

## PHASES DU JEU

### Phase d'entretien

- Ramasser les étoiles des objectifs contrôlés ;
- Vérifier les conditions de victoire ;
- Payer des renforts ;
- Organiser sa séquence d'activation.

### Phase d'autorité

AUT du commandant de compagnie + 1D6 + jusqu'à 6 points de commandement.

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le test d'autorité, et peut choisir de jouer en premier ou en second.

### Phase d'activation

## ACTIVATIONS SPECIALES

- Replacer la première carte (1 PC) : Le joueur replace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence d'activation. La carte suivante est retournée et jouée immédiatement ;
- Sursis d'activation (1 PC) : Le joueur passe son tour. Aucune unité n'est activée (ne peut pas être utilisée deux fois de suite) ;
- Activation supplémentaire (4 PC) : Le joueur retourne les deux premières cartes de sa séquence d'activation et active les unités correspondantes (ne peut pas être utilisée deux fois de suite).

## MOUVEMENT

### Déplacement de combat

Première valeur de mouvement, ne peut toucher aucun décor, tir et attitudes de combat normaux.

### Traverser les obstacles

Première valeur de mouvement, peut traverser tout obstacle sans gêne, pas de tir, mais attitudes de combat normaux.

### Déplacement rapide

Deuxième valeur de mouvement, ne peut toucher aucun décor, ni tir ni l'attitude de combat « état d'alerte » les autres attitudes de combat sont autorisées.

## TIRER

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre pour chaque salve :

- L'unité activée déclare qu'elle tire. (Avant ou après s'être déplacée) ;
- Indiquer la cible (à partir de là, il n'est plus possible de changer d'avis, l'unité va tirer qu'on le veuille ou non) ;
- Calculer la difficulté des tests de tir ;
- Calculer le couloir de feu (Il est trop tard pour déplacer les figurines qui se retrouvent dans le couloir de feu) ;
- Calculer le nombre de dés à lancer pour les tests de tir, et le nombre de relances ;
- Lancer les dés pour le test de tir, en relancer le nombre autorisé et déterminer le nombre d'impacts ;
- Les unités touchées peuvent faire des sauvegardes de couvert ;
- Calculer le nombre de tests de dégâts, et le résultat à obtenir ;
- Lancez les tests de dégâts et retirez les combattants (les plus proches des tireurs d'abord vers les plus éloignés).

## MELEE

Suivre les étapes suivantes pour chaque salve d'attaques de mêlée :

- L'unité activée est au contact d'une unité adverse. Entre unités d'infanterie, il y a alors engagement ;
- Calculer le nombre d'attaques de mêlée et de relances de l'unité ;
- Désigner les unités cibles, et le nombre d'attaques qui seront appliqué à chacune ;
- Pour chaque unité adverse, calculer la difficulté des tests d'attaque ;
- Pour chaque unité adverse, dans l'ordre voulu, lancer les dés pour les tests d'attaque, en relancer le nombre autorisé et déterminer le nombre d'impacts ;
- Pour chaque unité adverse, calculer le nombre de tests de dégâts, et le résultat à obtenir ;
- Pour chaque unité adverse, lancez les tests de dégâts et retirez les combattants en contact. Le surplus de dégâts n'est pas transférable vers une autre unité en contact ;
- Une fois que tous les dégâts sont infligés, l'unité active peut faire des poursuites.

## MORAL

### Modificateurs de Moral

Un officier rajoute son rang à la caractéristique MOR de l'unité qu'il mène ;

Une unité qui contrôle un objectif gagne +1 en MOR ;

Chaque test de Moral en plus du premier le joueur lance un D6 supplémentaire, le résultat le moins élevé sera retenu.

### Pour l'infanterie

- L'unité a perdu son meneur d'unité ;
- L'unité a subi des pertes en mêlée ;
- L'unité a subi 50% de pertes par rapport à son effectif initial ;
- Unité d'infanterie de grade 1 ou 2 : effectif inférieur ou égal à 3 ;
- Unité d'infanterie de grade 3 : effectif égal à 1 ;

### Pour les véhicules

- L'unité a perdu son meneur d'unité ;
- Tous les véhicules de l'unité sont immobilisés ;
- Tous les véhicules de l'unité ont perdu toutes leurs armes ;
- Un ou plusieurs membres de l'unité viennent d'être détruits.

### États de moral

Une unité vaillante qui rate un test de moral devient désorganisée ;

Une unité désorganisée qui rate un test de moral est en déroute et est retirée du jeu ;

Une unité qui réussit un test de moral sera vaillante.

## ATTITUDES DE COMBAT

Les attitudes de combat coûtent 1PC chacun.

### Genou à terre

Infanterie et Marcheurs de combat. Les figurines de l'unité ne sont pas pris en compte dans les zones de feu des autres unités, mais peuvent être prise pour cible normalement.

Combiné avec « à couvert » ils auront une sauvegarde de 5+, même si aucun couvert n'est présent.

L'attitude genou à terre dure jusqu'à l'activation suivant de l'unité.

### A Couvert

Infanterie seulement. Les figurines de l'unité bénéficient d'une sauvegarde de couvert 3+ contre les tirs, s'il y a un couvert entre les tireurs et leur cible.

Combiné avec « genou à terre » ils auront une sauvegarde de 5+, même si aucun couvert n'est présent.

L'attitude à couvert dure jusqu'à l'activation suivant de l'unité.

### État d'alerte

Toute unité. Une unité qui n'a ni tiré, ni fait de déplacement rapide peut se placer en État d'alerte. Elle peut alors tirer pendant l'activation d'une unité ennemie si celle-ci finit son déplacement en vue.

Les tirs en état d'alerte se passent comme des tirs normaux.

Une unité comprenant des combattants standard et des porteurs d'armes d'appui peut faire un tir décalé ; les armes standard tireront toutes en une salve, les armes d'appui tireront une deuxième salve, que ce soit sur la même cible ou une autre.

Les combattants qui tirent sortent de l'état d'alerte ; retirer le pion pour s'en rappeler.

### Feu à volonté

Toute unité. Une unité qui ne s'est pas déplacée et qui ne se met pas en état d'alerte peut rajouter une relance par arme.