



GENERAL	page 1
MOUVEMENTS	page 2
REGLES DE COMBAT	page 3
LIGNE DE MIRE	page 3
Ligne de mire au niveau des coins.....	page 5
ATTAQUE	page 6
LES COUVERTS	page 8
ATTAQUE DES ELEMENTS DE COUVERT	
COUVERT DE COIN	
PORTEE DE TIR DES ARMES	page 11
ARMES A DISTANCE VARIABLE (2, 3-6, etc)	page 11
ARMES A LONGUE PORTEE (U)	page 11
ARMES DE COMBAT AU CORPS-A-CORPS (C)	page 11
ARMES D'ARTILLERIE (A)	page 12
Tir Direct.....	page 12
Tir indirect.....	page 13
ARMES PARABOLIQUES	page 14
VALEURS DE COMBAT	page 15
TIR DE REACTION	page 15
BATIMENTS	page 17
HEROS	page 20
PREPARATION D'UNE PARTIE	page 21
CREATION DU CHAMP DE BATAILLE	
PLACEMENT DES ELEMENTS DE COUVERT	
ENTREE DES UNITES	
COMPETENCES	page 22
COMPETENCES DE L'ESCOUADE DE COMMANDEMENT	page 26
VALEURS SPECIALES DE COMBAT	page 28
PHASER BLAST (X/Y)	page 28
VOLLEY BLAST (A/X - B/X - C/X - ...)	page 28
INCENDIARY BLAST (X/☛)	page 29
AP INCENDIARY BLAST (X/☛)	page 29
ARMES SPECIALES	page 30
LIMITED-AMMO WEAPONS	page 30
BURST WEAPONS	page 30
KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE	page 30
FLAMETHROWERS	page 30
UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER)	page 32
LASER	page 32

<u>REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI</u>	page 33
<u>Points d'armée</u>	page 33
<u>Calcul des points de victoire</u>	page 33
<u>Révision des points d'armée des opérations "Blue Thunder" et "Cyclone"</u>	page 34

GENERAL :

Liste des actions (2 par round) :

- Mouvement
- Attaque
- Compétence
- Rien
- Attaque soutenue (utilise les 2 actions)

La seule combinaison interdite est Attaque + Attaque.

Important : avant d'activer une unité, le joueur **doit** déclarer toutes les actions prévues avec cette unité, notamment les compétences ou les armes spéciales qu'il veut utiliser.

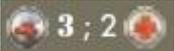
Attaque soutenue : l'unité activée utilise ses 2 actions pour exécuter une attaque soutenue, en relançant tous les  obtenus **une fois pour chaque ligne d'arme**.

Couverts :

- Caisse de munitions = soft cover (couvert léger)
- Piège anti-tank = hard cover (couvert fort)
- Couvert de coin = soft cover

Couvert léger + couvert léger = couvert fort.

Attaque des éléments de couvert :

Caisse de munitions :  3 ; 2

Piège anti-tank :  5 ; 4

- Un véhicule peut choisir de détruire une caisse de munitions quand il entre dans sa case.

- En cas d'attaque d'un élément de couvert et d'une unité sur la même case, résoudre d'abord l'attaque contre l'unité, puis contre l'élément de couvert.

Types de terrain :



Type de terrain :	neutre	eau	décombres	fumée	bloc
Bloque la ligne de mire :	N	N	N	O	O
Soldat peut entrer :	O	N	O	O	N
Véhicule peut entrer :	O	N	N	O	N
Élément de couvert ici :	O	N	N	O	N

MOUVEMENTS :

La 1ère diagonale coûte 1 point de mouvement, toute diagonale supplémentaire 2.

Une unité n'est pas obligée de se déplacer de son nombre maximal de points de mouvement.

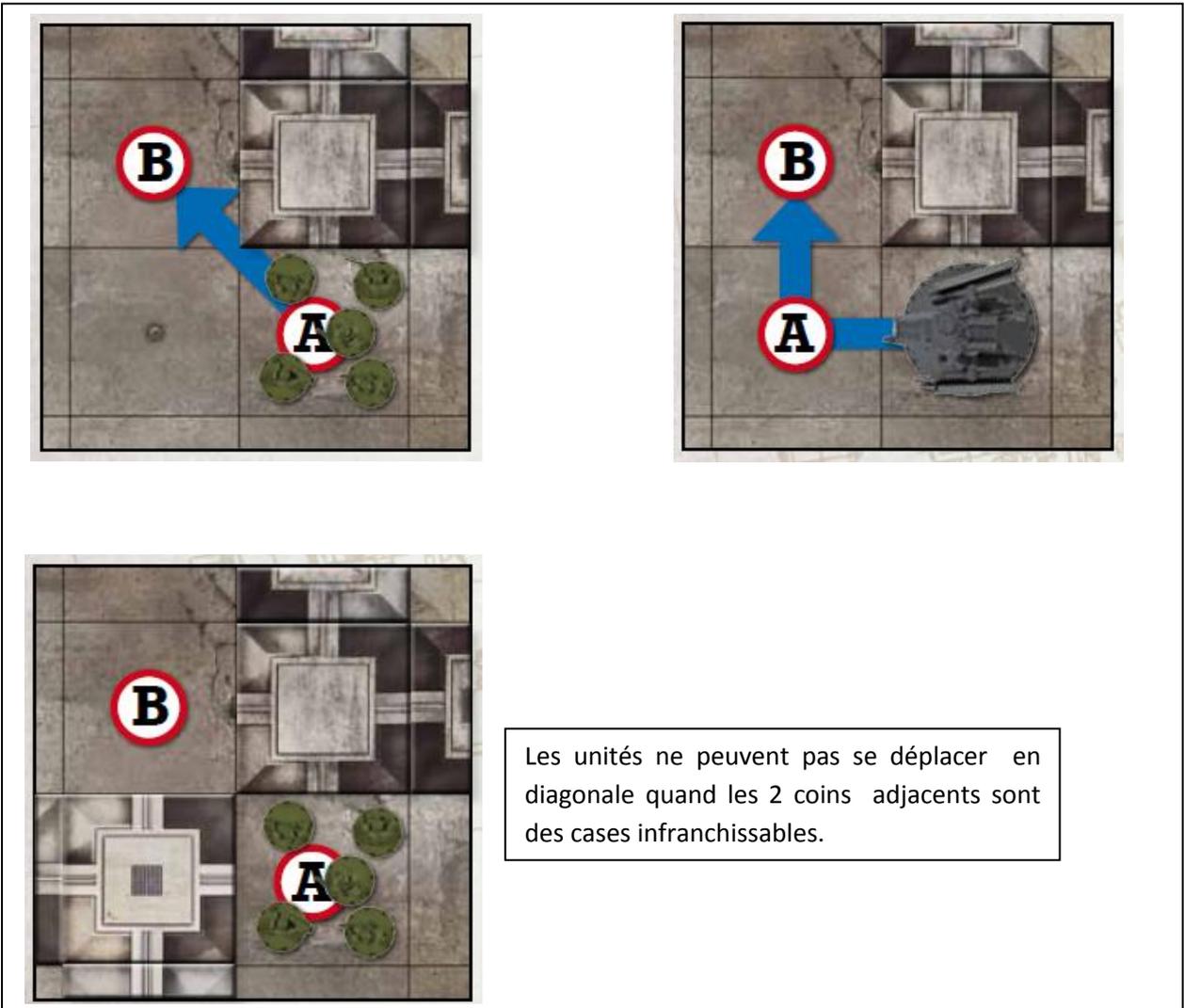
Cases avec éléments de couvert :

- Caisses de munitions : toutes les unités peuvent y pénétrer. Ce faisant, les véhicules peuvent choisir de détruire ces caisses.
- Pièges anti-tank : les escouades et les héros peuvent y entrer, contrairement aux véhicules.

Cases avec d'autres unités :

- Les unités ne peuvent entrer dans une case occupée par une unité ennemie.
- Un véhicule ne peut pas passer à travers un soldat ou un véhicule allié.
- Une escouade ou un héros peuvent passer à travers tout type d'unité allié, mais ne peut pas s'arrêter sur la même case.

Déplacements :

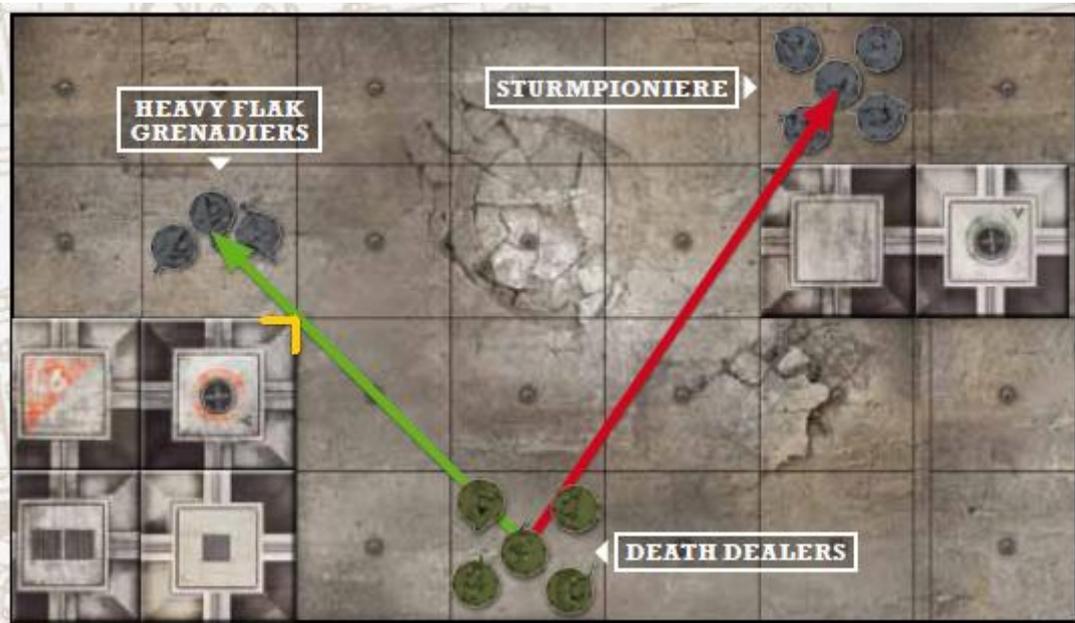


REGLES DE COMBAT :

LIGNE DE MIRE

Pour déterminer si la ligne de mire est valide, tracer une ligne imaginaire entre les centres des case des unités attaquante et ciblée : cette ligne doit être continue pour être valide.

Exemple :



Les Death Dealers ne peuvent pas tirer sur les Sturmpioniere mais peuvent tirer sur les Heavy Flak Grenadiers (qui bénéficieront d'un couvert de coin).

- Les caisses de munitions **ne bloquent pas** la ligne de mire, quelque soit l'unité.
- Les pièges anti-tank **bloquent** la ligne de mire quand des soldats visent d'autres soldats. Dans tous les autres cas, les pièges anti-tank **ne bloquent pas** la ligne de mire.
- Un soldat ne peut pas cibler un autre soldat si une unité de soldats est placée entre eux, quelle soit alliée ou ennemie.
- Un soldat peut cibler un véhicule même si une (ou plusieurs) escouade(s) est placée entre eux.
- De la même façon, une escouade ne bloque pas la ligne de mire d'un véhicule voulant tirer sur une autre escouade.

Exemple :



*Le Hans peut tirer sur les Hell Boys (le piège anti-tank ne bloque pas la ligne de mire pour les véhicules).
Les Hell Boys peuvent donc aussi tirer sur le Hans.
Par contre, les Hell Boys et les Sturmpioniere ne peuvent pas se tirer dessus du fait du piège anti-tank.*

- Une unité de soldats ne peut pas cibler une autre unité de soldats si une 3ème unité de soldats est placée entre elles.
- Par contre, une unité de soldats peut cibler un véhicule même si une autre escouade se tient entre eux.

Exemple :



*Les Death Dealers ne peuvent pas tirer sur les Sturmpioniere, mais peuvent tirer sur le Hans.
Le Hans peut tirer sur les Hell Boys et/ou sur les Death Dealers.*

- Les véhicules bloquent la ligne de mire pour les escouades amies et ennemies, ainsi que pour les véhicules amis ou ennemis.
Considérez les cases occupées par un véhicule comme des cases sans point central.

Exemple :

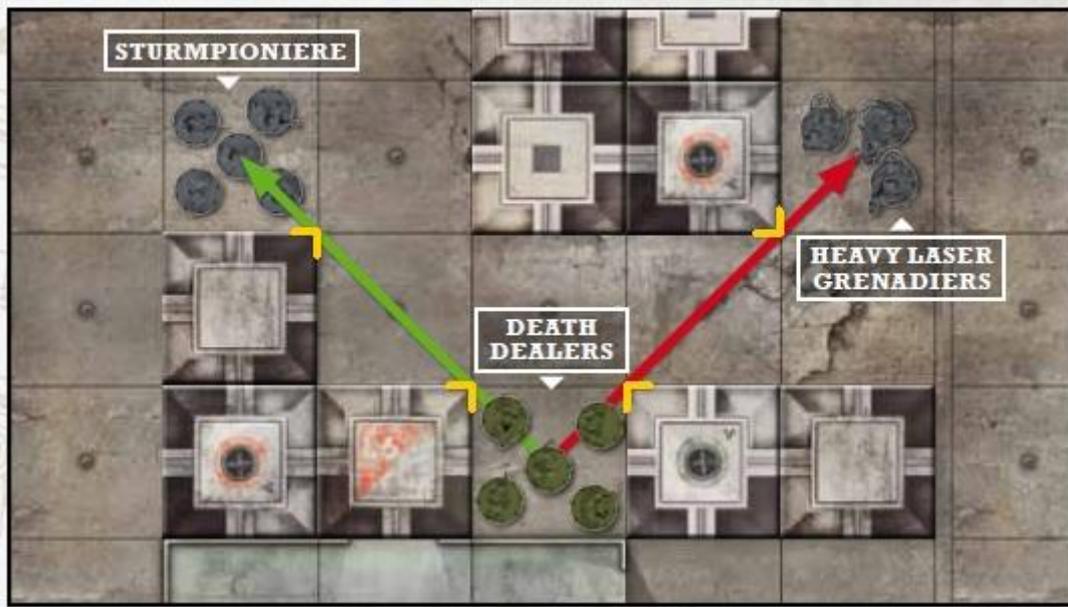


Les Death Dealers ne peuvent pas tirer à travers le Blackhawk : ils ne peuvent donc pas cibler les cases bleues.

Ligne de mire au niveau des coins :

Pour être valide, la ligne de mire touchant 2 coins de 2 cases infranchissables doit passer par des coins d'un même côté. Si la ligne de mire passe par 2 coins de 2 faces opposées, alors elle n'est pas valide.

Exemple :



Les Death Dealers peuvent tirer sur les Sturmpioniere, mais pas sur les Heavy Laser Grenadiers.

Important : quelque soit la situation, si une unité alliée a une ligne de mire dégagée pour tirer sur une unité ennemie, alors l'unité ennemie a aussi une ligne de mire dégagée pour répliquer contre l'unité alliée.

ATTAQUE

- 1- Vérifiez la portée des armes
- 2- Vérifiez la ligne de mire
- 3- Déclarez les cibles
- 4- Lancez les dés
- 5- Vérifiez les couverts
- 6- Infligez les dégâts

Tableau des armes :

Chaque ligne d'arme **vis** sa propre cible. Donc, une unité avec plusieurs lignes d'arme peut les séparer pour viser plusieurs cibles, ou les combiner sur une seule cible.

Important : pour une escouade, le nombre de dés listé dans le tableau de combat est multiplié par le nombre de soldats encore vivants équipés de cette arme.

Exemple :



Le tableau de combat est divisé en deux sections par une ligne rouge. La première section a trois icônes de Shotgun (un soldat, un fusil, un avion) au-dessus des colonnes 1-3, 4-6, et 7-9. La deuxième section a une icône de Shotgun (un avion) au-dessus des colonnes 10-12. Les données du tableau sont les suivantes :

	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Shotgun	1	6/1	3/1	2/1	-	3/1	-	-	-	-	-	-	-	-

L'escouade des Hell Boys inclut 3 soldats équipés de Shotgun. Quand les Hell Boys attaquent une unité  avec leurs Shotgun, lancer 9 dés, chaque  infligeant 1 dégât. Si l'un des soldats équipés d'un Shotgun avait été tué, l'escouade ne lancerait plus que 6 dés.

1- Vérifiez la portée des armes

La portée se mesure comme les mouvements, la 1ère diagonale coûtant 1, puis chaque diagonale supplémentaire 2.

2- Vérifiez la ligne de mire

Cf. précédemment

3- Déclarez les cibles

Avant d'activer une unité, le joueur **doit** déclarer :

- toutes les actions prévues (notamment les compétences et les armes spéciales)
- la cible de chaque ligne d'arme
- les compétences affectant les dés avant de les lancer.

Une unité n'est jamais forcée d'utiliser toutes ses armes ou ses compétences.

Toutes les attaques sont considérées comme simultanées. Si un joueur annonce que son unité tire avec toutes ses armes contre la même cible mais qu'elle la détruit avec sa 1ère arme, les autres armes sont quand même utilisées durant l'attaque et ne peuvent plus être utilisées à nouveau pendant ce tour.

Si un joueur annonce qu'il va utiliser une arme aux ressources limitées (comme le *Panzerfaust* ou les *Demo Charges*), il **doit** dépenser cette ressource - même si les autres armes détruisent l'unité en premier.

Si une unité n'annonce pas de cible pour l'une de ses armes, elles ne sont pas utilisées pour le tour.

4- Lancez les dés

Lancer le nombre de dés indiqué par le tableau des armes sur les cartes unité.

5- Vérifiez les couverts

Cf. chapitre Couverts (page 8).

6- Infligez les dégâts

Chaque  infligé par une attaque cause un certain nombre de point(s) de dégât en fonction de l'arme utilisée.

Dans le cas d'une escouade, c'est le joueur qui contrôle l'escouade qui choisit la figurine éliminée.

Après avoir déclaré la cible de chaque ligne d'attaque, elle ne peut plus être changée.

Exemple : une escouade complète de Sturmpioniere ciblent une escouade de 5 Hell Boys. Les Sturmpioniere lancent 4 dés pour les StG 47 (valeur de combat 1/1) et 1 dé pour le Panzerfaust (valeur de combat 1/1). Les StG 47 obtiennent 2 , chacun causant 1 dégât. Le Panzerfaust obtient 1 , causant 1 dégât. Les Hell Boys donc perdent 3 points de vie, et 3 figurines sont retirées de l'escouade.

Le round suivant, la même escouade de Sturmpioniere est adjacente à une escouade complète de Death Dealers et à 2 cases d'une escouade complète de Hammers. Les Sturmpioniere ciblent les Death Dealers avec un Flammerwerfer 40 et leurs Knife & Grenade ; ils ciblent aussi les Hammers avec leurs StG 47 et Panzerfaust.

*Le joueur de l'Axe déclare ces attaques et les résout. Si les StG 47 éliminent les Hammers, le joueur de l'axe **ne peut pas** rediriger les Panzerfausts contre les Death Dealers.*

Certaines armes et compétences peuvent modifier ces règles. Se reporter au chapitre "Compétences".

LES COUVERTS :

Quand une escouade est dans la même case qu'un élément de couvert, elle peut bénéficier d'une protection de couvert, qui représente la chance que l'élément de couvert absorbe le tir ennemi.

Les protections de couvert **ne s'appliquent qu'aux escouades**.

Quand un héros rejoint une escouade, il bénéficie de la valeur de protection de l'escouade.

Les caisses de munitions procurent un **couvert léger (soft cover)**, tandis que les pièges anti-tank procurent un **couvert fort (hard cover)**.

Note : certaines armes et *Compétences* ignorent les couverts.

Exemple : une escouade de Hell Boys partagent une case avec un piège anti-tank, ce qui signifie que l'escouade est en hard cover. Une escouade de Heavy Flak Grenadiers ciblent les Hell Boys et obtiennent 4 . Les Hell Boys lancent les dés correspondant à leur couvert : 3  et 1 . Comme leur carte d'unité indique "Hard Cover ", les 3  signifie que l'élément de couvert a bloqué le tir ennemi. Cependant le  signifie que les Hell Boys perdent l'un de leurs soldats.

ATTAQUE DES ELEMENTS DE COUVERT

Caisse de munitions :  3 ;  2

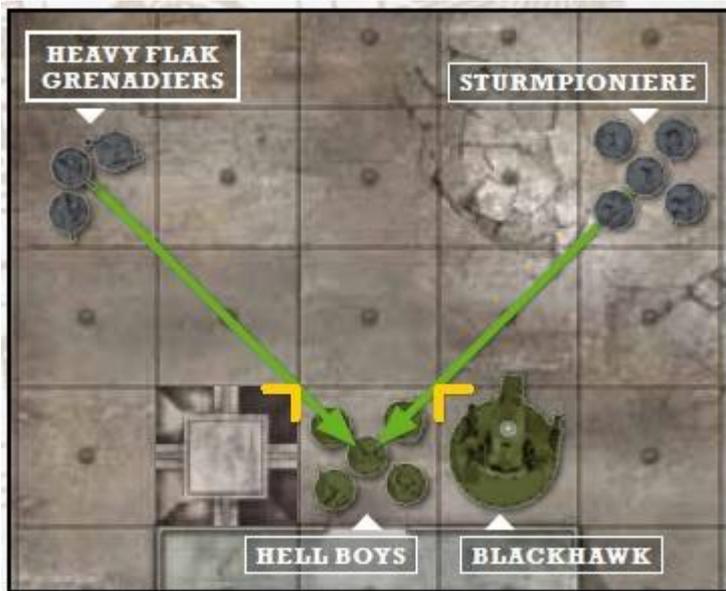
Piège anti-tank :  5 ;  4

- Un véhicule peut choisir de détruire une caisse de munitions lorsqu'il pénètre dans sa case.
- Quand un élément de couvert et une unité occupent la même case, ils ne peuvent pas être ciblés par la même arme. Si un joueur veut attaquer à la fois l'unité et l'élément de couvert, il doit viser chacun d'eux avec une ligne d'arme différente. Dans ce cas, on résout d'abord l'attaque contre l'unité, puis contre l'élément de couvert.

COUVERT DE COIN

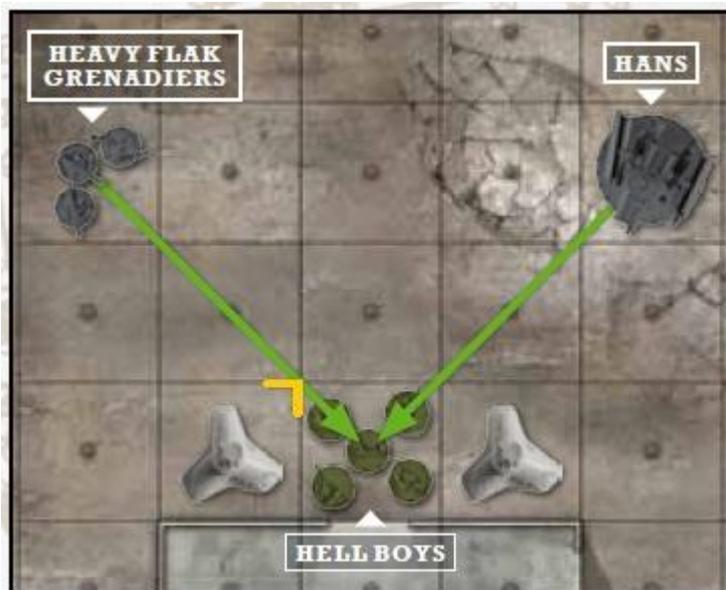
Une escouade visée bénéficie d'un couvert de coin quand la ligne de mire de l'unité attaquante passe par le coin d'une case qui bloque la ligne de mire. Si une escouade visée est adjacente à un terrain ou un véhicule bloquant la ligne de mire de l'attaquant et si cette ligne passe par le coin de la case qui bloque la ligne de mire, alors l'escouade visée bénéficie d'un couvert de coin.

Le couvert de coin prodigue un faible couvert.



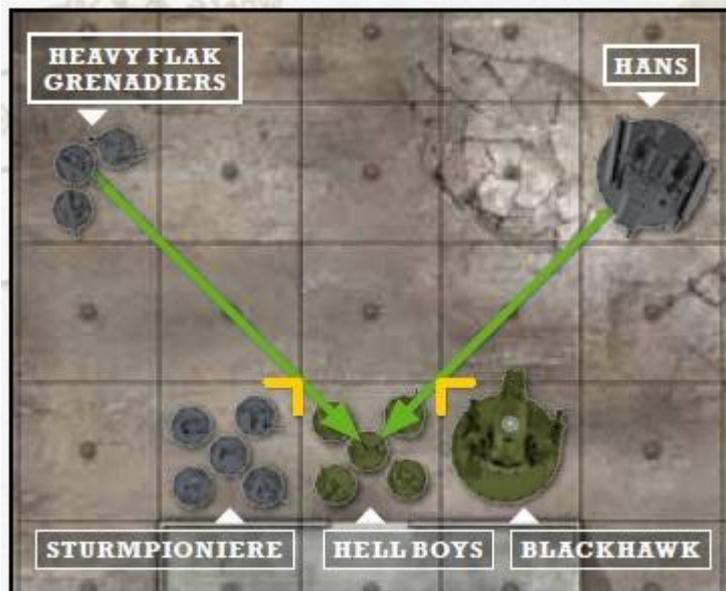
Exemple : Les Hell Boys bénéficient d'un couvert de coin contre les Heavy Flak Grenadiers car ils sont adjacents à un terrain infranchissable.

Les Hell Boys bénéficient aussi d'un couvert de coin contre les Sturmpioniere grâce au véhicule Blackhawk adjacent.



Exemple : les Hell Boys bénéficient d'un couvert de coin contre les Heavy Flak Grenadiers grâce au piège anti-tank adjacent.

Cependant, les Hell Boys **ne bénéficient pas** d'un couvert de coin contre le Hans car le piège anti-tank ne bloque pas la ligne de mire contre les véhicules.



Exemple : les Hell Boys bénéficient d'un couvert de coin contre les Heavy Flak Grenadiers car les escouades bloquent la ligne de mire contre les autres escouades.

Les Hell Boys bénéficient aussi d'un couvert de coin contre Hans grâce au Blackhawk adjacent.

Important : Les côtés des terrains peuvent procurer un couvert combiné allant jusqu'au couvert fort. En d'autres termes, un terrain procurant un couvert léger qui se combine avec un autre terrain procurant aussi un couvert léger donne à l'unité un couvert fort. Cependant, 3 terrains procurant chacun un couvert léger qui se combineraient ne donneraient qu'un couvert fort.

Quand une unité reçoit un couvert faible de 2 éléments, considérez l'unité en couvert fort.

Exemple :



Les Death Dealers bénéficient d'un couvert de coin contre les Sturmpioniere, ainsi que d'un couvert léger grâce à la caisse de munitions. Dans ce cas, il y a donc un couvert léger de 2 sources : les Death Dealers sont considérés comme en couvert fort.

PORTEE DE TIR DES ARMES :

ARMES A DISTANCE VARIABLE (2, 3-6, etc)

La majorité des armes dans Dust Tactics ont des portées de tir numériques, typiquement de "1" à "6".

Rappelez-vous que la portée de tir se mesure comme les mouvements, la 1ère diagonale valant 1, puis toute diagonale supplémentaire 2.

Dans le cas où la portée de tir comporte plus d'un chiffre (i.e, 3-6), le 1er nombre représente la distance minimale à laquelle la cible doit se situer, et le 2ème chiffre la distance maximale.

ARMES A LONGUE PORTEE (U)

Les armes à portée U (Unlimited) peuvent tirer sur n'importe quelle unité sur le champ de bataille, tant que la ligne de mire est dégagée.

ARMES DE COMBAT AU CORPS-A-CORPS (C)

Les unités attaquante et visée doivent être adjacentes.

Après avoir déclaré une attaque avec des armes de catégorie C, résolvez d'abord toutes les attaques avec les autres armes. Le joueur attaqué retire les éventuelles pertes causées par les autres armes **avant** de résoudre l'attaque au corps-à-corps. Le joueur attaqué peut alors réagir à l'attaque au corps-à-corps par sa propre attaque au corps-à-corps. Ces attaques sont résolues **simultanément** (les joueurs lancent les dés en même temps).

Si un héros porte une arme de catégorie C, elle peut aussi être utilisée pour l'attaque. Donc, **toutes les armes de portée de tir C** peuvent être utilisées en combat au corps-à-corps et réagir contre une unité au corps-à-corps.

Exemple : une escouade complète de Hell Boys attaque une escouade complète de Sturmpioniere, qui est sur une case adjacente. Le joueur Allié déclare que les Hell Boys utiliseront leur couteaux & grenades (Knife & Grenade) contre les Sturmpioniere survivants. Il résout toutes les autres lignes d'armes, faisant 3 dégâts. Le joueur de l'Axe retire donc 3 figurines des Sturmpioniere. Maintenant chaque escouade attaque simultanément avec leurs couteaux & grenades. Les joueurs lancent les dés, 1 pour chaque figurine dans l'escouade, donc 5 pour les Hell Boys et 2 pour les Sturmpioniere. Les Hell Boys obtiennent 2  et les Sturmpioniere 1 . Le joueur de l'Axe retire donc les 2 figurines restantes des Sturmpioniere, qui sont éliminés ; le joueur Allié retire 1 figurine des Hell Boys.

Les armes de portée C peuvent réaliser une attaque soutenue.

De plus, ces armes ignorent toujours les couverts.

Le combat au corps-à-corps est très efficace contre les unités en couvert ou les unités protégées à l'intérieur des bâtiments.

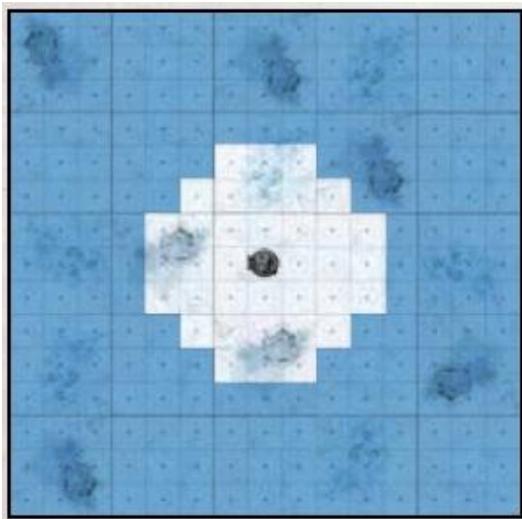
ARMES D'ARTILLERIE (A)

Pour simuler la trajectoire parabolique du projectile, les armes d'artillerie ont toujours une **portée de tir minimale de 4** et une **portée maximale illimitée**.

Note : une unité qui transporte plus d'une arme peut cibler la même unité avec son artillerie et ses autres lignes d'arme.

Les armes d'artillerie fonctionnent un peu différemment des autres armes :

- les armes d'artillerie peuvent tirer de 2 façons différentes : un **tir direct** ou un **tir indirect**.
- après avoir tiré avec une arme d'artillerie, l'unité doit recharger avant de pouvoir tirer avec cette arme à nouveau. Cela coûte une action *Compétence*.



Exemple : le Nebelwerfer 42 du Lothar a une portée de tir de type A. La portée de tir minimale est de "4" et la portée maximale est illimitée. Le Nebelwerfer 42 peut donc uniquement cibler les unités ennemies qui sont dans les cases bleues.

Tir Direct :

Si l'unité d'artillerie a une ligne de mire dégagée de l'unité ennemie, elle réalise un tir direct avec son arme de portée de tir A. Les tirs directs réussissent en obtenant un . Une unité peut exécuter une attaque soutenue avec un tir direct. L'unité peut aussi utiliser ses autres armes (en ciblant la même unité ou une unité différente).



Le Lothar réalise une action Attaque et cible les Hammers. Comme les Hammers sont dans la ligne de mire du Lothar, il fait un tir direct avec son arme de portée A - le Nebelwerfer 42.

Tir indirect :

Certaines unités ont la Compétence *Artillery Strike*, et peuvent assister le tir d'artillerie. Les unités avec la Compétence *Artillery Strike* sont considérés comme des **Observateurs**. Les Observateurs fournissent des coordonnées spécifiques, ils doivent donc avoir une ligne de mire dégagée jusqu'à la cible.

Si un Observateur a une ligne de mire dégagée jusqu'à la cible, l'unité d'artillerie réalise un tir indirect avec son arme de portée de tir A. Les tirs indirects réussissent en obtenant un ☉. Les tirs indirects coûtent ses 2 actions pour le tour, donc l'unité ne peut pas réaliser une attaque soutenue avec un tir indirect. L'unité peut aussi utiliser ses autres armes (en ciblant la même unité ou une unité différente).

Les tirs indirects se déroulent pendant l'activation des Observateurs, et on pendant l'activation de l'unité d'artillerie. Ainsi, un tir indirect est uniquement possible si l'unité d'artillerie n'a pas encore été activé.

Pour réaliser un tir indirect :

- 1- Activer l'Observateur (une unité avec la Compétence *Artillery Strike*). Il peut effectuer 2 actions comme normalement (mouvement, attaque, etc). Pour une action, l'unité peut ordonner un tir d'artillerie (*Compétence*).
- 2- Si l'Observateur ordonne un tir d'artillerie, activez immédiatement l'unité d'artillerie et faites un tir indirect. Cette attaque est résolue comme une attaque normale.
- 3- Après avoir terminé le tir indirect, l'unité d'artillerie a utilisé son activation pour ce tour. Le tir indirect utilise automatiquement les 2 actions de cette unité. Si la 1ère action de l'Observateur était d'ordonner le tir indirect, il peut continuer avec sa 2ème action. Il est ainsi possible d'activer 2 unités de suite : l'unité qui ordonne le tir, et l'unité qui tire.



Exemple : le Hans est très près d'une escouade complète de Boss, ce qui met l'escouade de commandement en danger. Le joueur Allié décide d'utiliser le Steel Rain pour tirer sur le Hans. Il active les Boss et réalise une action Mouvement pour se déplacer dans une case qui leur donne une ligne de vue dégagée sur le Hans. Puis les Boss exécute une action Compétence pour utiliser la compétence tir d'artillerie. Les Boss ont encore le Radio, ce qui leur permet de communiquer les coordonnées au Steel Rain.

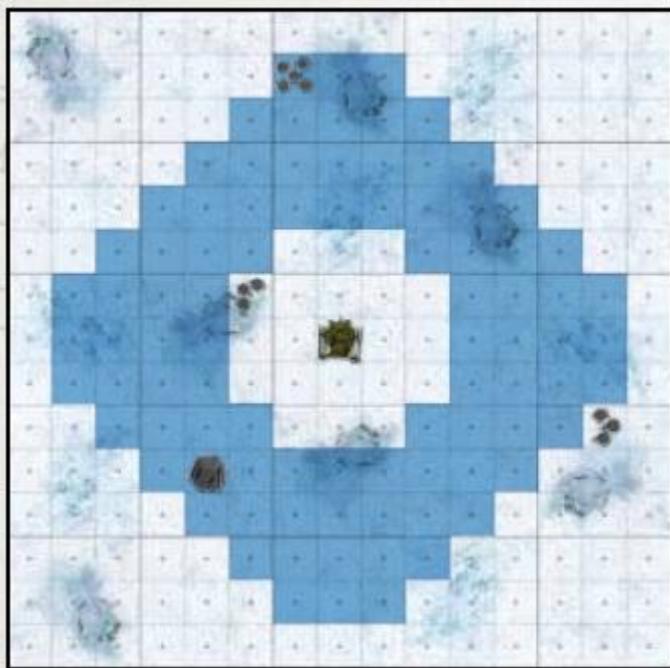
Les Boss ont maintenant utilisé leurs 2 actions et le Steel Rain est immédiatement activé. Il fait un tir indirect, ce qui lui coûte ses 2 actions (les tirs indirects ne peuvent donc pas donner lieu à une attaque soutenue). Le Steel Rain résout l'attaque puis c'est au joueur de l'Axe de jouer.

Important : pour ordonner un tir indirect, l'unité Observateur doit avoir la Compétence *Artillery Strike*. De plus, vérifiez s'il n'y a pas d'autres conditions nécessaires pour ordonner un tir d'artillerie (i.e, une escouade de commandement doit avoir un Radio pour appeler pour un tir indirect, etc). L'unité Observateur doit exécuter une action *Compétence* pour réaliser un tir indirect.

Les armes d'artillerie **annulent tous les couverts**, y compris les couvert de coin.

ARMES PARABOLIQUES

Certains canons et mortiers tirent leurs balles avec une trajectoire parabolique, d'une façon similaire à l'artillerie. Cependant, ces armes sont plus petites et n'ont pas une portée de tir maximale très longue. Ces armes sont classées comme des armes paraboliques, et sont identifiées comme des portées X-Y (où "X" et "Y" sont de valeurs numériques différentes). Le 1er nombre indique la portée de tir minimale, et le 2ème nombre la portée de tir maximale.



Exemple : le Petard Mortar du Steel Rain a une portée de tir de "3-6", soit à une distance minimale de 3 et maximale de 6. Comme montré dans le diagramme, le Petard Mortar peut cibler uniquement des unités ennemies se trouvant dans les cases bleues.

VALEURS DE COMBAT :

TIR DE REACTION

Le tir de réaction est une action spéciale disponible pour toutes les unités qui n'ont pas encore été activé pendant le tour en cours. Le tir de réaction permet à votre unité de tenter de tirer sur une unité ennemie pendant qu'elle se déplace tout en étant dans votre ligne de mire et à portée de tir de vos armes.

Le tir de réaction interrompt temporairement l'action d'une unité ennemie pour permettre à une de vos unité d'ouvrir le feu. Pour pouvoir réaliser cette action, vous devez d'abord sélectionner une de vos unité inactivée et lancez un dé. Si vous obtenez un , votre unité ne peut pas tirer sur l'ennemi. En fait, **si vous échouez à votre lancer, votre unité est considérée activée pour ce tour, même si elle n'a rien fait !**

Si vous obtenez un , votre unité est immédiatement activée et exécute une *Attaque* simple avec **toutes** ses lignes d'armes qui ont une portée de tir suffisante pour cibler l'unité ennemie. Une fois que vous avez terminé, l'ennemi continue ses actions.

Que vous réussissiez ou pas, tenter un tir de réaction active votre unité pour le tour. Tourner la carte de l'unité à 90° pour indiquer qu'elle a été activé. Elle ne peut plus réaliser d'autres actions pour le reste du tour.

Pour pouvoir tenter un tir de réaction, l'unité **doit** avoir une arme avec une portée de tir suffisante pour attaquer l'unité ciblée. De plus, le tir de réaction peut uniquement cibler l'unité que votre adversaire a activé, et **aucune autre unité**.

*Exemple : un Hans se déplace dans la **ligne de mire** d'une escouade de Death Dealers, distante de 6 cases. Le Bazooka des Death Dealers a une portée de tir de "3". Le Hans est dans la ligne de mire des Death Dealers, mais pas dans leur **zone de tir**. Les Death Dealers ne peuvent pas tenter d'utiliser un tir de réaction contre le Hans.*

Exemple : un Hans entre dans la ligne de mire d'une escouade de Death Dealers, distant de 3 cases. Le Bazooka des Death Dealers a une portée de tir de "3". Le Hans est à la fois dans la ligne de mire des Death Dealers et dans leur zone de tir, donc l'escouade peut tenter d'utiliser le tir de réaction. Le joueur Allié lance un dé pour réagir contre le Hans.

Le joueur Allié obtient un . Les Death Dealers ouvrent le feu sur le Hans, suivant les règles normales de combat. A 2 cases des Death Dealers se trouve une escouade de Sturmpioniere. Les Death Dealers ne peuvent pas tirer sur les Sturmpioniere car ils n'ont pas déclenché le tir de réaction.

*Si le joueur de l'Axe avait activé les Sturmpioniere, les Death Dealers auraient été en mesure d'utiliser le tir de réaction contre eux avec **toutes** leurs armes.*

Situations possibles pour le tir de réaction :

- Si une unité exécute une séquence d'actions *Mouvement* + *Attaque*, le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après l'action *Mouvement*.

*Exemple : un Blackhawk exécute une action **Mouvement**, ce qui l'amène dans la zone de tir de Heavy Flak Grenadiers. Immédiatement après le mouvement du Blackhawk, le joueur de l'Axe déclare qu'il va tenter d'utiliser un tir de réaction pour interrompre l'activation du Blackhawk. Le joueur de l'Axe lance un dé et obtient un . Il active les Heavy Flak Grenadiers et réalise une action **Attaque**. Si le Blackhawk survit, il peut continuer avec son action **Attaque**.*

- Si une unité exécute une séquence d'actions **Attaque** + **Mouvement**, le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après l'action **Attaque**.
- Si une unité exécute une séquence d'actions **Mouvement** + **Mouvement**, le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après la 1ère action **Mouvement**.
- Si une unité exécute une action **Compétence** pour utiliser sa compétence **Charge** (la séquence d'actions **Mouvement** + **Mouvement** + **Attaque** au corps-à-corps), le tir de réaction doit s'effectuer immédiatement après la 2nde action **Mouvement**, mais avant l'**Attaque** au corps-à-corps.
- Si une unité exécute une action **Attaque Soutenue**, aucun tir de réaction ne peut être effectué.

Pour résumer :

Pour utiliser le tir de réaction, votre unité **ne doit pas** avoir déjà été activé pendant ce round. Quand votre adversaire annonce ce qu'il va faire pendant son tour, vous devez **immédiatement** déclarer que vous allez tenter d'utiliser le tir de réaction. Pour tenter d'utiliser le tir de réaction, lancez un dé. Si vous obtenez un , vous pouvez exécuter une seule action **Attaque**. Vous pouvez aussi une **Compétence** qui ne requiert pas une action. Si vous obtenez un , votre tir de réaction a échoué. Vous ne pouvez pas exécuter une action **Attaque**. Que vous obteniez un  ou un , votre unité est activée pour le reste du tour. Vous pouvez toujours essayer de la réactiver comme d'habitude avec une escouade de Commandement.

BATIMENTS :

Tous les bâtiments obéissent aux mêmes règles. On distingue les petites et les grandes entrées.

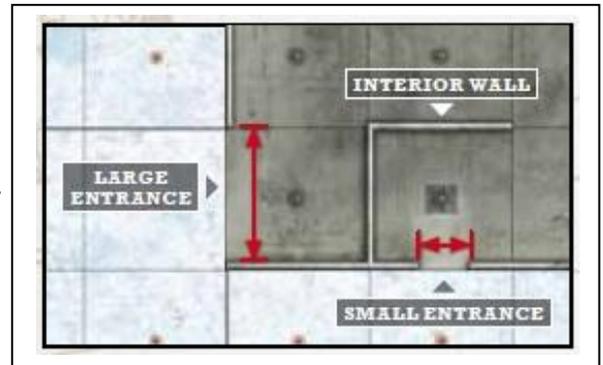
REGLES GENERALES

- Tous les bâtiments ont un mur extérieur, et certaines des murs intérieurs qui séparent différentes pièces. Tous les murs bloquent la ligne de mire.

- Les murs d'une construction ne peuvent pas être détruits.

- Les petites entrées sont plus étroites que la largeur d'une case.

- Les grandes entrées sont aussi larges que la largeur d'une case.



- Les soldats et les héros () peuvent entrer dans les bâtiments par soit les petites, soit les grandes entrées.

- Les véhicules () peuvent pénétrer dans les bâtiments par les grandes entrées uniquement.

- L'aviation () ne peut entrer dans aucun bâtiment.

- Les soldats et les héros () avec la *Compétence Jump* (saut) peuvent sauter par-dessus n'importe quel bâtiment.

- Les véhicules () avec la *Compétence Jump* (saut) **ne peuvent pas** sauter par-dessus les bâtiments.

- Les unités ( ,  , ) ne peuvent pas atterrir sur le dessus des bâtiments.

- Une escouade est considérée comme étant en faible couvert quand elle est à **l'intérieur d'un bâtiment** et est ciblée par une unité ennemie qui est **aussi à l'intérieur du même bâtiment**.

- Une escouade est considérée comme étant en fort couvert quand elle est à **l'intérieur d'un bâtiment** et est ciblée par une unité ennemie qui est à **l'extérieur du même bâtiment**.

- Pour qu'une unité à l'intérieur d'un bâtiment puisse attaquer une unité à l'extérieur d'un bâtiment, l'unité attaquante doit être sur une case avec une sortie dans la direction de l'attaque.

- Pour qu'une unité à l'extérieur d'un bâtiment puisse attaquer une unité à l'intérieur d'un bâtiment, l'unité ennemie doit être sur une case avec une sortie.

- Quand une unité est à l'intérieur d'un bâtiment, elle suit les règles normales de tir et de mouvement (comme le couvert de coin, les blindés qui ne peuvent pas "couper" les coins, etc).

- A l'intérieur d'un bâtiment, les couvert se combinent de façon normale. Une escouade à l'intérieur d'un bâtiment et sur la même case qu'une caisse de munitions est considérée comme étant en fort couvert contre les attaques provenant du même bâtiment.

- Les murs d'une petite entrée ne procurent pas de couvert de coin.

- Les pièges anti-tank peuvent être placés seulement dans les bâtiments qui ont au moins une grande entrée.

Exemple :

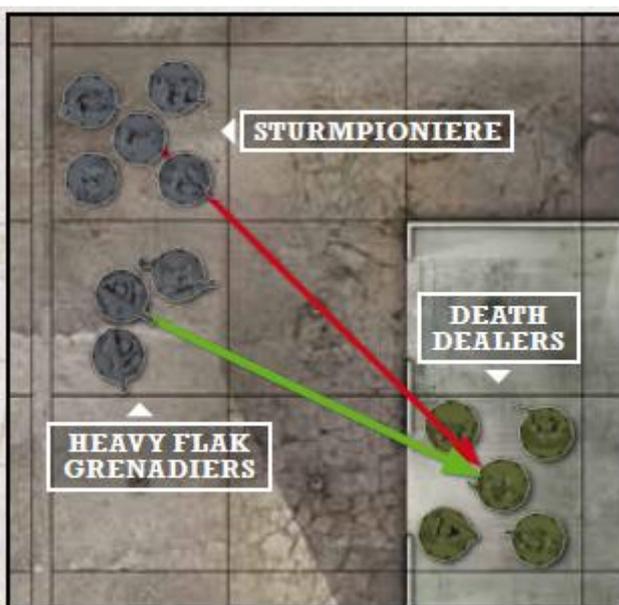


Les Hammers sont à l'intérieur d'un bâtiment, donc ils sont en fort couvert contre les tirs des Sturmpioniere. Cependant, les Sturmpioniere ne peuvent pas cibler les Death Dealers car la case où se trouve les Death Dealers n'est pas de sortie. Cela s'applique aussi aux Death Dealers, qui ne peuvent pas tirer sur les Sturmpioniere.

Si les Death Dealers se déplacent sur la case marquée "X", ils pourront cibler les Sturmpioniere, et vice-versa. Les Death Dealers seront alors en fort couvert contre l'attaque des Sturmpioniere.

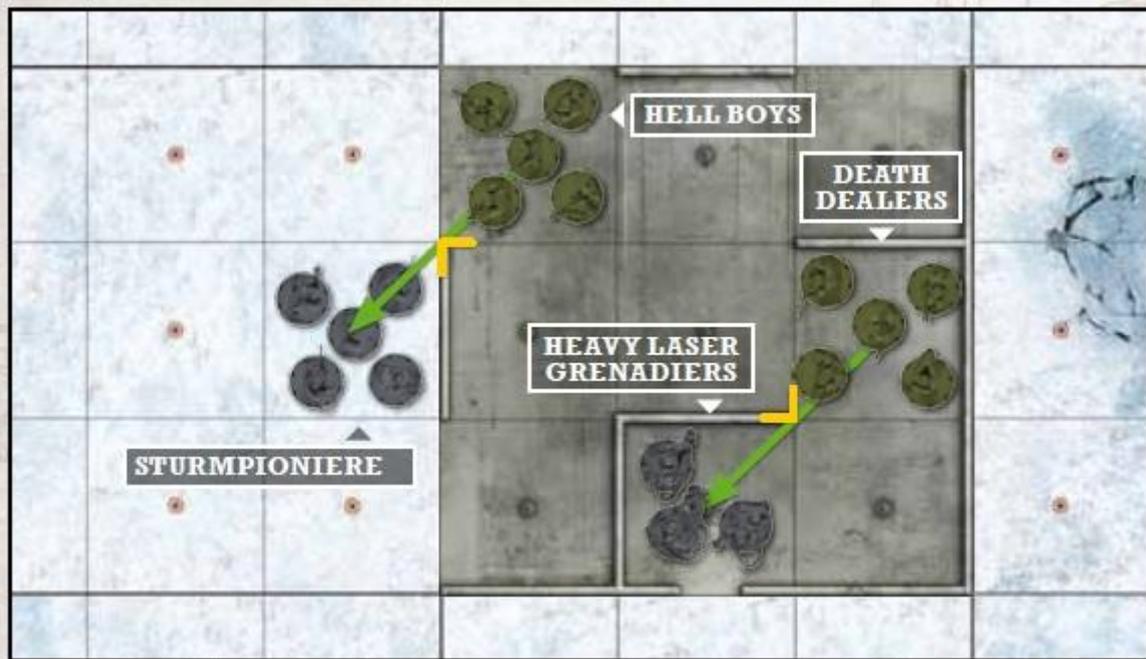
Si les Sturmpioniere étaient sur la case marquée "X", ils pourraient tirer sur n'importe quelle unité Alliée. Les 3 unités seraient alors en faible couvert car elles seraient toutes à l'intérieur du bâtiment.

Les murs des bâtiments (intérieur et extérieur) bloquent la ligne de mire et peuvent procurer des couverts de coin.



Exemple : les Sturmpioniere ne peuvent pas cibler les Death Dealers car la ligne de mire est bloquée par le mur extérieur du bâtiment. Cependant, les Heavy Flak Grenadiers **peuvent** cibler les Death Dealers car la ligne de mire n'est pas bloquée par le mur. Notez que les petites entrées ne procurent pas de couvert de coin, mais le bâtiment procure quand même un fort couvert aux Death Dealers.

Exemple :



Les Hell Boys ciblent les Sturmpioniere, qui sont à l'extérieur au bâtiment mais adjacents à un mur **extérieur**. Ce mur procure aux Sturmpioniere un couvert de coin (faible couvert) contre les Hell Boys. Aussi dans cet exemple, les Death Dealers ciblent les Heavy Laser Grenadiers, qui sont adjacents à un mur **intérieur**. Ce mur procure aux Heavy Laser Grenadiers un couvert de coin (faible couvert). De plus, ils bénéficient aussi d'un faible couvert en étant visés par une unité qui est aussi à l'intérieur du même bâtiment. Donc, les Heavy Laser Grenadiers sont en fort couvert.

HEROS :

Ils sont soumis à toutes les règles qui affectent les soldats (classe d'armure ).

Les héros fonctionnent un peu différemment des escouades, comme suit :

- Un héros peut partager une case avec une unité amie, même avec un véhicule ami. Les héros sont les seules unités qui peuvent partager une case avec une unité amie. Même quand les héros n'ont pas rejoints une escouade, ils peuvent quand même partager une case avec une escouade.
- Avant le 1er tour de la partie, un héros peut rejoindre une escouade tant que le héros et l'escouade ont la même classe d'armure (un héros  peut uniquement rejoindre une escouade .
- Quand un héros rejoint une escouade, les règles suivantes s'appliquent :
 - Placer les cartes d'unité du héros et de l'escouade ensemble.
 - Le héros entre en jeu en même temps que l'escouade.
 - Le héros et l'escouade sont activés en même temps.
 - Les armes du héros sont utilisées en même temps que celles de son escouade ; ainsi le joueur peut choisir d'utiliser n'importe quelle ligne d'armes disponible dans n'importe quel ordre entre le héros et l'escouade.
 - Certaines compétences du héros sont partagées avec son escouade.
 - Le héros partage ses points de vie avec son escouade. Quand l'unité combinée encaisse 1 point de dégât, le joueur peut choisir qui perd le point de vie. Il peut soit retirer une figurine de l'escouade, soit indiquer une blessure sur la carte d'unité du héros. Quand un héros perd son dernier point de vie, il est éliminé.
 - Le héros et l'escouade sont **toujours** sur la même case.
 - Le héros partage les valeurs de couvert de l'escouade.
 - La valeur de Mouvement de l'unité combinée est égale à la valeur de Mouvement de l'unité **la plus rapide**.

Exemple : une escouade avec  1 rejoint un héros avec  2. L'unité combinée a une valeur de mouvement de  2.

Un héros ne peut pas rejoindre une escouade au milieu d'une partie. Si un joueur veut qu'un héros fasse partie d'une escouade, le héros doit rejoindre l'escouade avant que la partie ne commence.

Un héros et une escouade peuvent décider de se séparer pendant la partie. A partir de là, le héros agit seul comme une unité séparée. Il ne peut pas rejoindre plus tard cette escouade, et il ne peut pas rejoindre une autre escouade dans la partie. Quand un héros quitte son escouade, séparez les 2 cartes d'unité pour montrer qu'ils agissent dorénavant indépendamment. Elles ne partagent plus les valeurs de couvert, compétences, points de vie, etc. Les 2 unités peuvent toujours partager la même case (comme les héros sont autorisés à partager la case de n'importe quelle unité amie).

Enfin, il ne peut pas avoir plus d'un héros dans la même escouade.

PREPARATION D'UNE PARTIE :

CREATION DU CHAMP DE BATAILLE

Si les joueurs choisissent un scénario, suivez simplement le schéma.

Si les joueurs choisissent de créer leur propre bataille, arrangez les tuiles à votre convenance. Pour déterminer qui place la 1ère tuile, lancer 3 dés. Le joueur qui obtient le plus de  place la 1ère tuile, puis l'autre joueur place la tuile suivante, et ainsi de suite.

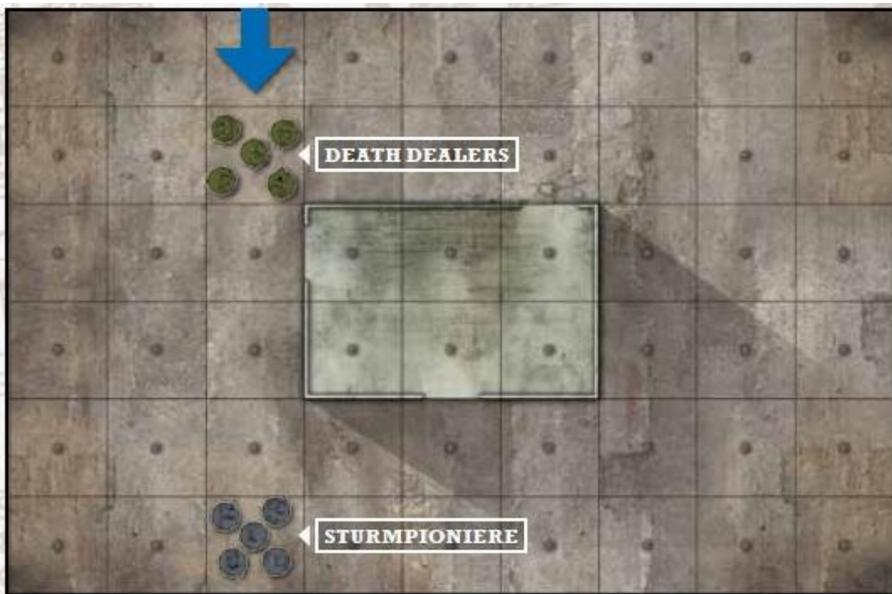
PLACEMENT DES ELEMENTS DE COUVERT

Pour déterminer qui place la 1ère élément de couvert, lancer 3 dés. Le joueur qui obtient le plus de  place le 1er élément de couvert, puis l'autre joueur place l'élément de couvert suivant, et ainsi de suite. Les éléments de couvert peuvent **seulement** être placés dans la "cover zone", comme indiqué dans le scénario. Si les joueurs créent leur propre bataille, ils devraient placer tous les éléments de couvert dans la partie centrale du champ de bataille.

ENTREE DES UNITES

Pendant le 1er tour, toutes les unités doivent entrer dans le champ de bataille. Chaque 1ère action d'une unité est toujours un Mouvement d'une case, représentant l'unité pénétrant dans le champ de bataille. Après cette 1ère action obligatoire, l'unité peut exécuter n'importe quelle action de son choix.

Exemple :



Le joueur Allié gagne l'initiative. Il choisit de jouer ses Death Dealers en premier : l'escouade a  1. Le joueur Allié le dépense pour entrer sur le plateau de jeu. Il décide ensuite d'exécuter un double mouvement. Donc l'escouade se déplace d'une autre case et est désactivée (Mouvement + Mouvement).

C'est maintenant le tour du joueur de l'Axe. Il décide de commencer avec ses Sturmpioniere. Le joueur décide de se déplacer puis tire (Mouvement + Attaque). Donc il dépense sa 1ère action pour entrer sur le plateau de jeu, et ensuite tire sur les Death Dealers. La ligne de mire est dégagée, les armes ont la portée de tir, le combat commence !

COMPETENCES :

ADVANCED REACTIVE FIRE

Quand une unité essaie d'utiliser le tir de réaction (*Reactive Fire*), lancez 2 dés au lieu d'1 seul. Si vous obtenez au moins un , vous pouvez attaquer.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

AGILE

Quand l'unité se déplace, toutes les diagonales ne coûtent qu'un point de mouvement.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

ALL IN ONE

Quand une unité utilise cette compétence, lancez 2 fois le nombre normal de dés d'attaque pour toutes les lignes d'arme pour ce round.

Utilisable 1 seule fois par partie.

ARTILLERY STRIKE

Une unité avec cette compétence est considérée comme des Observateurs.

Exécutez une action de *Compétence* pour immédiatement activer une unité d'artillerie sur le champ de bataille et réaliser un tir indirect sur une unité dans la ligne de mire des Observateurs.

Vérifiez que l'unité visée est à portée de tir de l'artillerie.

Cela coûte 1 action d'utiliser cette compétence.

ASSAULT

Quand une unité utilise cette compétence, ses points de mouvement doublent - même si l'unité effectue une double action mouvement.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

Utilisable 1 seule fois par partie.

BAD ASS

Toutes les armes de l'unité avec des munitions limitées sont considérées illimitées, mais regagner les munitions ne se fait qu'à la fin de l'activation.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

BERSERK

L'unité relance tous les dés  une fois pour chaque ligne d'arme.

Berserk fonctionne avec l'attaque soutenue : d'abord relancer tous les  pour l'attaque soutenue ; puis relancer une fois tous les  restants pour le mode Berserk.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

Utilisable 1 seule fois par partie.

En cas d'attaque avec des armes laser, relancer les dés  à la fin du Berserk.

BLACK OPS

Lancez 1 dé supplémentaire pendant chaque lancer d'initiative.

Ce bonus ne se cumule pas : si un joueur utilise 2 héros avec cette compétence, il ne lancera qu'un dé supplémentaire.

BLUTKREUZ APE

Un héros avec cette compétence ne peut rejoindre qu'une escouade ayant aussi cette compétence.

Une escouade avec cette compétence ne peut être rejointe que par un héros avec cette compétence.

BLUTKREUZ ZOMBIE

Un héros avec cette compétence ne peut rejoindre qu'une escouade ayant aussi cette compétence.

CHARGE

Quand l'unité utilise cette compétence, elle peut combattre avec toutes ses armes de portée 1 ou C après avoir réalisé 2 actions mouvement.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

COMMAND SQUAD

Cf. Chapitre Unité de Commandement (page26).

DAMAGE RESILIENT

Après avoir lancé les dés de couvert, lancez 1 dé pour chaque point de dégât éventuel infligé sur cette unité. Pour chaque  obtenu, ignorez 1 dégât.

Un héros ne partage pas cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

FAST

Quand l'unité exécute une action de mouvement, elle peut se déplacer d'une case supplémentaire.

Si l'unité exécute 2 actions de mouvement, cette compétence n'affecte qu'une seule des 2 actions.

HEROIC ATTACK

Quand un héros utilise cette compétence, toutes les attaques contre lui pendant ce tour (incluant les tirs d'artillerie, le corps-à-corps, etc) n'entraînent aucun dégât.

Utiliser cette compétence ne requiert pas d'action.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

Utilisable 1 seule fois par partie.

JUMP

Pendant son mouvement, l'unité peut sauter par-dessus un obstacle (comme un élément de couvert ou une autre unité), mais doit atterrir sur une case libre.

Les unités ne peuvent pas sauter par-dessus une case sans point central (une case infranchissable ou un véhicule).

Les véhicules ne peuvent pas sauter par-dessus les bâtiments, mais les soldats ou les héros le peuvent.

Un héros avec cette compétence ne peut rejoindre qu'une escouade ayant aussi cette compétence.

MEDAL OF HONOR

Relancez 1 dé de combat pendant une attaque et appliquez le nouveau résultat.

Utilisable 1 seule fois par round.

Un héros ne partage pas cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

[Nom de l'arme] : RELOAD

Exécutez une action *Compétence* pour recharger cette arme. Après cette action, l'unité peut tirer avec cette arme.

SCOUT VEHICLE

Pendant le 1er round uniquement, le véhicule peut se déplacer de 2 cases supplémentaires.

Si ce véhicule entre en jeu après le 1er round, cette compétence n'a plus d'effet.

SELF-REPAIR

A la fin de chaque round, lancez 1 dé pour chaque dégât du véhicule. Pour chaque  obtenu, le véhicule récupère 1 point de santé.

Un véhicule ne peut pas récupérer plus que ses points de santé initiaux.

Cette compétence ne marche pas si le véhicule est détruit.

SNIPER

Quand il indique sa cible, le joueur spécifie quel soldat il vise (au lieu d'une unité entière).

Un sniper ne partage pas cette compétence avec le reste de l'escouade.

SPOTTER

Quand son escouade attaque, inverser le résultat des dés : considérez les  comme des , et vice-versa.

En cas d'attaque soutenue, il faut donc relancer les  .

SUPERIOR REACTIVE FIRE

Quand une unité essaie d'utiliser le tir de réaction (*Reactive Fire*), lancer 3 dés au lieu d'1 seul. Si vous obtenez au moins un , vous pouvez attaquer.

Un héros partage cette compétence avec l'escouade qu'il a rejoint.

TANK HEAD

Exécutez une action *Compétence* pour réparer tous les dégâts sur un véhicule adjacent. Cette réparation a lieu pendant la phase d'activation du héros.

Utilisable 1 seule fois par partie.

WIEDERBELEBUNGSSERUM

Quand le héros attaque une escouade ou un héros ennemi, il récupère 1 point de santé pour chaque  obtenu, après que toutes les lignes d'armes soient résolues.

Il ne peut pas récupérer plus que son capital santé initial.

En cas de combat au corps-à-corps, la récupération des points de vie se fait à la fin du combat suivant.

Exemple : TotenMeister a rejoint une escouade de zombies et attaque une escouade alliée au corps-à-corps, et la détruit. Pendant le combat, TotenMeister a perdu 3 points de vie. Il encaisse les dégâts même s'il a causé des pertes chez l'ennemi.

Plus tard dans le round, le joueur jouant les Alliés déplace Rhino et les Hammers sur une case adjacente aux zombies de l'Axe et TotenMeister. L'escouade Alliée attaque les créatures de l'Axe au corps-à-corps. Si TotenMeister survit à l'attaque Alliée, elle pourra alors régénérer les 3 points de vie perdus au combat précédent.

COMPETENCES DE L'ESCOUADE DE COMMANDEMENT :

L'escouade de Commandement est composée d'un Officier, un Radio, un Mécanicien, un Médecin et un spécialiste des armes.

Quand l'une des figurines de l'escouade de commandement est éliminée, elle perd la spécialisation associée. Le spécialiste des armes n'a pas de compétence.

Un joueur peut doter son armée de plusieurs escouades de commandement en même temps, mais chaque unité doit avoir une classe d'armure différente.

Un héros peut rejoindre une escouade de commandement uniquement s'il a la *Compétence Commander*.

Un joueur peut tenter d'utiliser une compétence de l'escouade de commandement **une seule fois par tour**. Si l'essai est infructueux (i.e, ) , le joueur ne peut pas tenter d'autres compétences de commandement pendant le tour.

OFFICIER

- Bougez-vous tas de chimpanzés :

Exécutez une action *Compétence* et lancez un dé. Si le résultat est  , le joueur réactive une unité adjacente. L'activation de cette unité se fait immédiatement après que l'escouade de commandement ait terminé son activation (le joueur va donc activer 2 unités consécutivement).

S'il y a le Radio dans l'escouade avec l'Officier, il peut émettre cet ordre à n'importe quelle unité sur le champ de bataille.

RADIO

- Relais :

Avec sa radio, il peut relayer n'importe quel ordre de l'escouade de commandement n'importe où sur le champ de bataille.

Cette compétence est toujours activée et ne requiert pas d'action ni de lancer un dé.

- Frappe d'artillerie :

Le Radio peut demander une frappe d'artillerie.

MECANICIEN

- Réparation de fortune :

Exécutez une action *Compétence* et restaurez un point de vie à un véhicule adjacent (le *Relay* du radio ne permet pas ce type de réparation à distance).

Cette compétence ne nécessite pas de lancer un dé et ne peut pas être utilisée sur des véhicules détruits.

- Réparation sur le terrain :

Le Mécanicien peut utiliser ses outils pour remonter un véhicule qui a été détruit pendant la bataille.

Exécutez une action *Compétence* et lancez un dé. Si le résultat est  , le joueur finit l'activation de son escouade de commandement puis active immédiatement le véhicule réparé, qui rentre sur le champ de bataille par sa zone de déploiement.

Si le Radio est éliminé, cette compétence ne marche pas.
Utilisable avec succès 1 seule fois par partie.

MEDECIN

- Relève toi, c'est pas si grave :

Exécutez une action *Compétence* et soit ressuscitez une unité d'une escouade adjacente, soit restaurez 1 point de vie à un héros adjacent (le *Relay* du radio ne permet pas de soigner à distance). Le soldat retourne dans son escouade avec ses armes spéciales et la totalité de ses munitions. Si l'ensemble de l'escouade ou le héros sont éliminés, cette compétence ne peut pas être utilisée.

- Allez les gars, on y retourne :

Le Médecin peut ressusciter une escouade entière éliminée pendant la bataille. Exécutez une action *Compétence* et lancez un dé. Si le résultat est , le joueur finit l'activation de son escouade de commandement puis active immédiatement l'escouade ressuscitée, qui rentre sur le champ de bataille par sa zone de déploiement.

Si le Radio est éliminé, cette compétence ne marche pas.

Le Médecin ne peut pas ressusciter un héros.

Utilisable avec succès 1 seule fois par partie.

Les ordres de l'escouade de commandement ne peuvent pas être utilisés sur l'escouade elle-même (l'Officier ne peut pas réactiver sa propre escouade, ni le médecin ressusciter un de ses membres).

Si une unité ressuscitée/remontée est éliminée une 2ème fois, cela compte comme une nouvelle unité détruite lors du calcul des points de victoire.

VALEURS SPECIALES DE COMBAT :

PHASER BLAST (X ~ Y)

La valeur de combat représente une boule d'énergie concentrée qui explose à l'impact.

"X" représente à quel point l'unité peut "viser" la cible.

"Y" représente à quel point l'explosion est puissante.

Lancez "X" dés et comptez le nombre de  obtenu. Ce total est égal à "Y".

Maintenant lancez "Y" dés et infligez 1 dégât pour chaque  obtenu.

Les armes Phaser ignorent toutes les couvertures.

Exemple : un Honey est équipé avec un 120W Phaser Gun. Il attaque une escouade complète de Heavy Laser Grenadiers. Contre ces soldats, le Phaser montre une valeur de combat de 2 ~ 3. Le joueur Allié lance 2 dés, et obtient 1  et 1 . Chaque  lui permet de lancer 3 dés de dégât. Le joueur Allié lance maintenant 3 dés et obtient 2 . Au total, le Honey inflige 2 dégâts et les Heavy Laser Grenadiers perdent 2 soldats.

En cas d'attaque soutenue avec une arme Phaser, relancer la valeur "X".

Quand une unité avec une arme Phaser utilise une compétence qui modifie la chance de toucher (comme Berserk), la même règle s'applique : relancer uniquement la valeur "X".

Exemple : le Honey réalise une attaque soutenue contre une escouade complète de Heavy Laser Grenadiers. Le joueur Allié lance 2 dés et obtient 1  et 1 . Il met de côté le  et relance le  (à cause de l'attaque soutenue) : il obtient un 2ème . Chaque  lui permet de lancer 3 dés de dégât. Le joueur Allié lance maintenant 6 dés et obtient 3 . Au total, le Honey inflige 3 dégâts et les Heavy Laser Grenadiers perdent 3 soldats.

VOLLEY BLAST (A/X - B/X - C/X - ...)

La valeur de combat représente des armes à munitions limitées qui sont de plus en plus puissantes à mesure que l'unité choisit de tirer des munitions.

Lancez "A" dés quand l'unité tire 1 munition (lancez "B" dés en tirant 2 munitions, lancez "C" dés en tirant 3 munitions, etc) et infligez "X" dégât(s) à la cible pour chaque  obtenu.

Pensez à indiquer sur la carte de l'unité le nombre de munitions dépensées.

Exemple : un Steel Rain effectue un tir direct sur une escouade complète de Heavy Laser Grenadiers. Il tire 2 roquettes 4.2" et indique sur sa carte qu'il a utilisé ces 2 roquettes. Le joueur Allié lance 6 dés et obtient 3 . Le joueur de l'Axe retire donc 3 figurines de son escouade.

INCENDIARY BLAST (X/👤)

Lancez "X" dés pour chaque figurine ciblée et infligez 1 dégât pour chaque 🧨 obtenu.

Exemple : les Hell Boys visent une escouade de Sturmpioniere avec un Flamethrower. Contre un 🧨², le tableau d'arme du lance-flammes indique I/👤. Il y a 5 soldats de l'Axe dans l'escouade des Sturmpioniere, donc le joueur Allié lance 5 dés. Chaque 🧨 obtenu cause 1 point de dégât.

AP INCENDIARY BLAST (X/💀)

La valeur représente une explosion qui perce les armures.

Lancez "X" dés pour chaque figurine ciblée et éliminez l'unité entière si le résultat d'au moins un dé est 🧨.

Exemple : le Hans vise un Pounder avec un Panzerfaust Werfer. Contre un 🧨⁴, la ligne du tableau d'arme du Panzerfaust Werfer indique I/💀. Le joueur de l'Axe lance 1 dé et obtient un 🧨. Le Pounder éclate en flamme et est éliminé du champ de bataille.

ARMES SPECIALES :

LIMITED-AMMO WEAPONS

En cas d'attaque soutenue, relancez les dés comme habituellement.

Les armes à munitions limitées appartiennent à l'ensemble de l'unité, donc n'importe quel soldat de l'escouade peut les utiliser **même s'il est le seul survivant de son escouade et que la figurine ne porte pas l'arme à munitions limitées.**

Note : c'est une exception à la règle générale qui dit qu'un soldat peut uniquement utiliser ce que sa figurine transporte.

Exemple : les *Sturmpioniere* transportent collectivement 3 *Panzerfausts*. Pendant la partie, 3 *Sturmpioniere* sont éliminés, incluant 2 figurines équipées d'un *Panzerfaust*. Les 2 survivants portent toujours les 3 *Panzerfausts*, mais peuvent seulement utiliser au maximum de 2 *Panzerfausts* pendant une attaque (1 par soldat encore en jeu).

BURST WEAPONS

En cas d'attaque avec une arme à tir en rafale contre une cible qui n'a pas bougé pendant ce tour, doublez le nombre de dés lancés.

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE

Lancez le nombre de dés indiqués dans le tableau des armes pour chaque figurine encore dans l'escouade.

Ce sont de armes de catégories C (cf. chapitre Close Combat).

RELOADABLE WEAPONS

Les armes rechargeables comment la partie chargées.

Pour recharger après avoir tiré, l'unité doit exécuter une action *Compétence*.

FLAMETHROWERS

Les lance-flammes ignorent le couvert et ne peuvent pas détruire les pièges anti-tank.

Les lance-flammes qui font feu à plus d'une case de distance infligent des dégâts à toutes les unités se trouvant sur des cases entre l'unité attaquante et l'unité ciblée - même s'il s'agit d'unité(s) alliée(s).

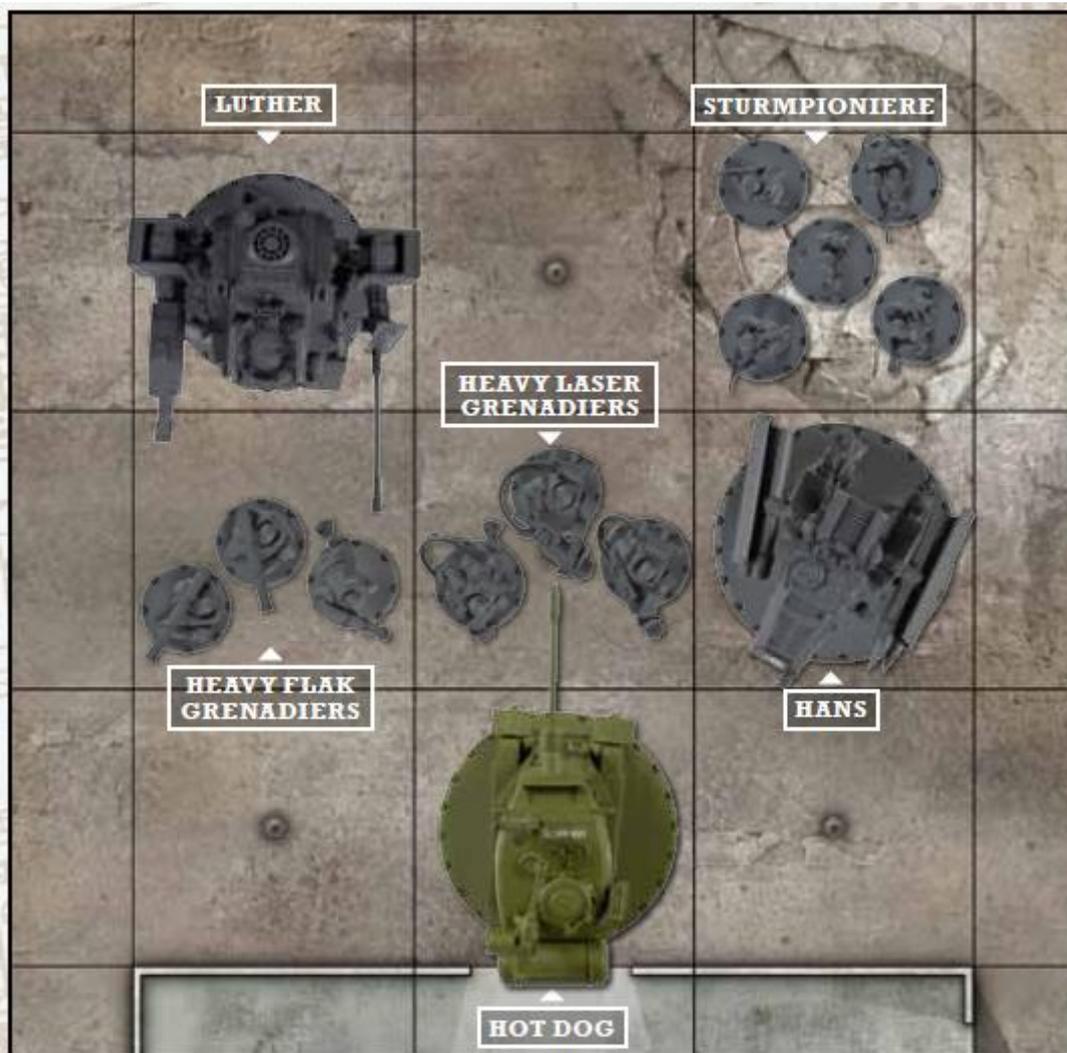
Exemple :



Un Hot Dog flambe un Hans. Derrière le Hans se trouve une escouade de Heavy Laser Grenadiers. Même si le Napalm Thrower a une portée de 2, son jet de flammes ne touchera pas les Heavy Laser Grenadiers car ils se tiennent derrière un véhicule qui bloque la ligne de mire. En utilisant le même exemple, si le Hans et les Heavy Laser Grenadiers échangeaient leurs places, alors le Hot Dog pourraient voir ces 2 unités et les endommager les 2.

Quand une unité fait feu avec un lance-flammes ayant une portée supérieure à 1, le joueur qui attaque choisit les cases où les flammes se propagent. L'unité attaquante doit toujours être en mesure de voir chaque cible en suivant les règles normales concernant la ligne de mire.

Exemple :



Dans cette situation, le Hot Dog a plusieurs options. Avec son Napalm Thrower, il peut choisir quelles cases toucher, tant qu'il a une ligne de mire dégagée. Dans cet exemple il peut cibler :

- les Heavy Laser Grenadiers et les Heavy Flak Grenadiers
- les Heavy Flak Grenadiers et le Luther
- les Heavy Laser Grenadiers et le Luther
- les Heavy Laser Grenadiers et le Hans.

Le Hot Dog ne peut pas atteindre les Sturmpanzer. Ils sont derrière le Hans, qui bloque la ligne de mire.

UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER)

Quand vous utilisez ces armes, ignorez toujours le couvert de l'unité ciblée.

Le *Grenade Launcher* et le *Grenade Pistol* sont considérés comme des UGL avec des munitions illimitées.

Exemple : la carte d'unité de Bazooka Joe indique "Grenade Launcher : Grenade Weapon". Cette arme est classée comme UGL, donc Bazooka Joe ignore le couvert de l'unité ciblée quand il attaque avec cette arme.

LASER

En utilisant cette arme, infligez un (ou plusieurs, suivant la tableau d'arme) dégât(s) pour chaque  obtenu, et relancez tous les . Continuez à infliger des dégâts et à relancer chaque  jusqu'à ce que tous les dés soient des .

Exemple : une escouade complète de Heavy Laser Grenadiers réalisent une attaque soutenue contre une escouade complète de Hell Boys. Le joueur de l'Axe lance 3 dés et obtient 2  et 1 . Il relance immédiatement les 2  et obtient 1 . Il relance immédiatement le  et obtient un . A cet instant les Heavy Laser Grenadiers ont infligé 3 dégâts. Maintenant il relance le  (pour l'attaque soutenue) et obtient un , ce qui met fin à l'attaque. Le joueur Allié retire donc 3 figurines des Hell Boys.

REGLES OFFICIELLES DE TOURNOI :

Suggestion ratio points d'armée/tuiles :

- 9 tuiles = 200 points
- 12 tuiles = 300 points
- 16 tuiles = 400 points

Points d'armée :

 Axis		 Allies	
Name	AP	Name	AP
*HEROES		*HEROES	
Sigrid Von Thaler	20	Bazooka Joe	18
Stefan	18	Johnny One-Eye	16
Manfred	16	Rosie	20
Markus	20	Ozz 117	24
WALKERS		WALKERS	
Ludwig	40	Pounder	40
Luther	35	Hot Dog	36
Lothar	36	Steel Rain	38
Heinrich	26	Mickey	35
Hermann	26	Wildfire	24
SQUADS		SQUADS	
Laser Grenadiers	27	Honey	28
Battle Grenadiers	21	BBQ Squad	30
Recon Grenadiers	16	The Gunners	20
Tank Killers	22	The Recon Boys	15
Kommandotrupp	40	Bot Hunters	22
Sniper Grenadiers	10	The Boss	40
Beobachter	5	Crack Shots	10
		13 Foxtrot	5

*Note concernant les Héros : chaque joueur est obligé d'incorporer au moins 1 héros dans son armée.

Calcul des points de victoire :

Additionner la valeur de chaque unité détruite, plus l'éventuel bonus alloué pour avoir rempli un objectif du scénario.

Révision des points d'armée des opérations "Blue Thunder" et "Cyclone" :

Scenario		
Name	Attacker AP	Defender AP
OPERATION "BLUE THUNDER"		
Reconnaissance	see scenario	see scenario
Patrol	160	160
General Assault	160	160
Counterattack	160	see scenario
Intrusion	160	160
Descent	160	160
Destruction	160	160
Evacuation	160	160
OPERATION "CYCLONE"		
Standing on the Beach	180 (soldiers) 120 (walkers)	40 (each round)
Counterattack	300	300
Close the Window	160 (round 1) 140 (round 2)	40 (each round)
The Crossroads	300	300
They're Here!	240	240
An Unwelcome Surprise	240	240
Rescue the General	240	240
Das Boot	240	240