



Séquence de Jeu

- I – Phase de Stratégie** : Jet de Stratégie
II – Phase d’Action : Effectuez vos actions
III – Fin du Tour : Ralliement et Conditions de victoire

Tableau des Pions Impact

Pions Impact	Effets	Résultats
Pour chaque pion	Unité <i>Neutralisée</i>	Ne peut tirer
Un PI par unité	Formation <i>Démoralisée</i>	Retraite

Actions

- Avance** : Un mouvement, puis un tir
Assaut : Un mouvement d’assaut, puis un corps à corps
Avance Rapide : Deux mvts, puis un tir à -1 pour toucher
Redéploiement : Trois mouvements, pas de tir
Rassemblement : Un mvt ou un tir à -1, puis se regroupe
Etat d’Alerte : Peut tirer après un mouvement adverse
Tir Soutenu : Tire à +1 pour toucher
Tenir : Un mouvement ou un tir ou se regroupe

Tests d’Action

La formation a au moins un pion impact	-1
La formation tente de conserver l’initiative	-1

Tableau des Barrages

Points de Barrage	Gabarits Supp.	Pions Impact Supp.	Jets pour Toucher	
			AP	AC
1	Aucun	Aucun	6+	6+
2	Aucun	Aucun	5+	6+
3	Aucun	Aucun	4+	5+
4-5	Un	Aucun	4+	5+
6-7	Un	Un	4+	5+
8-9	Deux	Un	4+	5+
10-12	Deux	Deux	4+	5+
13-15	Deux	Trois	4+	5+
16-18	Deux	Quatre	4+	5+

Tableau des Modificateurs pour Toucher

Cible à Couvert	-1
L’attaquant effectue une Avance Rapide ou un Redéploiement	-1
L’attaquant effectue un Tir Soutenu	+1

Résolution d’un Assaut

- I – Choisir la formation attaquée**
II – Effectuer le mouvement de charge
III – Faire les contre-charges
IV – Résoudre les attaques

Si toutes les unités de la formation en défense sont détruites et que au moins une unité de la formation à l’attaque survie, alors l’attaquant remporte la victoire et l’assaut prend fin.

Si toutes les unités de l’attaquant directement engagées dans l’assaut (à 15 cm ou moins d’une unité de la formation en défense subissant l’assaut) sont détruites, l’attaquant se replie et l’assaut prend fin.

Dans tous les autres cas, effectuez les tirs de soutien

- V – Tir de Soutien**
VI – Déterminer le vainqueur de l’assaut
VII – Le perdant se replie
VIII – Le vainqueur consolide

Modificateurs d’Assaut

Pour chaque perte infligée	+1
Vous avez plus d’unités	+1
Vous avez plus de deux fois plus d’unités	+1
Votre formation n’a pas de pion impact	+1
L’ennemi a plus de pions impact	+1
Vous avez un personnage <i>Charismatique</i>	+1

Modificateurs des Tests de Ralliement

La formation est <i>Démoralisée</i>	-2
Unités ennemies à moins de 30 cm	-1

Tableau des Effets du Terrain

Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Bâtiments	Svg de couvert 4+	Infranchissable	Infranchissable
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranchissable
Fortifications	Svg de couvert 3+, Voir règles	Voir règles	Infranchissable
Jungles	Svg de couvert 4+	Infranchissable	Dangereux
Marécages	Svg de couvert 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux
Plaines, Collines douces	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
Rivières	Svg de couvert 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun effet
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir règles
Ruines, Décombres	Svg de couvert 4+	Dangereux	Dangereux
Taillis	Svg de couvert 6+	Aucun effet	Aucun effet
Bois	Svg de couvert 5+	Dangereux	Dangereux

Unités Spéciales

Anti grav	Ignore les terrains dangereux et infranchissables pendant le mouvement Attaque surprise
Blindage Arrière Renforcé	Ignore -1 Svg en feu croisé
Blindage Renforcé	Relance des Svg ratées Peut faire une Svg sans relance contre macro arme
Charismatique	+1 au résultat des assauts
Commandant Suprême	Commandant et Meneur Relance un jet d'initiative raté une fois par tour Peut lancer un assaut avec jusqu'à 3 formations en plus de la sienne ayant des unités à moins de 5 cm de sa formation et n'ayant pas agit. Un seul jet d'initiative est nécessaire (-1 si un PI sur n'importe quelle formation)
Commandant	20 cm de distance de cohésion Zone de contrôle de 10 cm
Eclaireurs	Double mouvement en charge Ignore les zones de contrôle ennemies
Infiltrateurs	Relance les tests de terrain dangereux ratés
Marcheurs	Retire un PI supplémentaire lors du regroupement et du ralliement
Meneur	Compte comme véhicule pour les terrains dangereux
Montés	Ignore les terrains dangereux et infranchissables pendant le mouvement
Réacteurs Dorsaux	Pas de mouvement de retraite obligatoire Pas détruit si démoralisé et ennemi à 15 cm Immunisé au dommage suite à une défaite en assaut Immunisé au dommage suite à PI si démoralisé
Sans Peur	Deuxième svg à 6+ non modifiable, même contre macro arme
Sauvegarde Invulnérable	Choisissent toujours l'unité touchée, -1 à la Svg
Snipers	Apparaissent n'importe où sur la table avant un jet de stratégie Lancer 1D6 par unité, sur un résultat de 1, l'unité reçoit un PI
Téléportation	Vulnérable aux tirs AP et AC
Véhicule Léger	

Armes Spéciales

Arme Antiaérienne	Permet de tirer sur les aéronefs
Rupture	Génère un PI par touche et non par perte infligée
Att. Supplémentaire (X)	Ajoute X attaque en tir, assaut ou fusillade
Frappe en Premier	Frappe avant l'ennemi en Assaut
Ignore les Couverts	Ignore le modificateur de couvert au jet pour toucher Ignore les sauvegardes de couvert
Macro Armes	Annule les sauvegardes de blindage et de couvert
Tir Unique	Un tir par partie
Rechargement	Tir un tour sur deux
Tueur de Titan (X)	Aucune sauvegarde, inflige X points de dégâts aux Engins de guerre

Conditions de Victoire

*Pour remporter la victoire il faut, à la fin du 3^e ou du 4^e Tour, remplir au moins 2 objectifs et que votre adversaire en ai rempli moins que vous.
En cas d'égalité à la fin du 4^e tour, appliquez la règle du tie-break pour déterminer le vainqueur.*

Briser le moral	Détruire la formation la plus coûteuse de l'armée adverse
Blitzkrieg	Capturer la base adverse (la base est le premier objectif placé par votre adversaire sur son bord de table)
Prendre et tenir	Capturer 2 objectifs de la moitié de table de votre adversaire
Défendre le drapeau	Contrôler les 3 objectifs situés dans votre moitié de table
Ils ne passeront pas	Aucune formation adverse non démoralisée se trouve dans votre moitié de table

Tie-Break - Comptage des Points

Formation détruite = total des points
 Formation démoralisée à demi force = total des points
 Formation à demi force = ½ des points
 Formation démoralisée = ½ des points

Tenir un Objectif

Pour Tenir un objectifs il faut avoir une unité à moins de 15 cm de cet objectif à la fin d'un tour alors que l'ennemi n'en a aucune (les formations démoralisées ou ralliées dans ce tour ne peuvent tenir un objectif)