

Combats

1

ANNONCE

A fait un tir ou un assaut sur B (1)

Armement inadapté (2)

B rompt le contact (3)

B riposte (4)

Rupture de contact ou -2 VO (cf. 8.2.7.4)

Rupture de contact (cf. 8.3.2)

2

ALEA

Chaque joueur lance 1D10

7 à 9

0 à 6

3

CALCUL DES PUISSANCES DE FEU MODIFIEES

Chaque joueur sélectionne sur sa carte "unité" la PF correspondante à la distance de l'engagement

Modificateurs (cumulables)

Commandement

Bloc à 6 PE ou moins de son CDS +1

Infrastructure

Bloc situé derrière une ouverture / brèche +1

Bloc situé en position dominante +1

Bloc situé dans un hex/pièce/zone fortifié +1

Bloc situé dans un égout à ciel ouvert +1

Réaction

Bloc effectuant un tir d'opportunité +2

Etat de l'unité

Bloc faiblement opérationnel -1

Aléa

Résultat du dé supérieur à l'adversaire +1

Coup critique éventuel +1/+2

PF modifiée = PF + modificateurs

Coups critiques (5)

Tir

Contre bloc ○

7 ou 8 +1*

9 Le bloc gagne le combat

-1 VO supplémentaire pour le bloc adverse

Contre bloc □ avec bloc à capacité ■, ▲ ou ▲

7 ou 8 ▲ = destruction / ■ ▲ = +2*

9 Destruction (le bloc adverse perd le combat)

Contre bloc △ avec bloc à capacité ▲ ou ▲

7 ou 8 ▲ = destruction / ▲ = +1*

9 Destruction (le bloc adverse perd le combat)

Sniper (à plus de 10 PE) contre CDS ou CDU

7 à 9 Destruction (le bloc adverse perd le combat)

Assaut

Contre tous blocs

7 ou 8 +2*

9 Destruction (le bloc adverse perd le combat)

* s'ajoute à la PF en plus du bénéfice éventuel de l'aléa

4

RESULTAT DU COMBAT

Comparaison PF modifiée A vs PF modifiée B

Résultat du combat

Tir

Le plus petit total : -1 VO

Les deux joueurs sont à égalité : -1 VO chacun

Assaut

Le plus petit total : -2 VO + rupture de contact

Les deux joueurs sont à égalité : -1 VO chacun

Unité "recrue" ou "élite"

Application des pertes (5)

Unité Elite



Lancer 1D10 : 0 à 5 les pertes s'appliquent

6 à 9 diminuer les pertes d'1 VO

Unité Vétéran



Le résultat s'applique normalement

Unité Recrue



Lancer 1D10 : 0 à 3 -1 VO supplémentaire

4 à 9 les pertes s'appliquent

(1) **Vérifier la LOS (cf. 8.2.2.2)** : Si après vérification il y a un obstacle sur la LOS, le bloc attaquant est «activé», aucun tir ni réaction adverse ne sont résolus. Les pertes sont appliquées sur les blocs amis / pions situés dans la zone d'effet des armes.

(2) **Armement inadapté (cf. 8.2.7.4)** : S'applique à un bloc dont la cible est hors de portée et/ou la capacité est inadéquate

(3) **Rupture de contact (cf. 8.3.2)** : Jusqu'à 2 PM pour un bloc "unité à pied" et 4 PM pour un bloc "véhicule".

Lancer 1D10 : 0 à 1 = -2VO / 2 à 6 = -1VO / 7 à 9 = aucun effet

(4) **Le bloc peut aussi bénéficier d'un tir de couverture (cf. 8.2.7.3)** : désigner un bloc ami dans un rayon de 3 PE du bloc pris pour cible pour le faire tirer à sa place

(5) **Bonus pour élimination (cf. 8.2.7.6)** : Un bloc qui élimine un bloc adverse bénéficie immédiatement d'un gain de +1 VO