



Juillet 1991, le Pacte de Varsovie est dissout mais le 19 août le Putsch de Moscou - Coup d'État d'un groupe de tenants de la ligne « dure » au sein du Parti communiste de l'Union soviétique – dépose le dirigeant Mikhaïl Gorbatchev et reprend le contrôle du pays...

INTRODUCTION

Echelles

2,50cm = 5 mètres
1 tour = 5minutes
1 figurine = 1 homme

Matériel Nécessaire

Dés

A six faces, parfois notés D6. (Deux dés s'écrit 2D6, 3 dés, 3D6, etc.)
Parfois vous devrez lancer un D3. Pour cela lancez un dé normal et comptez 1 ou 2 comme 1, 3 ou 4 comme 2, et 5 ou 6 comme 3.
Des dés 4 et 100.

Outils de mesure

On peut mesurer avant de décider si on déplace un combattant par exemple. Toutes les distances sont données en cm.

Gabarits et marqueurs

Certaines armes du jeu demandent l'utilisation de gabarits pour marquer la zone qu'elles affectent. Et il peut y avoir certaines situations du jeu qui réclament l'utilisation de marqueurs à placer à proximité d'une figurine.

Feuille de marque et bloc-notes

Elles servent à noter tous les détails concernant votre groupe de combat. Vous aurez aussi besoin d'un bloc pour prendre des notes pendant la partie, ne serait-ce que pour noter combien de blessures a subi un combattant.

Zone de Jeu

La surface de jeu est d'1m20 sur 1m20 maximum.

Figurines

Chaque camp joue une escouade de dix hommes environ mais ce nombre peut varier en fonction du scénario. Chaque escouade a un équipement défini et un nombre de points de compétences.

Soclage

Le soclage n'a pas d'importance mais doit tout de même être identique pour toutes les figurines. Pour les véhicules, le socle doit correspondre à la taille du modèle.

DEBUT DE PARTIE

L'un des deux joueurs est désigné comme « attaquant » par le scénario ou de manière alléatoire.

DEPLOIEMENT

Le joueur « attaquant » doit se déployer en bord de table du côté qu'il veut (Il place sous le socle de chaque figurine le jeton numéroté qui lui correspond pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées).

L'autre joueur, « le défenseur » n'a pas de zone de déploiement obligatoire. Il se déploie après le joueur « attaquant » où il veut et comme il veut quitte à faire plusieurs petits groupes de combattants (il place sous le socle de chaque figurine le jeton numéroté qui lui correspond pour indiquer qu'elles sont dévoilées mais qu'elles ne sont pas localisées). S'il est embusqué, il ne place pas ses figurines sur la table mais note soigneusement leur emplacement.

Le système des « leurres »

Première alternative :

Chaque joueur place dans un récipient sept papiers de 6 à 12, puis en pioche un secrètement et le conserve. Le chiffre tiré indique le nombre de soldats qui composent son groupe. Chaque joueur détermine la couleur qui distinguera son camp, et déploie ses douze jetons numérotés. Chaque jeton représente donc soit un leurre, soit une figurine réelle.

En cours de partie, les jetons leurres ou réels sont activés et joués de manières identiques. Ils peuvent être dévoilés volontairement, ou localisés par l'adversaire. Une figurine dévoilée volontairement par le joueur est identifiée par son jeton numéroté placé sous le socle. Un joueur peut choisir à tout moment de dévoiler un de ses propres soldats (pour localiser ou cibler un adversaire par exemple) en plaçant simplement la figurine correspondante sur son jeton.

Seconde alternative :

Les figurines du joueur « attaquant » sont toujours dévoilées et le joueur adverse utilise des pions numérotés qui représentent un leurre ou une figurine réelle.

S'ils ne souhaitent pas adopter ce système de leurres, les joueurs déploient simplement toutes leurs figurines en vue de l'adversaire (sauf celles embusquées), et placent sous chaque socle le jeton correspondant, indiquant un soldat encore non localisé. Une figurine dévoilée n'est pas considérée comme localisée par l'adversaire. Si l'élément est localisé par l'adversaire, le jeton est retiré, ou remplacé par la figurine correspondante s'il n'était pas dévoilé.

LE TERRAIN

Le terrain est censé représenter une zone urbaine. La surface de jeu est d'1m20 sur 1m20 au maximum. Il y en a trois types de terrains:

- Les terrains dégagés,
- Les terrains clairsemés et accidentés,
- Les terrains difficiles ou denses.

Les terrains dégagés

Ces zones composées de rues, de pistes d'atterrissage ne gênent pas le déplacement mais n'offrent pas de couvert.

Les terrains clairsemés et accidentés

Ces zones composées les sols accidentés, les épaves de véhicules, etc gênent les mouvements mais

offrent un couvert léger. Une figurine peut s'y cacher.

Les terrains difficiles ou denses

Ces zones composées d'usines, ruines, etc. gênent les mouvements mais offrent un couvert moyen ou dense. On ne peut pas y voir à plus de 25cm.

Un axe routier peut traverser la table de jeu en long ou en large. Il facilite les déplacements et annule les effets du terrain qu'il traverse tant que la figurine l'emprunte mais il n'offre aucun couvert. De même que les rues dans une ville.

Le choix du terrain

Les éléments de décors doivent représenter le terrain. Les zones non-définies comme couvert sont considérées comme dégagées.

Le terrain est fixé conjointement ou en fonction du scénario.

Zones susceptibles d'être minées

Une mine peut être placée n'importe où.

LE TOUR DE JEU

Comment déterminer qui a l'initiative ?

Dans le cas où l'un des joueurs est embusqué, celui-ci aura toujours l'initiative. Sinon, les phases de jeu sont simultanées.

UN TOUR DE JEU

1. Test de commandement /réaction
2. Détection/localisation
3. Mouvement
4. Tir
5. Corps à corps
6. Test de moral

1. POINTS D'ACTION

Chaque combattant a un nombre de points d'action définis en fonction de son expérience :

Expérience	Points
« Bleu »	2
Aguerri	4
Vétéran	6

Il s'agit du nombre de points d'action que peut utiliser la figurine pendant le tour. On ne peut pas conserver de points pour le tour suivant.

Les figurines sont activées les une après les autres.

Actions	Pts d'action	Remarques
Mouvement	1	Gratuit si l'officier est visible
Mouvement	2	En terrain accidenté et dense
Courir	1	+1d6 x 2,50cm
Ramper	1	Demi-mouvement
Se lever, se mettre à genoux, se coucher	1	Pour passer d'une station à l'autre.
Viser	1	Pas d'ennemi dans les 15cm.
Tirer	1	Résolu immédiatement - 2 au tir si charge
Tirer avec une arme spéciale	2	Mitrailleuse légère, lance-roquette, etc.
Tir soutenu / mitrillage	1	Pour les fusils d'assaut et les mitrailleuses.
Réparer une arme enrayée	1	Automatique
Ramasser un blessé	1	Mouvement d'1d6 x 2,50cm
Lancer une grenade	1	2d6 x 2,50cm
Charger	1	
Descendre d'un véhicule	1	Quitter un véhicule
Sauter / plonger à couvert	2	Sauter d'un véhicule, etc. Se déplace vers le couvert le plus proche
Soigner	1	Pas d'ennemi dans les 15cm.
Sabotage	2	Pas d'ennemis dans les 5cm et pas « cloué »

①

- Un combattant ne peut choisir qu'un type de tir (normal ou soutenu) dans le même tour.
- Un combattant ne peut pas viser et se déplacer.

- Un combattant ne peut pas franchir un obstacle et courir.
- Un combattant ne peut pas courir dans un terrain difficile.
- Un combattant ne peut pas en porter un autre et courir. Il ne peut rien faire d'autre.

2. TEST DE COMMANDEMENT/REACTION

Le chef d'escouade doit faire un test de commandement pour chaque combattant qui est à plus de 15cm de lui pour savoir s'il exécute les ordres avant qu'il ne puisse être activé. Il jette 1d6 puis ajoute le facteur de base et applique des modificateurs si nécessaires.

Expérience	Facteur de base
« Bleu »	4
Aguerri	6
Vétéran	8

Modificateurs (cumulatifs) :

- Le combattant a gagné son dernier combat. +2
- Le combattant a réussi son dernier test de commandement. +2
- Le chef d'escouade est mort. -4
- Le combattant est blessé (Blessure légère/sévère/critique). -2/-4/-6
- Le combattant est à plus de 15cm du chef d'escouade. -2
- Le combattant est « cloué au sol ». -2
- Le combattant a été pris pour cible le tour précédent par un sniper. -2
- Aucun ami à moins de 20cm. -2
- Le combattant est touché par l'air d'effet d'une explosion -3
- Le combattant a été pris pour cible le tour précédent. -1
- Le combattant a été pris à revers le tour précédent -1
- Le combattant est tombé dans une embuscade le tour précédent. -1
- Il fait nuit. -1
- Le combattant est dans un terrain difficile. -1

Le jet de dé modifié doit être supérieur ou égal au score exigé pour que le combattant puisse agir normalement. Le pourcentage représente le nombre de combattants morts dans l'escouade.

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6+	7+	8+	9+	10+	11+	Echec automatique

Si le combattant passe le test, il exécute les ordres. Dans le cas contraire, il refuse d'obéir et on met un marqueur rouge à côté de la figurine. Il ne peut rien faire ce tour-ci. Ses points d'action sont perdus. Mais il peut tout de même riposter s'il est pris pour cible. En cas de charge, le soldat « décroche » et se retire d'un mouvement complet pendant la phase de combat. Il reçoit un marqueur rouge.

①

La nuit, le chef de section ne peut pas donner d'ordres à plus de 25cm.

①

Dans le cas où un sniper est joué, on ne prend pas en compte les facteurs d'éloignement du chef d'escouade ou la mort de celui-ci.

3. LOCALISATION

Localisation

Pour tenter de localiser un adversaire, le joueur doit pouvoir tracer une ligne de vue (Ldv) libre d'obstacle entre au moins une figurine dévoilées et celle de l'adversaire.

Procédure

Le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

- **3 ou +** pour localiser un adversaire à découvert,
- **4 ou +** s'il est dans un abri léger,
- **5 ou +** s'il est dans un abri moyen,
- **6 ou +** s'il est dans un abri dense.

Modificateurs (cumulatifs) :

- +1 au dé si plusieurs figurines dévoilées sont reliées à l'adversaire par une Ldv,
- +1 si l'adversaire s'est déplacé pendant le tour,
- +1 s'il a fait feu durant la phase de tirs précédente,
- +1 s'il se trouve à moins de 25cm de l'observateur le plus proche,
- 1 s'il la cible est à genoux.
- 2 s'il la cible est couchée.
- 1 s'il se trouve à 60cm ou plus de l'observateur le plus proche, sauf si un observateur bénéficie d'optiques (lunettes de visée).

S'il réussit, son adversaire retire le jeton et le remplace par la figurine correspondante s'il ne s'agissait pas d'un leurre. En cas d'échec, l'adversaire reste non localisé.

①

- Une seule tentative par figurine adversaire est autorisée par tour de jeu, quel que soit le nombre d'observateur susceptibles de la localiser.
- Un combattant peut tenter de localiser plusieurs adversaires durant la même phase de jeu.
- La localisation n'est pas réciproque.
- Une figurine "clouée au sol" ne peut pas localiser.

Influence du terrain

- La Ldv est coupée si elle traverse une portion de couvert dense ou si elle traverse de par et d'autre une zone de couvert léger ou moyen.
- Deux figurines séparées par une portion de couvert dense peuvent se localiser seulement si elles occupent cette même zone.
- Une figurine déclarée en bordure d'une zone de couvert dense peut localiser ou être localisée par un adversaire situé à l'extérieur et face à cette bordure.

Dépressions

- La Ldv est coupée si l'une des figurines occupe le fond d'une tranchée, d'un abri ou d'un trou d'obus et si l'autre est à l'extérieur, ou si la tranchée décrit un zigzag entre les deux figurines.
- Elle ne l'est pas si l'une des figurines occupe la banquette de tir ou le parapet, s'il est en bordure du trou d'obus, ou s'ils sont de part et d'autre de la dépression.

Élévation de terrain

- Deux figurines séparées par une butte ou une différence de hauteur peuvent se localiser seulement si l'une d'elles est en bordure de crête.
- Un figurine située en bordure de crête peut localiser ou être localisée au-delà d'une autre ligne de crête

de même niveau ou d'un niveau inférieur, ainsi qu'au-delà d'une zone de couvert léger ou d'un obstacle linéaire situé en contrebas.

Repérage de nuit

- Cible à découvert et à couvert léger = 5+
 - Cible à couvert accidenté = 6+
 - Cible à couvert dense = repérage impossible sauf utilisation d'infrarouge = 6+
- Modificateurs (cumulatifs)

- +1 si la cible est éclairée par une fusée éclairante à moins de 30cm.
- +3 pour les soldats équipés de lunettes à infrarouge (+1 seulement si cible éclairée par fusée éclairante).
- +1 si plusieurs éléments dévoilés sont reliés à l'adversaire par une Ldv.
- +1 si la cible a fait feu durant le tour en cours. (Sauf utilisation de silencieux = +0)
- +1 si la cible se trouve à moins de 10cm de l'observateur le plus proche. (20cm si fusée éclairante).
- 1 si la cible se trouve à 20cm ou plus de l'observateur le plus proche (30cm ou plus si infrarouge).
- 1 si la cible se trouve à plus de 50cm de l'observateur en cas de fusée éclairante.

Les fusées éclairantes

Tous les officiers des deux camps sont équipés de fusées éclairantes. Pour utiliser une fusée, la figurine de l'officier doit passer sa phase d'action à tirer la fusée et positionne le point d'impact à 50cm de l'endroit où elle se trouve. Le joueur qui utilise une fusée doit indiquer à son adversaire de quel coin provient la fusée si la figurine de l'officier n'est pas encore révélée.

Effet d'une fusée éclairante

- Une fusée éclaire autour du point d'impact sur un rayon de 30cm.
- Le bonus de repérage est de +1 en cas d'utilisation.
- Une fusée éclaire depuis le tour où elle est tirée jusqu'à la fin du tour qui suit son utilisation.
- Toute cible située dans le rayon d'éclairage de la fusée peut être visible à une distance maximum de 100cm alentour.

Dissimulation

Optionnel, à l'issue d'une phase de jeu, les figurines localisées qui ne peuvent pas tracer une Ldv les reliant à un élément adverse reçoivent un jeton placé sous leur socle, et sont à nouveau considérées comme non-localisées pour la suite du jeu.

Embuscade

Un combattant ou un groupe de combattants peut s'embusquer afin de surprendre l'ennemi. Tant qu'il n'y a pas de déplacement, de tir ou que la cible n'est pas localisée, le combattant ou le groupe est toujours considéré comme embusqué.

Pour s'embusquer, il suffit d'annoncer que les figurines sont embusquées en début de partie. On note soigneusement leur emplacement.

Un combattant embusqué peut faire un tir d'opportunité pendant le mouvement de l'ennemi si celui-ci passe dans son champ de tir. Ensuite, la figurine n'est plus considérée comme embusquée.

Détection

Dans certains cas, une figurine peut être embusquée (comme vu précédemment) ou se trouver à l'intérieur d'un bâtiment. Pour la localiser et pouvoir riposter, consultez la table pour connaître le score à réaliser en fonction de l'expérience du combattant (Un seul test par embuscade réalisé par la « tête de colonne »). Puis jetez 2d6 modifié si nécessaire. Si le test est réussi, les figurines embusquées sont découvertes et peuvent être prises pour cible. La portée de localisation est de 60cm maximum (25cm dans un terrain difficile ou la nuit). Attention, seulement les figurines qui

“patrouillent” peuvent détecter.

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	10+
Aguerri	8+
Vétéran	6+

Modificateurs :

- L'escouade « patrouille ». +2
- Si l'on utilise une fusée éclairante la nuit. +2
- L'escouade n'a pas encore contacté d'ennemis +1
- Si la cible est dotée d'un silencieux - 1
- Si la cible est un sniper. - 1
- Si la cible a la compétence « furtif ». - 2
- Si la cible a la compétence « mimétisme ». - 2
- Si la cible a la compétence « sabotage ». +2
- Il fait nuit. - 2
- Il y a des ennemis dans les 25cm. - 2

Mines/ engins explosifs

Si l'un des joueurs en pioche une, il choisit une ou des figurines ennemies et le joueur adverse fait un jet de sauvegarde.

Explose sur 10cm autour de la victime; jet de sauvegarde standard (10 ou +)

Sabotage/démolition

Pour détruire un objectif, il faut :

- commencer le tour au contact,
- qu'il n'y ait aucun ennemi dans les 5cm,
- ne pas être « cloué »,
- dépenser 2 pts et obtenir 5+ sur 1d6.

Objectifs

Un pion objectif ne peut être découvert ou gagner que si le joueur envoie un soldat directement sur le pion qu'il laisse durant 2 tours sur place pour gagner les points d'objectifs.

4. MOUVEMENT

Les figurines se déplacent de 15cm. Le mouvement coûte 1 pts d'action (gratuit si l'officier est visible au début du mouvement) et 2 pts dans un terrain accidenté ou dense. Les figurines amies ne gênent pas le mouvement. Les figurines ne peuvent pas s'approcher à moins de 2,50cm d'un ennemi sauf pour l'engager en combat.

Patrouiller

Une figurine peut décider de marcher plus lentement, de s'arrêter afin d'observer, etc. pour minimiser les risques d'embuscades. Toute l'escouade doit progresser ensemble et tous les combattants divisent leur mouvement par deux. Ce mouvement coûte aussi 1pts d'action.

Courir

Une figurine qui s'est déplacée peut utiliser un point d'action pour courir. Elle prolonge alors sa course d'1d6 x 2,50cm mais elle ne peut pas tirer dans le même tour.

Les figurines qui transportent un blessé, un matériel encombrant ou une arme lourde ne peuvent pas courir.

Les figurines qui se trouvent dans un terrain difficile ne peuvent pas courir.

Ramper

Une figurine qui rampe peut se déplacer de la moitié de son mouvement quelque soit la nature du terrain traversé. Les soldats dotés d'une mitrailleuse ne peuvent pas ramper avec leur arme.

Charger

Une figurine peut tirer avant de charger si elle ne s'est pas déplacée de plus de la moitié de son mouvement.

Obstacles

Pour franchir un obstacle linéaire, la figurine doit commencer son mouvement au contact de celui-ci. Elle franchit l'obstacle puis lance 1d6 x 2,50cm pour savoir la distance qu'il lui reste à parcourir. Les barbelés sont seulement franchissables en rampant.

Tirer

La figurine ne peut pas tirer si elle s'est déplacée de plus de la moitié de son mouvement.

La nuit

Les mouvements sont divisés par 2 pendant la nuit sauf si la figurine se déplace sur une route, dans une rue, etc.

Se lever / se mettre à genoux / se coucher

Une figurine peut se déplacer de la moitié de son mouvement et se mettre à genoux ou se lever et se déplacer de la moitié de son mouvement si elle était à genoux.

Une figurine ne peut pas se déplacer si elle était couchée. Elle peut se mettre à genoux.

5. TIR

Armes	Score pour toucher							Distance maximales de tir (en cm)	
	Dés	2	4	6	8	10	12 et +	Rayon	
Fusil de sniper	2d6+1	10	40	70	100	130	+ de 140	/	
Fusil d'assaut	2d6+1	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible	
Mitrailleuse	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible	
Lance-roquette	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	15cm autour de la cible	
Lance-grenades	2d6	-	40	60	80	-	-	10cm autour de la cible	
Pistolet	1d6	10	20	30	40	-	-	-	

①

Si le joueur obtient 1 sur chaque dé (score non modifié), le tir est automatiquement raté.

Le principe est le suivant qui peut voir peut être vu.

Pour tirer, une figurine doit être dévoilé.

Chaque figurine ne peut tenter qu'un seul tir ou lancé de grenade par tour de jeu.

Une figurine tire sur toutes les figurines qu'elle voit dans son "champ de vision". Une ligne de vue doit pouvoir la relier à tous les adversaires affectés par son tir.

Une figurine vise prioritairement l'adversaire localisé le plus proche, dans le cas contraire elle subit une pénalité au jet de dé pour toucher.

Une figurine ne peut pas tirer dans une mêlée.

Si un tir traverse un terrain difficile, la cible bénéficie d'un couvert. Le plus avantageux, si le tir en traverse plusieurs.

Procédure

La procédure est identique quel que soit le mode de tir (direct, soutenu ou mitraillage) :

1. Le joueur mesure la distance séparant le tireur de l'adversaire ciblé
2. Le tireur lance une série de dés (modifié) en fonction de l'arme utilisée.
3. La cible lance 2 dés (modifié) et ajoute son facteur de couvert.

Gilet pare-balles	+1
Couverts légers	+1
Couverts moyens	+2
Couverts dense	+3

4. Si la cible échoue au test de sauvegarde, elle est blessée et fait un jet sur la table des blessures. Elle est « clouée au sol » et reçoit un marqueur jaune. Si la cible a réussi son jet, cette dernière est « clouée au sol » et reçoit un marqueur jaune. Une figurine sans couvert qui est « clouée » doit être déplacée vers le couvert le plus proche. Elle « plonge à couvert » s'il lui reste encore des points d'action.

Modificateurs

- +2 si vétéran
 - +1 si aguerri
 - +1 si tir de fusil équipé d'une lunette de visée*
 - 1 si tireur s'est déplacé durant le tour (-2 si tir de lance-grenades, , mitrailleuse)
 - 1 mitrailleuse tirant avec un seul homme.
 - 1 si le tireur est « cloué au sol »
 - 1 si le tireur est un « bleu »
 - 1d6 en cas de tir sur une cible non prioritaire (excepté si le tireur est un snipeur) ou jet de grenade si cible non localisée.
 - 1 si la cible est à genoux
 - 2 si la cible est allongée.
- *ne s'applique pas si la cible est à 20cm ou moins, ou si le tireur est identifié par un marqueur de mouvement.

①

- Une figurine qui vise jette deux dés et garde le meilleur.
- Pour 1 pt d'action, une figurine peut effectuer un tir soutenu. Elle place alors devant elle un marqueur dans la direction qu'elle veut " interdire ". Elle pourra tirer chaque fois qu'un ennemi sera activé dans cette zone. Si la figurine obtient 1 sur chaque dé (score non modifié) lors d'un tir soutenu, l'arme s'enraye.
- Pour 1 pt d'action, une figurine peut effectuer un mitraillage centré sur un adversaire localisé, mais tous les figurines localisées ou pas situés dans un rayon de 10cm autour de la figurine ciblée sont susceptibles d'être atteints.

①

- Une figurine ne peut pas tirer et faire fonction de pourvoyeur pendant le même tour.

Lancer de grenade

1. Le joueur détermine la direction du lancer en désignant un adversaire localisé ou non, situé dans les 25cm ou moins du lanceur. Il lance 2d6 modifié comme pour un tir normal :
 - **2** (dés non modifiés), le lancer est automatiquement raté, et la grenade a été utilisée pour rien.
 - **4 ou moins**, un point d'impact matérialisé par un marqueur est placé à 1d6 + 4cm du lanceur dans la direction désignée. Toutes les figurines, sans exception, situées dans un rayon de 10cm autour de ce point d'impact (y compris donc le lanceur lui-même) sont susceptibles d'être atteints et sont soumis à un jet de sauvegarde.
 - **5,6** : idem, mais le point d'impact est placé à 1d6 +4cm à droite de la cible.
 - **7,8** : le point d'impact est placé à 1d6+4 cm à gauche de la cible.
 - **9,10** : le point d'impact est placé à 1d6+4cm derrière la cible ;
 - **11, 12** : la grenade tombe aux pieds de la cible.

2. Toutes les figurines situées dans les 10cm autour du point d'impact doivent faire un dé de sauvegarde (modifié) et ajoutent leur facteur de couvert.
3. Si une cible échoue au test de sauvegarde, elle est tuée. Si une cible a réussi son jet, cette dernière est « clouée au sol » et reçoit un marqueur jaune. Une figurine sans couvert qui est « clouée » doit être déplacée vers le couvert le plus proche. Elle « plonge à couvert » s'il lui reste encore des points d'action.

Réaction face à un tir de grenade à main

Si une cible (sauf les blessés et les combattants allongés) se trouve à moins de 2cm du point d'impact d'une grenade à main, elle doit effectuer un test de réaction en lançant 1d6 :

1 : la cible prend la grenade et la relance immédiatement vers l'ennemi (pas de jet de réaction en retour).

2 : la cible prend la grenade et la jette hors de portée.

3, 4 : la cible se jette à plat ventre et subit l'explosion.

5,6 : la cible panique et reste figée dans la position où elle se trouve.

Lance-grenades/roquettes

Le tir est centré sur un adversaire localisé ou non. La procédure est identique à celle d'un tir normal. En cas d'échec, où sur un score non modifié de 2, le tir est perdu. S'il réussit, l'adversaire ciblé et tous les éléments sans exceptions dans un rayon de 10cm sont soumis à un jet de sauvegarde.

Jet de sauvegarde

Les jets sont cumulatifs dans le cas où la figurine est la cible d'un tir et d'un lancer de grenade par exemple.

Influence du terrain

Le modificateur pour abri ne s'applique pas si le point d'impact est placé dans la zone de couvert occupée par la cible. En revanche, il s'applique si le point d'impact est placé dans la zone de couvert et que la cible est à l'extérieur.

La nuit

Les tirs sont autorisés à une portée maximum de 25cm sauf exception.

- Un tir est visible la nuit à 75cm sauf tir avec silencieux (invisible).
- Un tir est entendu dans un rayon de 50cm autour du tireur.
- Les troupes équipées de lunettes à infrarouge, visibilité 35cm.
- Une explosion la nuit est entendue dans un rayon de 80cm.

Les grenades fumigènes

Une grenade fumigène à main ou une grenade tirée par un lance-grenades n'inflige aucun dommage et s'utilise comme une grenade normale (point d'impact, déviation...), mais elle crée un nuage fumigène d'un rayon de 10cm autour d'un point d'impact. L'écran fumigène dure deux tours et se déplace de 1d6cm, chaque tour qui suit le tour initial, au gré du vent. Jetez 1d8 :

1-2 : L'écran se déplace sur la gauche.

2-4 : L'écran se déplace sur la droite.

5-6 : L'écran avance

6-8 : L'écran recule.

Quand on effectue un tir au travers d'un écran fumigène, on décale la distance réelle de tir de 2 colonnes sur la droite.

6. CORPS À CORPS

Les figurines doivent être au contact.

Procédure

1. Chaque figurine qui participe à la mêlée jette un dé en fonction l'arme employé. Une figurine qui attaque un ennemi « cloué au sol » ou allongé bénéficie d'un dé supplémentaire. Certains modificateurs ou compétences peuvent modifier le jet de dé.
2. Le camp qui obtient le dé le plus élevé gagne la mêlée.
3. Le perdant est blessé et jette un dé sur la table des blessures. (Dans le cas d'une mêlée à plusieurs, c'est le gagnant qui choisit la figurine qui est blessée).
4. En cas d'égalité, on rejoue la mêlée le tour suivant. Une figurine qui défend un obstacle remporte la mêlée en cas d'égalité.

Table des armes

Armes	Dé
A mains nues	1d4
Crosse*	1d8 (1d6 si à couvert dense)
Poignard	1d8
Baïonnette	1d12 (1d8 si à couvert dense)
Pistolet**	1d10

* : FA pourvu de baïonnette. Les soldats équipés d'armes lourdes (mitrailleuse) ne se battent pas à coups de crosse, et doivent se défendre à mains nues si le joueur ne les a pas dotés d'une arme de contact.

** : pour le jeu, seules ces armes à feu sont prises en compte pour le corps à corps.

Modificateurs

- pour l'assaillant + 1
- attaque sur le côté + 2
- attaque dans le dos + 4
- si vétéran + 2
- si aguerri - 1
- si « bleu » - 1
- si l'adversaire n'a pas été localisé préalablement au contact. - 1d4

JET DE SAUVEGARDE

Le joueur jette 2d6 et doit obtenir :

- 7 ou +** s'il subit un tir de pistolet ;
- 8 ou +** pour un tir de FA ;
- 9 ou +** pour un tir de mitrailleuse ;
- 10 ou +** s'il s'agit d'une explosion ou de lance-grenade ;
- 11 ou plus** s'il s'agit d'un tir de lance-roquettes.

Modificateurs :

Gilet pare-balles	+1
Couverts légers	+1
Couverts moyens	+2
Couverts dense	+3

Table des blessures

1d100/1d4	1	2	3	4
Tête 1-16%	Etourdi La figurine ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. Si elle est blessée de nouveau pendant le tour, elle meurt.	Blessure sévère dés de combat et de tir divisés par 2	Aveugle La figurine est sonnée. Elle se déplace à mi-mouvement dans une direction aléatoire et attaque ce qui se présente à elle le tour suivant.	Elle meurt
Cuisses 17-45%	Blessure critique dés de combat et de tir divisés par 2 Immobilisée	Elle meurt.	Blessure sévère Mouvement réduit d'un quart. dés de combat et de tir divisés par 2	Blessure légère -2 au combat et au tir.
Torse 46--73%	Blessure légère -2 au combat et au tir.	Blessure critique Mouvement réduit de moitié. dés de combat et de tir divisés par 2	Elle meurt	Blessure sérieuse Mouvement réduit d'un quart. dés de combat et de tir divisés par 2
Pieds 74-100%	Blessure sévère -1 au combat Mouvement réduit de moitié.	Blessure critique dés de combat et de tir divisés par 2 Immobilisée	Blessure légère -1 au combat Mouvement réduit qu'un quart.	Coupure Mouvement réduit qu'un quart

①

- Une figurine qui a reçu 2 blessures meurt.
- Un blessé ne peut pas porter de mitrailleuse.

L'infirmier

Chaque escouade a un « infirmier ». Si celui-ci passe un tour à « panser » la blessure :

- sans rien faire d'autre,
- sans être pris pour cible,
- sans qu'il y ait un ennemi dans les 15cm.

Il soigne une blessure mais il n'annule pas les conséquences de celle-ci.

7. TEST DE MORAL

A la fin de chaque tour où il y a eu un combat ou des pertes, l'escouade entière doit faire un test de moral ou de cohésion. On compte le nombre de soldats encore en vie puis on jette deux dés. Le jet de dés modifié doit être supérieur ou égal au score exigé pour réussir le test. Le pourcentage représente le nombre de combattants morts dans l'escouade. Si le jet est raté 2 fois consécutivement ou que la moitié de l'effectif est hors de combat, l'escouade « décroche » et retraite. Si le jet est réussi, l'escouade continue sa mission.

Les snipers testent individuellement.

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6	7	8	9	10	11	Echec automatique

Modificateurs :

- L'escouade a réussi son dernier test de moral. +2
- Le chef d'escouade est toujours vivant. +2
- L'escouade est tombée dans une embuscade/piège. -1
- Il fait nuit. -1
- L'escouade est dans un terrain difficile. -2
- L'escouade est en terrain clairsemé/accidenté. -2
- L'escouade a été prise à revers par l'ennemi. -2
- L'escouade est en terrain dégagé. -3
- Le chef d'escouade est mort. -4

BUDGET

Les joueurs sélectionnent à leur gré l'effectif de leur groupe, mais un minimum de six figurines par joueur et un maximum de douze sont recommandés pour un budget moyen de 400pts.

Dotation et équipement

Le joueur dresse par écrit une liste de son effectif en numérotant au choix chaque soldat et en lui affectant le jeton correspondant.

Il sélectionne ensuite leur dotation individuelle, en additionnant les coûts indiqués pour chaque pièce d'équipement choisie. Le joueur équipe ses combattants suivant un système de budget en respectant certaines limitations.

Bien évidemment, chaque joueur doit ignorer la composition exacte du détachement de son adversaire.

Pistolet : 3 pts

Fusil de sniper : 10pts

Fusil d'assaut : 6 pts

Fusil d'assaut lance-grenades : 20 pts

Mitrailleuse : 30 pts

Lance-grenades : 14 pts (avec grenades explosives ou fumigènes)

Lance-roquettes : 25 pts

Baïonnette : 1 pt

Couteau/poignard : 2 pts

Gilet Pare-balles : 3 pts

Lunettes de visée : 5 pts

Jumelles à infrarouges : 6 pts

Silencieux : 5 pts

Grenade : 2 pts

Grenade fumigène : 1 pt

Coût de base par figurine : 10pts

Fonction de chef : gratuit

Fonction de chef en second : 10 pts

Fonction de spécialiste (opérateur radio, saboteur, pourvoyeur, etc.) : 5 pts

Fonction d'infirmier : 5 pts

Fonction de sniper : 5 pts

« Bleu » : - 2 pts

Aguerri : +2 pts

Vétéran : +4 pts

Composition d'un groupe de combat en terme de jeu

- Un groupe de combat est composé de 50% minimum de combattants aguerris et de 30% maximum de vétérans.
- Il ne peut y avoir deux fois les mêmes spécialistes dans un même groupe.
- Les grenades explosives sont limitées à deux par combattants.
- Seules les combattants équipés d'armes spéciales et les officiers sont dotés de pistolets.

COMPETENCES SPECIALES

Chaque joueur a 1d6 + 2 points à répartir entre ses figurines. Une compétence maximum par figurine et un « bleu » ne peut avoir de compétence spéciale.

« Furtif ».

Le combattant se déplace rapidement sans bruit même embusqué.

« Mimétisme ».

Le combattant est expert en camouflage. Il sait se dissimuler et se fondre dans son environnement.

« Sabotage/démolition »

Le combattant est un expert en explosif, en piège, etc. Il sait poser un explosif, miner un champ, désamorcer un piège, etc.

« Close combat »

Le combattant est un expert en combat rapproché. Il bénéficie d'un dé supplémentaire en combat même s'il n'est pas armé. Cette compétence ne s'applique pas s'il utilise un pistolet.

« Dur à cuir »

Le combattant est particulièrement résistant à la douleur. Il ignore sa première blessure.

« Eloquence »

Le chef d'escouade est un vrai meneur d'homme. Il sait inspirer le courage. L'escouade entière ignore un test de commandement pendant la partie et obéit automatiquement.

« Eclaireur »

Le combattant est un expert de la reconnaissance et ignore les pénalités de déplacement dans les zones de terrain difficile.

« Esquive »

Ce combattant a de très bons réflexes qui lui permettent d'éviter le danger. A chaque fois qu'il est blessé par un tir, lancez un dé. Sur un résultat de 6 « pur » il ignore la blessure.

« Promptitude »

Le combattant peut choisir de faire un déplacement de plus dans la phase de Tir au lieu de tirer. Le combattant ne doit pas être engagé en combat, et ne peut pas utiliser ce mouvement pour charger. Pour déterminer de quelle distance il peut se déplacer, lancez un D6 x 2,50cm et déplacez-le de cette distance, en respectant toutes les règles normales de mouvement.

« Homme fort »

Le combattant est très musclé et large d'épaules. Il peut se servir d'une arme lourde, porter un blessé et courir.

« Combattant Vieux »

Ce combattant prend ses ennemis par surprise avec des coups bas et des attaques vicieuses. A chaque fois que le combattant obtient le maximum sur un dé (8 sur 1d8 par exemple) pour blesser un ennemi au corps à corps, il peut lancer une attaque supplémentaire en plus de celle qui a réussi. Cette attaque peut être dirigée contre n'importe quel ennemi engagé dans le combat.

« Furieux »

Le combattant gagne une attaque supplémentaire lorsqu'il charge en combat. Ce bonus est perdu s'il est ensuite chargé par d'autres ennemis.

« Tireur d'élite »

Le combattant est terriblement précis, et ajoute 2 au jet de dés lorsqu'il tire.

« Sens tactique »

Le combattant sait utiliser le terrain à son avantage. Il rajoute +1 à son facteur de couvert.

LES POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs décident d'une mission à accomplir (scénario) et placent 3 objectifs "annexes" n'importe où sur la carte mais en laissant au moins 60cm entre chacun.

Points de victoire

On compte les points de victoire à la fin de chaque tour de jeu. Le premier joueur qui atteint 15 points a gagné la partie.

Trouver une cache d'armes, un poste de commandement, etc.	3pts
Mission accomplie (Si scénario)	5pts
Eliminer un soldat ennemi	1pt
Eliminer une arme spéciale ennemie.	2pts
Eliminer le chef d'escouade.	3pts

CARTES EVENEMENT

Ces cartes qui simulent des événements imprévus permettent de « pimenter » le jeu et de refléter la peur, l'angoisse, la fatigue, la chance ou la malchance du combattant...

Au début de chaque tour, un camp tire une carte événement et applique son contenu immédiatement. Ces cartes permettent aussi de gagner des points d'objectifs.

LES VEHICULES ET L'ARTILLERIE

Déplacement

- Un véhicule blindé peut avancer de 24cm.
- Un véhicule non blindé peut avancer de 32cm.

Points d'action

Chaque conducteur lance un dé d'action (1d6) et ajoute son bonus d'expérience :

Expérience des pilotes	Bonus
« Bleu »	/
Aguerri	1d3
Vétéran	1d6

Actions	Pts d'action	Remarques
Déplacement	1	2 points dans un couvert dense
S'arrêter	2	
Contacteur un ennemi	1	
Embarquer des passagers	2	

Localisation

Un véhicule est toujours visible. Pas de jet de dé pour les localiser.

Tir

- Un véhicule peut tirer plusieurs fois selon le type d'armement.

Angle de tir des véhicules

90° à droite et à gauche sur le devant du véhicule.

Modificateurs

- +1 tir sur un véhicule.
- 1 tir à partir d'un véhicule en mouvement.

Tir de lance-roquettes

Un véhicule doit être touché de plein fouet par le projectile d'un lance-roquette, sinon il ne subit aucun jet de sauvegarde s'il se trouve uniquement dans le rayon de 10cm du point d'impact. Si le point d'impact est centré sur le véhicule, il doit subir un jet de sauvegarde.

Tir avec un char

Score pour toucher selon la distance

Type d'arme	Dés	2	4	6	8	10	12 ou +	Effet	Jet de sauvegarde
Canon	3d6	15	40	80	100	120	+ de 120	6cm	11 ou +

Si le joueur n'obtient que des As sur ses dés, le tir est automatiquement raté, même s'il faut 2 ou + pour toucher la cible. Sinon, tous les cibles qui sont situées dans l'air d'effet de l'explosion sont soumises à un jet de sauvegarde, si le tir utilise des obus explosifs. (Aire d'effet = diamètre de l'explosion).

Table des dommages aux véhicules non blindés (1d6)

Arme utilisée	détruit	immobilisé
Armes légères	-	1-6
Grenade explosive	-	1-6
Mitrailleuse	1	2-6
Lance-roquettes	1-4	5-6

Détruit = le véhicule est éliminé, lancer 1d6-3, c'est le nombre de survivants qui en sortent.

Immobilisé = le véhicule ne peut plus avancer. Son équipage peut continuer à se servir des armes mis doit passer un test de moral. Si le véhicule est déjà immobilisé, il est détruit.

Table des dommages aux véhicules blindés (1d6)

Arme utilisée	détruit	immobilisé
Grenade explosive	-	5-6
Mitrailleuse		5-6
Lance-roquettes	1-3*	4-6*
Canon de chars	1-5	6

*Si le tir arrive sur le devant du blindé appliquer +1 au jet d'un lance-roquette.

Si le tir arrive sur l'arrière du blindé appliquer -1 au jet d'un lance-roquette.

Jet de sauvegarde

Modificateurs

+2 s'il s'agit d'un véhicule blindé ;

-3 si véhicule immobilisé.

Char lourd

Seul un lance-roquette ou un tir de canon peuvent affecter un char.

Jet de sauvegarde contre lance-roquette = 10 ou +

Jet de sauvegarde contre un canon = 11 ou +

+6 si le tir vient de face ou de côté.

+4 si le tir vient de dos.

+1 si le tir se fait à plus de 40cm du véhicule.

LISTE DES VEHICULES

Véhicule blindé :

1 conducteur + 1 mitrailleur + 10 passagers possibles.

1 mitrailleuse sur pivot.

Char lourd

Equipage 5 hommes

1 canon + 1 mitrailleuse montée sur pivot en tourelle.

FICHES RECAPITULATIVES

TOUR DE JEU

1. tests de commandements
2. Détection/Localisation
3. Mouvement
4. Tir
5. Corsp à corps
6. Test de Moral

1. POINTS D'ACTION

Expérience	points
« Bleu »	2
Aguerri	4
Vétéran	6

Actions	Pts d'action	Remarques
Mouvement	1	Gratuit si l'officier est visible
Mouvement	2	En terrain accidenté et dense
Patrouiller	1	1/2 mouvement
Courir	1	+1d6 x 2,50cm
Ramper	1	Demi-mouvement
Se lever, se mettre à genoux, se coucher	1	Pour passer d'une station à l'autre.
Viser	1	Pas d'ennemi dans les 15cm.
Tirer	1	Résolu immédiatement - 2 au tir si charge
Tirer avec une arme spéciale	2	Mitrailleuse légère, lance-roquette, etc.
Tir soutenu / mitrillage	1	Pour les fusils d'assaut et les mitrailleuses.
Réparer une arme enrayée	1	Automatique
Ramasser un blessé	1	Mouvement d'1d6 x 2,50cm
Lancer une grenade	1	2d6 x 2,50cm
Charger	1	
Descendre d'un véhicule	1	Quitter un véhicule
Sauter / plonger à couvert	2	descendre d'un véhicule, etc. Se déplace vers le couvert le plus proche
Soigner	1	Pas d'ennemi dans les 15cm.
Sabotage	2	Pas d'ennemis dans les 5cm et pas « cloué »

2. TEST DE COMMANDEMENT/REACTION (1d6)

Expérience	Facteur de base
« Bleu »	4
Aguerri	6
Vétéran	8

Modificateurs (cumulatifs) :

- Le combattant a gagné son dernier combat. +2
- Le combattant a réussi son dernier test de commandement. +2
- Le chef d'escouade est mort. -4
- Le combattant est blessé (Blessure légère/sévère/critique). -2/-4/-6
- Le combattant est à plus de 15cm du chef d'escouade. -2
- Le combattant est « cloué au sol ». -2
- Le combattant a été pris pour cible le tour précédent par un sniper. -2
- Aucun ami à moins de 20cm. -2
- Le combattant est touché par l'air d'effet d'une explosion -3
- Le combattant a été pris pour cible le tour précédent. -1
- Le combattant a été pris à revers le tour précédent -1
- Le combattant est tombé dans une embuscade le tour précédent. -1
- Il fait nuit. -1
- Le combattant est dans un terrain difficile. -1

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6+	7+	8+	9+	10+	11+	Echec automatique

3. LOCALISATION (1d6)

- 3 ou + pour localiser un adversaire à découvert,
- 4 ou + s'il est dans un abri léger,
- 5 ou + s'il est dans un abri moyen,
- 6 ou + s'il est dans un abri dense.

Modificateurs :

- +1 au dé si plusieurs figurines dévoilées sont reliées à l'adversaire par une Ldv,
- +1 si l'adversaire s'est déplacé pendant le tour,
- +1 s'il a fait feu durant la phase de tirs précédente,
- +1 s'il se trouve à moins de 25cm de l'observateur le plus proche,
- 1 s'il la cible est à genoux.
- 2 s'il la cible est couchée.
- 1 s'il se trouve à 60cm ou plus de l'observateur le plus proche, sauf si un observateur bénéficie d'optiques (lunettes de visée).

4. DETECTION (2d6)

Expérience	Score à réaliser
« Bleu »	10+
Aguerri	8+
Vétéran	6+

Modificateurs :

- L'escouade « patrouille ». +2
- Si l'on utilise une fusée éclairante la nuit. +2
- L'escouade n'a pas encore contacté d'ennemis +1
- Si la cible est dotée d'un silencieux - 1
- Si la cible est un sniper. - 1
- Si la cible a la compétence « furtif ». - 2
- Si la cible a la compétence « mimétisme ». - 2
- Si la cible a la compétence « sabotage ». +2
- Il fait nuit. - 2
- Il y a des ennemis dans les 25cm. - 2

5. TIR

Score pour toucher Distance maximales de tir (en cm)

Armes	Dés	2	4	6	8	10	12 et +	Rayon
Fusil de sniper	2d6+1	10	40	70	100	130	+ de 140	/
Fusil d'assaut	2d6+1	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible
Mitrailleuse	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	10cm autour de la cible
Lance-roquette	3d6	10	30	60	90	120	+ de 120	15cm autour de la cible
Lance-grenades	2d6	-	40	60	80	-	-	10cm autour de la cible
Pistolet	1d6	10	20	30	40	-	-	-
Mine	1d6	10	20	30	-	-	-	10cm autour de la cible

Modificateurs

+2 si vétéran

+1 si aguerri

+1 si tir de fusil équipé d'une lunette de visée*

-1 si tireur s'est déplacé durant le tour (-2 si tir de lance-grenades, , mitrailleuse)

-1 mitrailleuse tirant avec un seul homme.

-1 si le tireur est « cloué au sol »

-1 si le tireur est un « bleu »

-1d6 en cas de tir sur une cible non prioritaire (excepté si le tireur est un snipeur) ou jet de grenade si cible non localisée.

-1 si la cible est à genoux

-2 si la cible est allongée.

*ne s'applique pas si la cible est à 20cm ou moins, ou si le tireur est identifié par un marqueur de mouvement.

6. COMBAT

Table des armes

Armes	Dé
A mains nues	1d4
Crosse*	1d8 (1d6 si à couvert dense)
Poignard	1d8
Baïonnette	1d12 (1d8 si à couvert dense)
Pistolet**	1d10

Modificateurs

+1 pour l'assaillant

+2 si vétéran

+1 si aguerri

-1 si « bleu »

-1d4 si l'adversaire n'a pas été localisé préalablement au contact.

JET DE SAUVEGARDE (2d6)

7 ou + s'il subit un tir de pistolet ;

8 ou + pour un tir de FA ;

9 ou + pour un tir de mitrailleuse ;

10 ou + s'il s'agit d'une explosion ou de lance-grenade ;

11 ou plus s'il s'agit d'un tir de lance-roquettes.

Modificateurs :

Gilet pare-balles +1

Couverts légers +1
 Couverts moyens +2
 Couverts dense +3

Table des blessures

1d100/1d4	1	2	3	4
Tête 1-16%	Etourdi La figurine ne peut ni se déplacer ni combattre pendant 1 tour. Si elle est blessée de nouveau pendant le tour, elle meurt.	Blessure sévère dés de combat et de tir divisés par 2	Aveugle La figurine est sonnée. Elle se déplace à mi-mouvement dans une direction aléatoire et attaque ce qui se présente à elle le tour suivant.	Elle meurt
Cuisses 17-45%	Blessure critique dés de combat et de tir divisés par 2 Immobilisée	Elle meurt.	Blessure sévère Mouvement réduit d'un quart. dés de combat et de tir divisés par 2	Blessure légère -2 au combat et au tir.
Torse 46--73%	Blessure légère -2 au combat et au tir.	Blessure critique Mouvement réduit de moitié. dés de combat et de tir divisés par 2	Elle meurt	Blessure sérieuse Mouvement réduit d'un quart. dés de combat et de tir divisés par 2
Pieds 74-100%	Blessé sévère -1 au combat Mouvement réduit de moitié.	Blessure critique dés de combat et de tir divisés par 2 Immobilisée	Blessure légère -1 au combat Mouvement réduit qu'un quart.	Coupure Mouvement réduit qu'un quart

7. TEST DE MORAL (2d6)

Pas de perte	10%	20%	30%	40%	50%	51% et plus
6	7	8	9	10	11	Echec automatique

Modificateurs :

- L'escouade a réussi son dernier test de moral. +2
- Le chef d'escouade est toujours vivant. +2
- L'escouade est tombée dans une embuscade/piège. -1
- Il fait nuit. -1
- L'escouade est dans un terrain difficile. -2
- L'escouade est en terrain clairsemé/accidenté. -2
- L'escouade a été prise à revers par l'ennemi. -2
- L'escouade est en terrain dégagé. -3
- Le chef d'escouade est mort. -4

FICHE DE GROUPE

Figurine n°
Coût de la figurine : _____
Expérience : _____
Fonction :- _____
Compétences :
Equipement :

Figurine n°
Coût de la figurine : _____
Expérience : _____
Fonction :- _____
Compétences :
Equipement :

Figurine n°
Coût de la figurine : _____
Expérience : _____
Fonction :- _____
Compétences :
Equipement :

Figurine n°
Coût de la figurine : _____
Expérience : _____
Fonction :- _____
Compétences :
Equipement :

Figurine n°
Coût de la figurine : _____
Expérience : _____
Fonction :- _____
Compétences :
Equipement :