


Phantom Fury

Table d'éclairage

Règle spéciale	D10	Description des résultats
Un bloc Marines PEUT éclairer un bâtiment à distance (à partir d'une ouverture, d'une brèche réalisée ou d'un accès au toit). Un bloc Marines DOIT éclairer un bâtiment lorsqu'il entre à l'intérieur. Lancer alors 1D10 sur la table ci-contre et appliquer immédiatement le résultat.	0 IED	IED : si éclairage en pénétrant dans le bâtiment, alors tirer sur la table des IED (puis sécuriser le bâtiment). Si éclairage à distance, placer un pion "IED" dans la pièce. Contact ennemi : prendre un bloc dans la pioche "insurgés déployés" et le placer (dévoilé) dans le bâtiment. Pas d'information : le bâtiment ne peut plus être éclairé à distance jusqu'à la fin du jeu.  Si le bâtiment est fortifié, appliquer un modificateur de -2 sur la table d'éclairage, interpréter un résultat "IED" comme "contact ennemi".
	1	
	2 Contact ennemi	
	3	
	4	
	5 Pas d'information (éclairage à distance)	
	6 ou	
	7 Bâtiment vide (éclairage avant assaut)	
	8	
	9	

Entrer dans une pièce

	Surp.	RdC.
Par une ouverture	-1	0
Par un accès au toit	+1	-1
Par une brèche (réalisée le même tour)	+2	+1
Surp. : modificateur au jet sur la table de surprise RdC. : modificateur à un jet de rupture de contact lors de l'assaut		

Table des IED

D10	Description des résultats
0 Bâtiment piégé	Bâtiment piégé : éliminer tous les blocs du bâtiment, sécuriser le bâtiment Pièce piégée : -2 VO pour le bloc entrant, sécuriser le bâtiment Booby trap : Ne s'applique pas pour un bloc pénétrant par une brèche ou un accès au toit. Effet : -1 VO pour le bloc entrant, sécuriser le bâtiment
1 Pièce piégée	
2	
3	
4 Booby trap	
5	
6	
7 Piège désamorcé	
8	
9	

Table de surprise

Règle spéciale	D10	Description des résultats
Préalablement à tout assaut, une fois le jet effectué sur la table d'éclairage, lancer 1D10 sur la table de surprise. Les modificateurs s'appliquent à la Puissance de feu du bloc Marines.	0 -3 et Ambush	Ambush : le bloc Marines ne peut effectuer de rupture de contact, le désengagement d'un bloc "guerilla" est automatiquement un succès. Surprise : les résultats "critique" du jet d'assaut des insurgés sont ignorés. Modificateurs (cumulatifs) : +2 assaut via une brèche créé dans le tour +1 assaut via accès au toit -1 assaut par une ouverture
	1 -2 et Ambush	
	2 -1	
	3	
	4 0	
	5	
	6 +1 et Surprise	
	7	
	8 +2 et Surprise	
	9	

Table de réaction des insurgés

Règle spéciale	D10	Description des résultats
Lors de l'éclairage de chaque obstacle, retourner le pion "No Man's Land", lancer 1D10 sur la table de réaction des insurgés et appliquer immédiatement les effets. Une fois le pion retourné, aucun jet ne peut plus intervenir (sauf événement).	0 RPG/AK47/Sniper	RPG : tous les véhicules (sauf char) situés dans la LOS de l'obstacle éclairé perdent 1 VO AK47 : tous les blocs à pied situés dans la LOS (à 10 PE ou moins) de l'obstacle éclairé perdent 1 VO Sniper : tous les CDU/CDS/obs. avancés situés dans la LOS de l'obstacle éclairé perdent 1 VO Modificateurs (cumulatifs) : +2 si un char à une LOS (25 PE ou moins) sur l'obstacle +1 si un tireur d'élite à une LOS (25 PE ou moins) sur l'obstacle -1 par bloc dans la pioche "réserve insurgés"
	1	
	2	
	3	
	4 AK47/Sniper	
	5	
	6 Sniper	
	7	
	8 Aucun effet	
	9	