

RULES OF ENGAGEMENT

DISCIPLINE

Suppressed ?

- Ordre *Sneak* uniquement !
- Si aucun tir n'a été subit dans le tour précédent et qu'aucun ennemi n'a de LdV, peut se cacher. Redevendra Confident au début du prochain tour.

Test Discipline ou Fall Back



Shaken ?

- Ordre *Sneak* uniquement !
- Ne peut pas approcher de l'ennemi !
- -1 au jets de Corps à Corps !

Test Discipline ou Fall Back



Demoralised ?

- Si le test de Discipline est raté :

Moins de 50% des effectifs initiaux:
Détruit!

Plus de 50% des effectifs initiaux:
Aucune Action!

- Ne peut pas bouger durant la phase de Mouvement.
- Peut se Cacher.
- Si à moins de 50% des effectifs initiaux et subit des touches de tir ou est engagé en mêlée : Détruit!
- -1 au jets de Corps à Corps.
- Ne bénéficie jamais du +1 au Corps à Corps pour le Couvert.

Discipline Raté!

Discipline Raté!

FALL BACK!



- Mouvement +10cm, avec un minimum égal au Mouvement normal.
- Doit s'éloigner de l'ennemi et s'approcher du couvert le plus proche! Aucune pénalité de mouvement.
- Ne peut pas tirer, se Cacher ou engager le CàC.
- Peut ne pas bouger et Se Cacher SI aucun ennemi n'a de LdV.

TEST DE DISCIPLINE

-1 si :

- *Shaken* ou *Demoralised*
- Unité réduite à moins de 50% de l'effectif initial
- Figurine seule
- *Crossfire* ou unité se trouvant à 10cm ou moins d'un bord de table (sauf bord de table de la zone de déploiement initiale).

+1 si :

- *NCO* commandant l'unité
- *Officier* à 20cm ou moins
- L'unité n'a pas subit de tir et n'a pas été engagé en CàC au tour précédent.

ACHTUNG !

Unité amie détruite dans les 20cm = **SUPPRESSED !**

DISCIPLINE & TIR d'OPPORTUNITE !

Si le Tir d'Opportunité rend l'unité *Shaken*, elle doit **immédiatement** choisir de tester sa Discipline ou de faire un Fall Back. Les effets du nouveau statut de moral sont immédiatement appliqué! Si elle est *Suppressed*, elle continue sont action normalement.

Une unité n'aura qu'à faire un seul test de Discipline dans le tour ennemi.

RULES OF ENGAGEMENT

ORDRES

HOLD



- Pas de Mouvement
- Peut Tirer OU Se Cacher OU préparer un Tir d'Opportunité
- Ne peut pas engager le CàC.
- Un Véhicule peut pivoter de 45° (ne compte pas comme un mouvement) et faire pivoter sa tourelle de 90°.

SNEAK



- Mouvement -10cm
- Peut Tirer OU Se Cacher.
- Interdit aux véhicules.

ADVANCE



- Mouvement normal.
- Un véhicule peut effectuer 4 pivots de 45° et faire pivoter sa tourelle de 90°.

RUN



- Mouvement +10cm, avec un minimum égal au mouvement normal.
- Pas de Tir. Ne peut pas Se Cacher.
- Un véhicule peut effectuer 4 pivots de 45° et faire pivoter sa tourelle de 90°.

RESERVE FIRE

- Uniquement pour les Véhicules
- Comme un Ordre d'Advance.
- Se met en Tir d'Opportunité à l'issue du mouvement.
- Si le tir d'opportunité est déclenché, pas de tir le tour suivant son déclenchement.

DECLARATION

Une unité doit déclarer ses cibles de tir et de CàC lorsqu'elle sélectionne son ordre.

Pour le Tir la cible est l'unité ennemie la plus proche. On peut ignorer la ou les unités ennemies les plus proches qui :

- Sont plus difficiles à toucher que d'autres en LdV et à portée
- Sont Shaken ou Demoralised
- Sont des figurines individuelles
- Des fantassins si le tireur a une arme anti-char.

CES REGLES PEUVENT ETRE OUTREPASSEES SI ON REUSSIT UN TEST DE DISCIPLINE !

SE CACHER

Une unité peut se cacher si elle est derrière ou dans un couvert. Un véhicule peut commencer la partie Caché, mais ne peut pas se cacher après cela. Une unité Caché peut rester caché en Ordre *Sneak* si tout son mouvement se fait à couvert.

On peut repérer des unités durant la phase de tir. L'infanterie à 5cm ou moins sont automatiquement repérée. Les véhicules à 15cm ou moins sont automatiquement repérés. Pour repérer une unité caché, on doit se trouver à :

- INFANTERIE:** 20cm
- VEHICULE:** 30cm
- UNITE RECO:** +10cm
- REPERAGE EN POSITION SURELEVEE:** Distance x2

L'unité doit réussir un Test d'Expérience avec les modificateurs suivant

- UNITE REPERANT EN POSITION SURELEVEE:** +1

•**TANK UNBUTTONED:** Réussite sur un 6 uniquement si on veut repérer de l'infanterie. En cas de réussite, le Véhicule est considéré comme Unbuttoned, en cas d'échec il reste Buttoned le tour suivant.

La position d'une unité repérée est transmise immédiatement à toutes les unités amies à 20cm ou moins.

UNE UNITE REPERE NE PEUT PLUS SE CACHER A 10cm OU MOINS DE LA POSITION OU ELLE A ETE REPEREE !

RULES OF ENGAGEMENT

MOUVEMENT & TERRAIN

ROUTE



- +5cm de Mouvement pour les Véhicules bougeant intégralement sur une route.
- L'infanterie avec des motos double son Mouvement.

DEGAGE

L'infanterie avec des motos double son Mouvement.

ACCIDENTE

- Tout obstacle de 1cm ou moins est considéré comme Terrain accidenté pour les Véhicules.
- Un véhicule semi-chenillé ou chenillé devient Bogged Down sur un jet de 6. Un véhicule à roue devient Bogged Down sur un jet de 5 ou 6.
- -10cm au mouvement des véhicules semi-chenillés ou à roues. Ces véhicules ne peuvent pas recevoir d'Ordre de Run.
- Interdit aux motos.

TRES ACCIDENTE

- -5cm de Mouvement pour l'Infanterie
- -10cm au mouvement des véhicules. Infranchissables pour les véhicules semi-chenillés, à roues ou les motos.
- Tout obstacle de plus de 1cm est considéré comme Terrain Très Accidenté pour les Véhicules chenillés et infranchissables pour les autres.
- L'infanterie traite toutes les portes et obstacles linéaires comme Terrain Très Accidenté.
- Un véhicule chenillé devient Bogged Down sur un jet de 6.
- Interdit aux motos.

BATIMENTS

Les Véhicules et Pièces d'Artillerie ne peuvent pas pénétrer un bâtiment.

L'infanterie doit être en Ordre de Sneak pour pénétrer dans un bâtiment SAUF SI:

- L'unité a repéré des ennemis dans le bâtiment
- Des tirs ennemis ont été fait depuis ce bâtiment précédemment
- Une unité amie se trouve dans le bâtiment.

BOGGED DOWN ?

Un équipage en Ordre Hold peut libérer un Véhicule Bogged Down. Placez les figurines de l'équipage en contact avec le véhicule. Si l'équipage réussit un Test d'Expérience à l'issue de la phase de Mouvement, le véhicule est libéré, l'équipage remonte dans le véhicule qui pourra tirer.

En cas d'échec au test, l'unité de passagers reste au contact du véhicules et pourra utiliser ses armes durant la phase de tir.

TROUPES EMBARQUEES

Les unités embarqués ne reçoivent jamais d'Ordre sauf si elles veulent débarquer.

Un Véhicule qui débarque ou embarque des troupes subit un malus de -10cm au mouvement et doit recevoir un Ordre de **HOLD** ou **ADVANCE**.

Au début du tour, une unité embarquée peut recevoir un Ordre **ADVANCE** ou **SNEAK** et peuvent débarquer à n'importe quel point du mouvement du véhicule. Ces troupes ne peuvent PAS engager le CàC.

Une unité peut embarquer dans son transport à n'importe quel point du mouvement de celui-ci en étant au contact de celui-ci.

VEHICULES & COUVERT

Pour approcher à 20cm ou moins d'un élément de terrain offrant un couvert à l'infanterie, un véhicule doit:

- Réussir un Test de Discipline (sans modificateurs sauf le +1 octroyé par le Commandant du Véhicule).

OU

- Avoir à 20cm ou moins une unité d'infanterie de 4 figurines ou plus au début de la phase d'Ordres et à la fin de la phase de Mouvement. Les unités Shaken ou Demoralised ne comptent pas.

RULES OF ENGAGEMENT

TIR (GENERALITES)

LIGNE DE VUE (LdV)

La Ligne de Vue est bloquée par:

- Tout élément de terrain obstruant la vue.
- 10cm de terrain dense (bois, champs, etc...)
- Tout obstacle linéaire de plus de 1cm sauf si le tireur ou la cible est à 5cm ou moins de l'obstacle.

MODIFICATEURS

AU TIR

-1 SI:

- *Cible à Couvert Léger*
- *Tir d'Opportunité*
- *Tir Indirect*
- *Moto s'étant déplacé de 20cm ou plus*

-2 SI:

- *Cible à Couvert Lourd*

+1 SI:

- *Cible : Zeroed In (cible resté immobile et tireur tirant pour la deuxième fois consécutive sur cette cible)*
- *Cible: Véhicule (sauf motos), Pièce d'Artillerie, Bâtiment, Cavalier.*

FUMEE

On peut effectuer un tir de fumée sur une unité amie. Si l'arme effectuant le tir de fumée est incluse dans une unité d'infanterie, elle ne peut tirer que sur son unité. **Ce tir est résolu durant la Phase d'Ordres!**

En cas de réussite au jet de tir (ignorez les modificateurs de couvert) l'unité ciblée n'est plus en LdV des ennemis et n'a elle même plus de LdV jusqu'au début du prochain tour du tireur.

En cas d'échec au jet de tir, l'unité sera considéré comme à Couvert Léger jusqu'au début de son prochain tour.

GRENADES !

Trois figurines d'une unité peuvent lancer leur grenades, les autres utilisant leurs armes. Un fusil lance grenade ne peut pas être utilisé si le tireur a bougé.

Si au moins deux '1' sont obtenus, une des grenades explose sur l'unité de tireurs.

Si la figurine tirant est au contact d'un bâtiment dans lequel se trouve l'ennemi ou d'un véhicule *Grenade Bucket*, il touche automatiquement sur un 2+, sans aucun modificateurs.

La grenade est une **ARME A GABARIT BLAST 1** (voir ci-dessous).

TIR INDIRECT !

La LdV est celle de l'Observateur. La portée minimale est de 30cm. Le premier tir de la partie peut utiliser la LdV de n'importe quelle unité amie. On pourra continuer à tirer sur ce point dès lors, mais le Zeroed In n'est obtenu pour les tirs ultérieurs que si la cible est en LdV de l'observateur ou des servants.

En cas d'échec au tir, le gabarit est déplacé de D6x5cm (1-3 droit vers le tireur, 4-6 droit au delà de la cible). Toutes les figurines sous le gabarit sont touchés automatiquement, et ce même si le tir a été un échec.

Un Tir Indirect ne peut **JAMAIS** cibler une unité dans un bâtiment ou un bunker.

Dans le cas d'un tir sur un véhicule, on localisera comme pour un tir venant du dessus, et le jet pour pénétrer le Blindage bénéficiera d'un bonus de +2. Si le Blindage est dépassé, on lancera 2D6 sur la table des Dommages et on prendra le meilleur résultat. Sinon chaque passager doit faire un test d'Expérience (SANS utiliser le terrain) ou subir une touche de l'AP de l'arme à tir indirect.

ARME A GABARIT

Concerne toutes les armes avec un gabarit SAUF les lance-flammes et armes à Tir Indirect.

Le gabarit doit être centré sur la cible (au centre de l'unité dans le cas d'une unité d'infanterie). On peut sélectionner un bâtiment en vue de toucher des figurines proches, pour bénéficier du +1 au jet de Tir. Mais dans ce cas, le gabarit doit être centré sur le bâtiment ou le véhicule. On ne peut pas toucher avec un gabarit une unité qui n'est pas visible et le gabarit ne sera pas utilisé si le tir cible un véhicule.

En cas d'échec au tir, **DANS LE CAS** d'un tir à **COURTE PORTEE** n'ayant pas obtenu de '1', les figurines sous le gabarit sont touchées sur un résultat de 5 ou 6.

ACHTUNG! : BATIMENTS ET ARMES A GABARIT

Si un gabarit est centré sur une unité située dans un bâtiment, les effets suivants s'appliquent:

- La cible ne compte pas comme Utilisant le Terrain
- +1 au jet d'AP de l'arme
- Les BLAST 1 deviennent des BLAST 2.
- Armes AT (avec une valeur d'AT de 1 ou plus) deviennent des BLAST 1.

RULES OF ENGAGEMENT

TIR (VEHICULES)

LOCALISATION SUR UN VEHICULE

En cas de 6 obtenu au jet pour toucher, le tireur choisit la localisation. Sinon, lancez 1D6.

	FRONT	SIDE	REAR	TOP
HULL	1-3	1	1	1
TURRET	4	2	2	2-3
PASSENGER*	5	3-4	3-5	4-6
TRACKS	6	5-6	6	n/a

* *subie sur la coque*

Si le tireur surélevé de 5cm par rapport au véhicule et à moins de 20cm, on utilise le blindage du TOP, on bénéficie d'un bonus de +2 au jet de pénétration de blindage et on peut viser l'équipage sans que ce dernier ne compte de couvert ou d'utilisation de terrain. Les mêmes bonus s'appliquent si le tireur est surélevé de 10cm par rapport au véhicule et à moins de 30cm.

Si la localisation touchée est masquée par un **COUVERT LOURD**, la touche est annulée.

PENETRATION DE BLINDAGE

En cas de touche, on lance l'AT de l'arme + D6 et cela est comparé à la valeur de Blindage du véhicule dans la zone concernée.

Résultat inférieur ou égal sur les chenilles: **AUCUN EFFET**

Résultat strictement égal: **TEST DE BAIL OUT**

Résultat Supérieur: **JET SUR LA TABLE DE DOMMAGES** (sauf si le résultat du dé est '1', dans ce cas on considère le score comme strictement égal).

Vehicle Damage Table

DICE ROLL	HULL	TURRET	PASSENGER	TRACKS/WHEELS
1	Driver stunned! The vehicle either may not move (if stationary), or moves out of control (if moving) in its next turn.	Gunner stunned! The turret weapon may not fire and must miss its next shooting phase.	Filled with shrapnel. Roll a D6 - this indicates the number of passengers that are hit and killed if they fail an Experience Test. The vehicle is unharmed. Although the seats may need replacing.	Stews around! Move the vehicle 90 degrees toward the point of attack (roll a dice if this is in doubt: 1-3 left, 4-6 right). It may move and fire normally next turn. If the vehicle was stationary then treat this result as 2 below.
2	Driver and gunner stunned! The vehicle suffers the same result as above, but may not fire any bow weapon next turn.	Gunner dead! The crew may not fire the main weapon until an Experience Test is passed at the beginning of its turn.	Riddled with bullets! Roll a D6 - this indicates the number of passengers that are hit and killed if they fail an Experience Test. The survivors bail out automatically! The vehicle is wrecked.	Driver stunned! The vehicle either may not move (if stationary), or moves out of control (if moving) for its next turn.
3	Driver dead! The vehicle moves out of control in its next turn (if it moved) or remains stationary. It may no longer move until the remaining crew pass an Experience Test at the beginning of its turn.	Main weapon damaged! The crew may not fire the main weapon until an Experience Test is passed as above. In addition, the turret is jammed for the remainder of the game.	Thick smoke in the crew cabin! Perform an Experience Test for each passenger and crew member. Those that fail become casualties, and those that pass bail out. The vehicle is wrecked.	Track/Wheel Damaged! The vehicle moves with a -10cm penalty (this may result in it not being able to move) for the rest of the battle. In addition roll a D6 at the end of each Movement Phase. On a score of 1-2 the vehicle is immobilised for the rest of the game.
4	Driver and gunner dead! The vehicle moves out of control as above, and the remaining crew automatically bail out. The vehicle is Wrecked.	Gunner and commander dead! The commander and gunner are torn apart by shrapnel and are dead. The main gun is out of action for the remainder of the game.	Foam! The vehicle bursts into flame after taking a direct hit to an ammo store / fuel tank. It is Wrecked, the crew is dead and all of the passengers are hit and killed if they fail an Experience Test. The survivors bail out!	Track/Wheel blown! The vehicle grinds to a halt and remains stationary for the remainder of the battle. The crew must pass a Discipline Test or bail out. It may fire all weapons normally.
5	Brought to a standstill! The vehicle comes to an ominous halt. It counts as being Wrecked, and all the crew are dead.	Crew cabin filled with shrapnel. Perform an Experience Test for each crew member with a -2 penalty. Each crew member that fails dies and other crew must bail out automatically. The vehicle is Wrecked.	Turned into a sieve! The vehicle's crew and passengers are all killed, and it comes to a halt 2D6cm straight ahead. The vehicle is Wrecked.	Engine damaged. The vehicle may not move for the remainder of the battle. It may fire all weapons normally, but must test to bail out immediately and at the start of each of its Discipline Phases. If it is failed, then the crew bails out with their trousers on fire.
6	Kaboom!!! The vehicle is Destroyed killing all the crew and passengers any model within 5cm takes one AP3+/AT2 hit.	Boom! The vehicle bursts into flame after taking a direct hit to an ammo store / fuel line. It is Destroyed and the crew/passengers are all killed.	Boom! The vehicle bursts into flame after taking a direct hit to an ammo store / fuel tank. It is Destroyed and the crew and passengers are dead.	Thick smoke in the crew cabin! The tracks/wheels are destroyed and a secondary explosion affects the crew cabin. Perform an Experience Test for each crew member. Those that fail become casualties, and those that pass bail out. The vehicle is Wrecked.

Add +1 to the roll if the weapon has AT12 or more
Deduct 1 from the roll if the weapon has AT7 or less (unless Flamethrower)
Deduct 2 from the roll if the weapon has AT1 or less
Add +1 to the roll if a Flamethrower against an Open vehicle

EQUIPAGE EMBARQUE

Les passagers d'un véhicule peuvent tirer **SI** le véhicule est ouvert et en Ordre **HOLD**. La nombre de figurines pouvant tirer est égal à la moitié de la capacité de transport du véhicule.

Toute unité embarqué dans un véhicule ouvert peut être ciblée directement par les tirs ennemis, et est considéré comme à Couvert Lourd et utilisant le terrain.

Les passagers d'un véhicule sont considéré comme étant dans un compartiment fermé, à l'instar d'un bâtiment lorsqu'il sont ciblés par des armes **BLAST** ou **AT**.

Les Passagers dont le véhicule est **WRECKED** doivent effectuer un Test d'Expérience (avec le bonus de +1 pour utiliser le terrain) ou être éliminé. Il sont ensuite Shaken.

BAIL OUT

Un test de Bail Out est un Test de Discipline, sans modificateurs autre que le +1 du Commandant de Véhicule. Les éventuels passagers testent séparément et peuvent décider de rater automatiquement ce test. En cas d'échec, les troupes qui font le Bail Out sont **SUPPRESSED**, et peuvent effectuer un mouvement de SNEAK. Ils ne peuvent pas tirer ou engager le C&C le tour où ils effectuent leur Bail Out.

Remonter dans le véhicule demande un Test de Discipline (normalement modifié) avec un malus additionnel de -1. Une fois l'équipage à nouveau dans le véhicule ce dernier peut bouger mais pas tirer. Son mouvement est divisé par deux et il doit s'éloigner de la source qui a causé le Bail Out.

RULES OF ENGAGEMENT

CORPS A CORPS

MOUVEMENT

Une unité dispose de 10cm pour aller contacter l'unité contre laquelle elle veut engager le corps à corps. Un maximum de 2 figurines peut contacter un même ennemi durant ce mouvement initial.

CORPS A CORPS (infanterie)

Les bonus suivants s'appliquent:

+1 SI:

- Position surélevée (uniquement tant que vous n'avez pas perdu de round de corps à corps)
- Derrière un Couvert (Défenseur uniquement, uniquement tant que vous n'avez pas perdu de round de corps à corps)
- Arme de Corps à Corps
- Surnombre (cumulatif)

+2 SI:

- SMG / Assault Rifle

-1 SI:

- Shaken
- Encombré (équipé d'une ISW, LMG, HMG, A/T Weapon, Mortier et lance-flammes)

TEST DE DISCIPLINE DU PERDANT

Les bonus suivants s'appliquent:

+1 SI:

- NCO
- A 20cm de l'Officier

-1 SI:

- Shaken
- Ennemi plus nombreux
- Unité à moins de 50% d'effectifs

-2 SI:

- Ennemi au moins 2x plus nombreux

GRENADES A/T CONTRE VEHICULES

Pour pouvoir attaquer un véhicule avec des grenades A/T, une unité doit au préalable réussir un test de Discipline. Jusqu'à deux figurines d'une unité peuvent attaquer un véhicule avec des grenades A/T. Si le véhicule a bougé dans le tour précédent, seuls les faces latérales et arrières peuvent être contactées. On ne peut pas contacter un véhicule ayant bougé de plus de 20cm.

Les figurines en contact lancent 1D6 et ajoute leur CQ. Le score a obtenir dépend de la vitesse du véhicule au tour précédent:

0cm: 6+

Jusqu'à 10cm : 7+

Jusqu'à 20cm: 8+

Sur un résultat de '1' la figurine doit réussir un Test d'Expérience ou être retirée comme perte. Les touches obtenues sont résolues normalement, l'attaquant choisissant la localisation affectée.

Après avoir résolu les attaques, l'unité peut effectuer un mouvement de Consolidation de 10cm avec lequel l'ennemi peut être engagé.

CORPS à CORPS contre VEHICULE IMMOBILISE ou ABANDONNE

L'unité qui attaque un véhicule immobilisé ou abandonné le fait comme contre une unité d'infanterie. Lancez 1D6+CQ de l'unité +1 par tranche complète de 2 figurines au contact.

Si le score est supérieur au Blindage Arrière du tank, lancez sur la table de dommages de la coque. Tout équipage effectuant un Bail Out suite à cette attaque est automatiquement éliminé.

Après avoir résolu les attaques, l'unité peut effectuer un mouvement de Consolidation de 10cm avec lequel l'ennemi peut être engagé.

ASSAUT CONTRE UN BATIMENT

Lorsqu'une unité d'infanterie lance un assaut contre un bâtiment occupé par l'ennemi, il lui suffit d'atteindre les entrées du bâtiment pour être considéré comme en contact avec l'ennemi se trouvant au même niveau du bâtiment. Les figurines ennemies occupant le bâtiment sont déplacées au contact des assaillants avec un maximum de deux figurines contre une lors du round de combat initial.

RULES OF ENGAGEMENT

ARMEMENT (INFANTERIE)

CORPS A CORPS

Les Armes suivantes bénéficient du bonus de +1 comme arme de Corps à Corps (bonus non cumulable):

- *Pistolet*
- *Fusil*
- *Semi Auto Rifle*

Infantry Support Weapon (ISW)

- Subit un malus pour toucher de -1 si l'unité n'est pas en ordre de **HOLD**.

Light Machine Gun (LMG)

- Ne peut tirer que si l'unité à reçu un ordre de **HOLD**.
- Le ROF est divisé par deux (arrondi au supérieur) si l'arme n'a pas d'assistant dédié.

Infantry Anti-Tank (Inf AT)

- Ne peut tirer que si l'unité à reçu un ordre de **HOLD**.
- Si elle est utilisé pour cibler une unité dans un bâtiment, elle gagne **BLAST 1**.

MORTIERS

- Est une **SUPPORT WEAPON**
- Utilise le Tir Indirect.
- Ne peut jamais tirer en Tir d'Opportunité.
- Si un Observateur est attaché, la Cohésion avec lui est étendue à 30cm. Sa LdV peut être utilisée pour le tir s'il n'est pas en Ordre **RUN** ou **FALL BACK**

SCOPED RIFLE

- Ajoute 20cm à la portée et +1 pour toucher si le tireur a un Ordre de **HOLD**.

ANTI TANK GUN

- Est une **SUPPORT WEAPON**
- Le mouvement de l'équipage avec la pièce est réduit de 5cm
- Ne peut jamais recevoir d'Ordre **RUN**.
- Si les servants reçoivent un Ordre de **FALL BACK**, la pièce reste en place.
- On peut cibler la pièce d'artillerie au tir. Si elle est touchée, on ajoute à 1D6 la valeur d'AT de l'arme. Un score de **8 ou plus** détruit la pièce d'artillerie.
- L'arme devient **BLAST 1** si elle cible une unité dans un bâtiment et qu'elle n'avait pas de capacité **BLAST**.
- Les servants sont à **Couvert Lourd** si l'arme est modélisée avec un bouclier.

SUPPORT WEAPON

- Une Support Weapon peut commencer la partie installée. Si ce n'est pas le cas, l'unité doit recevoir un Ordre **HOLD** pour l'installer et elle ne pourra pas tirer durant ce tour.
- Ne peut tirer que si l'unité à reçu un ordre de **HOLD**.
- Ne peut jamais recevoir d'Ordre **RUN**.
- Si les servants sont réduit à moitié d'effectifs, le ROF est divisé par deux (arrondi au supérieur). Si le ROF était de 1, elle ne tirera qu'un tour sur deux.
- Ne peut recevoir d'Ordre de **RUN**.
- Si des ennemis finissent au contact d'une Support Weapon sans servants, elle est détruite.
- Si des obus **HE** avec **BLAST** sont utilisés la valeur AT est divisée par 2 (arrondi à l'inférieur).

LANCE-FLAMMES

- Si le lance-flammes touche, centrez le **BLAST 1** sur une figurine de l'unité ciblée. Toutes les figurines touchées par le **BLAST** sont touchées. Si le tir échoue, placez le **BLAST 1** à portée maximale et résolvez le tir.
- Peut tirer sur une unité dans un bâtiment si le tireur est au contact du bâtiment et touche dans ce cas sur un 2+ sans modificateurs.
- Si les servants sont réduit à moitié d'effectifs, le ROF est divisé par deux (arrondi au supérieur). Si le ROF était de 1, elle ne tirera qu'un tour sur deux.
- Ne peut tirer que 3 fois durant la partie.
- Si une unité avec un lance-flammes chargé subit des pertes, lancez 1D6. Sur un '1' le lance flammes doit être retiré comme perte. Relancez 1D6. Sur un autre '1' centrez le **BLAST 1** sur le lance flammes et résolvez les touches contre toutes les figurines sous le **BLAST**.
- Un lance flammes ne peut jamais tirer avec un Tir d'Opportunité.
- Contre un véhicule, si le lance-flammes ne pénètre pas le Blindage, lancez 1D6. Sur un 5 ou 6, l'équipage et les passagers doivent effectuer un test de **BAIL OUT**.

RULES OF ENGAGEMENT

ARMEMENT (VEHICULES)

TYPE D'OBUS

Sauf indications contraires, les canons de véhicules peuvent utiliser les obus suivants:

AT :

- Les obus AT deviennent des BLAST 1 s'ils ciblent des unités dans un bâtiment.

HE :

- Les obus HE divisent leur AT par deux (arrondis à l'inférieur)

SMOKE

- Résolu comme le tir de Smoke d'une unité d'infanterie.

HEAT

- Les obus HEAT deviennent des BLAST 1 s'ils ciblent des unités dans un bâtiment.
- L'AT est toujours celle de la courte portée.
- Une pénalité pour toucher de -1 s'applique aux tirs à longue portée.

CIBLER DES BATIMENTS

Seul les bâtiments avec des ennemis identifiés peuvent être ciblés. L'arme doit avoir une AT de 1 ou plus.

Si le bâtiment est touché, lancez 1D6 et ajoutez l'AT divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

Si le score est égal au SR du bâtiment ou si un '6' est obtenu, la SR est réduite de 1 pour la partie.

Si le score est supérieur, le bâtiment est détruit. Les occupants doivent tester leur Expérience (comptant comme utilisant le terrain) et l'AP utilisée en cas d'échec est celle de l'arme ayant détruit le bâtiment. Les niveaux supérieurs au niveau détruit sont détruits sur 5 ou 6.

Les unités survivantes sont **Shaken**.

RESTRICTIONS DE TIR

Les Canons monté sur un véhicule ne peuvent pas cibler une unité d'infanterie à moins de 15cm.

Aucune arme de tank ne peut tirer sur une cible surélevée (5 cm au dessus du toit du véhicule) si elle est à 20cm ou moins (étendu à 30cm si la cible est surélevée de 10cm ou plus)

MG DE VEHICULE

Une pénalité pour toucher de -1 s'applique si le véhicule n'est pas en Ordre **HOLD**.

Selon sa localisation, les règles suivantes s'appliquent:

Turret Mounted & Co-axiale

- ROF réduit à 2 si le canon principal tire.
- Ne peut tirer que dans la direction de la tourelle.

Hull Mounted

- Angle de Tir de 45°

Pintle Mounted

- Le véhicule doit être Unbuttoned pour tirer.
- Ne peut pas tirer si le canon principal fait feu.
- Angle de Tir de 90° dans la face avant. Peut tirer sur des cibles surélevées.

SUPPORT WEAPONS SUR VEHICULES

Elles peuvent tirer même si le véhicule à bouger.

TOURELLES

Un tank qui pivote sa tourelle peut le faire de 90° dans un tour, quelque soit son Ordre. S'il tire sur une infanterie ayant bougé durant son tour précédent, on considère que le tank a bougé et il subira un malus de -1 au jet de tir, et ce même s'il est resté immobile.

MG MOUNT

Permet à l'unité embarquée d'utiliser son MG depuis l'emplacement prévue dans le véhicule. Elle pourra tirer même si le véhicule bouge (avec une pénalité de -1) et un angle de tir de 90°.

SMOKE DISCHARGERS

Une fois par partie, le véhicule peut tirer du **SMOKE** en se ciblant lui même obligatoirement.