



### Séquence de Jeu

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

### Tableau des Pions Impact

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

### Actions

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

### Tests d’Action

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

### Tableau des Barrages

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

### Tableau des Modificateurs pour Toucher

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

### Résolution d’un Assaut

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

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

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

*Dans tous les autres cas, effectuez les tirs de soutien*

- V – Tir de Soutien**  
**VI – Déterminer le vainqueur de l’assaut**

**VII – Le perdant se replie**

**VIII – Le vainqueur consolide**

### Modificateurs d’Assaut

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

### Modificateurs des Tests de Ralliement

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

### Tableau des Effets du Terrain

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

## Unités Spéciales

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

## Armes Spéciales

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

## Conditions de Victoire

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

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

### Tie-Break - Comptage des Points

### Tenir un Objectif

Formation détruite = total des points	Pour Tenir un objectifs il faut avoir une unité à moins de 15 cm de cet objectif à la fin d'un tour alors que l'ennemi n'en a aucune (les formations démoralisées ou ralliées dans ce tour ne peuvent tenir un objectif)
Formation démoralisée à demi force = total des points	
Formation à demi force = ½ des points	
Formation démoralisée = ½ des points	