échoue on lance 1D10 sur la **Table de Panique**.

TABLE DE PANIQUE (p88)

D10	Réaction
1-2	<i>Paralysé !</i> Pas d'actions lors de l'activation suivante.
3-9	<i>Retraite !</i> L'unité doit se déplacer vers son bord de table.
10	<i>Déroute !</i> L'unité est retirée du jeu et compte comme perte. Un indépendant retraite au lieu de dérouter.



Feuille de référence

EFFETS DES ARMES

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Sur un résultat de 1, une **attaque** touche automatiquement. La cible n'effectue pas de **Jet d'Armure**.

Sur un résultat de D10, une **attaque** échoue automatiquement. Le combattant perd ses **PM** restants pour le tour.

DEVIATION DES ARMES A GABARIT D'EXPLOSION (p84)

Les armes à explosion dévient lorsque le jet de CR est un échec. On lance 1D10. La pointe du dé indique la direction depuis la cible. La distance de déviation est égale au résultat du D10. Le tir ne peut pas dévier de plus de la moitié de la distance entre le tireur et sa cible.

ARMES A GABARIT DE PROJECTION (p84)

Les armes à projection possèdent un gabarit constitué de deux cônes. Les figurines dont le socle est recouvert même partiellement par le cône sont touchées.

ARMES A GABARIT DE ZONE (p85)

Les armes tirant des rafales utilisent le gabarit de zone. Les figurines dont le socle est recouvert même partiellement par le gabarit subissent un certain nombre de jet de Combat à distance : pour les petites figurines, 2 pour les figurines moyennes et 3 pour les grandes figurines.

ARMES A TIR INDIRECT (p85)

Les attaques indirectes permettent d'attaquer une cible sur laquelle le tireur n'a pas de ligne de vue mais sur laquelle une figurine amie possède une ligne de vue. Seules les portées courte ou moyenne sont autorisées.

Les grenades peuvent être lancées en indirect uniquement à courte portée même si aucune figurine amie n'a de ligne de vue sur la cible. L'attaque peut être faite comme un Tir visé.

RENVERSEMENT (p88)

Quand un **jet de Renversement** est exigé, lancer un D10. Sur un résultat inférieur ou égal à 5 + **Modificateur de Renversement**, le combattant est renversé et jeté au sol. Les armes à gabarit d'explosion forcent à faire un **jet de Renversement**.

ESQUIVE (p 87 & 90)

Certaines armes peuvent être esquivées (par exemple les armes à explosion tirées en indirect). Pour réussir un **jet d'Esquive** la figurine lance 1D10 et ajoute +1 par point en **CR** au-dessus de 5. Sur 6+ la figurine a esquivé. Une figurine réussissant à esquiver une arme à explosion est placée sur le bord externe du gabarit.

Pour esquiver un véhicule, la figurine doit réussir un **jet de CR**. : En cas de réussite la figurine est placée sur le côté du véhicules à 3 pas maximum. Si les 3 pas ne sont pas suffisants, la figurine ne peut pas esquiver. (Voir p90 pour les règles de dommages).

PARADE (p86)

Certaines armes permettent au porteur de parer des attaques de CR réussies. La figurine ciblée lance 1D10. Si elle obtient un résultat inférieur au **jet de CR** de l'attaquant, l'attaque est déviée.

Une figurine au sol ne peut pas parer.



VEHICULES

TABLE D'ACTIVATION DES VEHICULES

Action	Coût en Points de Mouvement
Mouvement	1 PM pour 1 pas
Mouvement - Terrain difficile	2 PM pour 1 pas pour les chenillés 1 PM pour 1 pas pour les marcheurs
Mouvement - Terrain hasardeux	1 PM pour 1 pas pour les volants Interdit aux véhicules à roues 2 PM pour 1 pas pour les marcheurs 1 PM pour 1 pas pour les volants Interdit aux autres véhicules
Mouvement - Terrain impassable	1 PM pour 1 pas pour les volants Interdit aux autres véhicules
Marche arrière	2 PM pour 1 pas pour les marcheurs 3 PM pour 1 pas
Marche arrière - Terrain difficile	2 PM pour 1 pas pour les marcheurs 3 PM pour 1 pas pour les chenillés (pas d'attaque possible) Interdit aux autres véhicules
Tir de toutes ses armes	Le véhicule a dépensé la moitié ou moins de ses PM pour se déplacer
Tir d'une seule arme	Le véhicule a dépensé plus de la moitié de ses PM pour se déplacer ou a effectué une marche arrière en terrain normal.
Attaquer en CR (marcheur)	4 PM par attaque
<i>Coût pour faire tourner un véhicule de 90° ou 180° (véhicules volants)</i>	
Véhicule léger	1
Véhicule intermédiaire	2 (Max. 2 virages / activation)
Véhicule lourd	3 (Max. 1 virage / activation)

COHERENCE D'UNITE

6 pas

TABLE DE DOMMAGES DES VEHICULES

D10 + Points de dommages	Effet
1-6	<i>Pas d'effet additionnel</i>
7-10	<i>Lancer 1D10 sur la Table de Dommages Internes</i>
11+	<i>Détonation !</i> . Toutes les figurines à 3 pas subissent des dommages PUI 6 , MA -3 et un jet de Renversement . Les figurines transportées doivent réussir un jet d'Armure ou être détruites. Faire un jet de Dispersion (p84) pour déterminer la position des survivants en utilisant le centre du véhicule comme point d'impact.

TABLE DE DOMMAGES INTERNES (p91)

D10	Effet
1	<i>Tir malchanceux !</i> Pas d'effet.
2-3	<i>Immobilisé !</i> Le véhicule ne peut plus se déplacer.
4-5	<i>Locomotion endommagée !</i> Les PM du véhicule sont réduit de moitié. Avec un second résultat identique, le véhicule devient Immobilisé.
6-7	<i>Armement détruit !</i> Lancer 1D10. Sur 5- l'attaquant choisit l'arme une arme qui est détruite est inutilisable pour le reste de la partie. Sur 6+ c'est le défenseur qui choisit.
8-9	<i>Electronique endommagée !</i> -2 à toutes les attaques.
10	<i>Réaction en chaîne !</i> Le véhicule subit 1 point de dommage supplémentaire et doit lancer un dé sur la Table de Dommages des véhicules immédiatement.