

DROPZONE COMMANDER

PHASE 1 : INITIATION.

- 1) **Initiative** : 1D6 + Valeur de Commandement. *Le joueur obtenant le plus haut score désigne quel joueur joue en premier pour ce Tour.*
- 2) **Défausse** : Les joueurs peuvent se défausser d'autant de **Cartes de Stratégie** qu'ils le souhaitent.
- 3) **Tirage** : Les joueurs peuvent refaire leur main de Cartes, jusqu'au maximum de Cartes autorisées par leur niveau de Commandement.
Un joueur sans unité de Commandement est considéré avec une CV de 1 (certaines Cartes ne peuvent plus être jouées).
- 4) **Nettoyage** : Tous les effets qui résultent de différentes règles spéciales *sont appliquées (comme les CQB par exemple).*
- 5) **Réserves** : Tous les joueurs (par ordre d'initiative) peuvent lancer un Dé sur la **Table de Réserve** pour chaque Régiment (*Battle-group*) en réserve. Un jet réussi indique que le Régiment passe en "Préparation" et pourra entrer en jeu à ce Tour.

TABLE DE RÉSERVE			
NOMBRE DE TOUR EN RÉSERVE	1	2	3+
JET REQUIS	6+	4+	2+

PHASE 2 : ACTIVATION.

PHASE 3 : ACTIONS.

- **Actions - Mouvement.** *Chaque unité peut au choix "Bouger et Tirer" ou "Tirer et Bouger".*
- **Déplacements** : on mesure les distances du **centre au centre** des figurines.
- **Unités en "Préparation"** : Les unités en Préparation qui entrent en jeu peuvent se déplacer **au maximum de la moitié de leur Mv** à partir de leur bord de Table.
- **Tirs de Réaction** : Lorsqu'un Aéronef **se déplace ou tire**, toute unité adverse possédant une arme AA peut immédiatement effectuer un Tir de Réaction (voir règles complètes du livre de règles p.39). Appliquez alors un **malus de +2** à la Précision (Pr) du tireur.
- **Aéronefs** : Un Aéronef se situe à 6" en hauteur, et **ne peut pas se déplacer** au dessus des Structures dont la hauteur excède 6" de haut.
- **Cohésion (E+C)** : 1) **B2B** (Socle à Socle) 2) **Standard** : pas plus de 3" 3) **Large** : pas plus de 6" 4) **Ouverte** : aucune restriction

• Actions - Séquence de Tir.

1) Déterminez les Armes pouvant tirer.

Prendre en compte les règles de Mouvement et Tir (voir **Valeur MT** du profil de chaque Unité)

2) Déterminez les Cibles Légitimes

Toute unité ciblée étant dans l'Arc de Tir et dans la Ligne de Vue du tireur est appelée **Cible Légitime**.

• **Arc de Tir** : **F** : Front **A** : Arrière **C** : Côté **R** : Réduit

• Ligne de Vue :

- on détermine la ligne de vue en traçant une ligne du centre de la figurine qui tire vers une partie du corps de la figurine ciblée (pour les véhicule) ou du centre du socle (aéronef et infanterie)
- les tirs depuis ou vers un Aéronef sont mesurés jusqu'au centre de son socle à 6" ou 2" au dessus du sol (selon son altitude).
- les unités d'infanterie et les avions (en l'air) ne bloquent pas les lignes de vue des véhicules.
- un véhicule peut tirer à travers **UN** véhicule de la même escouade.
- un véhicule dont le corps principal est visible entre 10 et 50% est dit en "**Position Basse**" (+2 à la Précision, jusqu'à un maximum de 6+).
- un véhicule dont le corps principal est visible à moins de 10% est considéré comme non-visible et ne peut pas être pris pour cible.

3) Mesurez les Portées

>> **Les portées sont mesurées à partir du centre du corps de la figurine qui tire, vers le centre du corps de la figurine ciblée.**

Une fois les Cibles Légitimes désignées, on doit vérifier les portées de tir, selon les Contre-Mesures de la cible.

Contre-mesures Actives : Utilisez les Portée P(C) lorsque vous tirez sur une cible bénéficiant de Contre-Mesures Actives.

Contre-mesures Passives : En plus de la règle ci-dessus, les unités bénéficiant de Contre-mesures Passives peuvent lancer 1D6 pour annuler la touche subie.

4) Allouez les Tirs

Indiquez chacun de vos tirs vers chacune des cibles (*utilisez des Dés de différentes couleurs pour vous repérer*).

5) Lancez pour Tirer

Le joueur doit obtenir un score au Dé équivalent à son niveau de Précision (Pr) indiqué dans le profil de chaque arme.

• **Les Tirs sur une Structure sont toujours réalisés sur du 2+** (même si la valeur Pr d'une Unité est moins précise).

Une fois les tirs effectués, la cible peut effectuer ses tests de Contre-Mesures Passives (P) pour annuler les touches, si elle en possède.

6) Lancez pour déterminer les Dégâts

Chaque tir ayant touché peuvent provoquer des dégâts. Effectuez les tests en vous référant à la table **Énergie contre Armure**

7) Indiquez tous les Dégâts infligés et retirez les Unités détruites

Toute figurine/socle subissant un nombre de Points de Dégâts supérieur à sa valeur **D** est détruite et enlevé du jeu.

PHASE 4 : FINALISATION.

1) Appliquez les Règles Spéciales.

Toutes les règles spéciales ayant lieu pendant la phase 4 sont appliquées.

2) Vérifiez les Conditions de Victoire.

Si aucun vainqueur n'est désigné, ou s'il reste encore des tours de jeu, la partie continue

3) FIN DE PARTIE.

A la fin de la partie, le vainqueur est désigné en fonction des conditions de victoire du scénario.

GARNISONS

1) Entrer dans une Structure (Embarquement dans une Structure).

Pour entrer dans une Structure, un socle d'Infanterie d'une Escouade doit se trouver à 1" ou moins d'une entrée d'une Structure pour que l'Escouade entière puissent entrer à l'intérieur de celle-ci. Cette action compte comme un Embarquement

>> **exception pour les Escouades sortant directement d'un véhicule de Transport à moins d'1" d'une Structure (voir règles de Transport)**

Une Structure peut contenir un nombre de Socles jusqu'au double de sa valeur G (Garnison). Au delà de ce nombre, aucun autre socle ne peut pénétrer dans la Structure.

--- Recherche d'un Objectif à l'intérieur d'une Structure :

La recherche d'un Objectif s'effectue au début de l'Activation d'un Régiment dont au moins une escouade d'infanterie se trouve dans une Structure contenant un Objectif. Cette recherche n'a aucune incidence sur les actions que peuvent entreprendre cette escouade, il s'agit là d'une action supplémentaire non-obligatoire (Se référer au tableau des recherche d'Objectif).

2) Tirer à partir d'une Structure.

Seul un nombre de Socles égal ou inférieur à la valeur G de la Structure peut faire feu depuis la Structure durant le même tour.

3) Tirer sur de l'Infanterie dans une Structure.

Les unités d'infanterie dans une Structure sont difficiles à prendre pour cible. Elles bénéficient des règles de couverts suivants :

Protection Corporelle : la cible est bien protégée et améliore sa Valeur d'Armure (A) de +1.

Couverts Légers : la cible est difficile à atteindre, et le tireur subit un **malus de +2 à sa Précision (Pr)** lors du tir.

4) Tirer sur une Structure contenant une garnison.

*Lorsqu'une Structure subit des dégâts, il peut en résulter des **Chutes de Maçonnerie**.*

*Pour chaque Point de Dégâts causée à la Structure, effectuez un test de Chute de Maçonnerie aux escouades se trouvant dans la Structure, une escouade subit une touche de **Force 6** sur un **5+**.*

*Si la Structure possède **moins de la moitié de ses D**, le test est effectué sur un **4+**.*

5) Abandonner une Structure (Désbarquement depuis une Structure).

Une escouade peut sortir d'une Structure (Désbarquement). Placez les socles à 2" au maximum d'une sortie.

Note : Une escouade peut directement entrer dans son véhicule de transport si celui-ci se trouve à moins d'1" d'une sortie.

Une escouade d'infanterie qui abandonne (débarque) d'une Structure ne peut pas effectuer de tir.

6) Structures liées.

Deux Structures peuvent être liées par un corridor, une passerelle, etc. s'il se trouve à moins de 3" l'un de l'autre.

Si deux bâtiments sont liés, les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie et l'indiquer sur la Table de jeu.

CQB - COMBATS RAPPROCHÉS

1) Débuter un CQB.

Pour commencer un CQB, les escouades doivent d'abord entrer à l'intérieur d'une Structure.

*Le CQB commence durant le **Nettoyage** lors de la prochaine **Phase d'Initiation**.*

2) Définir les Protagonistes.

*Désigner l'**Occupant** (les escouades étant entrées les premières dans la Structure) et l'**Agresseur**.*

3) Attendre l'Activation.

L'Agresseur ne peut pas agir tant que l'Occupant n'a pas activé le premier Régiment incluant des troupes dans le bâtiment.

Ces Unités ne peuvent effectuer aucune autre action durant ce Tour.

4) Désigner pour Repousser.

L'Occupant doit désigner les escouades à l'intérieur de la Structure qui essaieront de repousser les assaillants. L'Occupant doit désigner au moins une escouade pour chaque escouade de l'Agresseur au sein de la Structure, ou toutes ses escouades s'il est en sous-nombre.

Les escouades désignées pour Repousser un Agresseur ne peuvent pas tirer ou se déplacer durant ce tour, et doivent s'éloigner des fenêtres pour rejoindre le CQB.

Les escouades qui sont entrées durant ce tour dans la Structure ne peuvent pas être désignées pour le CQB.

5) Tenter de s'échapper.

Les escouades non-désignées pour défendre la Structure peuvent se déplacer dans le bâtiment, vers un bâtiment relié ou sortir de la Structure, si leur état le leur permet.

6) Combattre !

Étape 1 : Déterminez le nombre de Dés.

*L'Agresseur multiplie la Valeur de CQB de chacune de ses escouades par leur nombre de Points de Dégâts qui leur restent et il additionne le tout. **Les escouades entrées lors de ce tour dans la Structure ne peuvent pas participer à une séquence de CQB.** L'Occupant fait de même afin de repousser l'assaillant.*

Étape 2 : Distribuez les Dés.

*Les Dés sont partagés équitablement entre **tous les Socles** du camp opposé.*

Étape 3 : Déterminez les Touches.

Tous les Dés sont regroupés par groupe pour chaque escouade et sont lancés en suivant le tableau suivant :

TABLE DES DÉGÂTS DE CQB				
VALEUR D'ARMURE DE L'ENNEMI (A)	1	2	3	4
JET REQUIS POUR BLESSER	3+	4+	5+	6+

Étape 4 : Allouez les Dégâts.

Chaque blessure provoque un point de dégâts à l'escouade ciblée par l'attaque. Distribuez les blessures en commençant par le socle ayant déjà subi des dommages et enlevez les socles une fois que la Valeur de Dégâts de ce socle est atteint.

Étape 5 : Moral.

Les escouades impliquées dans le CQB et ayant perdu plus de la moitié de leurs D doivent effectuer un test de moral. Prenez la valeur F de l'escouade et lancez un Dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur F de l'escouade, le test est réussi, et le moral reste bon. Si le test est raté, l'escouade doit fuir de la Structure.

Si toutes les escouades impliquées dans le CQB ratent leur test de moral, l'escouade qui possède le plus de D reste dans le bâtiment (lancez un Dé s'il y a encore une égalité).

7) Évaluer la Situation.

S'il reste des escouades des deux camps dans le bâtiment, le CQB continue au prochain tour (on considère que toutes les unités impliquées dans le CQB ont agi, même si les escouades impliquées dans le CQB font parties de Régiments encore non-activés - le reste des unités de ces Régiments peuvent agir normalement).

AÉRONEFS

RÈGLES SPÉCIALES DES AÉRONEFS.

1) Vol à Basse Altitude.

- Un aéronef se déplaçant à basse altitude se situe à une hauteur de 2" au dessus de la table au lieu des 6" habituels.
- Un aéronef stationnaire compte comme se déplaçant d'1" s'il passe au statut de basse altitude.
- Lorsqu'un aéronef se déplace à basse altitude, lancez 2D6 pour savoir si l'aéronef se crashe.
 - Un Aéronef se crashe sur un 2 (se référer au résultat "Crash" de la table de Destruction des Aéronefs").
 - Un Supersonique se crashe sur un 2-3 (se référer au résultat "Crash" de la table de Destruction des Aéronefs").

2) Contours abrupts.

- Un aéronef peut passer au dessus des Contours de plus de 6" de hauteur, en appliquant une pénalité de déplacement de 1" pour chaque tranche de 1" de hauteur supplémentaire au delà de 6".

3) Positionnement sur la Table.

- Une figurine d'Aéronef doit être positionnée sur la Table de telle manière que la figurine tienne correctement.

4) Atterrissage.

- Un aéronef peut se poser sur une Zone d'Atterrissage (LZ - Landing Zone). Positionnez le gabarit d'Atterrissage pour déterminer si l'Atterrissage est possible ou non. Appliquez une pénalité de 2" sur le déplacement de l'Aéronef pour chaque Atterrissage/Décollage effectué (cette pénalité ne s'applique pas lors des Embarquements/Désembarquements).
- Un aéronef qui atterrit n'est pas considéré comme étant en rase-mottes.
- Un aéronef peut atterrir uniquement sur une Zone qui ne contient pas d'unités ou de Structures (pas même en partie).

5) Zone d'Atterrissage dangereuse !

- Un pilote d'aéronef refusera de se poser si la Zone d'Atterrissage n'est pas sûre. Un aéronef ne peut pas se poser si une unité ennemie (infanterie ou véhicule) se trouve à moins de 3" du Point d'Atterrissage ET dans sa ligne de vue.

6) Tirer sur un Aéronef.

- Seuls les armes AA peuvent tirer sur un aéronef, même si celui-ci est à basse altitude.
- Un aéronef au sol peut être pris pour cible par tous les types d'armes (pas seulement les armes AA).

7) Déploiement des Aéronefs.

- Les escadrons d'aéronefs (ou escouades à l'intérieur de transporteurs aériens) désignés en Déploiement Direct commence la partie en état de "Préparation".

8) Destruction des Aéronefs.

- Un aéronef détruit doit effectuer un jet sur la Table des "Destruction des Aéronefs" pour déterminer du sort de l'aéronef.

9) Petits Aéronefs.

- Les petits aéronefs (Minuscules) sont toujours considérés comme "Détruit dans les Airs" lorsqu'ils sont détruits.
- Un petit aéronef détruit n'a pas d'impact sur les unités au sol. N'appliquez pas les résultats de Crash pour les petits aéronefs.

SUPERSONIQUES.

Il existe des Aéronefs particulièrement rapides (comme les Avions d'Attaque et Intercepteurs) qui possèdent une séquence de déplacement spécial appelé "Attaque Aérienne". Une Attaque Aérienne est résolue comme suit :

1) Déclaration et Vérification de la Disponibilité.

Lancez 1D6 pour déterminer la disponibilité des Supersoniques. Sur un 1, le Supersonique reste en état de "Préparation".

2) Indiquez le Point d'Entrée et l'Altitude.

Sauf si précisé, un Supersonique peut entrer à partir de n'importe quel point de la Table. Indiquez l'Altitude du Supersonique avant son entrée en jeu.

3) Déplacement vers le Point d'Attaque.

Déplacer le Supersonique vers son point de Tir à 6" ou moins de sa cible.

On appelle "Couloir de Déplacement" la ligne qui part du Point d'Entrée jusqu'au Point d'Attaque.

Les unités ennemies disposant d'une Arme AA et encore non-activées peuvent effectuer un Tir de Réaction contre le Supersonique si leur portée le leur permet.

4) Tirs.

Un Supersonique ayant survécu aux éventuels Tirs de Réaction d'une unité ennemie peut effectuer ses tirs.

5) Quitter la Table.

Déterminez le Point de Sortie dans le prolongement du Couloir de Déplacement du Supersonique.

Les unités ennemies non-activées qui possèdent des Armes AA peuvent effectuer des Tirs d'Opportunités contre le Supersonique se déplaçant du Point d'Attaque vers le Point de Sortie.

6) S'aligner pour une nouvelle Attaque.

Un Supersonique qui sort de la Table est immédiatement positionné en état de "Préparation".

INTERCEPTEURS.

Les Intercepteurs sont un type spécial de Supersoniques spécialement conçus pour chasser d'autres Aéronefs. Ils peuvent effectuer des Attaques Aériennes comme les autres Supersoniques. Les escadrons d'Intercepteurs peuvent être activés en plus des activations normales pour Intercepter des Supersoniques Ennemis pendant qu'ils effectuent une Attaque Aérienne.

Un Intercepteur ne peut effectuer une Interception uniquement s'il n'a pas déjà effectué d'Interception durant ce tour.

Un Intercepteur ne peut pas effectuer d'Interception contre un Aéronef non-Supersonique. Il peut uniquement attaquer des Supersoniques effectuant une Attaque Aérienne ou des Intercepteurs effectuant une Interception.

1) Déclaration et Vérification de la Disponibilité.

Un Intercepteur peut être désigné pour entrer en jeu entre les étapes 3 et 5 de attaques des Supersoniques.

Lancez 1D6 pour déterminer la disponibilité des Intercepteurs. Sur un 1-2, l'Intercepteur reste en état de "Préparation".

2) Indiquez le Point d'Entrée et l'Altitude.

Cette étape est résolue de la même manière que pour les Attaques Aériennes.

3) Déplacement vers le Point d'Attaque.

Cette étape est résolue de la même manière que pour les Attaques Aériennes.

4) Tirs.

Un Intercepteur ayant survécu aux éventuels Tirs de Réaction d'une unité ennemie peut effectuer ses tirs AA contre sa cible.

Un Intercepteur ne peut pas choisir de tirer sur une autre cible que sa cible principale.

Les Tirs d'Interception sont effectués avec un malus de +2 à la Précision (Pr). Si le Supersonique est détruit, la destruction s'effectue avant le Point d'Attaque du Supersonique.

5) Quitter la Table.

Cette étape est résolue de la même manière que pour les Attaques Aériennes.

6) S'aligner pour une nouvelle Attaque.

Un Intercepteur qui sort de la Table est immédiatement positionné en état de "Préparation".

Cet escadron ne peut pas être activé une nouvelle fois durant ce tour.

TRANSPORT

Il existe deux types de véhicules de Transport : Les véhicules de **Transport Terrestres** et les véhicules de **Transport Aériens**.

1) Embarquement/Dés embarquement.

Une unité peut décider d'entrer ou de sortir d'un véhicule de transport avant ou après s'être déplacé jusqu'à la moitié de sa valeur de Mv. Le déplacement du Transport peut être divisé avant et après l'action d'Embarquement/ Dés embarquement.

Une unité (véhicule/transport/infanterie) **NE PEUT PAS effectuer plus de 2 actions d'Embarquement/Dés embarquement** durant un même tour.

Une unité qui Embarque/Dés embarque **NE PEUT PAS** effectuer de Tir durant le même tour. Néanmoins, le véhicule de Transport peut effectuer ses tirs normalement.

Une unité Embarquée/Dés embarquée doit être placée à 3" ou moins du véhicule de Transport.

Une unité qui Embarque/Dés embarque peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa valeur de Mv.

Une unité qui Embarque/Dés embarque **NE PEUT PAS** profiter du bonus de Terrain Exceptionnel (Exceptional Ground).

Une unité qui Embarque/Dés embarque **NE PEUT PAS** diviser son déplacement avant ou après un Embarquement/Dés embarquement.

2) Embarquer/Dés embarquer depuis d'un Aéronef.

Un Aéronef doit atterrir avant que les Troupes Embarquent/Dés embarquent.

Les unités qui Embarquent/Dés embarquent ne gênent pas la Zone d'Atterrissage (ZA) de leur Transport Aérien.

Un Aéronef qui effectue une action d'Embarquement/Dés embarquement doit diviser son Mv par deux.

3) Embarquer/Dés embarquer directement dans une Structure.

Une unité d'Infanterie **peut directement entrer dans une Structure** depuis un véhicule de transport situé à 1" ou moins d'une Structure. Cette action compte **comme une seule action** d'Embarquement/Dés embarquement.

4) Destruction d'un Transport terrestre.

Lorsqu'un Transport Terrestre est détruit, effectuez un jet sur la **Table de Destruction des Transports Terrestres** :

TABLE DES DESTRUCTION DES TRANSPORTS TERRESTRES			
D6	1-2	3,4,5	6
RÉSULTAT	HORS-SERVICE LE TRANSPORT EST DÉTRUIT. LES UNITÉS À BORD NE SONT PAS AFFECTÉES.	DÉGÂTS IMPORTANTS LE TRANSPORT EST UNE ÉPAVE. TOUTES LES UNITÉS À BORD SONT DÉTRUITES SUR UN 4+.	EXPLOSION ! LE TRANSPORT EST DÉTRUIT DANS UNE EXPLOSION IMPRESSIONNANTE. TOUTES LES UNITÉS À L'INTÉRIEUR DU TRANSPORT SONT DÉTRUITES.

Note : Toute unité survivant à une telle destruction doivent être placées à 3" ou moins de l'épave et en cohésion d'unité.

Cette unité ne peut pas effectuer de tirs jusqu'à la fin du tour (mais elle peut toutefois se déplacer).

Une unité qui ne peut pas être positionnée correctement sur la Table est immédiatement détruite.

5) Destruction d'un Transport aérien.

Lorsqu'un Transport Aérien est détruit, effectuez un jet sur la **Table de Destruction des Transports Aériens** :

TABLE DES DESTRUCTION DES TRANSPORTS AÉRIENS			
D6	1-2*	3,4,5**	6
RÉSULTAT	ATTERRISSAGE D'URGENCE L'AÉRONEF EST FORCÉ D'ATTERRISSER ET DEVIENT HORS-SERVICE. LES UNITÉS À BORD NE SONT PAS AFFECTÉES.	CRASH ! LE RETOUR SUR TERRE EST DIFFICILE. TOUTES LES UNITÉS À BORD SONT DÉTRUITES SUR UN 4+.	EXPLOSION AÉRIENNE L'AÉRONEF EST RÉDUIT EN MIETTES. TOUTES LES UNITÉS À L'INTÉRIEUR DU TRANSPORT SONT DÉTRUITES.

* Si le Gabarit de ZA ne peut pas être correctement positionné, traitez l'action comme un **Crash** (résultat 3,4 et 5).

** Lorsqu'un Crash arrive, placez le gabarit de ZA sur le point de sa destruction. Toute unité terrestre se trouvant sous le gabarit de ZA du véhicule aérien subit une touche d'Énergie 10 sur un 4+. Toute unité d'Infanterie subit 1D6 touches d'Énergie 10 sur un 4+. Une Structure subit une touche d'Énergie 10 sur un 4+. Si un tiers du gabarit recouvre la Structure, celle-ci subira alors des touches multiples d'Énergie 10 égale au nombre de **Dp** de départ de l'Aéronef.

Toute unité survivant à une telle destruction doivent être placées à 3" ou moins de l'épave et en cohésion d'unité.

Cette unité ne peut pas effectuer de tirs jusqu'à la fin du tour (mais elle peut se déplacer).

Une unité qui ne peut pas être positionnée correctement sur la Table est détruite.

Si un Transport Aérien est détruit alors qu'il était au sol, utilisez la table de **Destruction des Transports Terrestres** à la place.

6) Unités esseulées.

Il peut arriver que les Transports soient détruits, et qu'il ne reste plus assez de place pour transporter toute l'Escouade. Dans ce cas, le transport restant peut être rempli jusqu'à son maximum, alors que les unités esseulées sont laissées sur la table (en exception des règles normales de Cohésion d'Unité). Cependant, les unités à l'intérieur de transports peut **SEULEMENT** débarquer en cohérence avec le reste de l'Escouade.

7) Partager un Transporteur Lourd.

Plusieurs escadrons peuvent partager un même Transporteur Lourd, comme indiqué dans leur liste d'armée.

Bien que ces escadrons soient indépendants entre eux, les escadrons partageant un même Transporteur Lourd doivent réaliser leur action simultanément.

Vous n'êtes pas obligé d'Embarquer/Dés embarquer les escadrons dans un véhicules de Transport en même temps.

8) Véhicules de Transport dans un Véhicule de Transport.

Parfois un Véhicule de Transport peut transporter lui-même un autre véhicule de Transport (un Véhicule de Transport de Troupes [ou VTT] dans un transport Aérien, par exemple). Prenez en compte le nombre d'Embarquement/Dés embarquement effectué durant le tour.

TABLE DE RÉSERVE			
NOMBRE DE TOUR EN RÉSERVE	1	2	3+
JET REQUIS	6+	4+	2+

TABLE DES DÉGÂTS DE CQB				
VALEUR D'ARMURE DE L'ENNEMI (A)	1	2	3	4
JET REQUIS POUR BLESSER	3+	4+	5+	6+

ÉNERGIE DE L'ARME (E)																
ARMURE DE LA CIBLE (A)		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	1	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	2	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	3	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	4	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	5	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	6	X	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	7	X	X	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	8	X	X	X	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
	9	X	X	X	X	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+
	10	X	X	X	X	X	X	X	X	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+

STATISTIQUES DES STRUCTURES						
TAILLE DE LA STRUCTURE	BLINDAGE (FAIBLE)	BLINDAGE (NORMAL)	BLINDAGE (REINFORCÉ)	POINTS DE DÉGÂTS	GARNISON (TIR)	GARNISON (SOCLES MAX.)
MICRO	4	6	8	2	0	0
MINUSCULE	4	6	8	4	3	6
PETIT	4	6	8	10	6	12
NORMAL	N/A	6	8	20	9	18
GRAND	N/A	6	8	40	12	24

TABLE DES DESTRUCTION DES TRANSPORTS TERRESTRES			
D6	1-2	3,4,5	6
RÉSULTAT	HORS-SERVICE LE TRANSPORT EST DÉTRUIT. LES UNITÉS À BORD NE SONT PAS AFFECTÉES.	DÉGÂTS IMPORTANTS LE TRANSPORT EST UNE ÉPAVE. TOUTES LES UNITÉS À BORD SONT DÉTRUITES SUR UN 4+.	EXPLOSION ! LE TRANSPORT EST DÉTRUIT DANS UNE EXPLOSION IMPRESSIONNANTE. TOUTES LES UNITÉS À L'INTÉRIEUR DU TRANSPORT SONT DÉTRUITES.

TABLE DES DESTRUCTION DES TRANSPORTS AÉRIENS			
D6	1-2*	3,4,5**	6
RÉSULTAT	ATTERRISSAGE D'URGENCE L'AÉRONEF EST FORCÉ D'ATTERRIR ET DEVIENT HORS-SERVICE. LES UNITÉS À BORD NE SONT PAS AFFECTÉES.	CRASH ! LE RETOUR SUR TERRE EST DIFFICILE. TOUTES LES UNITÉS À BORD SONT DÉTRUITES SUR UN 4+.	EXPLOSION AÉRIENNE L'AÉRONEF EST RÉDUIT EN MIETTES. TOUTES LES UNITÉS À L'INTÉRIEUR DU TRANSPORT SONT DÉTRUITES.

* Si le Gabarit de ZA ne peut pas être correctement positionné, traitez l'action comme un **Crash** (résultat 3,4 et 5).

** Lorsqu'un Crash arrive, placez le gabarit de LZ sur le point de sa destruction. Toute unité terrestre se trouvant sous le gabarit de ZA du véhicule aérien subit une touche d'Énergie 10 sur un 4+. Toute unité d'Infanterie subit 1D6 touches d'Énergie 10 sur un 4+. Une Structure subit une touche d'Énergie 10 sur un 4+. Si un tiers du gabarit recouvre la Structure, celle-ci subira alors des touches multiples d'Énergie 10 égale au nombre de D de départ de l'Aéronef.

TABLE DE RECHERCHE D'OBJECTIF					
TOUR D'OCCUPATION					
TAILLE DE STRUCTURE	1ER	2ND	3E	4E	5E+
MINUSCULE	3+	2+	2+	2+	2+
PETIT	4+	3+	2+	2+	2+
NORMAL	5+	4+	3+	2+	2+
GRAND	6+	5+	4+	3+	2+

OBJECTIFS

Un Objectif est un objet physique ou une personne importante que votre armée devra trouver/capturer et extraire de la zone de combat pour remporter la partie (c-à-d de porter, transporter par voie terrestre ou aérienne hors de la table !). Il est préférable de les représenter par des pions. Les règles pour les Objectifs sont très précises, et elles sont détaillées ci-dessous :

Découverte des Objectifs : Avant de pouvoir déplacer un Objectif, celui-ci doit être préalablement Découvert. Un Objectif hors d'une Structure est Découvert en déplaçant simplement un véhicule ou un socle d'infanterie sur celui-ci. Un Objectif à l'intérieur d'une Structure ne peut être Découvert que par de l'infanterie à l'intérieur de cette même Structure. Ceci est plus difficile dans les plus grands bâtiments, car il y a beaucoup plus d'endroits à fouiller ! Si une Escouade d'infanterie COMMENCE son activation à l'intérieur d'une Structure, et qu'elle fait partie des Occupants de cette Structure, alors l'Escouade peut Chercher l'Objectif. Lancez 1D6 sur la table suivante, en prenant compte du nombre de tours durant lesquels ce joueur a effectué de lancer sur cette table en tant qu'Occupant de cette Structure. Si le jet égalise ou bat le score à obtenir, l'Objectif est Découvert.

Note 1 : Plus d'une Escouade peut Rechercher un Objectif durant un tour, bien que chaque Escouade ne peut effectuer de Recherche qu'une seule fois. Le jet sur la table ci-dessus dépend du nombre de tours durant lesquels le joueur a COMMENCÉ le tour en tant qu'Occupant de la Structure, qui peuvent être différent du nombre de tours que chaque Escouade a passé à l'intérieur de la Structure.

Note 2 : Rechercher un Objectif ne COMPTE PAS dans les Actions de l'Escouade lorsqu'elle effectue cette Recherche. Elle peut se déplacer, tirer, prendre part à un CQB ou faire n'importe quoi d'autre qu'elle pourrait faire après cela - c'est juste un jet de dé au début de son activation (on considère qu'un ou deux hommes sont envoyés pour chercher l'Objectif, n'impactant pas sur les capacités de l'Escouade à se battre).

Note 3 : Si tous les occupants sont tués ou ont évacués la Structure, l'autre joueur devient l'Occupant, alors ce joueur commence la recherche de l'Objectif - ils ne savent pas où l'ennemi a effectué leurs recherches après tout ! Si un joueur redevient l'Occupant d'une Structure dont il était préalablement l'Occupant, alors le joueur peut reprendre ses Recherches où il les avait arrêté.

Transporter et déplacer les Objectifs : Une fois qu'un Objectif a été Découvert, il peut être transporté. SEULES les Unités de véhicules et d'infanterie peuvent transporter un Objectif (bien qu'un Aéronef puisse transporter une Unité qui transporte un Objectif - c'est généralement la façon la plus rapide d'extraire l'Objectif !). Lorsqu'il est transporté, cet Objectif se déplace avec l'unité qui le transporte. Si cette Unité quitte la table, alors l'Objectif a été extrait avec succès.

Quitter la table : Normalement, les troupes restent sur la table une fois déployées. Cependant, dans un scénario impliquant des Objectifs, vos unités sont autorisées à quitter la table par n'importe quel bord de table allié, lorsqu'elles transportent un Objectif, ou qu'elles transportent une unité transportant un Objectif (déplacez-la simplement hors de la table). Ceci est seulement autorisé si cela ne casse pas sa cohérence (c-à-d que les Unités avec une cohésion Standard ou Large doivent se déplacer hors de table ensemble). Une fois qu'elles ont quitté la table, ces unités sont immédiatement placées en Réserve, et pourront revenir sur la table comme l'autorise les règles des réserves (bien que ces unités commenceront à effectuer leur lancer comme s'il s'agissait pour elles du tour 1).

Transférer et Récupérer un Objectif Découvert : Les Objectifs peuvent être instantanément 'transférés' et sans aucun coût à une Unité alliée située à 2" ou moins DURANT L'ACTIVATION DE L'UNITÉ TRANSPORTANT L'OBJECTIF. Cela signifie que si l'Unité transportant l'Objectif est détruite, alors un autre joueur peut tenter de récupérer et voler l'Objectif au passage ! Un Objectif Découvert qui n'est pas transporté et se trouvant hors d'une Structure peut être instantanément récupérer par une Unité de véhicule ou un socle d'infanterie se trouvant à 2" ou moins de l'Objectif, et durant son activation. Les Objectifs Découverts qui ne sont pas transportés et qui se trouvent à l'intérieur d'une Structure peuvent être récupérer instantanément par tout socle d'infanterie se trouvant dans cette même Structure au début de leur Activation (c-à-d qu'ils ne peuvent pas le faire lors du même tour où ils sont entrés dans cette Structure).

Passer des Objectifs vers/depuis de l'infanterie dans une Structure : Les Objectifs peuvent être passés vers/depuis de l'infanterie à l'intérieur d'une Structure vers/depuis un transport attendant à l'extérieur, lorsqu'ils sont normalement autorisés à Embarquer directement depuis cette Structure. Cependant, l'Escouade entière n'a pas besoin de le faire. À la place, désignez un socle pour passer l'Objectif. Ce socle ne pourra pas être désigné pour tirer depuis les fenêtres durant ce tour, mais n'aura pas besoin de quitter la Structure. Toutes les règles habituelles sur le transport des Objectifs s'appliquent (c-à-d qu'un transport aérien ne peut pas 'transporter' cet Objectif directement, et l'Escouade entière devra Embarquer physiquement).

Détruire des Unités transportants un Objectif : Si une Unité transportant un Objectif est détruite, placez l'Objectif sur la table à l'endroit où a été détruite l'Unité. Si l'Unité était en train d'être transporté dans un transport aérien qui a été Détruit dans les Airs, alors l'Objectif est retiré du jeu.

Test de moral et Objectifs : Si une Unité transportant un Objectif rate un Test de Moral à la fin d'un CQB (et qu'il n'y a aucune Escouade Alliée à l'intérieur de la Structure à qui passer l'Objectif), alors l'Objectif est abandonné avant de quitter le bâtiment. Cet Objectif peut alors être récupérer instantanément par n'importe quelle Escouade ennemie à l'intérieur de la Structure.

Structures détruites contenant des Objectifs : Si une Structure contenant un Objectif est détruit, alors cet Objectif est enseveli sous les décombres, et il est retiré de la partie.

Objectifs et points de victoire : Les Objectifs rapportent un Point de Victoire au joueur qui contrôle l'Unité transportant l'Objectif à la fin de la partie. Si le joueur réussit à extraire l'Objectif (c-à-d transporté, conduit ou envolé hors de la table) alors il rapporte 2 Points de Victoire.

OBJECTIFS POSSIBLES

Un Objectif Possible représente une zone dans laquelle peut se trouver un Objectif. La meilleure manière de les représenter est avec un marqueur possédant deux faces, avec l'une des deux faces pouvant être marquée ou non (pour différencier un Objectif Possible Confirmé ou non).

Les Objectifs Possibles fonctionnent de façon légèrement différente dans chaque mission. Chaque scénario indiquera combien et comment placer ces Objectifs Possibles et combien seront des Objectifs Possible Confirmés. Certains scénarios indiqueront que ces Objectifs Possibles doivent être placés de façon aléatoire, quand d'autres scénario permettront à un des joueurs de placer ces Objectifs Possibles en sachant lesquels sont Confirmés (ou en le déterminant aléatoirement), sans le révéler aux autres joueurs, par exemple.

Quand un véhicule ou de l'infanterie se déplace par dessus un Objectif Possible, ou commence son tour comme Occupant dans une structure contenant un Objectif Possible, alors le joueur contrôlant cette unité peut retourner le marqueur de l'Objectif Possible. Si un Objectif Possible Confirmé est révélé, alors cette unité peut immédiatement le transporter (y compris l'infanterie dans une structure, elle n'a pas besoin de chercher l'Objectif d'abord). A partir de ce point, l'Objectif Possible Confirmé fonctionne exactement comme un Objectif normal découvert.

INTEL

Un Fragment d'Intel représente une source de renseignement potentielle que chaque camp tente de rassembler, et il est idéalement représenté par un pion. Lancez 1D6 lorsqu'une Unité de véhicule ou un Socle d'infanterie se déplace sur le pion d'Intel (ou commence ses actions à l'intérieur d'une Structure contenant un Fragment d'Intel en tant qu'Occupant de cette Structure). Lancez le dé qu'une seule fois par joueur et par partie pour chaque Fragment d'Intel.

Sur un résultat de 6 Nous avons trouvé quelque chose ! : Le joueur contrôlant l'unité marque aussitôt 1 point de victoire. Le Fragment d'Intel est retiré du jeu et est remplacé par un Objectif, transporté par l'unité qui l'a trouvé.

Sur un résultat de 2 à 5 : Informations utiles : Le joueur contrôlant l'unité marque aussitôt 1 point de victoire. Le Pion d'Intel est laissé en place (c-à-d que le joueur adverse peut lui aussi obtenir les informations).

Sur un résultat de 1 : Mauvaise Info ! : Une information erronée a amené vos troupes dans un piège ! Retirez le Fragment d'Intel du jeu et l'unité, si elle est à découvert, subit une touche d'énergie 10. Si le Fragment d'Intel se trouvait dans une structure, alors celle-ci subit D6 points de Dégâts.

Si une Structure contenant un Élément d'Intel est détruite, alors cet Élément d'Intel est enfoui dans les débris et retiré du jeu.

POINT FOCAL

Un Point Focal est un endroit stratégiquement important du champ de bataille, par exemple un emplacement en hauteur, une structure importante ou un élément de décor de valeur. Si un Point Focal est une structure, alors détruire cette structure retire le Point Focal du jeu.

Un point de victoire est marqué par un joueur s'il a une unité de véhicule ou un socle d'infanterie à 6" ou moins du Point Focal (les avions et les unités transportés par des avions ne comptent pas, mais les unités dans une structure compte, si n'importe quelle partie de cette structure se trouve à 6" ou moins du Point Focal).