

Rules of Engagement

Troupes

A ROE, chaque figurine représente un soldat sur le champ de bataille. Comme les joueurs engagent des forces allant du « squad » au « platoon », chaque camp aura approximativement 40 figurines à jouer.

La surface idéale pour jouer est de 180cm x 120cm. Pour un combat réduit au nombre minimum de squads, un terrain de 120cm x 120cm suffit. Cette surface permet à chaque commandant de mettre ses troupes à l'abri ou de s'organiser autour d'axes d'attaque.

Ceux qui ont une expérience des armes à feu moderne verront que les portées de tir ont été réduites. Dans la plupart des cas, la portée des armes est extrêmement grande. Ceci ne peut pas être représenté sur une table de wargame (habituellement large de 1m à 1m20). Une figurine d'infanterie aurait une portée de tir qui couvre toute la table et même au-delà. Le jeu serait impraticable, aussi nous avons fait le choix de garder une portée efficace basée sur des considérations comme la fumée qui gêne la vue, la poussière et d'autres contraintes d'environnement qui bloquent la vue à longue distance et aussi sur le besoin de conserver des munitions (ce qui implique de ne pas tirer sur des cibles trop loin sur lesquelles il y a beaucoup de chances de rater).

Il n'y a pas d'échelle de temps fixe à ROE. Un tour durant lequel les deux camps vont manœuvrer peut représenter 10 minutes de temps réel alors qu'un tour de combat au corps à corps peut représenter 10 secondes.

Soclage

Il n'y a pas de règle stricte pour le soclage mais nous vous proposons quelques indications :

- L'infanterie est soclée sur des socles ronds
- Les mitrailleuses et les mortiers sont soclés avec leurs servants sur une seule base adaptée à leur taille

Ordre de bataille

Dans ROE, les joueurs sont encouragés à construire des missions basées sur des faits historiques, des séquences de film ou des scénarii imaginés. Il y a des scénarii décrits dans la section correspondante de cette règle. Le nombre de figurines que vous avez le droit de jouer dépend du type d'armée que vous avez choisi de faire (Parachutistes anglais, Infanterie

US, Panzer grenadiers, etc.). Les ordres de bataille ont été étudiés pour avoir une représentation historique de chaque force mais avec suffisamment de flexibilité pour permettre d'adapter votre force au scénario joué.

Un platoon est la force base dans ROE. Un platoon est en générale constitué par un squad HQ (qui comprend entre 2 et 5 figurines) et 2 à 4 squads. Beaucoup d'autres règles utilisent un système de budget pour établir un équilibre entre deux opposants mais dans nos recherches on n'a pas encore trouvé de situation où les deux forces étaient strictement égales (Se reporter à la section scénario pour voir les forces que l'attaquant et le défenseur peuvent engager en fonction des scénarios).

Infanterie

La majorité de votre force sera composée d'infanterie armée d'un fusil, d'une mitrailleuse ou d'un fusil d'assaut. Elle est typiquement constituée en squad de 4 à 12 soldats. On ne peut pas répéter assez que vous ne pouvez pas vous comporter comme sur la 'Somme' avec vos troupes. Vous n'avez pas assez de chair à canon pour marcher directement vers l'ennemi, et les mitrailleuses sont très, très efficaces dans ROE.

Officier et Sous-officiers

Les officiers et les sous-officiers sont importants pour la discipline des HQ (squad de commandement) ou des squads de fusiliers auxquels ils appartiennent. Ce sont les figurines qui continuent à entraîner vos troupes au combat alors que ces dernières croient fortement que le trou le plus proche est une meilleure alternative. Mais attention, les officiers ne sont pas des supermans, ce sont des hommes comme les autres.

Squad de mitrailleuse lourde

Les mitrailleuses légères, les armes de support comme la MG34, les Bren, les BAR sont regroupées avec des fusiliers pour former un squad. Par opposition, les mitrailleuses lourdes (comme Vickers M1919 ou M2) sont détachées du squad HQ et agissent en squad indépendant même s'ils sont plus petits. Une mitrailleuse lourde est servie par 2 à 4 hommes.

Autres types de squad

Ceci inclut les squads de mortiers (2 à 4 figurines), les squads anti-tank (2 à 4 figurines) et les squads de sniper (1 à 2 figurines). Tout

Rules of Engagement

ceci est détaillé dans les ordres de bataille (OOB).

Véhicules

Ceci inclut les véhicules allant de la voiture civil au char de combat. Les véhicules blindés (AFV) sont utilisés pour supporter l'infanterie. Certaines formations (ex : les panzergrenadiers) étaient véhiculées jusqu'au front mais d'une

façon générale, les véhicules retournent sur l'arrière dès que les obus tombent. Un support blindé dédié est rare dans ROE dans la mesure où les batailles se déroulent sur des terrains coupés d'obstacles derrière ou dans lesquels l'infanterie peut s'abriter. Les tanks arriveront le plus souvent pour exploiter vos succès.

Rules of Engagement

Caractéristiques des troupes

Dans ROE, chaque figurine a des caractéristiques qui définissent son aptitude au combat et ses réactions. Ces caractéristiques sont présentées dans une table comme suit appelée profil :

Sergent britannique

Qté	Soldat	Mvt	Tir	CC	Exp	Discipline	Armes	Notes
1	sergent	20 cm	4+	+3	4+	4+	Sten, AP grenades	NCO

Quantité (Qty)

Précise le nombre de soldats de ce type dans le squad. Les squads spécialisées et les squads d'élites ont souvent un sergent comme chef et vous devez vous attendre à voir d'autres soldats listés dessous.

Soldat (Soldier)

Indique le grade du soldat. Un effort spécial a été fait pour utiliser le bon terme en fonction des nationalités décrites.

Mouvement (Movement)

Indique la capacité à se déplacer d'un soldat en précisant la distance en cm qu'il peut parcourir sur un ordre d'avance normal. Différents ordres peuvent affecter le mouvement comme décrit dans la section des ordres. Les mouvements peuvent être affectés par le terrain.

Tir (Shooting)

Cela reflète la capacité d'un soldat à toucher une cible au tir. Cela combine l'entraînement et la compétence technique du soldat. Le chiffre correspond au résultat du jet de dé nécessaire pour toucher une cible. Il peut y avoir des modificateurs à appliquer ; ces derniers sont décrits dans le chapitre tir.

CC (CQ)

Définit la capacité d'un soldat au corps à corps. Il reflète la qualité de l'entraînement, la férocité et la crainte qu'il inspire à leur adversaire. Le chiffre indique le bonus que la figurine ajoute à son jet de dé pour un corps à corps. Les autres modificateurs appliqués au jet de corps à corps sont décrits dans la section corps à corps.

Expérience (EXP)

L'expérience caractérise la capacité d'une figurine à éviter une blessure. Cela reflète l'expérience du combat et l'entraînement reçu

dans les camps d'entraînement. Les modificateurs qui peuvent être appliqués à ce test sont décrits dans la section armes.

Discipline

L'expérience du combat est terrifiante et déstabilisante pour les soldats. Les troupes résistent grâce à leur moral et à l'entraînement qu'elles ont reçus. Bien que leurs ordres soient d'exécuter une mission, parfois vos soldats ne pourront pas les effectuer avec toute leur efficacité suite aux actions ennemies. Le chiffre indique le jet de dé qui doit être obtenu pour réussir un test de discipline. Les modificateurs qui s'appliquent à ce test sont décrits dans la section discipline.

Armes (Weapons)

Liste des armes portées par le soldat. Voir la section armes

Test par rapport à une caractéristique

Il y a des tests faits par rapport aux caractéristiques : tir, expérience et discipline. La plupart des caractéristiques correspondent au score que vous devez égaler ou dépasser au dé. Pour faire un test, jetez un D6 et comparez le résultat à votre profil. Si le score est supérieur ou égal, le test est réussi. Pour chaque test, il existe des modificateurs qui rendent la tâche plus ou moins aisée.

Exemple

Un panzergrenadier a une caractéristique de 4+ au tir dans son profil et est armé avec un fusil standard. Il tire sur une cible à courte portée ce qui lui donne un modificateur de +1. Comme son jet de dé sera incrémenté de 1, il lui suffit d'obtenir un 3 ou plus pour réussir son test.

Rules of Engagement

Règles spéciales

En plus de la description des caractéristiques d'un soldat données dans son profil, il y a aussi certaines règles spéciales qui s'appliquent. La plupart des nationalités ont des règles spécifiques qui changent au cours des différentes périodes du conflit. Certaines formations spéciales comme les partisans ou les éléments de reconnaissance

ont aussi des règles spéciales. Voir la section des règles spéciales et les listes d'armées.

Rules of Engagement

Règles du jeu

Tout au long de l'histoire, les batailles ont été des affaires confuses durant lesquelles les combattants n'étaient pas au courant de la position exacte de l'ennemi. Les troupes pouvaient être engagées dans des corps à corps cruels ou bien encore clouées par des obus de mortiers. Les ordres étaient confus et les attaques échouaient par manque de connaissance de la situation.

Séquence de jeu

Dans ROE, on représente ce tourbillon d'actions par des tours. Un tour est une succession de phases durant lesquelles tout peut se passer. Un joueur déplace et fait combattre toutes ses troupes dans son tour, puis son adversaire fait de même. Une partie se déroule de cette façon jusqu'à fin de la bataille.

PHASE D'UN TOUR DE JEU	
DISCIPLINE	Repli ou test pour déterminer si un squad devient 'suppressed', 'shaken', 'demoralised'
ORDRE	Donner un ordre à chaque squad
MOUVEMENT	Déplacer vos troupes
TIR	Tirer sur l'ennemi
CORPS A CORPS	Charger l'ennemi et combattre au corps à corps

Qui joue en 1^{er} ?

Chaque joueur jette un dé et le plus grand score choisit de jouer en 1^{er} ou en 2^{ème}. Certains scénarii définissent explicitement qui joue en 1^{er}.

Que se passe-t-il dans un tour ?

Chaque tour se décompose en 5 phases. Les phases sont toujours exécutées dans l'ordre décrit dans la table en tête de ce chapitre.

Phase de discipline

Dans cette phase, le joueur doit tester le moral de ses troupes. Certaines situations peuvent diminuer l'efficacité au combat de vos troupes, voire les amener à se rendre.

La phase de discipline est décrite dans un chapitre à part mais elle peut se résumer à choisir de se replier ou de tester le moral des troupes 'shaken', 'suppressed' ou 'demoralised' et des troupes ayant vu un squad ami se faire détruire à moins de 20 cm.

Phase d'ordre

Les soldats ont besoin de directives et encore plus dans les phases confuses de la bataille. Cette phase permet au commandant d'exercer son contrôle sur ses troupes tout en laissant la flexibilité à ses troupes pour réagir à des menaces directes. La phase d'ordre est décrite

dans un chapitre à part mais elle peut se résumer à donner un ordre à chaque squad (Tenir, Ramper, Avancer, Courir). Il est utile de mettre un marqueur à chaque squad pour se souvenir de l'ordre dans les phases suivantes.

Phase de mouvement

Les meilleurs commandants d'infanterie sont des maîtres dans l'emploi de doctrine combinant le mouvement et le tir. Un commandant qui sait réagir de façon flexible aux événements et qui sait déplacer ses troupes aux endroits clés gardera l'initiative et remportera souvent la victoire. Dans la phase de mouvement, les troupes se déplacent en fonction des ordres reçus. La phase de mouvement est détaillée dans un chapitre à part.

Phase de tir

Dans cette phase, le joueur fait tirer tous ses squads sur les cibles désignées durant la phase d'ordre.

La phase de tir est décrite dans un chapitre à part mais elle peut se résumer à :

- Tester la ligne de vue
- Tester la portée des armes
- Appliquer les modificateurs de tir
- Tester pour toucher la cible
- Tester l'expérience de la cible
- Tester le nombre de pertes

Rules of Engagement

- Conséquence sur la discipline

Dans certaines occasions, un squad peut faire feu durant le tour de jeu de l'adversaire. Ce tir en dehors de la phase de tir est appelé tir d'opportunité et est expliqué dans le chapitre sur la phase de tir.

Phase de corps à corps

La phase de corps à corps (quand les troupes chargent et s'affrontent à courte portée voire à la baïonnette) décide souvent de l'issue de la bataille.

La phase de corps à corps est décrite dans un chapitre à part mais elle peut se résumer à :

- Mesurer la distance qui sépare l'attaquant de la cible
- Amener au contact les figurines qui le peuvent
- Déplacer les autres figurines
- Appliquer les modificateurs de corps à corps
- Tester le résultat et retirer les pertes
- Déterminer le vainqueur
- Tester l'effet sur la discipline du perdant et appliquer le résultat
- Laisser le choix au vainqueur de consolider sa position

Rules of Engagement

Terrains

La composition du terrain a tout au long de l'histoire dictée la stratégie et les tactiques appliquées sur un champ de bataille et il n'y a pas de différence durant la seconde guerre mondiale (même si les armes modernes ont changé les règles du jeu).

Les éléments de terrain dans notre jeu offrent des couverts, des protections vitales pour les soldats (voir la section modélisme pour construire vous mêmes vos éléments). Les effets des terrains sur l'infanterie sont décrits dans le chapitre des mouvements, sur les véhicules dans le chapitre sur les véhicules.

Comme les joueurs vont être confrontés à une grande variété d'éléments de terrain, il est sage de prendre du temps avant le jeu pour s'assurer que la compréhension de l'influence des éléments de terrain est la même.

Types de terrain

ROE classe les terrains en 5 groupes : routes, terrain facile, terrain difficile, terrain très difficile et terrain impassable. Des exemples sont donnés mais ils ne sont pas exhaustifs, les joueurs sont libres de reclasser les terrains en fonction des théâtres reproduits.

Routes

Les routes sont idéales pour effectuer des mouvements rapides et ont souvent été des objectifs stratégiques pour les armées tout au long de l'histoire. L'utilisation des routes par l'infanterie permet d'annuler les pénalités des terrains traversés et certains véhicules peuvent aller plus vite grâce à la route.

Terrain facile

Ce type de terrain est facile à traverser pour l'infanterie et elle ne subit pas de pénalité. Le terrain facile comprend :

- Les champs et les pâturages
- Les broussailles et les champs de blé
- Les collines douces, les dunes stables et la neige.

Terrain difficile

Dans ce type de terrain, l'infanterie montre sa flexibilité. Les véhicules avancent avec précaution, ou sont immobilisés sur des obstacles bas alors que les hommes ne sont pas réellement ralentis. Le terrain difficile comprend :

- Les bois, les vignes et les marais
- Les murs bas, les haies, les gués et les terrains rocailleux
- Les collines très étagées, les fossés et les végétations touffues

Terrain très difficile

Ce type de terrain représente les terrains dont la traversée est hasardeuse pour les hommes et les véhicules. Le terrain très difficile comprend :

- Le bocage, la jungle et la montagne
- Les rivières traversables (eau à hauteur de poitrine)
- Les maisons et les ruines

Terrain impassable

Ce type de terrain est infranchissable pour les troupes et les véhicules sans des équipements spéciaux comme des cordes ou des bateaux.

Le terrain impassable comprend :

- Les falaises
- Les lacs et les rivières (bien que les joueurs peuvent s'entendre avant la partie pour savoir si la profondeur permet de traverser à pied)

Couvert léger / couvert lourd

Le terrain n'influe pas que sur le mouvement mais aussi sur les chances d'être atteint par un tir ennemi. En première approche, un *couvert léger masque la cible* et un *couvert dur* n'est pas traversé par les balles. Les règles sur les couverts légers et durs sont détaillées dans le chapitre sur les tirs.

Rules of Engagement

Phase Discipline

Le combat est une expérience terrifiante. Quand les balles sifflent et que les squads subissent des pertes, c'est l'entraînement et l'esprit de combat des troupes qui leur permettent de continuer. Même les troupes les mieux entraînées sous la pression des tirs adverses peuvent devenir inefficaces. Ces effets sont simulés par la phase de discipline.

Se replier ou tester la discipline si :	
1	Le squad est 'suppressed'
2	Le squad est 'shaken'
3	Le squad est 'demoralised'
4	Un squad ami est détruit à moins de 20 cm

Il est fortement recommandé de lire les chapitres ordre, mouvement, tir et corps à corps de la règle puis de relire ce chapitre pour avoir une vue complète des règles sur la discipline. Pour vos 1^{ères} parties, vous pouvez ignorer les règles de discipline et les ajouter quand vous connaîtrez le reste des règles.

Effets des tirs sur la discipline

Quand un squad reçoit un nombre de touches supérieur ou égal au nombre de figurine qui la compose, il est 'suppressed'. Si un squad reçoit un nombre de touches égal au double du nombre de figurines, il est 'shaken'. Il est fondamental de comprendre que c'est le nombre de touches qui compte (c.à.d le nombre de tirs ayant atteint le squad) et non le nombre de pertes subies comparé au nombre de figurines restantes après retrait des pertes. Si un squad déjà 'suppressed' reçoit un nombre de touches qui le rendrait 'suppressed' à nouveau lors du tour suivant, il reste 'suppressed' (il n'y a pas de cumul du 'suppressed' qui l'amènerait à l'état 'shaken').

Durant la phase de tir, il est recommandé de garder trace du nombre de touches reçues par un squad en utilisant des dés d'une couleur convenue à coté des squads. La face supérieur du dé correspond au nombre de touches reçues. A la fin de la phase de tir, il faut retirer les dés et marquer les squads qui sont 'suppressed' ou 'shaken' avec le marqueur approprié.

Exemple

Un squad de canadiens composé de 8 hommes est pris pour cible par une mitrailleuse. La mitrailleuse obtient 10 touches et tue ainsi 3 canadiens. Catastrophe ! Comme le squad a reçu plus de 2 touches par soldats (10 pour 5 soldats restants), le squad est 'shaken'. Dans le cas où

seul 2 canadiens auraient été tués, le squad serait « suppressed ».

Etat de discipline

Le temps passé sous le feu d'un ennemi ou le résultat des mêlées au corps à corps affecte le moral et l'efficacité d'un squad. Ces états sont décrits ci-dessous

Confident (= confiant)

Le squad est en bon ordre et se comporte normalement sur le champ de bataille. Ils effectuent les ordres et ont toute leur efficacité.

Suppressed (=cloué)

Le squad a reçu un tir nourri. Il se peut qu'il n'ait pas eu de perte mais qu'il ait à reculer pour éviter les pertes.

- Dans la phase de discipline pour ce squad, il peut soit se replier soit tester sa discipline
- Si le squad choisit le repli ou s'il réussit son test, il devient confident
- Si le squad rate son test, il devient shaken

Un squad qui est suppressed peut seulement exécuter un ordre ramper ou se replier dans la phase d'ordre suivante. Ceci correspond à un retrait pour se réorganiser avant de relancer une attaque.

Dans les tours suivants, un squad qui n'est pas sous le feu de l'ennemi peut se cacher et décider de ne rien faire durant son tour s'il n'est pas

Rules of Engagement

visible de l'ennemi. Dans le tour suivant, il redeviendra confiant.

Un squad américain composé de 7 hommes est pris pour cible par une mitrailleuse allemande. La mitrailleuse obtient 6 touches et tue 1 américain. Comme le squad composé de 6 hommes a reçu 6 touches, il est suppressed. S'il n'y avait pas eu de pertes, le squad n'aurait pas été suppressed car il resterait 7 hommes pour 6 touches.

Shaken (= Secoué)

Un squad qui est shaken a subi un tir nourri qui peut ou non avoir provoqué des pertes réelles ou a été impliqué dans un sanglant corps à corps. Ses soldats sont incapables de se battre à pleine efficacité car ils essaient de tirer le meilleur parti possible du terrain soit pour avoir une meilleure protection, soit pour fuir le carnage. Même si les soldats sont normalement héroïques face au danger, ils ne sont pas stupides. Dans la phase de discipline, le squad peut choisir de se replier ou de faire un test de discipline

- Si le squad choisit de se replier ou réussit son test de discipline, il devient suppressed
- Si le squad rate son test, il devient demoralised

Un squad qui est shaken peut seulement ramper ou se replier dans la phase d'ordre qui suit. En plus, il subit les pénalités suivantes :

- Il ne peut pas se rapprocher de l'ennemi
- -1 à tous ses tests de discipline
- -1 en combat au corps à corps

Demoralised (= Démoralisé)

Un squad qui est demoralised n'est plus efficace au combat. Craignant pour leur vie ou pensant qu'ils sont encerclés, le squad doit se regrouper ou partir en déroute.

Dans la phase de discipline, un squad peut choisir de se replier ou de faire un test de discipline

Si le squad choisi de se replier ou réussi son test de discipline, il devient shaken

Si le squad échoue à son test, il est détruit si le squad est en dessous de 50% de sa force initiale

Si le squad échoue à son test mais qu'il est à plus de 50% de son effectif, il ne peut rien faire ce tour.

Un squad démoralisé ne peut pas recevoir d'ordre dans la phase d'ordre qui suit. En plus, il encourt les pénalités suivantes :

- Ne peut pas se déplacer dans la phase de mouvement excepté pour se s'embusquer (si permis) et ne bénéficie pas de l'utilisation du terrain.
- Si un squad à moins de 50% de sa force est attaqué au corps à corps, il est détruit,
- -1 à tous ses tests de discipline
- -1 en combat au corps à corps
- Ne bénéficie pas du +1 quand il est à couvert au corps à corps

Destroyed (= Détruit)

Un squad qui est détruit à moins de 20cm d'un ennemi lève son drapeau blanc et se rend. A plus de 20cm d'un ennemi, on considère qu'il se disperse et qu'il cherche individuellement à rallier leur HQ. Dans un cas ou dans l'autre, ils ne sont plus impliqués dans la bataille et sont retirés du jeu.

Repli (= Fall Back)

Sous la pression, un squad décide de se désengager et de se replier sur une position défensive meilleure. Quand la décision est de se replier, le squad est déplacé immédiatement et il ne peut pas recevoir d'ordre dans la phase d'ordre (occupée par son repli pour occuper une meilleure position défensive, le squad ne fait pas de mouvement additionnel ni de tir dans la phase de tir). Le repli est toujours une conséquence d'un changement d'état de discipline (quelques règles spéciales font exceptions). Le repli n'est pas affecté par les restrictions de terrain lors de mouvements (sauf terrain impassable).

Si un squad n'est pas sous le feu d'un ennemi, il peut s'embusquer au lieu de se replier s'il n'est pas dans la ligne de vue d'un ennemi. Il ne peut rien faire d'autre ce tour mais il a les mêmes bénéfices qu'un squad qui se serait replier (ex : Un squad shaken devient suppressed)

- +10cm à la capacité de mouvement (obligation de bouger plus que la capacité de mouvement de base)
- Doit s'éloigner de l'ennemi
- Ne peut pas tirer, se cacher ou aller au corps à corps
- Peut choisir de rester et de se cacher si hors de ligne de vue de l'ennemi
- N'est pas considéré comme utilisant le terrain.

Rules of Engagement

Rappelez vous que contrairement aux autres mouvements, le mouvement de repli n'est pas affecté par le terrain difficile, ni très difficile. Un mouvement de repli doit se faire vers le couvert le plus proche et en s'éloignant de l'ennemi.

Il peut arriver qu'un squad ne puisse pas s'éloigner de l'ennemi car il est encerclé. Dans ce cas, le repli n'est pas possible et le squad doit passer un test de discipline

Test de discipline

Pour tester la discipline, vous devez jeter un D6 et appliquer les modificateurs de la table qui suit. Si le résultat est inférieur à la caractéristique de discipline (après modification), le test est raté. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Un squad peut jeter un seul dé pour tester sa discipline par phase de discipline.

Modificateurs test discipline	
Squad est shaken / demoralised	-1
Squad < 50% ou figurine seule	-1
Pris dans un feu croisé	-1
NCO présent	+1
Officier à distance de commandement	+1
Squad n'ayant pas reçu de feu ou n'ayant pas participé à un CC	+1

Exemple

Un squad italien n'ayant pas subi de perte (discipline 4+) de 10 hommes reçoit 10 touches dans la phase de tir sans avoir de pertes. Le squad est suppressed, il doit soit se replier, soit tester sa discipline dans la phase de discipline du joueur italien. Le joueur choisit un test et obtient un 3 au dé. Avec un modificateur de +1 au jet car il est commandé par un NCO, le test est réussi.

Squad à moins de 50% et homme seul

Si le squad a moins de la moitié du nombre de figurines qu'il avait au départ de la bataille, ce modificateur s'applique. Il s'applique aussi dans le cas d'un squad de deux hommes réduit à un.

Tir croisé

Etre pris pour cible par plusieurs tireurs a un effet négatif sur le moral d'un squad. Ce modificateur s'applique si des touches sont infligées par plusieurs groupes. Le second groupe doit être à 20cm ou plus du premier groupe. Ceci correspond à un tir en enfilade, et aide à convaincre toutes les troupes, même les plus suicidaires, à plonger au sol.

Cette pénalité s'applique aussi à des troupes faisant un test alors qu'elles sont à moins de 10cm d'un côté de la table (excepté de leur bord de déploiement). Ceci trahit la crainte de recevoir un tir sur le flanc par une troupe hors table (imaginez que le jeu et votre table ne représente qu'une partie d'une opération plus vaste)

NCO présent

Ce modificateur s'applique si le squad est dirigé par un NCO. Votre OOB décrit quels NCO vous pouvez avoir. Un squad qui a perdu sa cohésion (voir page xx) ne peut appliquer ce bonus mais un squad shaken ou demoralized le peut.

Officier à distance de commandement

Ce modificateur s'applique si le squad est dans le rayon de commandement d'un officier. Les rayons de commandement des officiers sont donnés dans les OOB. Un squad qui a perdu sa cohésion peut bénéficier de ce bonus. Si l'officier est shaken ou en repli le bonus ne s'applique pas.

Squad n'ayant pas reçu de tir ou n'ayant pas participé à un CC

Ce modificateur s'applique si le squad qui teste n'a pas reçu de touche durant la phase de tir de l'ennemi et n'est pas engagé au corps à corps.

Squad ami anéanti à moins de 20cm

Un squad est automatiquement suppressed (s'il n'était pas déjà suppressed, shaken ou demoralized) si un squad ami a été anéanti à moins de 20cm. Ceci s'applique même si le squad anéanti n'avait qu'un soldat.

Test hors phase de discipline

Dans ROE, un squad peut être amené à faire un test en dehors de la phase de discipline (ex : tir d'opportunités ou d'autres règles spéciales). Sauf mention explicite, il faut appliquer tous les

Rules of Engagement

modificateurs de la table modificateur de discipline.

Dans le cas d'un tir d'opportunité, l'unité est affectée uniquement si elle reçoit assez de touches pour devenir shaken. Elle peut alors choisir de se replier ou de faire un test de façon standard sauf que le test est fait immédiatement. Les résultats de test (shaken, demoralized) s'applique normalement et immédiatement et peuvent empêcher un squad de tirer ou d'aller au contact.

Rappelez vous que vous devez garder trace du nombre de touches reçues par un squad car elles s'accumulent jusqu'à la fin de la phase de tir ennemie.

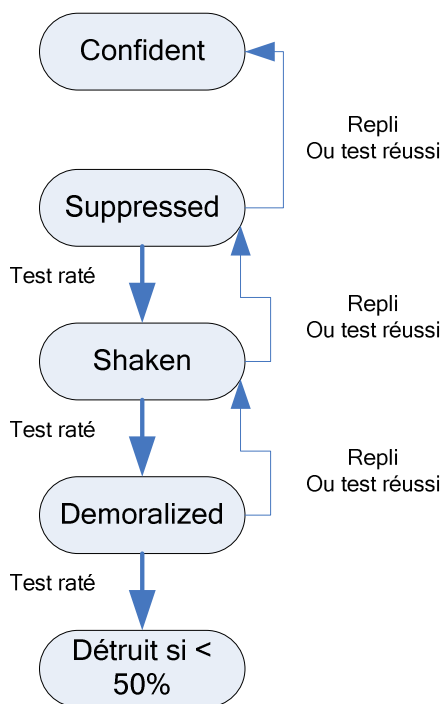
Exemple

Un squad allemand de 9 hommes traverse un champ pour aller contacter au corps à corps des paras US. Ces derniers ayant un ordre de tir d'opportunité font feu et infligent 16 touches en tuant 1 allemand. Le squad allemand est shaken et doit immédiatement choisir de se replier ou de faire un test de discipline. Il rate le test et devient suppressed mais continue bravement son attaque.

Discipline (Graphe de progression des états)

Le graphe ci-dessous montre comment la discipline d'un squad évolue au cours du jeu.

Toutes les troupes commencent le jeu dans l'état confident. Comme décrit dans le chapitre 'effet des tirs sur la discipline', la pression de la bataille et la capacité du soldat à résister à cette pression est reflété par l'état de discipline. Comme le graphe le montre, quand un squad est suppressed, shaken ou demoralized il a l'option de tester sa discipline ou de se replier. Si le test échoue, la discipline du squad se dégrade d'un cran, par exemple un squad suppressed qui rate son test devient shaken. Si le test est réussi ou le repli a été choisi, la discipline du squad s'améliore d'un cran, par exemple une troupe suppressed qui réussit son test ou se replie devient confident.



La destruction d'un squad ne signifie pas que tous les soldats sont morts, cela traduit aussi le fait que le squad est dispersé, que certains soldats sont capturés ou blessés. Le terme détruit signifie que l'efficacité au combat du squad est tombée à zéro pour cette partie.

Rules of Engagement

Phase d'ordre (p21)

Un plan de bataille survit rarement aux premiers contacts avec l'adversaire. La réaction des soldats à leur environnement est vitale pour la survie. Leurs ordres et les choix qu'ils font dans ces circonstances sont reflétés par la phase d'ordre.

ORDRE	
1	Tenir
2	Ramper
3	Avancer
4	Courir

Dans la phase d'ordre, un squad doit déclarer qu'il va faire une des actions suivantes. Dans certaines occasions, les actions du squad sont une conséquence de la phase de discipline. L'exemple le plus courant arrive quand un squad est supprimé, shaken ou demoralisé ou qu'il choisit de se replier. Il est conseillé d'utiliser des marqueurs pour se souvenir des ordres reçus par les squads. Comme il est facile d'oublier les ordres ne retirer pas les marqueurs avant votre prochaine phase d'ordre.

Comme les ordres définissent les actions des squads durant le tour, ils représentent plutôt l'interprétation que font les squads de leurs ordres qu'un nouvel ordre donné en début de tour. Ils doivent être considérés comme les instructions rapides données par les sous-officiers dans une situation donnée plutôt que comme un nouvel ordre soudain du commandant.

Tenir

La troupe doit organiser la défense statique d'une position. Cela peut être se préparer à repousser un ennemi comme préparer un appui-feu pour un assaut. Le squad ne peut pas bouger mais il peut faire feu ou se préparer à faire feu sur un ennemi surgissant d'un terrain.

- Pas de mouvement
- Peut tirer, s'embusquer ou préparer un tir d'opportunité
- Doit déclarer sa cible
- Compte toujours comme utilisant le terrain

Ramper

La troupe avance précautionneusement en tirant le meilleur parti du terrain. Pendant sa progression, la troupe est attentive et peut saisir l'opportunité de faire feu sur un ennemi si la chance se présente.

- - 10cm au mouvement
- Peut tirer ou s'embusquer et aller au corps à corps
- Doit déclarer sa cible

- Doit déclarer son intention d'aller au corps à corps
- Compte toujours comme utilisant le terrain

Avancer

La troupe a besoin d'avancer vers l'ennemi et de l'engager. La mobilité est clé et le terrain doit être traversé aussi vite que possible pour minimiser le temps d'exposition au feu de l'ennemi.

- Mouvement normal
- Peut tirer et aller au corps à corps
- Doit déclarer sa cible
- Doit déclarer son intention d'aller au corps à corps
- Ne compte pas comme utilisant le terrain

Courir

La troupe se déplace rapidement pour occuper une position clé ou boucher un trou pour empêcher la percée. Elle sacrifie sa capacité de feu pour être plus mobile.

- +10cm au mouvement normal et doit bouger plus que le mouvement normal
- Ne peut pas tirer, ni s'embusquer
- Doit déclarer son intention d'aller au corps à corps
- Ne compte pas comme utilisant le terrain

Déclarer une cible

Dans la phase d'ordre, les squads doivent désigner leurs cibles pour le tir et le corps à corps. Lors du tir, les soldats ont une tendance naturelle à tirer sur la cible qu'ils considèrent la

Rules of Engagement

plus dangereuse pour eux. Toutefois, les troupes bien entraînées peuvent plus facilement contrôler leur feu et le diriger vers la meilleure cible désignée par leur commandant. Aussi, un squad doit tirer sur la cible la plus proche à moins qu'il ne réussisse un test de discipline, en appliquant tous les modificateurs de la table. Les exceptions à cette règle sont ci-dessous :

- La cible la plus proche est plus difficile à toucher
- La cible la plus proche est shaken ou demoralised
- La cible la plus proche est une figure seule
- Il y a une cible valide de type véhicule qui peut être endommagée par le tireur

Diviser les feux

Un squad n'a pas d'autre obligation que celle listée ci-dessus. Par exemple, un soldat peut tirer sur un char tandis que le reste du squad tire sur l'infanterie qui l'accompagne.

Tir d'opportunité

Le squad ne se déplace pas et prépare un feu tactique sur l'ennemi. Le squad peut faire un tir d'opportunité à n'importe quel instant durant le tour d'un joueur ou de l'autre (y compris le tour où il a déclaré se mettre en tir d'opportunité) avec un modificateur de -1 pour toucher. Le squad n'a pas besoin de désigner une cible mais doit désigner une zone qu'il couvre. Cette zone

est déterminée en traçant une ligne entre les deux figurines sur les flancs du squad et en étendant cette zone sur les 180° avant (voir schéma). Une unité embusquée a l'avantage de ne pas avoir à déclarer une zone à couvrir tant qu'elle n'est pas révélée.

S'embusquer

Un squad peut trouver avantageux d'utiliser le terrain pour s'embusquer. Le squad ne doit pas être sur une route ou sur un terrain facile à la fin de sa phase de mouvement pour avoir cette possibilité de s'embusquer (Voir section mouvement). S'embusquer rend difficile le repérage par l'ennemi (Voir les règles de repérage dans la section tir)

Utiliser le terrain

Les troupes sont entraînées à utiliser au mieux le terrain pour se protéger et progresser. L'utilisation du terrain affecte l'expérience de la cible (voir section tir)

Résumé des ordres

Doit déclarer :

- Les ordres
- Cible pour le tir
- Cible pour le corps à corps
- Si le squad prépare un tir d'opportunité ou s'embusque

Rules of Engagement

Phase de mouvement (p23)

La phase de mouvement permet aux troupes de manœuvrer pour occuper avantageusement des positions. Faire des mouvements intelligents est la clé pour gagner une bataille et garder ses hommes en vie.

MOUVEMENT	
1	Choisir un squad à déplacer
2	Déplacer le squad en fonction de ses ordres
3	Sélectionner un autre squad et recommencer

Dans son tour, un joueur peut bouger n'importe lequel de ses squads du moment qu'il respecte les ordres donnés dans la phase d'ordre. Un squad n'a pas obligation de se déplacer au maximum de ses capacités.

Déplacer les troupes

Dans la phase de mouvement, vous pouvez déplacer une partie des squads ou tous vos squads. Parfois, les soldats devront bouger suite à un effet de la phase de discipline et d'autres qui seront déjà dans une bonne position ne voudront pas bouger. Vous devez indiquer quelles sont vos intentions durant la phase d'ordre.

Pour déplacer des figurines, mesurez simplement la distance avec un mètre. Les figurines n'ont pas à aller en ligne droite et peuvent suivre des chemins courbes, à votre guise, du moment qu'elles ne parcourent pas plus que la distance permise.

Proximité de l'ennemi

Dans la phase de mouvement, une figurine ne peut pas terminer son mouvement à moins de 5 cm d'un ennemi. Si sur son chemin, une figurine passe à moins de 2cm d'un ennemi, elle s'arrête. Une figurine ne peut s'approcher à moins de 2cm d'un ennemi que lors d'un corps à corps.

Cohésion de squad

Les squads combattent comme une formation dans le but d'utiliser au mieux leur puissance de feu. Pour communiquer et garder le contrôle, le sous-officier d'un squad doit garder ses hommes à portée de voix. Pour représenter cela, les figurines d'un squad doivent être à moins de 5cm d'une figurine du même squad si possible. Les pertes peuvent rompre la cohésion d'un squad. Dans ce cas, le joueur doit chercher à retrouver la cohésion de son squad dans le tour suivant. Ceci peut obliger un joueur à bouger un squad même si un ordre tenir aurait été meilleur.

Effet du terrain

Dans l'infanterie, les hommes sont flexibles et peuvent franchir la plupart des terrains sans difficulté. Les figurines sur la route ou sur du terrain facile n'ont pas de pénalités au

mouvement. En terrain difficile, les troupes n'ont pas de pénalités mais ne peuvent pas recevoir un ordre courir. Une troupe qui entre en courant dans un terrain difficile s'arrête aussitôt. Les troupes en terrain très difficile ne peuvent pas recevoir l'ordre de courir et ont une pénalité de 5cm au mouvement. Un terrain impassable est infranchissable sans équipement spéciaux.

Type	Pénalité	Ordre interdit
Route	ras	ras
Facile	ras	ras
Difficile	ras	courir
Très difficile	- 5cm	courir
Impassable	Pas de mouvement	ras

Bâtiments

Pénétrer dans un bâtiment dans une zone de conflit est une expérience difficile pour les soldats car des soldats ennemis peuvent y être embusqués. Un bâtiment compte comme du terrain difficile pour l'infanterie et un squad ne peut pas recevoir d'ordre avancer quand il est dans le bâtiment ou quand il entre dans le bâtiment à moins que :

- Le squad a repéré des troupes ennemies dans le même bâtiment
- Des troupes ennemies dans le même bâtiment ont fait feu avant
- Il y a un autre squad ami dans le bâtiment.

Rules of Engagement

Mouvement de squad et respect des ordres

Comme décrit dans la phase d'ordre, les squads reçoivent des ordres qui contraignent leur mouvement. Bien sur, une troupe qui se replie durant la phase de discipline ne bougera pas durant la phase de mouvement.

Ramper

Le squad déduit 10cm de sa capacité de mouvement. Un squad avec une capacité de 20cm dans son profil se déplacera de 10cm par exemple.

Avancer

Le squad se déplace de la capacité du mouvement indiquée dans son profil.

Courir

Le squad ajoute 10cm à sa capacité de mouvement. Un squad avec 20cm dans son profil pourra bouger jusqu'à 30cm. Un squad avec un ordre courir doit se déplacer au moins de la distance indiquée dans son profil. Un squad avec un mouvement de 20cm doit faire au moins 21cm. Les figurines n'ont pas le droit de se déplacer dans une zone déjà parcourue en faisant le yo-yo pour éviter de courir réellement.

S'embusquer

Un squad avec un ordre tenir ou ramper peut s'embusquer tant qu'il est à couvert. Un squad qui s'embusque ne peut pas tirer dans le même

tour (il est trop occupé à creuser, mettre des feuillages, etc...) et s'il bouge ou s'il tire dans une phase suivante, il ne compte plus comme embusqué. Un squad qui commence un tour embusqué et qui reçoit un ordre ramper ne perd pas son statut embusqué tant qu'il se déplace dans un couvert léger ou lourd ; on considère qu'il utilise le terrain pour rester hors de vue.

Un squad embusqué ne peut pas être pris pour cible par un ennemi à moins qu'il soit repéré. Une fois repéré par des troupes ennemies, un squad ne peut pas s'embusquer au même endroit dans les tours suivantes (le même endroit est défini comme dans un terrain de même nature et à moins de 10cm de la position initiale) ; il doit se déplacer d'au moins 10cm pour s'embusquer à nouveau.

Note : Il peut y avoir des situations où un ennemi a une LDV dégagée sur un squad alors qu'un autre ennemi ne l'a pas. Dans ce cas, le squad reste embusqué vis-à-vis de celui qui n'a pas la ligne de vue.

Résumé de l'embuscade

- Ordre tenir ou ramper
- Ne peut pas tirer
- Si le squad bouge ou tire il n'est plus embusqué
- Ne peut pas être ciblé sauf si repéré
- Une fois repéré ne peut pas s'embusquer sans se déplacer.

Les règles de repérage sont dans les règles de tir.

Type	Mouvement	Tir ?	CC ?	Embusqué ?	Utilise terrain ?
Tenir	aucun	oui	non	oui	oui
Ramper	-10 cm	oui	oui	oui	oui
Avancer	Pas d'effet	oui	oui	non	non
Courir	+10 cm	non	oui	non	non
Repli	+10 cm	non	non	non	non

Rules of Engagement

Phase de tir (p25)

Un feu combiné et bien dirigé va rapidement obliger l'ennemi à se retirer ou il recevra des pertes insupportables. Le choix du commandant va déterminer l'efficacité du tir. Ceci est résolu dans la phase de tir.

1	Vérifier la ligne de vue LDV (LOS en anglais)
2	Vérifier la portée des armes
3	Appliquer les modificateurs pour toucher
4	Jeter les dés pour toucher
5	Jeter les dés pour l'expérience
6	Jeter les dés pour déterminer les pertes
7	Appliquer les résultats sur la discipline

Test de la LDV

La façon la plus simple de tester la LDV est de se mettre à hauteur de la figurine et de regarder ce que voit le modèle. Si c'est impossible, utiliser quelque chose de droit pour symboliser la ligne selon laquelle le soldat essaie de regarder. S'il est prouvé que le soldat ne peut pas voir sa cible, il peut sélectionner une autre cible à la place

Il y a différents types de terrain qui empêche une figurine d'avoir une ligne de vue droite sur une autre. Les terrains non linéaires comme les bois, les champs, les ruines bloquent la LDV. Une cible dans un terrain non linéaire ne sera pas dans la LDV sauf si elle est à moins de 10cm du bord du terrain que l'ennemi observe. De même, une figurine derrière un obstacle linéaire comme un mur, une haie ou une épave fumante ne peut pas être vue à moins que la cible ou le tireur soit à moins de 5cm du terrain. Les terrains comme les murets et les vergers ne bloquent pas la LDV (ceci doivent clairement être définis en début de partie) mais offrent un couvert et permet à la cible de compter comme utilisant le terrain.

Il peut arriver qu'un ennemi embusqué soit repéré suite à un mouvement de squad. L'ennemi compte toujours comme embusqué pour les squads qui n'ont pas de LDV. Le combat est quelque chose de confus et par conséquent, un squad qui a été vu et engagé par un ennemi n'est pas pour autant visible de tout le monde. S'il fait feu en réaction, il devient par contre visible de tout le monde !

Repérer des troupes embusquées

Les troupes sont toujours en alerte pour détecter des ennemis embusqués. Les soldats recherchent des signes d'activités ennemies dans les broussailles, aux fenêtres des habitations. Quand des soldats sont embusqués, l'ennemi peut essayer de les repérer.

Au début de la phase de tir, une unité peut tenter de repérer des ennemis. L'aptitude à repérer est basée sur l'expérience de l'unité qui teste. On prend la valeur la plus élevée s'il y a plusieurs valeurs dans le squad. Il y a des règles spéciales qui peuvent affecter la capacité à repérer ou à être repéré ; elles sont données dans les listes d'armées et dans les règles spéciales.

Une unité peut tenter un repérage à n'importe quel instant dans la phase de tir. Pour repérer un ennemi mesurer la distance entre l'observateur et la cible. Si la distance est inférieure à 20cm, le squad peut tenter un repérage. Un véhicule peut être repéré à 30cm avec un +1 au jet de dé. Une cible à moins de 5cm (15cm pour les véhicules) est automatiquement repérée.

Une fois repéré, le marqueur unité embusquée est retiré. Repérer une unité ne permet pas systématiquement de tirer dessus. Pour tirer, un squad doit avoir une LDV sur la cible. Par exemple, une unité peut repérer un ennemi de l'autre côté d'un mur élevé. Le repérage correspond à entendre les bruits du squad ennemi.

Un squad qui repère un ennemi peut opter pour tirer dessus (s'il a une LDV) sans pour autant avoir désigné ce squad comme cible durant la

Rules of Engagement

phase d'ordre. Le squad peut aussi tirer sur la cible pré désignée.

De plus, un squad qui a repéré un ennemi peut indiquer la localisation de ce nouvel ennemi à tout ami (infanterie ou véhicule) à moins de 20cm. Les unités qui n'ont pas désignées de cible durant la phase d'ordre peuvent faire feu sur la nouvelle cible en suivant les restrictions usuelles.

Position élevée

Durant le combat les positions en hauteur sont précieuses. Elles permettent d'avoir une meilleure vue sur le champ de bataille et empêche l'ennemi d'utiliser pleinement les couverts du terrain. La capture d'une telle position est souvent clé dans un combat. Ces zones doivent être bien identifiées avant la partie. Exemples :

- Etage supérieur d'habitation, tours de clochers
- Collines, buttes et tertres

Une troupe occupant une position en hauteur double sa distance de repérage à 40cm (60cm pour les véhicules).

Résumé repérage

- Peut repérer durant la phase de tir
- 20cm pour repérer de l'infanterie
- 30cm pour repérer des véhicules (+1 au jet)
- Repérage automatique à 5cm infanterie, (15cm pour véhicule)
- Peut choisir de tirer sur ennemi repéré

Vérifier la portée des armes

Se reporter au tableau des armes ou à la liste d'armée. Si la cible est dans la portée spécifiée, la figurine peut faire feu et appliquer les modificateurs donnés. Si l'ennemi est en dehors de la portée de feu, on considère que son feu est perdu.

Position élevée et portée

Si un squad tire sur un ennemi plus haut, mesurer la distance exacte. Si le tireur est plus haut, mesurer la distance entre la position à hauteur de sol en dessous du tireur et la cible. Il y a donc un avantage à tirer depuis une position en hauteur (surtout en milieu urbain)

Appliquer les modificateurs pour toucher

Il peut y avoir des modificateurs pour toucher en fonction de la distance, du couvert et d'autres facteurs.

Modificateurs de distance

Voir table des armes ou liste d'armée

Modificateurs généraux

Appliquer les modificateurs suivants :

Situation	Modificateur
Cible à couvert léger*	-1
Cible à couvert lourd*	-2
Opportunité ou Tir indirect	-1
Cible acquise	+1
Grande cible	+1

* Modificateur de terrains non cumulatifs

Couvert léger

Un couvert léger est un terrain qui cache partiellement la figurine de l'ennemi mais offre une protection négligeable contre le tir comme :

- Bois, vignes et cultures
- Feuillage dense et broussailles
- Haies et parapets en bois

Couvert lourd

Un couvert lourd est un terrain qui offre à la figurine l'opportunité de se cacher et une résistance aux balles. C'est le terrain préféré du soldat. Cela comprend :

- Talus de terre, fossés et murs
- Boucliers de protection de canon et véhicules
- Ruines et constructions

Cible acquise

Un squad ennemi est dit acquis quand un squad tire sur lui depuis plus d'un tour et si le squad visé n'a pas bougé. Le tireur doit continuer à tirer sur la cible et la cible ne doit pas avoir bougé pour que le bonus s'applique. Ce bonus est toujours de +1.

Exemple : Un squad de fusiliers russes tire sur un squad allemand dans son tour. Dans les tours suivants, les allemands sont acquis s'ils restent immobiles. Ce bonus n'est pas affecté par un mouvement des russes.

Grande cible

Les grandes cibles sont :

- Les véhicules (pas les motos)

Rules of Engagement

- Un cavalier sur son cheval
- Les obusiers, canon anti-char sur roues et les autres artilleries
- Les maisons et les fortifications

Test pour toucher

Jeter le nombre de dés correspondant à la cadence de tir des armes utilisées indiquée dans la table des armes ou dans les listes d'armée.

Important : Vous aurez besoin de garder trace du nombre de touches reçues par un squad en laissant un dé de couleur à côté de lui, la face supérieure indiquant le nombre de touches reçues.

Toucher à 7+

Si le score nécessaire pour toucher est de 7 ou plus, il est toujours possible de faire des touches. Pour chaque 6, le joueur jette à nouveau les dés.

Score requis	Dé nécessaire
7	6 suivis d'un 4,5 ou 6
8	6 suivis d'un 5 ou d'un 6
9	6 suivis d'un 6
10	impossible

Test d'expérience

Le test d'expérience représente la capacité de la cible à éviter d'être touchée. Même une protection du XXIème siècle ne permet pas à un soldat de rester en état de combattre quand il est touché, elle permet de diminuer les dégâts pour le maintenir en vie jusqu'au centre de soins. La survie dépend donc plus de l'utilisation de l'environnement, de l'expérience de situation similaire, de l'entraînement et de la chance le tout combiné avec un abri en dur derrière lequel se cacher.

Le profil du soldat donne le score à obtenir pour éviter d'être touché lors du tir de l'ennemi. Ce score est modifié en fonction du terrain.

Quand les membres d'un squad sont dans des terrains différents, utiliser le terrain dans lequel se trouve la majorité du squad. Quand vous retirez des pertes, retirez en 1^{er} les troupes qui sont dans le terrain qui offre le moins de protection. Si les figurines sont dans des terrains qui apportent les mêmes protections, le joueur possédant les figurines choisit lesquelles retirer.

Les troupes qui ont choisi de « tenir » ou de « ramper » peuvent utiliser le terrain pour mieux se protéger quand les balles sifflent. Les troupes à couvert léger, à couvert lourd ou en terrain

dégagé ont un bonus de +1 à leur test d'expérience

Terrain dégagé et terrain sans abri

Un terrain dégagé couvre plusieurs types de terrain qui procure un bon couvert à des troupes allongées comme par exemple :

- Champs non cultivés
- Routes couvertes de débris
- Sable et neige

Un terrain sans abri n'offre pas d'opportunité de dissimulation pour l'infanterie comme par exemple :

- Une route
- Une cour pavée
- Un jardin d'herbe

Avec utilisation du terrain	Type de terrain	Sans utilisation du terrain
+1	Couvert lourd	0
+1	Couvert léger	0
+1	Dégagé	0
0	Sans abri	0

Se référer à la table des armes ou à l'ordre de bataille pour d'éventuels modificateurs d'expérience venant des armes.

Jet de dé pour déterminer les pertes

Se référer à la table des armes ou à l'ordre de bataille. Le tableau donne la valeur pour déterminer s'il y a perte.

Effet de la discipline

Si durant un tour, un squad se retrouve sous le feu et reçoit autant de touches qu'il a de modèles à la fin de la phase de tir, le squad est supprimé. Si durant un tour, un squad est sous le feu de l'ennemi et reçoit deux fois plus de touches qu'il a de modèles à la fin de la phase de tir, il est shaken.

A la fin de la phase de tir, retirer le dé utilisé pour indiquer le nombre de hits reçus. Si le squad est supprimé ou shaken, le noter ou mettre un marqueur pour s'en souvenir. Il faut aussi se souvenir si la cible a reçu un feu croisé ou non car cela à un effet sur la phase de moral.

Feux croisés

Ce modificateur s'applique s'il y a des touches reçues de plus d'une source. La seconde source

Rules of Engagement

doit infliger au moins une touche et être à plus de 20cm de la première source. (Y compris troupes en hauteur). Ceci représente les tirs en enfilade et

convaincra mêmes les troupes les plus suicidaires à plonger dans la poussière pour éviter la sauce.

Exemple de tir

Un squad de paras allemands de 9 hommes reçoit le feu d'un squad anglais de 10 hommes dont un bren. Dans leur dernier tour, les paras avaient un ordre ramper et les anglais un ordre tenir.

Vérifier la LDV et la portée :

L'anglais vérifie sa LDV et comme les Allemands sont à moins de 5cm d'une haie (ils ont tiré par-dessus au tour dernier) ils peuvent être vus. Le bren et les fusils sont à portée mais la sten du caporal est trop loin.

Appliquer les modificateurs et jet pour toucher

Les Allemands sont à couvert léger donc les britanniques ont -1 pour toucher. Ils ont 4+ au tir donc tout 5 touchera. Les 8 fusiliers britanniques tire (5 touchent, l'allemand met un dé à coté de son squad pour s'en souvenir). Le bren avec D3 + 3 jette un D3 pour connaître son nombre de tir, il obtient un 2 donc il a 5 tirs dont seulement deux touchent l'ennemi. Le joueur Allemand met un 2^{ème} dé à coté de son squad pour indiquer qu'il a reçu 7 touches.

Faire test d'expérience et jet pour déterminer les pertes :

Les paras ont une expérience de 4+. Le fusil ne modifie pas le test d'expérience. Comme ils utilisent le terrain, l'allemand a un bonus de +1 et il a donc besoin de 3+ pour sauver. Il réussit 4 jets de dés donc l'Anglais a un seul jet de dé pour tuer à 4+. Il obtient un 3, par conséquent il n'y a pas de pertes. Le bren donne un -1 au test d'expérience donc un 4+ est nécessaire (le bren annule le bénéfice de l'utilisation du terrain) mais l'allemand obtient deux 1 ! L'anglais jette donc deux dés pour déterminer les pertes à 4+ : il fait 4 et 2. Un para est tué et retiré du jeu.

Effet sur la discipline :

Les paras ont reçu 7 touches comme indiqué par les dés. Ils n'ont pas pris deux fois plus de touches ; ils ne sont pas shaken, ni même suppressed car ils ont reçu 7 touches pour 8 figurines. Si le joueur allemand avait perdu une figurine de plus le squad aurait été suppressed.

Résumé de la phase de tir

- Sélectionner un squad pour tirer
- Vérifier l'éligibilité du tir
- Appliquer les modificateurs et jeter pour toucher
- Faire le test d'expérience
- Jeter pour déterminer les pertes
- Mettre un marqueur pour indiquer le nombre de touches et vérifier si la cible est suppressed ou shaken

Tir d'opportunité

Un squad qui a un ordre de tenir peut choisir de garder son feu pour se préparer à tirer sur un ennemi. La troupe peut mettre en place ses observateurs pour couvrir un axe d'attaque ou donner une protection à des camarades qui progressent. A partir de ce moment, le squad peut utiliser son tir d'opportunité contre un adversaire éligible même dans la phase de mouvement ou de tir de l'adversaire.

Résoudre chaque tir d'opportunité en suivant la procédure de tir de la phase de tir et continuer le

tour normalement. Rappelez vous qu'un tir d'opportunité est sujet à un -1 pour toucher et que le tireur a un ordre tenir. Quand un squad fait un tir d'opportunité, il a exécuté son ordre. Il faut redonner un nouvel ordre dans la phase d'ordre suivante.

Test de discipline suite à un tir d'opportunité

Une cible qui est shaken suite à un tir d'opportunité peut choisir de faire un repli ou de tester sa discipline. Ceci est fait immédiatement et le résultat est aussi appliqué immédiatement. Si un squad est forcé de faire un test en dehors de son tour et qu'il le rate, il est démoralisé et ne peut rien faire pour le reste du tour. Il peut tester sa discipline dans son tour à venir normalement. Sinon s'il réussit le test, il est suppressed et peut continuer l'action en cours.

Seul un test en dehors de son tour doit être fait par tour, résoudre tous les tirs et passer le test. Il peut arriver qu'un squad soit amené à subir à nouveau un test plus tard dans le tour. Ceci n'est pas nécessaire car on considère que la poussée

Rules of Engagement

d'adrénaline qu'il reçoit durant le 1^{er} test leur permet de continuer quoi qu'il se passe.

Quand dans le tour d'un joueur, un de ses squads reçoit des touches suite à un tir d'opportunité, marquer ces touches avec un dé et les retirer (en déterminant le changement d'état de discipline 'shaken'/'suppressed') uniquement à la fin de la phase de tir du prochain tour de l'autre joueur.

Tir d'opportunité simultané

Il peut arriver que deux squads soit en tir d'opportunité. Durant le tour d'un joueur les actions peuvent entraîner un enchaînement de tir d'opportunité. Par exemple, un squad qui était embusqué révèle sa position en faisant un tir d'opportunité. Ceci implique qu'il peut devenir une cible éligible pour un tir ennemi classique ou un tir d'opportunité après son tir. Si ce genre de situation arrive, les joueurs résolvent les tirs d'opportunités en séquence squad par squad.

Rules of Engagement

Armes (p30)

Depuis le début du 20^{ème} siècle, la technologie a permis d'avoir des armes moins chère et plus efficace pour tuer. Les plus communes sont détaillées ci-dessous mais chaque arme est décrite avec ses spécificités dans les ordres de bataille nationaux. Les données de ce chapitre doivent être considérées comme des données pour des armes types à utiliser en particulier dans le cas de liste d'armées de votre création non publiées.

Type d'arme

Indique la catégorie de l'arme. Certaines armes ont des règles spéciales pour gérer leur effet sur le champ de bataille. Certaines armes donnent un bonus au corps à corps. Ces modificateurs sont détaillés dans la section corps à corps.

Pistolet

Les pistolets sont souvent utilisés par les officiers pour leur défense. Un pistolet n'est pas particulièrement utile sauf contre une cible très proche.

Pistolet mitrailleur (SMG)

Les SMG tirent des rafales de balles de petit calibre à courte portée. Elles équipent souvent les commandants de squad pour les dissuader de faire le coup de feu avec les autres et les forcer à mieux commander le feu de leurs hommes. A courte portée, une SMG peut être une arme dévastatrice grâce à sa cadence de feu.

- A courte portée, une SMG a une cadence de tir de 1D6

Fusil

L'arme de base de l'infanterie du début du 20ème siècle. Un fusil est classiquement une arme à culasse mobile qui utilise un chargeur de 5 balles ou plus.

- Un fusil est équipé d'une baïonnette (sauf note explicite) qui compte comme une arme de corps à corps
- Un fusil à cartouche (shotgun) utilise les mêmes règles mais avec un profil différent.

Fusil semi-auto

Un fusil semi-auto permet de tirer sans réarmer. Le garand M1 est un fusil semi-auto et était l'arme de base de l'infanterie US.

- Un fusil semi-auto est équipé d'une baïonnette (sauf note explicite) qui compte comme une arme de corps à corps

Fusil d'assaut

C'est l'arme de l'infanterie après guerre. Ils ont été créés par les allemands et utilisés en grande nombre par les forces d'élite comme les SS.

- A courte portée, il a une cadence de tir de 1D6

Arme de support d'infanterie (ISW)

Un ISW est là pour donner plus de puissance de feu à un squad sans trop perdre de mobilité.

- A une pénalité de -1 pour toucher si tir durant mouvement

Mitrailleuse légère (LMG)

Une LMG est la principale arme de support pour un squad. Elle peut délivrer un mur de balle et obliger l'ennemi à baisser la tête à longue portée. L'infanterie prise à partie en terrain dégagé subira de lourdes pertes.

- Si elle bouge, elle ne peut pas tirer dans la phase de tir
- A besoin d'un tireur et d'un pourvoyeur pour tirer à pleine puissance
- Le pourvoyeur quand il sert la LMG ne peut pas tirer avec sa propre arme. N'importe quelle figurine peut faire pourvoyeur.
- Si une LMG n'a pas de pourvoyeur elle tire à demi cadence de feu arrondie au dessus.

Cocktail molotov

Ce cocktail révolutionnaire a été utilisé avec un succès étonnant par les partisans en Russie, en France, dans les balkans et en Grèce. Bien qu'une bouteille d'essence a peu de chance d'endommager le blindage d'un char tigre royal, il peut causer de sérieux dégâts au moteur s'il est bien placé.

N'importe quelle figurine peut utiliser un cocktail molotov de la même façon qu'elle utiliserait une grenade AP avec comme modification :

- 3 figurines max par squad peuvent utiliser un cocktail (dans le cas d'un raté de jet, résoudre comme une grenade)
- Sur un jet de 1, la nature instable du cocktail fait que l'attaque est résolue contre le lanceur.
- Un cocktail a une AT de 4 qui ne représente pas la pénétration contre un blindage. Une touche qui pénètre ou égal au blindage de la cible est traitée comme d'habitude.

Rules of Engagement

- Même si c'est impossible, un score de 6 est traité comme si le cocktail égale la valeur de blindage de la cible et l'équipage doit faire un test d'évacuation.
- Il n'y a pas d'effet dans les tours suivants.

Grenade antipersonnel (AP)

Tout au long du 20^{ème} siècle, les troupes ont utilisées des grenades explosives pour nettoyer les tranchées ou pour obliger l'adversaire à baisser la tête durant leur approche. Les grenades sont lancées en utilisant les règles standards de tir en y ajoutant les règles suivantes :

- Au maximum 3 figurines d'un squad peuvent lancer des grenades durant la phase de tir. Les autres conservent leur grenade pour plus tard ou supporte leurs camarades en tirant
- Si lors d'un jet de grenade, il y a au moins deux jets de dés égal à 1, quelque chose ne va pas ! Résoudre un tir de grenade AP sur le squad qui les a lancées et les autres touches sont appliquées normalement sur la cible.
- Si une figurine jette une grenade, elle ne peut pas tirer avec une autre arme.
- Les grenades AP peuvent être utilisées lors du tir d'opportunité.
- Une grenade AP est une arme avec un rayon d'explosion de type I. Toute figurine touchée par le template est automatiquement touchée.
- Tirer dans un trou ! Une grenade AP peut être jeté dans une salle par une porte, un bunker par la fente ou au par-dessus un mur haut, si le lanceur est au contact de l'obstacle. Jeter pour résoudre le tir normalement mais vu la proximité entre la cible et le lanceur, la grenade AP touche sur un 2+ et il n'y a pas de modificateurs à appliquer.
- Une grenade AP peut être tirée avec un fusil adapté. Une grenade expédiée par un fusil lance grenade est traitée comme une grenade normale mais avec une portée plus grande (voir liste des armes dans les OOB). Un soldat ne peut pas bouger et tirer avec un fusil lance grenade mais il peut tirer avec son fusil en mode classique.

Grenade antitank (AT)

Alors que les grenades AP sont destinées à l'infanterie, les grenades AT sont conçues pour produire un maximum de dommage aux véhicules blindés (et aux positions fortifiées). Pour obtenir un résultat efficace, la grenade doit

être placée sur la cible, ce qui expose terriblement le soldat.

- Pour utiliser une grenade AT, le porteur doit engager la cible au corps à corps
- Voir section corps à corps pour les détails concernant l'assaut des véhicules et des bunkers
- Une grenade AT ne peut pas être utilisée contre une cible autre que véhicule ou bunker.

Infanterie antitank (Inf AT)

Ces armes sont les armes de support individuel d'un squad ou d'un platoon. Elles peuvent être à usage unique comme le panzerfaust ou multiple comme le bazooka ou les fusils à grenade AT.

- Une arme inf AT ne peut pas bouger et tirer dans le même tour
- Une arme inf AT devient une arme avec un rayon d'explosion quand elle est tirée contre une zone fermée.

Mitrailleuse lourde (HMG)

Une HMG est une mitrailleuse utilisée pour balayer une zone sous un feu soutenu. En général, elle est montée sur un socle lourd et servie par 3 ou 4 hommes.

- Une HMG est une arme de support

Canon anti-tank (ATG)

Un ATG représente un groupe d'hommes au service d'une arme conçue pour engager et détruire un blindé. L'arme peut être montée sur une remorque et est maniée par 3 servants ou plus. Un ATG demande un temps significatif de mise en place et ceci n'est pas possible plus d'une fois par partie.

- Un ATG est une arme de support
- Un ATG est encombrant
- Un ATG est une arme à rayon d'explosion quand elle tire sur une zone fermée
- Si le modèle est muni d'un bouclier, l'ATG bénéficie d'un couvert dur

Mortier

Cette catégorie inclut toutes les armes qui tirent des obus explosifs ou des fumigènes avec une trajectoire courbe.

- Un mortier est une arme de support
- Un mortier peut effectuer des tirs indirects
- Un mortier ne peut pas être utilisé lors d'un tir d'opportunité
- Chaque squad de mortier a un observateur qui doit respecter une distance de 30 cm pour la cohésion du squad.

Rules of Engagement

Lance flammes

Un lance flamme est une arme terrible qui projette un mélange inflammable, gluant enflammé par un équipement situé à la bouche du canon. Ils sont utilisés pour brûler les ennemis dans les bunkers et causer la terreur dans l'infanterie.

- Si un lance flamme touche, centrer la partie la plus petite du template sur un membre du squad. Chaque soldat sous la petite partie du template est automatiquement touché. Résoudre les pertes normalement. Si le tir rate, alors centrer le template à la portée maximum du lance flamme et résoudre le tir comme ci-dessus
- Un lance flamme peut tirer dans une pièce par les ouvertures, dans un bunker par la fente, si le tireur est en contact avec l'ouverture. Jeter pour toucher normalement, mais vu la proximité tireur-cible, le lance flamme touche sur 2+ et sans modificateur.
- Un lance flamme peut tirer trois fois avant d'être à court de carburant. Une fois vide, il ne peut plus tirer ni exploser. Si une unité avec un lance flamme perd un ou plusieurs soldats dans un tour jeter un dé 6. Sur un jet de 1, le porteur de lance flamme est une perte. Dans ce cas, refaire un jet d'un D6. Si le jet est à nouveau de 1, le liquide explose ! Centrer le template sur le porteur du lance flamme et résoudre les pertes normalement.
- Un squad qui reçoit des pertes infligées par un lance flamme est automatiquement shaken.
- Un lance flamme ne peut pas faire un tir d'opportunité

Caractéristiques des armes

Portée

La portée maximum est donnée en cm. Il faut noter qu'elle représente une portée efficace plutôt qu'une portée absolue à laquelle une arme peut envoyer un projectile. Les troupes sont entraînées pour ne pas gaspiller leur munition sur des cibles trop éloignées.

Modificateur pour Toucher

Ce sont les modificateurs qui s'appliquent en fonction de la portée courte ou longue. Dans ROE, un tir à moins de 30cm est un tir à courte portée.

Cadence de tir (ROF)

La ROF correspond au nombre de dés à jeter lors d'un tir. La ROF peut être affectée par le mouvement du tireur et des règles liées aux armes. Ceci est détaillé dans les OOB. Certaines ont une ROF variable déterminée à l'aide de D3 ou D6 en plus d'un nombre fixe.

Une arme avec une ROF de D6+5 tir sur une unité ennemie. Le joueur obtient un 4 au dé auquel il ajoute 5 pour obtenir 9.

Modificateur d'expérience (EXP)

Un des aspects principaux de l'expérience d'un soldat est sa capacité d'éviter à être tué. Certaines armes à fort calibre ou particulièrement mortelle pour l'infanterie donnent un modificateur négatif à l'expérience. Dans certains cas, des armes très puissantes peuvent avoir un modificateur de 0. Ceci reflète qu'un homme peut facilement éviter le danger représenté par cette arme qui est plutôt dédiée à détruire des blindés.

Une squad soviétique est touché trois fois par une mitrailleuse avec un modificateur d'expérience de -1. Les troupes ont une expérience de 5+. Comme la MG diminue l'expérience, le joueur soviétique doit faire des 6 pour sauver ses hommes.

Anti personnel (AP)

Ce nombre donne le score nécessaire pour mettre hors de combat un soldat d'infanterie. Un jet de dé égal ou supérieur au score AP entraîne le retrait d'une figurine du jeu comptée comme perte. Le nombre de dé à jeter pour calculer les pertes est fonction du test d'expérience.

Un squad japonais est touché six fois par des fusiliers britanniques et rate 4 tests d'expérience. Un fusil a un AP de 4+. Le joueur anglais jette 4 et obtient 6, 4, et 2 provoquant 2 pertes chez le japonais.

Anti tank (AT)

Ce nombre indique le potentiel d'un projectile à endommager un véhicule blindé. Ceci est géré légèrement différemment du tir contre des hommes. Certaines armes ont un AT différent à courte ou à longue distance. Par exemple, un bazooka a une valeur de 8 à courte portée, de 7 à longue portée. Ceci est écrit 7 (8 à SR).

Note sur les armes

Arme AT

Rules of Engagement

Bien que conçues pour pénétrer les blindages, ces armes auront un effet amplifié si elles sont utilisées contre de l'infanterie dans des lieux clos

- Une arme AT devient une arme avec un rayon d'explosion I contre un ennemi en lieu clos

Munition HE

Certaines armes anti-tank utilisent des munitions HE contre l'infanterie. Le profil d'arme est modifié comme suit :

- Les obus HE utilise le template indiqué dans leur profil : I, II, III
- Les obus HE divisent par deux leur valeur AT (arrondie en dessous).

Arme encombrante

Certaines armes comme les canons anti-tank sont classées encombrantes. Ceci reflète que bien qu'ils puissent être bougés manuellement par leur équipage, l'opération n'est pas facile.

- Ne peut pas recevoir un ordre de courir
- Mouvement est réduit de 5cm
- Si les servants décident de faire un fall back, elle laisse l'arme sur place. Ils peuvent revenir à leur arme dans les tours suivants.

Explosion

Les armes à explosion projettent des fragments pour infliger des pertes sur une grande zone. Elles sont inefficaces contre les cibles blindées.

- Les armes à explosion utilise la taille de template correspond au profil de l'arme : I,II,III

Effet des armes à explosion en zone close

Une arme qui provoque des explosions est bien plus mortelle quand l'explosion se produit dans un lieu clos (exemple de lieu clos : tranchées, pièce dans un bâtiment, l'intérieur d'un bunker, la soute d'un transport de troupe. Un squad dans un lieu clos touché par une arme à explosion est assujetti aux règles suivantes :

- Les figurines touchées ne bénéficient pas du +1 d'EXP (utilisation du terrain)
- +1 au jet de dé pour déterminer les pertes
- Une arme à rayon I devient une arme de rayon II dans un lieu clos
- Une arme AT devient une arme de rayon I dans un lieu clos

Ceci ne s'applique pas aux obus HE explosifs des canons anti-tanks car elles n'utilisent pas la précision pour chercher à toucher des hommes

dans un lieu clos. L'obus va plutôt endommager le bâtiment (voir chapitre dédié)

Arme de support

Une arme de support est une arme compliquée à utiliser et à mettre en position. Elle requière une expérience pour en tirer le meilleur parti

- Une arme de support peut commencer une partie déjà installée (sauf spécification contraire du scénario) ou peut se mettre en place dans les tours suivants. Pour installer une arme de support, le joueur doit donner un ordre « tenir » (l'arme ne peut pas faire feu ce tour-ci)
- Une arme de support ne peut pas bouger et tirer
- Une fois installée, une arme de support ne peut pas facilement être déplacée et installée à nouveau. Si l'arme de support bouge (repli durant la phase de discipline ou déplacement lors de la phase de mouvement) elle doit s'installer à nouveau
- Une arme de support a besoin d'un tireur et d'un ou plusieurs pourvoyeurs, Pendant qu'ils servent l'arme, les servants ne peuvent pas utiliser leur arme individuelle.
- S'il y a moins de la moitié des servants la ROF est divisée par deux (arrondi au dessus). si la ROF est de 1, elle peut tirer un tour sur deux.
- Une arme de support et ses servants ne peuvent pas recevoir un ordre courir.
- Si des troupes ennemies contactent une arme de support non maniée par ses servants, elle est détruite automatiquement.
- Une arme remorquée (ex un pak 40) peut être visé. Si l'arme est touchée, jeter un D6 et ajouter la valeur AT de l'arme qui tire. Un score supérieur ou égal à 8 indique une destruction de l'arme de support.

Tir indirect

Certaines armes peuvent tirer en tir tendu ou en tir indirect – ceci veut dire qu'elle tire selon une trajectoire courbe par dessus des éléments de terrain pour toucher un ennemi situé de l'autre coté. La capacité de tir indirect pour une arme est listée dans les OOB. En terme de jeu, les tirs indirects utilisent la procédure de tir normal avec les ajouts suivants:

Vérifier la LDV

Lors d'un tir indirect, la ligne de vue est tracée entre un observateur et la cible.

Vérifier la portée

Rules of Engagement

Une arme qui utilise un tir indirect n'a pas de portée maximum (elle peut tirer sur n'importe quelle cible sur la table) mais à cause de la trajectoire courbe du tir, vous ne pouvez pas tirer sur une cible à courte portée.

Modificateur pour toucher

Les tirs indirects ignorent les modificateurs couvert léger ou dur à moins que la cible ne soit dans une construction avec un toit ou dans une tranchée ou un trou d'obus. Les tirs indirects sont résolus avec un modificateur de -1 pour toucher, mais ceci peut être annulé dans le cas d'une cible déjà acquise. Le bonus de cible déjà acquise ne peut être utilisé que si c'est un observateur spécialisé qui guide le tir ou si le tir se fait avec une ligne de vue direct du tireur.

Jet pour toucher

S'il y a une touche, utiliser le gabarit d'arme à explosion pour résoudre le tir. Si le tir est raté utiliser la procédure suivante : placer le gabarit normalement, jeter 1 D6. Sur 1-3, le tir est trop court de D6 x 5 cm, sur 4-6, le tir est trop long de D6 x 5cm. L'ajustement du tir (trop court ou trop long) se fait sur l'axe tireur-cible. N'importe quelle figurine située sous la nouvelle position du gabarit est automatiquement touchée. Le gabarit ne peut pas être mis à moins que la courte portée dans le cas d'un tir trop court et ne peut pas dévier pour toucher le tireur.

Tir réglé

Avant l'engagement, le commandement va diriger les tirs indirects de ses armes de support sur les cibles principales. Pour représenter cela, lors du 1^{er} tir indirect d'une arme : elle peut utiliser la LDV de n'importe quel squad. L'arme peut continuer de tirer exactement au même endroit (même si le squad qui a dirigé le tir a perdu sa LDV) mais elle recevra un bonus de cible acquise uniquement si un observateur a une ligne de vue sur la cible. Cette règle s'applique uniquement pour des armes qui ont la capacité tir indirect et qui sont aussi des armes de support. Les petites armes comme les mortiers 2" ne peuvent pas utiliser le tir réglé.

Fumigènes

La plupart des armées utilisent des fumigènes pour masquer la progression de leur troupe. Les fumigènes sont envoyés par des mortiers ou de l'artillerie hors table. Pour tirer des fumigènes, indiquer simplement un squad ami à couvrir dans la phase d'ordre. Le fumigène n'est pas tiré sur

le squad ami mais devant ce dernier pour couvrir sa progression. Si un mortier fait partie d'un squad d'infanterie, il peut couvrir uniquement son squad.

Dans la phase de tir, tirer normalement sans pénalité de couvert. Si le tir touche, la cible (l'ami) est considérée comme étant derrière un terrain bloquant la vue de l'ennemi mais la sienne aussi. Si le tir rate, le fumigène ne réussit pas à faire un écran efficace et la cible compte comme étant dans un couvert léger (si elle n'était pas déjà dans un couvert léger ou lourd). Cet écran de fumée dure jusqu'à la fin du tour du joueur adverse.

Gabarit d'arme

Certaines armes projettent des obus explosifs, projetant des éclats et des flammes dans une large zone. La taille du gabarit de l'explosion est donnée dans l'OOB (blast 1,2 ou 3).

La procédure qui suit ne s'applique pas au mortier et au lance-flamme.

Jeter pour toucher normalement.

Si le tir touche, le gabarit est centré sur la cible. Toute figurine sous le gabarit est automatiquement touchée.

Important : quand vous centrez le gabarit sur la cible, il peut arriver qu'une figurine d'un autre squad qui n'est pas la cible éligible soit touchée. Les joueurs ne doivent pas essayer de gagner un avantage en optimisant le placement du gabarit pour toucher un autre squad. Si toutefois, il s'avère impossible d'éviter un tel cas, toutes les figurines sous le gabarit sont touchées.

Si le tir rate, le tir n'atteint pas la cible. Sur un jet de 1 ou si vous tirez à longue portée, le tir a soit fait un faux tir ou est tombé très loin. Si le jet est supérieur à 1 ou si vous tirez à courte portée le tir peut créer des dommages. : Mettre le gabarit sur la cible visée et jeter 1D6 pour chaque figurine. Chaque '5' ou '6' cause une touche.

Une arme utilisant un gabarit de tir peut viser une construction ou un véhicule (et bénéficie de +1 pour toucher) pour atteindre une infanterie ennemie située dedans. Sélectionner la partie de la construction ou le véhicule visé pour toucher l'infanterie.

Les joueurs noteront que certaines armes n'ont pas de longue portée (ex : grenades AP) et auront donc toujours une chance de faire des dégâts si le jet de dé est autre chose que '1' pour toucher.

Rules of Engagement

Corps à corps (p36)

Lors d'un corps à corps, les troupes affrontent l'ennemi au corps à corps en utilisant des armes à courte portée telle que baïonnettes et grenades. Les combats sont brutaux et de courte durée et peuvent dégénérer en un affrontement désespéré au couteau ou avec toute chose permettant de tuer un ennemi.

1	Mesurer la distance à la cible
2	Déplacer les figurines éligibles au contact base à base
3	Déplacer les autres figurines
4	Appliquer les modificateurs de corps à corps
5	Jeter les dés et retirer les pertes
6	Déterminer le vainqueur
7	Le perdant teste sa discipline et applique le résultat
8	Le vainqueur consolide la position

Dans la phase de corps à corps, chaque figurine qui a eu un ordre « Avancer », « Ramper » ou « Courir » peut entrer en corps à corps. Ceci n'empêche pas un squad de tirer tant qu'il le fait sur la cible du corps à corps. Rappelez vous que vous désignez les cibles que vous allez engager au corps à corps lors de la phase d'ordre et que vous devez vous y tenir. Vous ne pouvez pas changer d'avis et vous avez obligation de faire le corps à corps. Note : Les troupes embusquées qui sont repérées ne peuvent pas être engagées au corps à corps.

Mesurer la distance à la cible

Mesurer la distance séparant la figurine la plus proche du squad attaquant de la figurine la plus proche du squad défendant. Si la distance est inférieure ou égale à 10cm, le squad peut engager un corps à corps. Si la distance est supérieure à 10cm, il ne peut pas y avoir de corps à corps.

Important : Si vous avez déclaré qu'un squad va engager un ennemi en corps à corps (voir section ordre), il est important de mesurer la distance entre les 2 squads après la phase de mouvement. Ceci permet de prendre en compte le cas où le défenseur retirerait comme perte au tir les figurines situées à moins de 10cm et par conséquent se mettrait à l'abri d'un assaut. Si vous oubliez de mesurer après votre phase de mouvement, vous n'avez pas le droit de vous plaindre.

Déplacer les figurines éligibles

Déplacer les figurines éligibles au contact des bases. En commençant par la figurine la plus proche, déplacer l'attaquant au contact avec un ennemi non engagé si possible. Au maximum, 2 figurines d'un squad donné peuvent contacter un défenseur.

Déplacer les figurines éligibles

Toute figurine débutant l'attaque à plus de 10cm de la cible bouge de 10cm vers la cible, en commençant par la figurine la plus proche puis la 2nde figurine la plus proche et ainsi de suite.

Souvenez-vous que les figurines qui attaquent doivent aller au contact du socle si possible.

Un squad anglais de 10 hommes attaque 4 soldats allemands dans une tranchée. Tous les anglais sont à moins de 10cm. Comme seulement 2 hommes d'un squad peuvent engager un défenseur, 8 des anglais engagent au contact des socles l'allemand. Les 2 anglais restants sont placés directement derrière.

Si un autre squad anglais engageait les Allemands par l'arrière chaque pauvre défenseur aurait 4 Anglais enrégés contre lui.

Appliquer les modificateurs de CC

Chaque figurine au corps à corps combat. Chaque groupe de combattant résout ses combats individuellement. Quand c'est possible, les combattants doivent être joués par paire. Appliquer les modificateurs à chaque figurine avant chaque jet de dé :

Rules of Engagement

Modificateur corps à corps	
Shaken	- 1
Dans l'eau	- 1
Plus haut (fig en hauteur slt)	+ 1
Derrière un couvert (défenseur slt)	+ 1
Arme de corps à corps	+ 1
Pistolet mitrailleur / Fusil d'assaut	+ 2
En surnombre	+ 1 cumulatif
Encombré	- 1

Dans l'eau

Ce modificateur s'applique au camp qui a des figurines traversant l'eau.

En hauteur

Ce modificateur s'applique à une figurine qui occupe une position plus haute que son adversaire. La différence de hauteur doit être au moins de 5cm ou il doit y avoir une pente visible. Il s'applique jusqu'à ce que l'autre squad gagne un round de combat. A partir de cet instant, personne ne bénéficie plus de l'avantage de la hauteur.

Derrière un couvert

Ceci s'applique uniquement au défenseur et si l'attaquant gagne un round de combat, le bonus ne s'applique plus. Pour bénéficier de ce bonus, le défenseur doit être dans les 5cm d'un terrain et ce terrain doit être entre le défenseur et l'attaquant. L'attaquant peut contourner le terrain, dans ce cas le bonus ne s'applique plus. Une troupe démoralisée ne bénéficie pas de ce bonus.

Arme de corps à corps

Ceci inclue les baïonnettes, les couteaux et même les outils de tranchée (pelles, ...)

En surnombre

Si un camp est plus nombreux, appliquer un modificateur cumulatif de +1 au score de chaque combattant en surnombre. Par exemple, si 3 hommes attaquent un seul, Le 1^{er} a +1, le 2nd a +2, le 3^{ème} a +3.

Encombré

Une figurine qui transporte une des armes suivantes est pénalisée. Le(s) pourvoyeur(s) ne le sont pas.

- Arme de support d'infanterie
- Mitrailleuses lourdes ou légères
- Arme anti-char
- Mortiers et lance-flammes.

Jeter les dés et retirer les pertes

Chaque figurine jette un D6 et ajoute sa caractéristique de corps à corps à ses modificateurs. Le score le plus élevé gagne le combat et le perdant est retiré du jeu. Si plusieurs figurines combattent un ennemi résoudre les combats successivement un à un. Un score égal représente un combat indécis qui va se poursuivre au prochain tour.

Exemple

Un soldat italien est assailli par 2 américains. Le soldat italien a une valeur de +3 au corps à corps (CQ), il est armé avec une arme de corps à corps (une baïonnette +1) et derrière un couvert (+1). Les américains ont une valeur de +3 au CQ et sont armés avec une SMG (+2) et ils sont en surnombre (+1 pour le 1^{er}, +2 pour le 2nd)

L'italien jette un 4 + 3 (CQ) + 1 (baïonnette) + 1 (couvert) pour un total de 9. Le 1^{er} américain jette un 1 + 3 (CQ) + 2 (SMG) + 1 (surnombre) pour un total de 7. L'italien gagne, l'américain est retiré.

Contre le 2nd américain, l'italien jette un 6 + 3 (CQ) + 1 (baïonnette) + 1 (couvert) pour un total de 11. Le second américain jette un 6 + 3 (CQ) + 2(SMG) + 2 (surnombre) pour un total de 13. Il bat donc l'italien qui est retiré à son tour.

Déterminer le vainqueur

Le vainqueur est le squad qui cause le plus de pertes. S'il y a égalité, le combat est un match nul et les soldats restent engagés au corps à corps et vont continuer le combat le tour prochain. Dans le cas où les 2 camps restent au corps à corps, compter les soldats comme « confident » quelque soit leur état moral.

Il peut arriver que le gagnant soit supprimé, shaken ou démoralisé suite à un tir ennemi. Ces effets sont annulés par l'adrénaline du combat et le vainqueur est toujours confident.

Perdant fait un test de discipline

Le perdant doit faire un test de discipline avec les modificateurs suivants :

Rules of Engagement

Modificateur test discipline	
Shaken/démoralisé	- 1
Moins nombreux	- 1
2 fois moins nombreux	-2
Squad à moins de 50% ou perso seul	-1
NCO dirigeant le squad	+ 1
Officier à portée de commandement	+ 1

Si le test est réussi, le gagnant et le perdant sont confidents et continuent le combat. Si le test est raté, le perdant se replie et est shaken. Si le perdant a moins que la moitié de son effectif initial et est moins nombreux que l'ennemi, il se rend automatiquement (voir unité détruite pour plus de détails)

Exemple

Un squad américain de 8 hommes attaque un squad italien de 9 hommes au corps à corps. 2 italiens sont tués et ils perdent le combat. Ils ont une valeur de discipline de 4+ et un modificateur de +1 au jet de dé car ils sont commandés et de -1 car ils sont moins nombreux. Le joueur italien qui doit obtenir un 4+, obtient un 2 au dé.

Le squad italien se replie immédiatement et est shaken. Le squad américain se déplace de 10cm pour bénéficier du couvert d'où il vient d'expulser son ennemi.

Renforcer un corps à corps

A la fin du corps à corps, les figurines non engagées d'un squad qui continue un corps à corps doivent se déplacer (au maximum de 10cm) pour essayer de contacter les figurines ennemies. Le joueur dont c'est le tour déplace ses figurines au contact si possible. Le joueur adverse bouge ses troupes au contact si possible. Ce mouvement ne peut pas être utilisé pour contacter un squad ennemi qui ne participait pas au corps à corps. A l'exception des terrains infranchissables, ce mouvement est fait en ignorant les pénalités de terrain.

Il est important de noter que les troupes combattant au corps à corps ne peuvent pas recevoir d'ordre durant la phase d'ordre. Elles sont trop occupées à rester en vie.

Exploitation

A la fin du corps à corps, le camp gagnant peut exploiter sa victoire après qu'un ennemi se soit replié ou ait été détruit. Ceci se traduit par un mouvement de 10cm le squad comptera comme utilisant le terrain si ce dernier le permet (A l'exception des terrains impassables et en ignorant les pénalités liées au terrain).

Cette exploitation peut être utilisée pour contacter un nouvel ennemi. Dans ce cas, les figurines contactées sont engagées au corps à corps. Dans la phase d'ordre suivante, toute figurine non engagée doit essayer de contacter un ennemi au corps à corps. Elles doivent être déplacées vers le squad ennemi et peuvent tirer sur les ennemis non engagés.

Une figurine non engagée de l'unité exploitant sa position peut être visée normalement.

Tirer sur un corps à corps

Les soldats ne prendront pas le risque de toucher un camarade en tirant sur des troupes engagées au corps à corps. Note : Dans certains cas, un tir sur un ennemi non engagé peut induire un tir sur un ami. Par exemple, un gabarit placé sur un ennemi non engagé peut affecter une figurine amie. Dans un tel cas, les amis et les ennemis sont touchés.

Occuper une position libérée

Il peut arriver que le squad visé lors d'un corps à corps soit entièrement détruit durant la phase de tir. Dans ce cas, le squad qui a déclaré un corps à corps peut bouger de 10cm pour occuper la position de l'ennemi détruit. Ceci peut entraîner un corps à corps avec un ennemi qui n'était pas la cible du corps à corps durant la phase d'ordre mais qui occupe la même position.

Rules of Engagement

Règles additionnelles (p39)

Il y a des règles spéciales qui s'appliquent aux différents types de troupes. Ceci reflète des entraînements spécifiques, des styles de combat ou encore des caractéristiques nationales.

Tenace (Dogged)

Cette règle traduit la détermination des troupes qui sont adossées à un mur. Dans un scénario où est appliqué la règle «perte inacceptable» (unacceptable losses) et quand les troupes tenaces sont en défense (ou en attaque dans le scénario de percée), 2/3 de la force doivent être détruits avant d'atteindre le point de rupture.

Fanatique (Fanatic)

Les troupes fanatiques sont zélées et motivées soit par la fidélité pour leur camarade, soit par leur chef politique. Après le tir ennemi, retirer le nombre de touches données pour le squad fanatique. Par exemple, un squad fanatique (2) qui reçoit 10 touches en comptera seulement 8. Cette règle traduit la tendance qu'à la troupe à combattre sans se soucier de sa sécurité et qui n'est pas affectée par les pertes qu'elle reçoit.

Pour déterminer si la troupe est moins nombreuse au corps à corps, ajouter la valeur de fanatisme au nombre réel de figurines.

Guerilla

Avant de déterminer quel scénario jouer, les deux joueurs jettent 1D6 et ajoute leur strategy rating. Si la guérilla gagne le jet, il peut choisir le type de mission (et tirer aléatoirement le scenario). Si l'ennemi gagne, jouer une mission Assault (tirer aléatoirement le scénario) avec le joueur guérilla en défense (attaquant pour le scénario percée). En cas de match nul, rejeter les dés sans ajouter le strategy rating. Dans un scénario où le joueur guérilla attaque il utilise le déploiement caché, le joueur guérilla peut déployer 2 marqueurs additionnels.

Irrégulier

Avant le déploiement, toute unité irrégulière peut se séparer en plusieurs squads. Chaque nouveau squad doit avoir au moins 4 figurines. Dans tous les cas de règles, ils sont traités comme des squads indépendants – ils ne peuvent pas se reformer pour reconstituer leur unité mère.

Infanterie légère

L'infanterie légère n'est pas équipée pour faire face à une opposition lourde mais est entraînée à

s'extirper rapidement des combats où elle est débordée. Elle emploie une tactique d'harcèlement et n'est pas toujours apte à tenir un terrain

- L'infanterie légère peut toujours déclarer un repli durant la phase de discipline même si elle n'est pas sous le feu de l'ennemi
- L'infanterie légère gagne le bénéfice d'utilisation du terrain quand elle a un ordre avancer.

Médecin

Une fois par tour (que ce soit celui du joueur ou de l'adversaire s'il y a des pertes suite à un tir d'opportunité), un médecin peut essayer de secourir un blessé dans un squad à moins de 20cm. Le médecin jette 1D6. Sur un score de 6, le soldat est soigné et renvoyé immédiatement au combat (ne pas retirer le soldat comme perte). Tout autre score indique que le soldat meurt ou est trop sérieusement blessé pour continuer à se battre – retirer la figurine comme perte.

Les médecins sont normalement équipés d'un pistolet et peuvent seulement être doté d'un fusil ou d'un fusil semi-automatique.

Motivé

Les troupes motivées ont une bonne compréhension de leur mission dans un engagement. Elles sont entraînées pour exécuter leur mission même si elles perdent leurs sous-officiers ou leurs officiers. Si le sous-officier d'un squad est tué, une figurine de la même unité reprend le flambeau. En pratique, l'unité à

Sous-officier

Les sous-officiers expérimentés forment l'ossature d'une armée, en gardant les troupes rassemblées et en garantissant l'exécution tactique des plans de leurs officiers. Un squad qui perd son sous-officier peut voir son moral se dégrader. Quand un sous-officier est tué, un autre membre du squad peut le remplacer si le squad réussit un test de discipline. Ce test est fait au début de la phase de discipline et tous les modificateurs de la table de discipline s'applique. Un squad peut tester à chaque tour jusqu'à ce qu'il réussisse le test.

Observateur

Les armes utilisées lors d'un tir indirect ont en général un observateur attaché. Contrairement aux autres membres d'un squad, l'observateur

Rules of Engagement

doit maintenir une distance de cohésion de 30cm. L'arme peut utiliser son observateur pour avoir une ligne de vue sur la cible. L'observateur bénéficie de la règle spéciale reconnaissance.

Observateur avancé

L'artillerie lourde ou les frappes aériennes utilisent un observateur avancé pour diriger la mission et confirmer la précision des tirs. Un observateur avancé n'a pas à maintenir de cohésion de squad (il utilise la radio) et l'arme peut utiliser sa ligne de vue vis-à-vis de la cible.

Officier

Un bon officier est capable de motiver ses troupes.

Dans la phase de discipline, une unité qui doit passer un test de discipline bénéficie d'un bonus de +1 si un officier ami est à portée de commandement comme décrit dans la section discipline

Ce bonus ne s'applique pas si l'officier est shaken, démoralisé ou en repli

La portée de commandement est une distance donnée, 20cm pour les officiers

La ligne de vue d'un officier peut être utilisée pour diriger un tir indirect comme pour un observateur. Il ne bénéficie pas de l'extension de distance de cohésion ni de la règle reconnaissance.

Parachutiste

Les parachutistes se trouvent souvent amoindris en effectif à cause des risques liés au saut ou à cause de l'attrition.

- Avant le déploiement, faire un test d'expérience pour le squad de commandement, chaque squad de parachutiste et chaque squad aéroporté.
- Si le test est raté, l'unité retire D3 figurines (au choix du joueur) en tant que pertes (ou simplement comme troupe arrivant trop tard pour participer au combat!)
- Recalculer le point de rupture de la compagnie après retrait des troupes.

Reconnaissance

Une squad de reconnaissance est entraînée à repérer les ennemis et à esquiver les fusillades.

- Après que toutes les troupes soient déployées (mais avant de déterminer qui va jouer en 1^{er} si nécessaire), un squad de

reconnaissance peut faire un mouvement gratuit ramper.

- Lors d'une tentative de reconnaissance d'un ennemi embusqué, une unité de reconnaissance ajoute 10cm à la distance à laquelle elle peut identifier un ennemi.
- La 1^{ère} fois qu'un squad reçoit un feu il peut essayer de se désengager. Si l'unité passe un test d'expérience sans modificateur elle peut se déplacer d'un mouvement à pleine vitesse à l'opposé de son adversaire. Résoudre le tir à la nouvelle distance (même si le mouvement amène la troupe hors de la ligne de vue) et résoudre tout nouveau tir par rapport à la nouvelle position du squad.

Tireur d'élite

Un tireur d'élite représente un homme seul ou une équipe tireur/assistant. Un sniper embusqué est pratiquement indétectable et garde cet avantage même lorsqu'il tire. Toutefois, un sniper peut être repéré à n'importe quelle distance par l'unité qu'il a prise pour cible avec un malus de -1 au test de repérage. Si le squad repère le sniper, il peut en indiquer la position à un squad ami à moins de 20cm dans le tour suivant. N'importe quelle unité à moins de 20cm d'un sniper peut essayer de le repérer avec un malus de -1. L'ennemi doit toujours repérer un sniper même si ce dernier tire et que le squad est au dessus de lui ! Ceci correspond au fait que le sniper peut être très bien embusqué (enterré, etc...). Cette capacité est annulée si l'assistant du sniper a tiré dans la phase de tir précédente ou en opportunité.

Un sniper (mais pas son assistant) avec un ordre Tenir a droit de :

- Viser une figurine (ex : un servent de mitrailleuse ou un officier) dans un squad
- Si un spécialiste d'arme est tué de cette façon, un autre membre du squad peut prendre sa place mais ne peut pas tirer dans la phase de tir suivante
- Un ennemi touché doit faire un test d'expérience avec un malus de -2
- Le sniper reçoit un bonus de +1 quand il résout son tir pour faire une perte
- S'il tue un ennemi, le squad est cloué

Cloué : L'unité visée doit faire immédiatement un test de discipline en appliquant tous les modificateurs. Si le test est réussi, compter la perte comme une perte normale pour les tests de discipline éventuels. Si le test est raté, l'unité est automatiquement suppressed.

Rules of Engagement

Durant le déploiement, les snipers ne sont pas placés sur la table. Le joueur doit noter sur un papier où est embusqué le sniper. Il peut s'embusquer n'importe où dans la zone de déploiement ou à moins de 20cm de celle-ci (ceci correspond à une zone étendue de déploiement). Si les deux camps ont des snipers pour éviter que des snipers adverses soient déployés au même endroit, la zone où ils peuvent s'embusquer est restreinte à la zone de déploiement normale (sauf exception mentionnée dans le scénario)

Les snipers et leur assistant bénéficient toujours de la règle reconnaissance et démarre toujours une partie embusqué et avec un ordre « tir d'opportunité ». Comme décrit dans les OOBs, un sniper peut bénéficier d'autres règles spéciales et avoir un équipement comme une lunette de tir.

Obstiné

Un squad obstiné peut rejeter un jet de discipline raté suite à un corps à corps perdu.

Flexible

Tant qu'il y a un NCO à leur tête, un groupe d'appui (mitrailleuse/mortier/...) peut recevoir un ordre différent du groupe de fusiliers. Elle doit maintenir une cohésion d'unité qui est étendue à 30cm. Les deux groupes sont traités comme deux squads séparés en ce qui concerne leur discipline (ex : une section mitrailleuse de 3 hommes séparée de la section de fusiliers qui reçoit 3 touches est Suppressed) mais comme un seul pour déterminer si elle est à réduite à moins

de demi effectif. Les deux squads peuvent être regroupées en un squad simplement en les rapprochant et en le déclarant à son adversaire.

Équipement spéciaux

Baïonnette

La plupart des fusils étaient équipés d'une baïonnette pour le corps à corps. Une baïonnette compte comme une arme de corps à corps et donne un bonus de +1 lors des corps à corps.

Équipement de franchissement

Les troupes équipées de grappins, de corde et entraînées à cet exercice considèrent les falaises infranchissables comme un terrain très difficile. Les équipements de franchissement de cours d'eau sont des bateaux pneumatiques.

Lunette de visée

Seule une figurine avec un ordre « tenir » peut bénéficier de l'avantage de l'utilisation d'une lunette de visée. Les bonus ont les suivants:

- +1 pour toucher
- +20cm en portée

Silencieux

Les premières armes avec silencieux (comme la carabine De Lisle) étaient utilisées par les forces commando lors de leurs raids. Une figurine embusquée armée d'une arme équipée d'un silencieux ne perd pas son statut embusquée si elle tire et doit faire l'objet d'un repérage. Une arme avec silencieux à sa ROF réduite à un.

Rules of Engagement

LES FORTIFICATIONS

Tout au long de l'Histoire, les armées ont construit des ouvrages et des défenses improvisés visant à forcer l'ennemi à dépenser beaucoup de sueur et de sang pour conquérir le terrain. Les images les plus évocatrices de cela sont les fantassins de la Grande Guerre empêtrés dans les barbelés et les générations suivantes sur les plages de Normandie à l'assaut des bunkers et des obstacles.

Utilisation des fortifications

Les fortifications peuvent seulement être prises dans les scénarios où il y a un attaquant et un défenseur. Quelques scénarios attaque/défense n'ont pas de fortifications, cela sera noté dans le descriptif du scénario.

Une fortification peut être soit prise en Support Divisionnaire ou en Support de Compagnie et le coût est listé comme suit :

- Chaque bunker vaut 1 point de support
- Les tranchées et les abris de canons protégeant 1 squad et 1 arme de support coûtent 1 point de support
- Trois éléments de défense peuvent être sélectionnés comme les barbelés, les obstacles AT, les barricades et les champs de mines pour un coût de 2 points de support. (mais pas plus de 2 de chaque peuvent être pris).

Un joueur n'est pas obligé d'informer son adversaire de la présence de fortifications

Bâtiments

L'infanterie dans les bâtiments peut être difficile à « expulser » par un assaut mais les armes lourdes peuvent endommager la protection de l'habitation et en faire une tombe pour les fantassins. Les troupes tirant de l'intérieur peuvent ouvrir le feu à travers les ouvertures de la même manière qu'un tir normal. On peut aussi tirer sur la structure du bâtiment lui-même pour le réduire en ruine. Quand on cible un bâtiment, il est nécessaire déclarer où l'on tire, rez-de-chaussée, étages. Un petit bâtiment est de taille 12cm par 6cm maxi, les grands bâtiments doivent être divisés en sous parties lorsqu'il y a des troupes à l'intérieur.

L'intégrité de la structure du bâtiment est mesurée de la même manière que le blindage d'un char. Quand un bâtiment est touché, lancer 1D6 et ajouter la moitié de la valeur AT de l'arme (arrondi au supérieur). Seules les armes avec un AT de 1 ou plus peuvent endommager les bâtiments.

Type	Structural Rating (SR) Intégrité de structure
Bâtiments en bois	8
Bâtiments en pierre	10
Bâtiments fortifiés	12

- Si le total est inférieur à la « Structural Rating » (SR), ou si vous faites un « 1 » au dé le tir est un échec.
- Si le total est égal à la SR, ou si vous faites un « 6 », il y a un dommage et le bâtiment perd 1 point de SR pour le reste du jeu.
- Si le total est plus grand que la SR, le bâtiment est détruit et réduit en ruine.
- Lancer un D6 pour n'importe quel étage, sur un 5 ou 6 il s'effondre tuant tous les fantassins de l'étage inférieur (sans sauvegarde possible ?).
- Si l'étage supérieur s'effondre, les étages suivants s'effondrent sur un 5 ou 6, ceci pour chaque étage jusqu'à ce que le test rate.
- Lancer un dé d'Expérience pour la sauvegarde (compter comme utilisant le couvert) et résoudre les pertes pour tous les occupants en utilisant le profil de pénétration de l'arme.
- Tous les survivants sont « Shaken ».
- Le bâtiment est maintenant une ruine (couvert lourd).

Assaut contre les bâtiments

Un des aspects les plus violents de la guerre est le combat au corps à corps dans les zones urbaines. L'infanterie attaque les troupes ennemies dans les bâtiments de la même manière que les combats au corps à corps avec quelques modifications importantes.

Quand on mesure les 10cm de distance pour le corps à corps, il faut mesurer la distance entre les troupes qui attaquent et la porte du bâtiment et non la figurine à l'intérieur. Toutes les troupes attaquants et défenseurs sont placées au contact avec au maximum 2 figurines contre une (pour la phase initiale du combat).

Les troupes qui défendent ont un +1 de bonus au corps à corps pour être derrière un couvert et

Rules of Engagement

n'importe quel défenseur à l'étage supérieur gagne un bonus de +1 pour la hauteur.

Bunker

Les bunkers représentent des fortifications fixes comme les casemates hexagonales et les bunkers côtiers de Normandie.

Suivant le modèle utilisé jusqu'à 2 armes lourdes/canons anti-char ou un squad d'infanterie peuvent utiliser un bunker.

- Les troupes dans un bunker comptent comme « cachées » jusqu'à ce qu'elles se révèlent.
- Le bunker peut être « caché » (suivant les scénarios/les modèles) et compte comme un véhicule à cette fin.
- Les ennemis tirant contre l'infanterie dans un bunker ont une pénalité de -3 pour toucher, les troupes à l'intérieur ne peuvent pas être « ciblées ».
- Les mortiers sont inefficaces contre les bunkers.
- Les troupes à l'intérieur du bunker ont un +1 au test de discipline.
- Les bunkers ont une valeur de blindage détaillée comme suit :

Résoudre les tirs contre les troupes dans un bunker est détaillé ci-dessous mais résoudre des attaques contre la construction par elle-même est fait en lançant un D6 de pénétration de blindage comme contre un véhicule : sauf que le bunker est considéré comme un véhicule immobile.

Les combats au corps à corps sont traités de la même manière qu'un CC normal. Bien sur les troupes d'assaut doivent pénétrer à l'intérieur du bunker par la porte. Tous les bunkers ont des portes renforcées et l'attaquant ouvrant une porte doit faire un test d'Expérience (relancer le dé si vous avez des armes avec explosifs comme les Tellermines ou les grenades anti-char). Seul un test est fait même s'il y a plusieurs attaques. Si la porte est enfoncée, alors l'attaquant entre dans le bunker et engage un combat au corps à corps. Si c'est un échec alors la troupe doit continuer son mouvement.

Type	Valeur de blindage (AV)			
	Tourelle	Front	Côté	Arrière
Bunker	n/a	15	15	12

- Si le total est inférieur à la valeur de blindage (AV) du bunker ou si vous faites un « 1 » au dé le tir n'a pas d'effet.

- Si le total est égal à l'AV, ou si vous faites un « 6 », il y a un dommage et le bunker perd 1 point de blindage pour le reste du jeu. (c'est cumulatif)
- Si le total est supérieur à l'AV, le bunker est détruit et réduit à l'état de ruine.
- Lancer un Dé d'Expérience pour les sauvegardes (en utilisant le couvert) et résoudre les pertes contre tous les occupants en utilisant le profil de pénétration de l'arme.
- Tous les survivants sont « Shaken ».
- Le bunker compte ensuite comme une ruine (couvert lourd).

Tranchées et emplacement de canons

Les tranchées sont représentées d'une taille pouvant être occupé par au moins 2 hommes dans des trous individuels (ou tranchées larges) ou permettant d'accueillir un squad et un emplacement de canon avec une pièce pour les servants de l'arme. Vous pouvez aussi utiliser des positions préparées avec des sacs de sable. Utiliser les règles suivantes pour les tranchées et les emplacements de canons.

- Compte comme embusqué
- Les tranchées mais pas les sacs de sable, comptent comme un couvert même pour les mortiers.

Barbelés

Les barbelés servent à ralentir l'infanterie comme vue avec tant d'horreur durant la Grande Guerre. Sur la table de jeu, les barbelés sont représentés par 3 sections de 15cm de barbelés. Quand elles sont placées, les sections de barbelés doivent être à au moins 5cm l'une de l'autre.

- Compte comme du terrain très difficile.
- Les troupes doivent s'arrêter sur les barbelés et faire un test d'expérience (elles perdent le mouvement qui leur restait si elles échouent leur test d'Expérience).
- Les véhicules chenillés ignorent les barbelés et les autres véhicules les considèrent comme du terrain difficile.
- Ne donnent pas de couvert mais les troupes peuvent bénéficier du terrain où elles sont.

Obstacles anti-char

Les obstacles anti-char peuvent prendre différentes forme comme les « dents de dragon » ou les « hérissons ». Ils peuvent être représentés par une ou deux pièces de décors de taille maximum de 15cm X 10cm.

Rules of Engagement

- Les obstacles AT sont impassables pour les véhicules.
- Comptent comme un couvert léger pour l'infanterie.

Barricades

Les barricades improvisées de troncs d'arbres, de véhicules détruits, de débris divers peuvent être érigées rapidement pour bloquer une route. Les barricades font 20cm de long et doivent être placées sur les routes et les chemins.

- Les véhicules chenillés traitent les barricades comme du terrain très difficile et les autres véhicules les traitent comme impassable.
- L'infanterie désirant traverser une barricade la traite comme du terrain très difficile.
- Comptent comme un couvert lourd pour l'infanterie.

Champs de mines

Un champ de mines est représenté par un élément de décors d'une taille de 20cm X 10cm. Quand un champ de mines est déployé au début du jeu lancer un D6 : sur 1-2 il n'est pas révélé et sur un 3-4-5 et 6 il est révélé. Les champs de mines révélés sont placés à la vue de votre adversaire. Quand un champ de mine est révélé lancer un D6 : sur 1-2-3 et 4 il est réel et sur une 5 ou 6 c'est une leurre.

Les champs de mines non révélés ne sont jamais des leurres et doivent être « découvert » sur la table durant le déploiement, un joueur peut toujours choisir de marquer le champ de mine à la place.

Quand des troupes entrent dans un champ de mines il est activé.

- Lancer un D6 pour chaque figurine dans le champ de mines.
- Si c'est un char, lancer un D6 : sur un 5 ou 6 le char prend une touche de AT8 sur le blindage arrière.
- L'équipage du char n'a pas à faire de test pour le « Bailed Out » dans un champ de mine.
- Si c'est de l'infanterie, lancer un D6 : sur un 5 ou 6 la figurine est retirée du jeu comme perte.
- Les survivants du squad doivent stopper immédiatement leur mouvement et sont « suppressed ».

Les figurines qui sont bloquées dans le champ de mines doivent tester encore dès qu'elles bougent mais seront seulement détruites sur un « 6 ».

Le génie

La majorité des armées modernes ont des spécialistes, du génie d'assaut pour aider les troupes régulières. Ils sont armés avec des équipements spéciaux comme les lance-flammes et les détecteurs de mines.

- Durant un ordre « ramper », ils peuvent nettoyer une section de 15cm de barbelés, une barricade ou une zone d'obstacle AT durant leur phase de mouvement.
- Ils peuvent désarmer des charges de démolition sur une cible en faisant un test d'Expérience durant leur phase de mouvement.
- 4 hommes dans un squad sont « désignés » pour nettoyer un obstacle ou désamorcer des bombes, le reste du squad peut tirer.
- Les troupes de génie perdent leur capacité si leur unité à moins de 4 hommes « valides ».

Charges de démolition

Les unités de génie peuvent être appelées pour nettoyer des zones pour que les blindés puissent continuer leur mouvement. Pour faire ce genre de choses, ils transportent des charges de démolition.

- Ils peuvent les utiliser durant un ordre « Tenir ».
- 2 hommes dans un squad sont requis pour « pour poser les charges », le reste du squad peut tirer.
- La détonation à lieu durant la phase de tir du joueur adverse.
- Peut être désactivé par un squad régulier en lançant un D6, réussite sur un « 6 » durant la phase de mouvement.
- Résoudre les attaques contre les cibles avec un AP 3+, un AT10 et un modificateur d'Expérience de -1.
- N'importe quelle infanterie dans les 10cm de l'explosion est touchée sur une 4+.

Bangalore

Développé à l'origine par le capitaine McClintock de l'armée britannique à Bangalore en Inde en 1912, ils sont essentiellement conçu pour nettoyer les mines ou autres pièges.

- Peut seulement être utilisé durant un ordre « Tenir » et les cibles comme un obstacle ou une structure doivent être au maximum à 20cm
- 2 hommes dans un squad sont requis pour « poser les charges » et le reste peut tirer.

Rules of Engagement

- La détonation à lieu au début de la phase de tir des unités de génie. Nettoie 15cm de barbelés, une barricade ou une zone d'obstacle AT.
- Résoudre l'attaque contre la cible avec un AP 3+, un AT10 et un modificateur d'expérience de -1.

Rules of Engagement

SUPPORT D'ARTILLERIE

Les supports d'artillerie ont été fondamentaux (ou cruciaux) durant une bonne partie des guerres passées. Dans les temps modernes, les batteries d'artillerie ou l'artillerie navale déploierent des observateurs d'artillerie pour le tir direct. Chaque OdB indiquera vos supports d'artillerie et vos FO (observateur d'artillerie) valables. L'utilisation de l'artillerie permet aux joueurs d'avoir soit un « Bombardement Préliminaire » pour l'engagement de la partie ou un « Support d'Artillerie » durant la bataille. Une fois que le « stonk » est résolu, le support d'artillerie est utilisé.

L'observateur d'artillerie

Les observateurs d'artillerie sont utilisés pour coordonner les tirs d'artillerie, les supports aériens et même les batteries navales. Ils opèrent sur la ligne de front pour garantir un support de feu efficace qu'ils ont appelé. Ils peuvent être soit à pied ou dans des véhicules, ils sont toujours équipés de radio pour augmenter leur communication.

Bombardement préliminaire

Le bombardement préliminaire peut être seulement utilisé dans les scénarios attaque/défense, mais seulement par les forces qui attaquent.

Les cibles inclues les bâtiments, les bois, les ponts ou similaire. Les zones comme les champs, les haies sont des cibles spécifiques mais souffrent d'un -1 au dé pour toucher.

A la suite du déploiement lancer un D6. Sur un 5+ la cible est touchée (4+ en tir direct par un FO avec LDV).

S'il y a une touche, les figurines sur la table dans la zone de bombardement sont affectées. Si le bombardement rate, lancer un D6 : sur 1,2 ou 3 c'est trop court de 2D6 X par 5cm, sur 4,5 ou 6 c'est trop long de 2D6 X par 5cm. Les tirs trop courts ou trop longs sont mesurés directement du centre de la cible au centre du bord de table du tireur. Marquer le nouvel emplacement et placer le Gabarit Taille 3. N'importe quelle figurine sous cette nouvelle position est automatiquement touchée.

Les marqueurs « caché » sont juste marqués avec un pion pour montrer qu'ils ont été touchés par l'artillerie. Ne pas lancer de dé immédiatement pour les troupes qui sont cachées. Le joueur possédant ces figurines peut faire un test de perte n'importe quand comme il lui plaît : immédiatement ou dès qu'elles seront non cachées. Le test de perte révèle les figurines même si elles restent cachées en termes de jeu. Les troupes sont touchées avec un AP de 4+, l'Expérience modifiée de -1, taille du gabarit 3.

Les véhicules (utiliser le blindage de front), les bâtiments et les bunkers sont touchés avec un AT de 10. Si le véhicule est touché, lancer un D6 : sur une 5+ le blindage du dessus est touché, ajouter 2+ au dé de pénétration.

Les troupes utilisent la protection du terrain, les troupes dans les tranchées, les retranchements comptent toujours comme utilisant le terrain et ne souffrent pas du modificateur d'Expérience de -1.

Support d'Artillerie

Le support d'artillerie peut être demandé soit par un commandant de platoon ou par un FO durant un ordre « Tenir » tant qu'il a une LDV (ligne de vue) sur la cible. Marquer la cible avec un pion, si les troupes bougent laisser le marqueur.

Lance un D6 et ajouter le Strategy Rating (aussi +1 s'il y a un observateur d'artillerie).

1-5	Echec - ajouter +1 au prochain essai
6-7	explosion dans la phase de tir au tour suivant
8+	explosion dans la phase de tir

Suivre ensuite la procédure du bombardement préliminaire, les figurines sont touchées avec un AP de 4+, l'Expérience est modifiée de -1 et le gabarit est de taille 2.

Les véhicules, les constructions et les bunkers sont touchés avec un AT de 10. Si un véhicule est touché, lancer 1D6 : sur un 5+ le blindage du toit est touché et ensuite ajouté +2 au dé de pénétration du blindage.

Les troupes peuvent utiliser le terrain pour la couverture, les troupes dans les tranchées et les retranchements comptent toujours comme utilisant le terrain et ne souffrent pas du -1 de modificateur d'Expérience.