

MOUVEMENT			
Fantassins	2	2	1
Arme légère ou moyenne	2	2	1
Cavaliers	3	3	1
Véhicule à chenilles	3	3	2
Ne peut entrer ou sortir d'une zone contenant un bâtiment ou un bunker.			
Véhicule à roues	4	1	0
Arme lourde	1	0	0
Ne peut entrer ou sortir d'un terrain difficile sauf si transporté, ne peut entrer ou sortir d'un terrain très difficile même transporté.			
Route	La première zone de route traversée n'est pas décomptée.		
	+ 1 zone si l'ensemble du déplacement est effectué en terrain		
	Les terrains deviennent , les terrains deviennent		

COUVERTURE	
Découvert	
Légère	
Dense	

DIFFICULTÉ	
Praticable	
Difficile	
Très difficile	

TERRAIN	
Route, pont, chemin, gué	
Champs, bois, verger, rizière	
Véhicule, épave	
Les épaves et véhicules procurent un	
Marais, tranchée, trou d'obus	
Les tranchées ou les trous d'obus procurent aux groupes qui s'y trouvent	
Berge, bunker, dune, rochers	
Bâtiment, forêt, colline	
Zone adjacente à un ennemi	

AIDES DE JEU

ACTIVATION		
Dés utilisés	Commandement	Résultat
		Nombre d'ordres obtenus.
-1 ordre par zone hors du rayon de commandement.		

TESTS		
État du groupe	Nombre de dés	Notes
Indemne		 minimum
Stressé		
Choqué		 maximum

RÉACTION		
Dés utilisés	Expérience	Réussite
État du groupe		Résultat > ou = nombre d'ordres restants au groupe actif.
Cavaliers		
Les groupes choqués ou plaqués au sol ne peuvent pas réagir. Nombre maximal d'ordres = ordres restants au joueur actif.		

ACTIONS	Ordres	Notes
Faire mouvement	1	2 mouvements maximum par activation.
Charger	1	À la fin de la charge, l'activation est terminée.
Tirer	1	1 tir maximum par activation. Possibilité de viser pour 1 ordre supplémentaire ou de tirer en rafales pour 1 ou 2 ordres supplémentaires.
Se rallier	1	-
Se plaquer au sol	1	Possibilité de ramper pour 1 ordre.
Monter une embuscade	2 / 1 si	Possibilité de s'infiltrer dans un terrain ou pour 3 ordres ou 2 si
Détecter une embuscade	2 / 1 si	-
Régler un tir	1	Les compétences et ne sont pas prises en compte.
Soudoyer	1	Une fois le test de ralliement réalisé, l'activation est terminée.
Saper	2	Sans la compétence , 3 ordres pour piéger ou retirer des pièges.

DÉCROCHAGE		
Dés utilisés		Résultat
Arme collective sauf légère		Nombre maximal de zones qui peuvent être parcourues.
Cavaliers et		
Autres cas		
Le groupe est retiré s'il est adjacent à un ennemi sauf s'il se trouve dans une zone contenant un groupe indemne.		

TEST DE SURVIE		
Dés utilisés	Moral	Notes
		En cas de 3, le groupe n'est pas obligé de décrocher.
Réussite si résultat > ou =		
Au tir	Nombre de touches non sauvegardées.	
En combat rapproché	Différence entre les touches subies et réalisées.	
Réussite : le groupe devient choqué et décroche.		
Échec : le groupe est hors de combat.		



TIR - JET DE PRÉCISION		
Dés utilisés	Expérience du tireur	Notes
	+	Par ordre dépensé
Viser	+	peut viser 2 fois
Cible à découvert	+	-
	-	-
Plaqué au sol	-	-
	-	-
1 touche par résultat > ou = Valeur de repérage de la cible		
Arme moyenne		+ 1 touche
Arme lourde		+ 2 touches
	Les touches sont infligées à tous les groupes présents dans la zone.	

RÉSULTAT DU TIR	
1 touche	Indemne devient stressé Stressé devient choqué Choqué ► Test de survie
2 touches	Indemne devient choqué Les autres ► Test de survie
3 touches	► Test de survie
4 touches et +	Hors combat

TIR - JET DE SAUVEGARDE		
Dés utilisés	Expérience de la cible	Réussite
1 touche annulée par résultat > ou =		
Infanterie, personnage ou arme collective légère dans un terrain ou		2
Cavaliers dans un bâtiment ou une zone contenant un obstacle		2
Véhicule blindé		2
Autres cas		3
	ou blindé ou bunker	Relance possible

SE RALLIER		
Dés utilisés	Moral	Notes
	+	
Par ordre supplémentaire	+	
Bunker et blindé	+	
	-	
Réussite si résultat > ou =		
Si leader présent dans la zone		2
Si ligne de vue sur		2
Autres cas		3
Le stress du groupe diminue d'un niveau.		

DÉTECTER UNE EMBUSCADE		
Dés utilisés	Expérience	Notes
	-	
Réussite si résultat > ou = à la valeur de repérage de la cible		
Le groupe n'est plus embusqué		

TERRAIN MINÉ		
Dés utilisés	Expérience	Réussite
Zone piégée		2
		2
Autres cas		3
En cas d'échec, le niveau de stress augmente et l'activation est terminée.		

RÉGLER UN TIR		
Dés utilisés	Expérience	Notes
Pas de LDV sur la zone ciblée	-	
Réussite si résultat > ou =		
Bâtiment		2
Autres cas		3
En cas de réussite, 1 touche par résultat > ou =		
Zone visée		2
Zones adjacentes à la zone visée		3

OBSTACLES		
Influences sur	Difficulté	Couverture
Tranchées Trous d'obus	Terrain très difficile	Couverture légère Blindage lourd pour les fantassins et armes collectives.
Mines	Terrain très difficile	-
Pièges	-	-
Barricades Trous d'obus	Terrain très difficile	Couverture légère Bouclier pour les fantassins et armes collectives.
Barbelés	Terrain très difficile sauf pour les véhicules à chenilles	-

TEST DE CHARGE		
Dés utilisés	Moral	Notes
	+	En cas de 3
 ou véhicule blindé ou bunker	-	
Réussite si résultat > ou =		
Plusieurs groupes indemnes		3
Un groupe indemne		2
Autres cas		1
	En cas de 3, le niveau de stress du groupe chargé augmente.	

TEST DE CORPS À CORPS		
Dés utilisés	Expérience	
1 touche infligée par résultat > ou =		
Fantassins et cavaliers		2
Autres cas		3
En cas de 3, une touche supplémentaire.		
	Une touche supplémentaire.	

ÉGALITÉ		
Le groupe perd le combat si		
Charge un bunker sans être équipé de		
L'adversaire est un groupe de fantassins ou une arme collective protégée par un obstacle ou un bâtiment.		
Véhicule ou arme collective.		
Sinon les deux groupes restent sur place et sont choqués.		

SOUDOYER		
État du groupe	Nombre de dés	Notes
Indemne		
Stressé		
Choqué		
	+	
Réussite si résultat > ou =		
Fanatique		3
Motivé		2
Hésitant		1
Le groupe doit effectuer un test de ralliement.		