EPIC ARMAGEDDON Règles Abrégées

version 13

PRINCIPE DE BASE

Unités : Représentées par une figurine pour les Véhicules Blindés (VB), un socle pour l'Infanterie (INF)

Formation : Les unités sont regroupées en formations. Les unités d'une même formation doivent respecter une distance de cohésion de 5 cm.

Pions Impact (PI) : Vos formations recevront des pions impact lorsqu'elles se retrouveront sous le feu ennemi, perdront des unités, participeront à des assauts ou rateront des tests d'action.

SÉQUENCE DE JEU

Phase de Stratégie : 1D6 + Valeur Stratégique de l'armée
Celui qui obtient le total le plus élevé choisit s'il joue en premier ou en deuxième lors de la phase d'action. En cas d'égalité, le joueur qui a perdu ce jet lors du tour précédent l'emporte pour ce tour-ci.

Phase d'Action : Les joueurs activent à tour de rôle leurs formations non démoralisées. Chaque formation peut accomplir une seule action par tour.

Fin du Tour : Phase de ralliement puis vérification des conditions de victoire

LA PHASE D'ACTION

Accomplir une action :

I. Désignez une formation non démoralisée.
II. Déclarez l'action qu'elle compte accomplir.
III. Effectuer un test d'action.

Test d'action : 1D6 vs la valeur d'initiative de la formation.

pénalités : -1 si la formation possède un ou plusieurs pions d'impact,
-1 si la formation tente de conserver l'initiative.
réussite : la formation peut résoudre l'action annoncée.
échec : la formation reçoit un pion d'impact puis elle effectue l'action Tenir.

Les Différents Types d'Actions :

Avance : La formation effectue un MOUVEMENT puis TIR.

Avance Rapide : La formation effectue deux MOUVEMENT, puis TIR avec un malus de -1 pour toucher.

Redéploiement : La formation effectue trois MOUVEMENT.
Rq : pas de soutien d'assaut possible, pas de tir de Flak pas de bonus de feu croisé

Assaut : La formation effectue un ASSAUT .

Tir Soutenu : La formation peut TIRER avec un bonus de +1 pour toucher.
Rq : impossible si la formation a perdu sa cohésion.

État d'Alerte : La formation entre en ETAT D'ALERTE.
Rq : impossible si la formation a perdu sa cohésion.

Regroupement : La formation peut TIRER avec un malus de -1 pour toucher puis SE REGROUPER, ou effectuer un MOUVEMENT puis se SE REGROUPER.

Tenir : La formation peut effectuer un MOUVEMENT ou TIRER ou SE REGROUPER.
Rq : Cette action est la seule que peut accomplir une formation ayant raté son test d'action.

Conserver l'Initiative

Après une action (autre que Tenir), vous pouvez tenter de conserver l'initiative de façon à accomplir immédiatement une deuxième action avec une autre formation : désigner une nouvelle formation et annoncer l'action qu'elle va entreprendre, puis effectuer un nouveau test d'action avec une pénalité de -1. Après avoir conserver l'initiative, vous devez rendre la main à l'adversaire.

MOUVEMENT

Lors de chacun de ces mouvements, une unité peut se déplacer d'une distance maximum égale à la caractéristique de vitesse indiquée sur sa fiche d'unité. Chaque unité peut pivoter librement lors de ces déplacements.

Autres Unités : Des unités adverses ne peuvent en aucun cas se déplacer l'une par dessus (ou « au travers de ») l'autre.

Seules les unités d'infanterie peuvent « traverser » ou « être traversé » par une autre unité amie.

Zones de Contrôle : Toute unité dispose d'une zone de contrôle qui s'étend dans un rayon de 5 cm autour de l'unité.

Une unité ne peut entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi lors de son mouvement, à moins d'effectuer une action Assaut.

Une unité engagée au contact d'un ennemi perd sa zone de contrôle.

Une unité démoralisée ne perd pas sa zone de contrôle.

Si une unité se retrouve, au début de son action, dans la zone de contrôle d'un ennemi, elle doit soit le charger, soit s'en éloigner.

Cohésion : la cohésion de la formation est vérifiée à la fin de chaque mouvement.

Véhicules de Transport : Les véhicules de transport peuvent embarquer et transporter une unité dans le cadre de leur mouvement. Le véhicule se déplace au contact de l'unité qu'il souhaite faire embarquer, puis poursuit son déplacement sans pénalité.

Ils ne peuvent embarquer que des unités de leur propre formation.

Les unités transportées n'ont pas le droit de se déplacer lors du mouvement où elles embarquent.

Les unités transportées peuvent débarquer à la fin de n'importe quel mouvement autre que celui lors duquel elles ont embarqué.

Les unités ayant débarqué sont placées dans un rayon de 5 cm autour de leur transport. Si la formation accomplit une action Assaut, elles peuvent être placées au contact avec l'ennemi, dans tout autre cas, elles ne peuvent débarquer dans une zone de contrôle adverse.

Une unité peut embarquer ou débarquer dans le cadre d'un mouvement de Charge ou de Contre-charge , à moins que le véhicule qui la transporte ne soit déjà en contact avec deux unités ennemies.

TIRER

Choisir une cible : Le joueur doit désigner la formation visée. Une formation ne peut pas répartir ses tirs entre plusieurs formations ennemies.

Ligne de Vue : La ligne de vue est bloquée par des éléments de décor tels que les bois, les bâtiments, les collines etc.

Les éléments de décors ne bloquent pas les lignes de vue partant de ou allant vers les unités qui s'y trouvent, à moins que cette ligne ne traverse plus de 10 cm de ce terrain.

Les seules unités qui bloquent les lignes de vue sont les engins de guerre.

Unités Neutralisées : Pour chaque pion d'impact que possède la formation qui tire, l'une des unités pouvant tirer sur l'ennemi (c'est-à-dire ayant une ligne de vue et étant à portée de l'ennemi) est neutralisée.

Les unités sont neutralisées « d'arrière en avant ».

Les unités neutralisées ne tirent pas.

Puissance de Feu : antipersonnel (AP) ou antichar (AC). La caractéristique AP est utilisée lors des tirs contre l'infanterie, tandis que l'AC est utilisée lors des tirs contre les véhicules blindés. Une arme possédant à la fois une valeur AP et AC peut choisir d'utiliser l'une ou l'autre lorsqu'elle attaque, mais pas les deux lors du même tour. La valeur indiquée pour chaque arme est le résultat minimum à obtenir sur un dé pour infliger une touche.

Procédure de Tir

I. Placer un pion d'impact sur la formation visée.
II. Jeter les dés pour toucher.
III. Allouer les touches normales, effectuer les sauvegardes et retirer les pertes.
IV. Allouer les touches Macro-armes, effectuer les sauvegardes et retirer les pertes.
V. Placer les pions d'impact supplémentaires en fonction des pertes et vérifier que la cible ne soit pas démoralisée.

Pions Impact (PI) : La formation visée reçoit 1 PI si au moins une de vos unités peut lui tirer dessus plus 1 PI supplémentaire pour chacune des unités détruites par les tirs. Une formation se faisant tirer dessus reçoit 1 PI même si l'ennemi ne peut pas lui causer de dommages.

Jet pour Toucher : Lancez 1D6 pour chaque tir. Pour toucher, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée (par exemple, une arme notée AP4+ devra obtenir un résultat de 4 ou plus sur 1D6).

Un résultat de 1 avant application de tout modificateur est toujours un échec.

Tableau des modificateurs pour toucher	
La cible est à couvert	-1*
Le tireur effectue une action Avance rapide, ou Regroupement	-1
Le tireur effectue une action Tir soutenu	+1

** Le tireur peut choisir d'ignorer cette pénalité si certaines des unités de la formation cible sont à découvert et d'autres non. En revanche, ces tirs ne pourront être alloués qu'aux unités à découvert.*

7+ pour Toucher	
Résultat	**Score requis**
7	6 suivi de 4, 5 ou 6
8	6 suivi de 5 ou 6
9	6 suivi d'un 6
10	Impossible

Allouer les Touches : Le défenseur alloue les touches infligées à sa formation parmi les unités se trouvant en vue et à portée des armes de l'ennemi.

Les touches sont allouées « d'avant en arrière ». Les touches d'armes AP ne peuvent être allouées qu'à de l'infanterie, celles des armes AC ne peuvent l'être qu'à des véhicules blindés. Vous ne pouvez allouer une deuxième touche à une unité tant que toutes les autres cibles potentielles n'ont pas été touchées au moins une fois.

Effectuer les Sauvegardes : le défenseur effectue ensuite le jet de sauvegarde d'armure des unités touchées, indiqué dans leur caractéristique blindage, ou leur éventuel jet de sauvegarde de couvert, indiqué dans le tableau des terrains. Si la sauvegarde échoue, l'unité est détruite.

Macro-arme : si une formation attaquante inflige des touches normales et des touches macro-arme, le joueur adverse doit d'abord allouer et sauvegarder les touches normales, puis faire de même pour les touches macro-arme.

Vérifier si la cible est démoralisée : Une fois tous les tirs résolus, vous devez vérifier si la cible n'est pas DÉMORALISÉE par le nombre de pions d'impact qu'elle a reçus.

BONUS DE FEU CROISE

Lors d'un tir, une formation peut se voir accorder ce bonus s'il est possible de tracer une ligne de 45 cm maximum, reliant l'une des unités de la formation à une autre unité d'une formation amie, et que cette ligne passe au travers d'une unité de la formation visée.

L'unité amie qui se trouve au bout de cette ligne imaginaire doit avoir une ligne de vue sur au moins l'une des unités de la cible, mais n'est pas obligée d'être à portée de tir.

Les formations Démoralisées ou en Redéploiement ne peuvent être utilisées pour obtenir ce bonus de Feu croisé.

Toutes les unités d'une formation subissant un Feu croisé souffrent d'un malus de -1 sur leurs jets de sauvegarde. De plus, une formation prise dans un Feu croisé reçoit deux pions d'impact pour la première unité détruite, et non un seul comme ce serait normalement le cas.

BARRAGE D'ARTILLERIE

La formation tire en une seule fois, on additionne les points de barrage fournis par chaque unité à portée et ayant une ligne de vue.

Points de Barrage	Gabarits supp.	PI supp.	Jet pour toucher	
			AP	AC
1	-	-	6+	6+
2	-	-	5+	6+
3	-	-	4+	5+
4-5	1	-	4+	5+
6-7	1	1	4+	5+
8-9	2	1	4+	5+
10-12	2	2	4+	5+
13-15	2	3	4+	5+
16-18	2	4	4+	5+

On utilise le gabarit de barrage d'un diamètre 7,5 cm.

Le premier gabarit doit être placé de manière à couvrir un maximum d'unités de la formation cible, en respectant les restrictions normales de ligne de vue et de portée (les unités attaquantes doivent être à portée et voir au moins une unité de la formation cible).

Les gabarits supplémentaires doivent être placés au contact (sans chevauchement) du premier gabarit ET de manière à couvrir un maximum d'unités de la formation cible. Par contre, aucune restriction de ligne de vue ou de portée ne s'applique au placement de ces gabarits.

ETAT D'ALERTE

Une formation en État d'alerte peut tirer sur une formation ennemie juste après qu'elle a fini d'accomplir un MOUVEMENT ou de débarquer des troupes.

Une fois qu'elle a tiré, la formation n'est plus considérée comme étant en État d'alerte.

La formation demeure en État d'alerte jusqu'à qu'elle tire ou entreprenne une nouvelle action lors du tour suivant. Le tir de la formation compte comme étant son action lors du tour où elle a lieu, elle ne pourra donc pas en entreprendre une autre lors de la même phase d'action.

Si toutes les formations non activées qu'il vous reste sont en État d'Alerte, vous pouvez déclarer qu'elles restent toutes en État d'Alerte sans test d'action (même si elles ne sont pas une formation légale, en zone de contrôle ennemie, ont des marqueurs Impact, etc.), mettant effectivement fin à votre tour dans la phase d'action.

TERRAIN

Terrain dangereux : jetez 1D6 lorsqu'une unité entre ou se déplace dans un terrain dangereux. Sur un résultat de 1, l'unité est détruite sans aucune sauvegarde permise, mais la formation dont elle fait partie ne reçoit aucun pion d'impact supplémentaire.

Une unité peut se déplacer prudemment : sa vitesse est réduite à 5 cm, mais elle pourra relancer ses tests de terrain dangereux ratés.

Terrain infranchissable : l'unité ne peut le traverser en aucun cas.

Couvert : les unités se trouvant dans du terrain les cachant partiellement de l'attaquant se font tirer dessus avec une pénalité de -1 pour toucher . L'infanterie compte comme étant à couvert si elle est en contact avec un véhicule blindé ou un engin de guerre

Sauvegardes de Couvert : une unité d'infanterie peut bénéficier de cette sauvegarde, en plus du malus de -1 pour toucher que subit l'ennemi, à la place de sa sauvegarde d'armure ordinaire.

Fortifications / Bunkers : les unités abritées par des Fortifications ou des Bunkers sont à couvert et gagne Blindage arrière renforcé. Les Fortifications et Bunkers sont traités comme du terrain infranchissable pour les véhicules à moins qu'ils aient été spécifiquement conçus pour eux.

Terrain découvert : l'infanterie en ETAT D'ALERTE en terrain découvert compte comme étant à couvert et bénéficie d'une sauvegarde de couvert de 5+. Notez que la sauvegarde de couvert est perdue une fois que l'infanterie a tiré.

Collines : les unités sur une colline comptent comme étant en terrain découvert (ou dans le type de terrain qui recouvre la colline : route, bois, etc.)

Routes : les unités effectuant un MOUVEMENT complet sur une route peuvent parcourir 5 cm de plus.

Si une formation entière se trouve sur une route avant son activation, vous pouvez lui faire déclarer une action de **Redéploiement sur route**. La formation effectue alors une action de **Redéploiement** et réussit automatiquement son test d'action. Toutes les unités de la formation doivent demeurer sur la route durant la totalité de leurs trois mouvements.

Tableau des Terrains

Terrain	Infanterie	Véhicule	Engin de Guerre
Bâtiments	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Infranchissable
Ruines, Décombres	Svg. de couvert 4+	Dangereux	Dangereux
Fortifications, Bunkers	Svg. de couvert 3+ (voir règles)	Voir règles	Infranchissable
Emplacements d'artillerie	Svg. de couvert 4+	Svg. de couvert 5+	Aucun effet
Tranchées/ Lignes de défense	Svg. de couvert 4+	Dangereux	Aucun effet
Barbelés	Dangereux	Aucun effet	Aucun effet
Routes	Voir règles	Voir règles	Voir règles
Jungles	Svg. de couvert 4+	Infranchissable	Dangereux
Forêts	Svg. de couvert 5+	Dangereux	Dangereux
Broussailles	Svg. de couvert 6+	Aucun effet	Aucun effet
Falaises	Infranchissable	Infranchissable	Infranchissable
Terrain découvert, Collines	Aucun effet / 5+ en État d'alerte	Aucun effet	Aucun effet
Rivières	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Infranchissable	Aucun effet
Marécages	Svg. de couvert 6+, Dangereux	Dangereux	Dangereux

ASSAUTS

NOTIONS :

Formations Mélangées : Deux formations sont dites mélangées si elles ne sont séparées que par 5 cm ou moins.

Mouvement de Charge : c'est comme un MOUVEMENT avec une spécificité:

- ➔ Les unités effectuant un mouvement de charge ont le droit d'entrer dans la zone de contrôle d'un ennemi pour aller au contact d'une unité de la formation attaquée.

Les unités sont libres de se déplacer dans n'importe quelle direction.
Les unités en charge ne peuvent pas traverser les zones de contrôle d'unités n'appartenant pas à la formation attaquée.
Au maximum deux unités peuvent aller au contact d'une seule unité.
Une unité allant au contact doit engager l'unité ennemie la plus proche dont elle a traversé la zone de contrôle.
Une fois qu'une unité est au contact d'un ennemi, il n'a plus de zone de contrôle, et d'autres unités peuvent ainsi passer près de lui.

Mouvement de Contre-charges : c'est comme un **mouvement de Charge** avec trois spécificités :

- ➔ vitesse réduite à 10 cm si $v_{initiale} \geq 30cm$,sinon à 5 cm ;
- ➔ l'unité doit avancer directement vers l'unité ennemie la plus proche ;
- ➔ ne déclenche pas de tir en ETAT D'ALERTE

Unité directement engagée dans le combat : une unité appartenant à la formation attaquée ou attaquante et qui se trouve dans un rayon de 15 cm de l'ennemi après que les mouvements de charge et de contre-charge aient été terminés.

Procédure d'Assaut

I. Choisir la formation attaquée : n'importe quelle formation ennemie peut être visée.

Le joueur peut s'il le désire désigner également toute autre Formation Mélangée avec sa cible. Lors de l'assaut, les Formations Mélangées comptent comme une seule formation.

II. Effectuer le Mouvement de Charge : Une fois ce mouvement terminé, la formation attaquante doit avoir au moins l'une de ses unités à moins de 15 cm d'une unité ennemie de la formation visée. Si ce n'est pas le cas, aucun assaut n'a lieu et l'action prend fin.

III. Effectuer les Mouvement de Contre-charges : les unités de la formation attaquée (le défenseur) qui ne sont pas en contact avec des unités ennemies peuvent effectuer un mouvement de Contre-charge.

Les formations dont des unités se retrouvent au contact des unités qui contre-chargent, sont entraînées dans l'assaut. Toutes les formations de l'attaquant impliquées dans l'assaut comptent à tous points de vue comme une seule formation pour la durée de l'assaut.

IV. Résoudre les Attaques : Lors d'un assaut, les deux camps combattent. On considère que les attaques ont lieu simultanément. Les unités au contact de l'ennemi utilisent leur valeur de Corps-à-Corps (CC), celles qui ne le sont pas mais sont dans un rayon de 15 cm autour d'une unité ennemie sur laquelle elles ont une ligne de vue leur valeur de fusillade (FF).

Lancez 1D6 pour chaque unité pouvant attaquer. Comparez à la valeur de CC ou de FF suivant le cas. Chaque succès provoque une touche.

Les pions d'impact ne neutralisent pas les unités au cours d'un assaut. Aucun modificateur n'est appliqué à ce jet de dés.

Chaque joueur alloue les touches reçues et effectue ses sauvegardes, selon la même procédure que pour les tirs. Les touches ne peuvent être allouées qu'aux unités directement engagées dans le combat.

Seul le défenseur peut utiliser les sauvegardes de couvert.
L'ajout des PI et la vérification de la démoralisation ne seront effectués qu'une fois que le résultat du combat aura été déterminé (phase VI).

Bilan des attaques :

Cas n°1 : Toutes les unités de la formation attaquée sont détruites et au moins un attaquant survit, la formation attaquante gagne et l'assaut est terminé (passez à l'étape VIII Les Vainqueurs Consolident).

Cas n°2 : Toutes les unités attaquantes directement engagées dans l'assaut sont détruites, l'assaut se termine immédiatement sur une victoire du défenseur (passez à l'étape VII Le perdant se replie).

Cas n°3 : Au moins une unité attaquante est encore directement engagée après la résolution des attaques, l'assaut se poursuit et les deux camps peuvent bénéficier de tirs de soutien

V. Tir de Soutien : ceci permet aux unités d'autres formations d'attaquer en utilisant leur valeur de Fusillade si elles se trouvent à moins de 15cm d'une unité ennemie en vue et directement engagée dans l'assaut.

Les unités faisant partie de formations démoralisées ou ayant reçu un ordre de redéploiement ne peuvent pas effectuer de tir de soutien.

Lancez pour toucher en utilisant la valeur de fusillade des formations en soutien, puis utilisez la procédure des tirs pour allouer les touches et effectuer les sauvegardes.

VI. Résultat du Combat :

Les joueurs lancent chacun 2D6, garde le meilleur, et ajoutent les modificateurs ci-dessous.

Modificateurs d'Assaut	
Chaque perte que vous aurez infligée à l'ennemi lors de l'assaut	+1
Vous avez plus d'unités que la formation ennemie	+1*
Vous avez plus de deux fois plus d'unités que la formation ennemie	+1*
Votre formation n'a aucun pion d'impact	+1**
La formation ennemie a plus de pions d'impact que la vôtre	+1**
Par personnage charismatique.	+1

**nombre total d'unités restantes (pas les soutiens)*
***Les formations démoralisées comptent comme ayant autant de pions d'impact que d'unités.*

Celui qui obtient le total le plus élevé gagne l'assaut. La formation perdante reçoit un nombre de touches supplémentaires égal à la différence entre les deux scores. Ces touches ne peuvent être sauvegardées.

Si un camp en extermine totalement un autre, il est le vainqueur. En cas d'égalité, jouez immédiatement un deuxième assaut en reprenant à l'étape IV. Les unités des deux camps ont le droit d'effectuer un mouvement de contre-charge avant que le deuxième assaut ne débute, en commençant par l'attaquant. Les pertes infligées durant le premier round comptent pour ce qui est de la résolution. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

VII. Les Perdants se Replient : La formation perdante est DÉMORALISÉE. Si elle l'était déjà au début de l'assaut, elle est détruite.

Toutes les formations amies qui se trouvaient en position de soutenir la formation perdante reçoivent chacune 1 PI.

VIII. Les Vainqueurs Consolident : La formation victorieuse reçoit autant de pions d'impact que le nombre d'unités perdues lors de l'assaut.

Notez qu'il est ainsi possible de remporter un assaut et d'être démoralisé par les pertes subies ! Dans ce cas, la formation est DÉMORALISÉE , mais n'a pas à effectuer de mouvement de retraite, même si des ennemis se trouvent dans un rayon de 15 cm.

Si la formation victorieuse était déjà démoralisée au début de l'assaut, elle ne reçoit aucun pion d'impact supplémentaire.

Toutes les unités de la formation victorieuse peuvent alors effectuer un mouvement de consolidation de 5 cm.

SE REGROUPER

Lancez 2D6, gardez le plus haut résultat et retirez autant de pions d'impact à la formation.

DEMORALISATION

Devenir Démoralisé : Une formation est démoralisée lorsqu'elle reçoit un nombre de pions d'impact égal à son nombre d'unités, ou si elle perd un assaut. Les formations démoralisées ne peuvent pas entreprendre d'action lors de la phase d'action.

Chaque fois qu'une formation reçoit des pions d'impact , vous devez vérifier qu'elle n'est pas démoralisée. Vous devez entièrement résoudre une action ou un assaut avant d'appliquer les effets de la démoralisation

Lorsqu'une formation est démoralisée, retirez tous ses pions d'impact et représentez son état d'une façon ou d'une autre.

Mouvements de Retraite : Une formation doit effectuer un mouvement de retraite juste après que l'action qui a causé la démoralisation a été résolue. Si la démoralisation survient au milieu d'une action que la formation même est en train d'accomplir (comme par exemple si elle reçoit un pion d'impact pour avoir raté un test d'action, ou lors d'un tir en État d'alerte), elle effectue sa retraite immédiatement et perd le reste de son action.

Une formation effectuant un mouvement de retraite peut accomplir deux MOUVEMENT :

- ➔ Si une unité termine son deuxième mouvement à moins de 15cm d'une unité ennemie, elle est détruite.
- ➔ Les unités en retraite ignorent les zones de contrôle ennemies, mais ne peuvent toujours pas « traverser » une unité ennemie.

Pions Impact et Formations Démoralisées :

Les formations démoralisées comptent comme ayant autant de pions d'impact que d'unités.

Une fois démoralisée, une formation ne reçoit plus de pions d'impact tant qu'elle n'est pas ralliée. Au lieu de cela, chaque pion d'impact qu'elle devrait normalement recevoir entraîne une touche sans sauvegarde autorisée. Les pertes sont retirées comme lors d'un tir (de l'avant à l'arrière de la formation).

FIN DU TOUR

La fin du tour a lieu une fois que les deux joueurs ont activé toutes leurs formations non démoralisées.

Rallier les Formations : les deux joueurs tentent à tour de rôle de rallier leurs formations démoralisées ou possédant des pions d'impact. Les formations se rallient une par une en commençant par le joueur disposant de la plus haute valeur stratégique.

Pour rallier une formation, vous devez lancer 1D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à sa valeur d'initiative .

Modificateurs aux Tests de Ralliement (cumulatifs)	
Formation démoralisée	-2
Ennemis dans un rayon de 30 cm	-1

Si le test échoue, une formation démoralisée doit effectuer à nouveau un mouvement de retraite, alors qu'une formation non démoralisée reste sur place mais garde tous ses pions d'impacts.

Si le test réussi, la moitié des pions d'impact de la formation, arrondie au supérieur, est retirée.

Une formation démoralisée parvenant à se rallier ne l'est plus. Par exemple, une formation démoralisée contenant sept unités (en comptant donc comme ayant sept pions d'impact) et parvenant à se rallier se retrouve avec trois pions d'impact et n'est plus démoralisée.

UNITÉS & ARMES SPÉCIALES

UNITÉS SPÉCIALES

Antigrav

Mouvement : Les Antigrav peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables quand ils se déplacent. Ils ne peuvent pas atterrir en terrain infranchissable et s'ils atterrissent sur un terrain dangereux, ils doivent effectuer un test de terrain dangereux. Les Antigrav peuvent voler au-dessus d'unités amies.

Les unités et zones de contrôle de l'ennemi les affectent normalement.

Pop Up : Un Antigrav peut déclarer qu'il effectue une attaque surprise au début de l'une des ses actions, y compris quand il se met en État d'Alerte. Un Antigrav ne peut pas effectuer une attaque surprise dans le cadre d'un Tir Soutenu ou d'un Redéploiement. Cette action compte comme un mouvement et peut déclencher le tir d'un ennemi en État d'Alerte.

Après son attaque surprise , un Antigrav redescend. Les Antigrav en État d'Alerte ne redescendent pas tant qu'ils n'ont pas effectué leur tir sur une cible. Les Antigrav ayant une capacité de transport ne peuvent embarquer ou débarquer des unités tant qu'ils sont en train d'effectuer une attaque surprise et s'ils sont détruits à ce moment là , toutes les unités qu'ils transportaient sont également détruites sans sauvegarde d'armure possible.

On considère qu'un Antigrav qui effectue une attaque surprise vole assez haut pour voir par dessus les obstacles proches situés entre sa cible et lui. Pour vérifier la ligne de vue de l'Antigrav, mesurez la distance entre l'Antigrav et l'élément de terrain, puis entre l'élément de terrain et la formation cible.

Si l'Antigrav est plus proche de l'élément de terrain que sa cible, sa ligne de vue est dégagée.

Si l'Antigrav et sa cible sont à égale distance de l'élément de terrain, les deux formations ont une ligne de vue dégagée l'une sur l'autre, mais elles comptent comme étant à couvert et le modificateur pour toucher une cible à couvert s'applique.

Assaut : Les Antigrav peuvent toujours choisir d'utiliser leur caractéristique de Fusillade lors d'un assaut, même si des unités ennemies sont en contact socle à socle avec eux. S'ils le font, les unités ennemies doivent elles aussi utiliser leurs caractéristiques de Fusillade : cela représente l'Antigrav prenant de l'altitude pour se mettre hors de portée des unités terrestres ennemies.

Blindage Renforcé : Permet de relancer les sauvegardes d'armures ratées contre les touches n'étant pas infligées par des Macro-armes, et d'effectuer une sauvegarde sans relance contre une Macro-arme.

Blindage Arrière Renforcé : permet d'ignorer le modificateur de sauvegarde de -1 lorsqu'ils sont pris dans un Feu croisé.

Charismatique : ajoute +1 au résultat du dé lors de la résolution de l'assaut.

Commandant Suprême : Les Commandants Suprêmes comptent à la fois comme des **Commandants** et des **Meneurs**. De plus, il permet au joueur de relancer un seul test d'initiative raté (de tout type) une fois par tour.

Commandants : Un Commandant peut ordonner à un maximum de trois formations en plus de la sienne de le suivre lorsqu'il lance un assaut, tant que ces dernières ont au moins une unité à moins de 5 cm d'une unité de la formation du Commandant et qu'elles n'ont pas encore agi au cours de ce tour.

Faites un seul test d'initiative pour toutes les formations, avec un malus de -1 si au moins l'une d'entre elles est sous l'effet d'un ou plusieurs pions d'impact. Si le test est raté, la formation du Commandant reçoit un pion d'impact et doit recevoir l'ordre Tenir, mais les autres formations ne sont pas affectées (et pourront agir plus tard dans le tour).

Si le test réussi alors toutes les formations concernées peuvent recevoir un ordre d'Assaut. Traitez-les comme une seule formation pendant la durée de l'assaut. Si l'attaquant perd le combat, toutes ses formations sont démoralisées. S'il gagne, ses formations reçoivent un nombre de pions d'impact égal aux pertes qu'elles ont subies pendant le combat.

Éclaireurs : Les unités d'Éclaireurs ne doivent rester qu'à moins de 20 cm de leur formation au lieu des 5 cm habituels. De plus, leur zone de contrôle est de 10 cm.

Infiltrateurs : Permet de doubler sa vitesse lors d'une charge (pas en contre-charge) et d'ignorer les zones de contrôle de la formation chargée.

Marcheurs : Les Marcheurs peuvent relancer leurs tests de terrains dangereux ratés.

Meneurs : Une formation incluant des Meneurs peut retirer un pion d'impact supplémentaire par Meneur quand elle se regroupe ou réussit à se rallier.

Montés : Les unités Montées comptent comme des véhicules pour les effets du terrain et comme de l'infanterie dans tous les autres cas.

Métal Organique : Les unités faites de Métal Organique peuvent effectuer une sauvegarde de Blindage Renforcé contre les armes normales, Macro-armes et les Lances : elles peuvent donc effectuer deux sauvegardes lorsqu'elles sont touchées par ces armes. De plus, leur sauvegarde ne peut être réduite par la capacité Sniper. Les attaques Tueur de Titans sont automatiquement réduites à Tueur de Titans (1) lorsqu'elles touchent une unité en Métal Organique, et l'unité en Métal Organique peut effectuer une unique sauvegarde même contre ces attaques

Obstinés : Une formation d'unité Obstinées est démoralisée dès qu'elle a accumulé un nombre de pions impact égal à 1 + le nombre d'unités. Lorsqu'une formation d'unités Obstinées perd en assaut, elle subit une perte de moins lors de la résolution des touches supplémentaires.

Personnages : un personnage est incorporé à des unités existantes de l'armée. L'unité qui accueille le personnage bénéficie de ses capacités et de son armement. Notez que les personnages peuvent être ajoutés à n'importe quel type d'unité. Les personnages pris comme amélioration d'une formation doivent rejoindre une unité de la formation ayant accès à cette amélioration.

Réacteurs Dorsaux : Les unités équipées de Réacteurs dorsaux peuvent ignorer les terrains dangereux et infranchissables lorsqu'elles se déplacent (elles sautent par-dessus). Elles ne peuvent pas atterrir sur un terrain infranchissable et doivent effectuer un test de terrain dangereux si elles atterrissent dans un terrain dangereux. Les unités équipées de Réacteurs dorsaux peuvent aussi passer par dessus des unités amies pendant leur mouvement, mais ne peuvent pas atterrir sur ces dernières. Elles sont affectées normalement par les zones de contrôle et les unités de l'ennemi et ne peuvent pas se déplacer par-dessus des formations ennemies

Sans Peur : Les unités Sans peur sont immunisées aux dommages entrainés par une défaite lors d'un assaut (touches supplémentaires ou destruction si la formation était déjà démoralisée), et aux dégâts infligés par les pions d'impact en cas de démoralisation.

Les unités Sans peur démoralisées ou devant effectuer un mouvement de retraite peuvent choisir de rester immobile, auquel cas elles sont immunisées aux dommages supplémentaires. Si elles choisissent de se replier, elles seront détruites si elles terminent leur mouvement dans un rayon de 5 cm de l'ennemi (au lieu des 15 cm habituels). Notez que les unités de la formation n'étant pas Sans peur seront affectées normalement par les touches supplémentaires causées par des pions d'impact si elles perdent un assaut ou pour toute autre raison. Aucune touche ne peut être allouée aux unités Sans peur mais les autres les subissent normalement.

Sauvegarde Invulnérable : une unité ayant cette capacité reçoit une deuxième sauvegarde de 6+ non modifiable. Elles peuvent effectuer cette deuxième tentative contre n'importe quelle attaque, même celles qui annulent normalement les sauvegardes d'armures.

Sacrifiable : Les unités qui sont considérées comme Sacrifiables, ne génèrent pas de pion d'impact lorsqu'elles sont détruites. Ceci inclus les effets spéciaux créant des pions d'impact lorsqu'une unité sacrifiable est ciblée, c'est-à-dire lorsque les touches sont allouées à l'unité. Cependant, les unités Sacrifiables comptent dans le calcul des pertes lors de la résolution d'un assaut.

Snipers : Vous pouvez choisir quelle unité ennemie est touchée parmi celles à portées et dans la ligne de vue de l'unité Sniper. De plus, la cible subit un modificateur de sauvegarde de -1.

Téléportation : Les formations dont toutes les unités ont cette capacité peuvent être gardées en dehors de la table pour apparaître au début de n'importe quel tour.

Placez une unité de la formation à téléporter n'importe où sur la table avant de déterminer qui gagne le jet de stratégie. Les unités restantes doivent être placées à moins de 5 cm des unités de la même formation déjà en jeu.

Toutes les unités doivent être placées en-dehors des zones de contrôles ennemies. Si elles sont placées en terrain dangereux, un test de terrain dangereux doit être effectué lorsque l'unité est placée sur la table.

Lancez 1D6 par unité quand elles se téléportent. Sur un résultat de 1 la formation de l'unité reçoit un pion d'impact.

Un EG lance un nombre de dés égale à sa CD de départ

Véhicules Légers (VL) : Les véhicules légers peuvent être affectés à la fois par des tirs antichar et antipersonnel.

ARMES SPÉCIALES

Armes Antiaériennes (AA) : Les armes Antiaériennes ont une caractéristique AA et peuvent faire des tirs antiaérien

Attaque Supplémentaire : Les unités ainsi équipées reçoivent le nombre d'attaques supplémentaires indiqué. Les Attaques supplémentaires peuvent s'appliquer à des tirs, des corps à corps ou des fusillades.

Frappe en Premier : En assaut, résolvez les attaques et les dommages de l'arme avant de faire attaquer les unités ennemies.

Si cette capacité s'applique à une arme ayant des Attaques supplémentaires, alors seules les Attaques Supplémentaires bénéficient de la capacité Frappe en Premier. Si deux unités ennemies ont la capacité Frappe en premier, leurs attaques sont résolues simultanément et les résultats appliqués avant que les autres attaques ne soient effectuées.

Ignore les Couverts : Ces armes ignorent les modificateurs de jet pour toucher conférés par les couverts et annulent les sauvegardes de couverts

Lance : Annule la relance de Blindage renforcé

Macro-armes (MA) : Annule les sauvegardes de blindage et de couvert, annule la relance du Blindage Renforcé.

Elles peuvent affecter n'importe quel type de cible .

Les unités à bord d'un véhicule de transport détruit par une Macro-arme n'effectuent un jet de sauvegarde que si elles y ont elles-mêmes normalement droit contres de telles armes.

Certaines armes confèrent des Attaques supplémentaires ayant la capacité Macro-arme. Dans ce cas, cette capacité s'applique seulement aux Attaques supplémentaires.

Si une formation réalise des touches avec des armes ordinaires et des Macro-armes, l'adversaire désigne d'abord les cibles touchées par les attaques ordinaires et fait ses jets de sauvegarde puis choisit ensuite les unités touchées par les Macro-armes et fait ses jets de sauvegarde le cas échéant.

Rupture : Les armes Rupture ajoutent un pion d'impact aux formations ennemies pour chaque touche qu'elles infligent plutôt que pour chaque perte.

Rechargement : Doit passer un tour entier à se recharger en munitions après avoir tiré.

Tir Indirect : Les armes ayant cette capacité peuvent effectuer des tirs indirects (sans ligne de vue) lors d'une action de Tir soutenu.

Les Tirs indirects bénéficient d'une portée doublée, mais sont soumis à une portée minimum de 30 cm.

Tir Unique : un seul tir par bataille.

Tueur de Titans : Les unités ennemies touchées par de telles armes ne peuvent pas effectuer de jet de sauvegarde (même un jet de sauvegarde de couvert et même si elles ont la capacité Blindage renforcé). De plus, chaque touche inflige X points de dégâts aux Engins de guerre.

ENGINS DE GUERRE (EG)

CAPACITÉ DE DOMMAGE (CD)
Elle correspond au nombre de dégâts qu'un Engin de Guerre (EG) peut absorber avant d'être détruit. Chaque touche non sauvegardée réduit la Capacité de dommages de l'engin de guerre d'un point, et il est détruit lorsque cette caractéristique tombe à 0.
Un EG équivaut à un nombre d'unités égal à sa CD de départ, cette caractéristique détermine également le nombre de dés dont il dispose en assaut, la quantité de pions d'impact requis pour le démoraliser et ainsi de suite.

MOUVEMENT DES ENGINS DE GUERRE

Terrain dangereux: Un EG qui rate un test de terrain dangereux subit un dégat

Distance de cohésion : Capacité de Dommages de départ x 5 cm.

Zone de contrôle : 5cm, perdue si en contact avec un nombre d'unités au moins égal à leur CD de départ.

Transport d'unité de sa propre formation : règle identique aux Véhicules de Transport, voir MOUVEMENT

Transport d'unité d'une autre formation : un EG peut transporter des unités issues d'autres formations, tant que la formation entière peut embarquer dans l'engin de guerre lors d'un même mouvement.

Pour qu'une formation puisse embarquer, les unités qui la constituent doivent se déplacer de façon à être en contact socle à socle avec l'engin de guerre durant leur action. L'engin de guerre peut entreprendre une action avant que l'autre formation n'embarque, mais en aucun cas après. Les unités ne peuvent pas entreprendre d'action durant le transport, mais elles peuvent tenter de se rallier à la fin du tour.

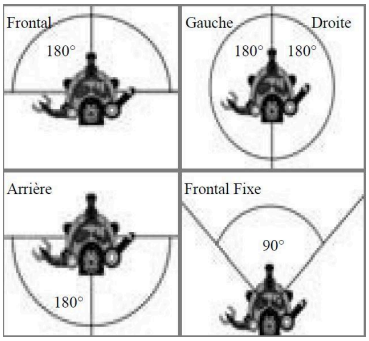
Les unités peuvent débarquer normalement à la fin d'un MOUVEMENT (elles sont placées dans un rayon de 5cm de l'EG)

Une formation débarquant ne peut entreprendre d'action lors du tour où elle débarque, mais peut TIRER ou participer à un ASSAUTS s'il en va de même pour l'engin de guerre et les unités transportées comptent comme une unique formation jusqu'à la résolution des tirs ou de l'assaut. L'engin de guerre et la formation débarquée sont considérés comme des formations séparées une fois que l'engin de guerre à complètement terminé son action.

TIR DES ENGINS DE GUERRE

De manière générale, les EG sont considéré comme des Véhicules Blindés

Arc de tir :



Allouer les touches aux EG : on alloue un nombre de touches égal à la CD de départ de l'EG avant de passer à une autre unité.

Formations mixtes : Si une formation comprend à la fois des EG et d'autres unités, l'attaquant doit déclarer si certaines attaques sont allouées aux engins de guerre ou aux autres unités de la formation.

Gabarit : si un EG se trouve sous le centre d'un gabarit, il subi un nombre d'attaques égal à la moitié de sa CD, arrondie au supérieur.

Touches Critiques : un dégât peut infliger un dommage critique sur un 6 (sur 1d6)

Pions Impact : Lorsqu'un EG perd un point de dommages, la formation dont il fait partie reçoit un PI. Si un EG est détruit par une touche critique, sa formation reçoit un nombre de PI supplémentaires égal à la Capacité de Dommages restant qu'aurait dû avoir l'engin de guerre s'il n'avait pas été détruit.

Neutralisation/démoralisation : Il faut un nombre de PI égal à la CD de départ d'un EG pour le neutraliser ou le démoraliser.

Boucliers : Chaque bouclier stoppe automatiquement une touche avant de se désactiver. Ne faites pas de sauvegarde, n'ajoutez pas non plus de pion d'impact pour chaque bouclier désactivé. Une fois que tous les boucliers sont désactivés, l'EG peut être endommagé normalement.

Les touches de corps à corps lors d'un assaut ignorent les boucliers, mais pas les unités utilisant leur valeur de fusillade.

Un EG récupère automatiquement un bouclier désactivé à la fin de chaque tour.

SE REGROUPER : un EG peut utiliser le résultat de son dé pour retirer des PI ou pour réparer des boucliers.

ASSAUTS DES ENGINS DE GUERRE

Mouvement de Charge : un EG peut « pousser » toute unité n'étant pas un EG et appartenant à la formation ciblée pendant son mouvement de charge.

Déplacez l'engin de guerre sur la distance souhaitée, puis placez toutes les unités poussées aussi près que possible de leur point de départ, mais en contact avec l'EG.

Un EG peut pousser au max deux unités par point de CD de départ.

Un EG peut être chargé par jusqu'à deux unités par point de sa CD de départ.

Corps à Corps et Fusillades

Au lieu d'effectuer un seul jet pour toucher par EG en assaut, jetez un nombre de dés égal à la CD de départ de chaque engin de guerre. Vous pouvez diviser ces jets entre les Corps à Corps et les Fusillades, sachant que les jets de corps à corps n'affecteront que les unités en contact tandis que les jets de fusillade n'affecteront que les unités situées dans un rayon de 15 cm ne se trouvant pas en contact

Jets de Résultat

Pour déterminer les résultats d'un assaut impliquant un EG, comptez chaque point de dommage infligé comme une « perte ».

Chaque EG opérationnel compte comme un nombre d'unités égal à sa CD de départ pour déterminer quel camp est en infériorité numérique. Un EG perdant un assaut encaisse un point de dommage pour chaque point d'écart avec le gagnant. Déterminez normalement les touches critiques.

AÉRONEFS

ACTIONS DES AÉRONEFS

Les formations aéronavales ne sont pas déployées en même temps que les autres. Elles sont gardées hors de la table et peuvent arriver en jeu quand elles entreprennent une action.

Test d'action des aéronefs :

Le test d'action subit une pénalité de -1 par Pion Impact (cumulatif), et une autre pénalité de -1 si la formation tente de conserver l'initiative

Tous les PI sont retirés après ce test, qu'il soit réussi ou non.

Si le test est réussi, la formation peut résoudre l'action annoncée. Sinon, elle effectue l'action En attente.

Les Différents Types d'Actions :

Interception : Chasseurs et Chasseurs-bombardiers uniquement.

I. placez la formation au contact de votre bord de table.
II. faire un MOUVEMENT D'APPROCHE
III. résoudre les éventuelles FLAK ATTACKS ennemi
IV. ATTAQUER LES UNITÉS AÉRIENNES ennemies.
V. A la fin du tour, faire un mouvement de DÉSENGAGEMENT

Attaque au Sol :

I. placez la formation au contact de votre bord de table.
II. faire un MOUVEMENT D'APPROCHE
III. résoudre les éventuelles FLAK ATTACKS ennemi
IV. ATTAQUER LES UNITÉS TERRESTRES ennemies.
V. A la fin du tour, faire un mouvement de DÉSENGAGEMENT

Patrouille Aérienne : Chasseurs et Chasseurs-bombardiers uniquement.

Placez la formation en contact avec votre bord de table pour bien désigner son point d'entrée.

Une formation en Patrouille Aérienne peut décider d'entreprendre une action d'**Interception** en réaction à une action **Attaque au Sol** ennemie. Aucun test d'initiative n'est requis pour réussir l'Interception. Elle a lieu après que la formation ennemie a réalisé son mouvement d'approche, mais avant que d'éventuelles armes antiaériennes au sol aient tiré sur les attaquants ou que ceux-ci aient fait feu.

Pas plus d'une formation en Patrouille Aérienne ne peut intercepter une formation ennemie remplissant une action Attaque au Sol.

En Attente : La formation ne réalise aucune action

MOUVEMENTS D'APPROCHE

Les aéronefs en mouvement d'approche peuvent se déplacer d'une distance illimitée. Ils ignorent les terrains, les zones de contrôle et toutes les unités. De la même façon, les autres unités ignorent les aéronefs.

Les aéronefs doivent se déplacer en ligne droite d'au minimum 30 cm avant chaque virage.

Chasseurs : un virage de 90° maximum

Bombardiers : un virage de 45° maximum

Chasseurs-bombardiers : Les Chasseurs-bombardiers se comportent comme des Bombardiers quand ils font un mouvement d'approche avant une **Attaque au Sol** (ils sont chargés de bombes et de roquettes) et comme des Chasseurs dans tous les autres cas.

ATTAQUER LES UNITÉS AÉRIENNES

Seules les armes anti aérienne (AA) peuvent être utilisées.

Les aéronefs ajoutent +1 à leurs jets pour toucher.

Ignorez les terrains qui bloquent normalement les lignes de vue

La règle du Feu Croisé ne s'applique pas.

ATTAQUER LES UNITÉS TERRESTRES

Résolvez les tirs de la façon habituelle

Ignorez les terrains qui bloquent normalement les lignes de vue

La règle du Feu Croisé ne s'applique pas.

FLAK ATTACKS

Elles peuvent provenir d'aéronefs ou d'unités terrestres.

Seules les armes anti-aériennes (AA) peuvent être utilisées.

Ignorez les terrains qui bloquent normalement les lignes de vue

La règle du Feu Croisé ne s'applique pas.

Flak des aéronefs : Possible si l'aéronef ennemi se trouve dans l'arc de tir à la fin de son mouvement d'approche ou de désengagement.

Flak des unités terrestres : Possible si l'aéronef ennemi est passé dans l'arc de tir à n'importe quel moment de son mouvement d'approche ou de désengagement.

ne brise pas l'État d'alerte.

ne peut pas être effectuée par une formation démoralisée ou en redéploiement.

n'empêche pas les formations les ayant réalisées de tirer plus tard dans le tour.

Une arme AA peut effectuer plusieurs flak attacks par tour sur différentes formations tant qu'elle n'attaque pas la même plus d'une fois.

Les flak attacks lors du désengagement se font avec un malus de -1 pour toucher si l'unité terrestre a fait un mouvement durant le tour.

JINK

Les Chasseurs et Chasseurs-bombardiers peuvent choisir d'effectuer un jet de sauvegarde à 4+ au lieu de leur sauvegarde normale.

Si vous choisissez de le faire, tous les aéronefs de la formation perdent leurs attaques s'ils ne les ont pas encore faites

DÉSENGAGEMENT

Il s'effectue à la fin du tour, avant de faire les tests de ralliement des formations. Les aéronefs peuvent sortir par n'importe quel bord de table. Déplacez l'aéronef comme lors du mouvement d'approche jusqu'à ce qu'il atteigne un bord.

PION IMPACT

+1 PI pour être pris sous le feu de l'ennemi. (max 1PI pendant son mouvement d'approche et un autre pendant son désengagement)

+1 PI par perte(ou par point de dommage) qu'elle subit.

+1 PI si elle sort pas un bord de table autre que le sien

Les aéronefs ne sont jamais neutralisés ou démoralisés mais ne sont pas non plus autorisés à se rallier à la fin du tour.

Les aéronefs qui atterrissent sont affectés normalement par les PI, et sont autorisés à se rallier à la fin du tour.

TRANSPORTER DES UNITÉS TERRESTRES

Un aéronef de transport doit effectuer une Attaque au Sol s'il veut débarquer ou récupérer des troupes. Les aéronefs de transport sont gérés de la même façon que les engins de guerre ayant une capacité de transport.

Si un aéronef de transport est détruit en l'air alors qu'il transportait des troupes, celles-ci sont également perdues (pas de sauvegarde d'aucune sorte !)

Au sol, un aéronef est traité comme une unité terrestre avec une vitesse de 0 (il ne peut pas se déplacer). Il ne peut pas entreprendre d'action lors du tour où il atterrit. S'il est engagé dans un assaut perdu par son camp, il est détruit.

Les aéronefs de transport peuvent déposer ou récupérer des unités en **ATTERRISSANT** ou en effectuant un **ASSAUT AÉRIEN**.

PROCÉDURE D'ATTERRISSAGE :

I. placez la formation au contact de votre bord de table.

II. faire un MOUVEMENT D'APPROCHE

III. résoudre les éventuelles FLAK ATTACKS ennemi

IV. Atterrissage de l'aéronef

S'il atterrit en terrain dangereux, il doit effectuer un test de terrain dangereux.

V. Débarquement/Embarquement

Les unités transportées peuvent débarquer et être placées dans un rayon de 5 cm autour de l'aéronef (les Antigrav et les unités équipées de Réacteurs Dorsaux peuvent être placées dans un rayon de 15 cm).

Les aéronefs peuvent aussi embarquer des unités amies dans un rayon de 5 cm.

VI. L'aéronef et les unités débarquées peuvent effectuer un TIR

Les restrictions s'appliquant aux unités débarquant d'un engin de guerre s'appliquent à celles débarquant d'un aéronef (pas d'action mais peuvent faire feu en même temps que l'aéronef).

VII. A la fin du tour, mouvement de DÉSENGAGEMENT éventuel.

PROCÉDURE D'ASSAUT AÉRIEN :

I. placez la formation au contact de votre bord de table.

II. choisir la formation attaquée

III. faire un MOUVEMENT D'APPROCHE

IV. résoudre les éventuelles FLAK ATTACKS ennemi

V. Atterrissage de l'aéronef

L'aéronef peut entrer dans les zones de contrôle de l'ennemi comme s'ils chargeaient

S'il atterrit en terrain dangereux, il doit effectuer un test de terrain dangereux.

VI. Débarquement/Embarquement

Les unités transportées peuvent débarquer et être placées dans un rayon de 5 cm autour de l'aéronef (les Antigrav et les unités équipées de Réacteurs Dorsaux peuvent être placées dans un rayon de 15 cm).

Les unités qui débarquent peuvent entrer dans les zones de contrôle de l'ennemi comme s'ils chargeaient.

Les aéronefs peuvent aussi embarquer des unités amies dans un rayon de 5 cm.

VII. On résout l'ASSAUT , à partir de la phase **III effectuer les mouvement de contre charge**

L'aéronef et toutes unités qu'il débarque sont traités comme une seule formation pour toute la durée de l'assaut. Si l'aéronef perd un assaut, il est détruit.

VIII. A la fin du tour, mouvement de DÉSENGAGEMENT éventuel.

VAISSEAUX SPATIAUX

PLANIFIER L'OPÉRATION D'UN VAISSEAU SPATIAL

Les figurines de vaisseaux doivent être placées avant de déployer les autres unités de l'armée.

Le joueur ayant la Valeur Stratégique la plus élevée déploie son vaisseau en premier. Il doit déclarer à quel tour il le fera arriver. Pas plus d'un vaisseau spatial ne peut survoler le champ de bataille à chaque tour.

Il note en secret les coordonnées de la zone où seront déployées les unités ayant la capacité Assaut Planétaire et où seront effectués les bombardements orbitaux.

Déroulement de l'Opération

L'intervention d'un vaisseau spatial a lieu pendant la phase d'action du tour. Effectuez un test d'action pour votre vaisseau comme vous le feriez pour toute autre formation.

S'il est réussi, le vaisseau peut effectuer :

I. un bombardement orbital,

II. une Frappe Chirurgicale

III. un assauts planétaires

IV. puis la figurine du vaisseau spatial est retirée.

Si le test est raté, le vaisseau spatial a été retardé et n'arrive pas ce tour-ci : vous pourrez effectuer le test de nouveau le tour suivant à moins que l'arrivée d'un autre vaisseau n'ait été planifiée. Si c'est le cas, le vaisseau spatial retardé tentera sa chance au premier où il le pourra.

BOMBARDEMENT ORBITAL

Les bombardements orbitaux utilisent le gabarit de 12 cm de diamètre.

Centrez le premier gabarit sur les coordonnées que vous avez notées.

Les règles des barrages d'artillerie s'appliquent.

Les bombardements orbitaux ne bénéficient jamais de la règle du Feu Croisé.

FRAPPES CHIRURGICALES

Les Frappes Chirurgicales ne peuvent être effectuées que sur les engins de guerre ennemis.

Vous pouvez prendre pour cible plusieurs différents engins de guerre si vous le souhaitez, ou concentrer vos tirs sur une cible.

Vous n'avez pas à noter par avance de coordonnées pour une Frappe Chirurgicale.

ASSAUTS PLANÉTAIRES

Les unités effectuant un Assaut Planétaire (et celles transportées) sont gardées en dehors de la table jusqu'à leur largage.

I. Prenez une des unités effectuant l'assaut planétaire et placez-la à moins de 15 cm des coordonnées de votre zone de largage.

II. Déterminez aléatoirement une direction : l'unité dévie alors de 2D6cm. Les unités transportées peuvent immédiatement débarquer ou rester à bord et ne le faire que plus tard.

remarque : dans le cas d'un pod ou assimilé, les unités transporter doivent immédiatement débarquer.

III. Continuez de cette façon jusqu'à ce que toutes les unités effectuant l'Assaut Planétaire aient atterri. Celles se retrouvant en dehors de leur formation à cause de la dispersion doivent retrouver leur cohésion de formation lors de leur action suivante.

L'atterrissage ne déclenche pas d'État d'alerte.

Le débarquement des troupes déclenche l'État d'alerte.

Les unités entrant en jeu par un Assaut Planétaire sont détruites si elles atterrissent en-dehors de la table.

Si les unités atterrissent dans un terrain qui leur est normalement infranchissable ou dangereux, sur la tête de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

Les unités atterrissant par un Assaut Planétaire peuvent effectuer une action plus tard dans le tour.

Les aéronefs atterrissant par le biais d'un Assaut Planétaire sont traités de la même façon que des aéronefs ayant atterri normalement.

SCÉNARIO DES PARTIES DE TOURNOI

Force : entre 2000 et 6000 points, standard 3000-4000 pts

Surface : idéalement 120 x 180 cm

Décors : minimum 12 décors de 15 à 30 cm de côté. Si rivière, placez un gué/pont tous les 30cm

Etape n°1 : Choix du type de déploiement

Le joueur dont l'armée possède la plus haute valeur stratégique (nommé *joueur A* ensuite) choisit son bord de table. (jet de dés si égalité)

Il peut choisir une longueur ou un coin de table (s'étendant jusqu'à la moitié de la longueur et la largeur). L'adversaire se déploie ensuite en face de manière symétrique.

Etape n°2 : Placer les pions objectifs

Alternativement, en commençant par le *joueur A*, chaque joueur pose 3 pions objectifs.

Le premier objectif placé par un joueur doit être sur son propre bord de table. Les deux suivants doivent être disposés sur la moitié de table de l'adversaire, à au moins 30 cm de son bord de table et de n'importe quel objectif précédemment placé.

Etape n°3 : Déploiement des Vaisseaux Spatiaux

Chaque joueur déploie son vaisseau en commençant par le *joueur A.* Les unités effectuant un Assaut Planétaire doivent être mises de côté.

Etape n°4 : Déploiement des Garnisons

Les types de formations suivants peuvent être déployés en tant que Garnison au début de la partie

- Les formations dont la moitié ou plus des unités (arrondie à l'entier supérieur) sont des Éclaireurs OU
- Les formations dépourvues d'engins de guerre et où pas plus d'une unité n'a un mouvement supérieur à 15 cm OU
- Les formations comprenant des unités avec une vitesse de 0.

Les joueurs déploient une Garnison chacun à leur tour, en commençant par le *joueur A*. Elles doivent être déployées de sorte qu'au moins une unité soit à moins de 15 cm d'un objectif situé dans la moitié de table du joueur.

Aucune unité ne peut être déployée dans la moitié de table du joueur adverse ou sur un terrain infranchissable. Les unités peuvent être déployées dans un terrain dangereux (on considère qu'elles ont fait très attention en prenant position).

Chaque joueur peut déclarer jusqu'à deux de ses formations en Garnison en ordre ETAT D'ALERTE (ils doivent le faire à chaque placement d'une formation en Garnison). On considère qu'ils ont pris l'ordre d'État d'alerte lors d'une phase d'action précédente. Si cet État d'alerte n'est pas utilisé lors du premier tour, il sera automatiquement terminé à la fin de ce premier tour.

Etape n°4 : Formations misent en réserve

Les unités gardées en réserve doivent être des engins volants, ou entrer en jeu par transport aérien ou téléportation ou un portail.

Ces formations ne sont pas « secrètes » et doivent pouvoir être inspectées à tout moment.

Les unités embarquées doivent commencer la partie à l'intérieur du transport qui les fera entrer en jeu.

Les formations en réserve ne peuvent pas utiliser de Capacité Spéciale tant qu'elles ne sont pas entrées en jeu mis à part la Relance du Commandant Suprême si ce dernier en a besoin pour activer la formation en réserve voulant entrer en jeu et dans laquelle il se trouve.

Etape n°5 : Déploiement des Unités Restantes

Les joueurs déploient une formation n'étant pas en réserve chacun à leur tour, en commençant par le *joueur A*.

Les formations doivent être déployées à moins de 15 cm de leur bord de table respectif.

CONTRÔLER UN OBJECTIF

Un objectif est contrôlé si un camp dispose d'une unité à moins de 15 cm de celui-ci à la fin d'un tour, et si l'autre camp n'en a aucune.

Un objectif est contesté si les deux adversaires ont une unité à moins de 15 cm de celui-ci.

Les unités appartenant à une formation démoralisée ou à une formation s'étant ralliée à la fin du tour en cours ne peuvent pas capturer ou contester d'objectif.

Les objectifs n'ont pas de mémoire et vous en perdez le contrôle si aucune de vos unités ne se trouve à moins de 15 cm à la fin du tour suivant.

Un aéronef ayant atterri ne peut capturer un objectif lors du tour de son atterrissage, il doit passer le tour complet suivant pour pouvoir le faire. Cependant un aéronef qui vient de se poser peut immédiatement contester un objectif.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous devez déterminer si l'un des camps a gagné à la fin de chaque tour à partir du troisième.

Vous gagnez si vous avez atteint au moins deux de ces Conditions de Victoire et que votre adversaire en a atteint moins que vous :

Blitzkrieg : Vous contrôlez le premier objectif placé par votre adversaire.

Brisez Leur Moral : La formation la plus coûteuse de l'armée adverse est détruite. Si plusieurs formations entrent dans cette catégorie, vous remplissez cette condition en détruisant l'une d'entre elle.

Défendez le Drapeau : Vous contrôlez les trois objectifs situés dans votre moitié de table.

Prendre et Tenir : Vous contrôlez au moins deux objectifs situés dans la moitié de table de l'adversaire.

Ils ne Passeront Pas : Aucune formation adverse non démoralisée ne se trouve dans votre moitié de table.

TIE-BREAK

Si aucun des joueurs n'a gagné à la fin du quatrième tour (ou un autre), les joueurs jettent 1D6 pour savoir si la partie continue pour un nouveau tour ou si elle se termine par un « Tie-break ».

Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, la partie se poursuit.

Si les joueurs obtiennent des résultats différents sur leur jet de dé, la partie se termine par un Tie-break.

Chaque joueur gagne un nombre de points de victoire pour chaque formation adverse :

- détruite = Valeur en points
- démoralisée à demi-force = Valeur en points
- à demi-force non démoralisée = Moitié des points
- démoralisée mais pas à demi-force = Moitié des points

Quiconque possède le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

La force d'une formation étant égale au nombre de ses unités plus les points de dommages restants de chaque engin de guerre qu'elle comprend.