

Le Dogme du Commandant

v1.9

Le Dogme du Commandant est un système d'éléments soclés pour des figurines de science fiction de 6-10mm.

Le Dogme du Commandant emprunte en majeure partie les règles de Hordes of the Things (HOTT).

Le Dogme du Commandant n'a pas pour objectif un usage commercial mais plutôt de fournir un jeu de guerre pour les amateurs de figurines de science fiction de 6-10mm avec un ensemble de règles gratuites, simples et rapides pour des parties qui ne dépasseront pas 30-45 minutes, ce qui permettra d'en faire plusieurs en une après-midi.

Ce livret fournit une expérience de jeu complète, mais les joueurs sont encouragés à rajouter leurs propres règles maison aux endroits désirés.

Le Dogme du Commandant est actuellement en phase de développement bêta.

NOTA :

- Dans cette version les distances de déplacement, les portées ainsi que les socles sont modifiés en vue de pouvoir utiliser des figurines de 15mm.

-Les socles ont un front de 60mm au lieu de 40mm. Les unités sont soclées carré de 60mm.

-Les distances sont multipliées par 1,5 par rapport au 6mm.

-La table de jeu est de 36 pouces par 36 pouces au lieu de 24 pouces par 24 pouces.

Glossaire

Dans ce livret les termes clés sont en gras.

Commandant : Un élément représentant le joueur,

Classe : Les éléments de classes différentes de même Type ont des caractéristiques différentes mais la même Cible Optimale.

Corps à corps : Ce sont les attaques effectuées avec des armes de mêlée allant du couteau et bâton aux griffes ou armes exotiques comme les épées de force. Un élément doit être au contact bord à bord avec l'adversaire pour effectuer une attaque de corps à corps.

D6 : Un dé à six faces.

Détruit : Tuer, exploser, dérouter c'est à dire sortir un élément du jeu.

Contact bord à bord :! Deux éléments sont considérés en contact bord a bord si une paire de bords sont alignés coin à coin.

Éléments : Un élément est un socle de figurines. Les éléments sont soclés sur des bases carrées de 60mm de coté pour la plupart sauf les véhicules qui seront soclés sur 60mm par 60mm. Il revient au joueur de décider combien de figurines iront sur chaque socle. Les éléments tels que l'infanterie pourront être soclés de 5 figurines ou plus tandis que les figurines de modèles imposants comme les MBT ou les motos jet pourront être soclés par juste une ou deux figurines.

Force : Une combinaison d' **éléments** et dogmes. Une force typique est de 24 points de force (**PF**)

Formation : Règle qui requiert que les **éléments** du même groupe commencent et finissent leur déplacement tactiques à 2cm les un des autres.

Groupes : Les **éléments** peuvent constituer un **groupe** avec d'autre **éléments**. Tous les **éléments** d'un **groupe** doivent commencer et finir leur déplacements tactiques en **Formation**.

Point d'initiative (PI) : Lancez un **D6** au début de chaque tour de joueur pour représenter l'aptitude du commandant à diriger sa **force**. Les **PI** sont dépensées pour effectuer des déplacements tactiques.

Ligne de vue (Ldv) : un **élément** a une **ligne de vue** sur un autre **élément** s'il est possible de tracer une ligne ininterrompue à partir du bord de face de l'élément jusqu'à tout point de la base de l'**élément** cible.

Cible optimale : si l'élément cible est un **cible optimale** pour l'**élément** attaquant alors le total d'attaque de l'attaquant n'a besoin de battre son adversaire que de 1 ou plus pour détruire l'élément ennemi.

Attaque à distance : Les attaques effectuées à distance avec de petites armes, armes d'épaules, canons, missiles, etc. Un élément ne doit pas être au contact bord à bord avec un élément ennemi pour effectuer une attaque à distance et doit avoir une ligne de vue dégagée vers sa cible.

Type : le rôle sur le champ de bataille d'un élément. Infanterie, blindé et support lourd sont les types les plus communs.

Types d'éléments

Infanterie

Infanterie régulière : Infanterie typique et en armure légère avec de petites armes et des grenades.

Élites : Infanterie hautement entraînée ou spécialisée équipée d'armement puissant, rare ou exotique.

Équipes d'arme lourdes : petite escouades d'infanterie armée de RPG ou d'autres armes anti-blindage.

Blindé

MBTs : ou chars d'attaques principaux sont vos blindés lourds de base avec un simple canon long.

Mobile jacks ; Infanterie en combinaison motorisée en vue de résister à tout armement ennemi lourd, équipé d'une batterie d'armes lourdes à distance et au corps à corps.

Marcheurs : véhicule bipède imposant lourdement blindé équipé d'une batterie de canons ou de mitrailleuses.

Tueur de chars : MBTs dont l'arme principale est remplacé par des armes anti-blindage tel qu'un canon a rail ou un canon lourd a plasma pour engager les blindés adverse durent leur déplacement.

Attaque rapide

Moto-jet : Ce sont des motos légères stationnaires à réaction, armées de mitrailleuses légères montées sur coque ou de lasers,

Infanterie d'assaut : Infanterie armée d'armes de corps à corps et grenades, équipées de réacteurs dorsaux.

Transport

APCs : Les véhicules blindés de transport de troupes sont des véhicules d'assaut rapides capables de transporter et redéployer rapidement les troupes.

Super Lourd

SHTs : les tanks super lourds sont énormes, des véhicules à chenilles lourdement blindés avec une panoplie d'anti-personnel et armement anti-blindés.

Soutien aérien

Aérien de combat : Hélicoptères ou avions en déplacement rapide armés de mitrailleuses ou de canons pour engager l'infanterie ennemie et des roquettes ou des nacelles de missiles pour engager le blindage ennemi.

Anti aérien

SPAAGs : Les canons antiaériens automoteurs peuvent inclure des chars, des APC ou des camions équipés de canons, de roquettes, ou des missiles spécialisés pour cibler les avions.

Choix de la force

Pour une partie de taille normale, chaque joueur choisi jusqu'à 24 points de force (PF) en combinant les éléments à partir de la table ci dessous. Cette combinaison d'éléments est la Force du joueur. La moitié des points de cette force (en PF) doit au moins être constituée d'éléments ayant un coût ne dépassant pas 3 PF chacun.

NOTA : Pour jouer en 6-10mm ou la taille originale, reportez vous a l'annexe 1.

Tableau pour 15mm (X1,5)

Classe	Type	Vitesse (en cm)	Modificateur de combat	Portée (en cm)	Coût (PF)	Cible optimale	proximité
Infanterie régulière	infanterie	12	3	12	1	-	-
Élites	Infanterie	12	4	15	2	Blindé	Corps à corps
Équipe d'armes lourdes	Infanterie	12, déplacement ou tire	4	22	2	Blindé	Distance
Mobile jacks	Blindé	8	4	22	2	Infanterie, Assaut	Distance
Marcheurs	Blindé	12	4	22	3		
MBTs	Blindé	15	3	30	3		
Tueurs de Char	Blindé	15	3	30	3	Blindé	Distance
Infanterie d'assaut	Assaut	22	4	15	2	Infanterie	Corps à corps
Moto-jet	Assaut	30	2	22	2	Infanterie	Distance
APCs	Transport	18	1	22	1	-	-
SHTs	Super Lourd	12	4	30	6	Infanterie, Blindé	Distance
Aérien de combat	Appui aérien	22	3	22	4	Infanterie, Blindé	Distance
SPAAGs	anti-aérien	15	2	22	1	Appui aérien	Distance

CHOIX DU COMMANDANT

Chaque joueur déclare un de ses éléments comme Commandant. Le Commandant représente le joueur sur la table. Il est utile de peindre ou d'utiliser un élément différent afin de reconnaître votre Commandant.

LES DOGMES

Il est supposé que tous les Commandants ont une compréhension générale des doctrines tactiques de base de la guerre moderne. Cependant, certains Commandants suivent une adhésion rigide à une forme spécifique de guerre par rapport à toutes les autres. Le joueur peut choisir un Dogme de la liste ci-dessous.

1. Artillerie (1PF). Désignez un groupe ennemi après le déploiement. Chaque élément dans ce groupe est ciblé par une attaque de facteur de combat de 2 a distance avec cible optimal (tous). L'artillerie perd le bonus de cible optimale quand elle cible un élément a couvert (comme d'habitude) Les éléments ennemies doivent passer un test d'immobilisation normal. Les éléments ne peuvent être ciblé individuellement.

2. Forces Spéciales (2PF). Tout élément d'infanterie de la force du Commandant peut ne pas se déployer et être à la place appelé, comme le font les appuis aériens décrit en page 12. le joueur en contrôle des forces spéciales peut les appeler le même tour que les appuis aériens. Ces éléments ne peuvent être appelés tant qu'ils sont transporté par un APC.

3. Guerre Blindée (3PF). Tous les éléments du type blindé de la force du Commandant gagnent « cible optimale : blindé »

4. Scout (1PF). Tous éléments de type assaut peut être déployer dans la moitié de table amie en opposition a la zone de déploiement. Ces éléments scouts ne peuvent se déplacer en contact bord a bord avec des éléments ennemi le premier tour du jeu si le joueurs en contrôle est l'assaillant (et donc joue en premier)

5. Discipline rigide (1PF). Tous les éléments de la force du Commandant effectuent leur test d'immobilisation à 3+.

LA TABLE

Le Dogme du Commandant se joue sur une table de 24"x24" pour 24 PF, une table de 48"x24" pour 48 PF, ou une table de 72"x24" pour des parties de 72 PF. Les Forces se déploient toujours le long des bords longs de la table le cas échéant.

Dans cette version la table fera 36x36 pouces en raison de l'échelle utilisée (15mm) pour des parties de 24PF ou 36x72 pouces pour des parties en 48 PF.

CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

Les différents terrains devraient être au moins de 8cm de diamètre.

Couvert - Bâtiments en ruine, forêts, cratères ou autres zones où l'infanterie et les véhicules pourraient raisonnablement s'attendre obtenir une protection au moins partielle contre les projectiles ennemis. Les éléments amis ciblant les éléments ennemis dont les bases sont entièrement en couvert perdent la cible optimale lors des attaques à distance à moins que l'élément cible ne soit un appui aérien ou un Super Lourde. Le couvert bloque la LDV pour les éléments tirant à travers Le couvert, mais pas pour les éléments tirant de ou dans le couvert. Les unités entrant, sortant ou passant par un couvert réduisent leur vitesse de 2".

Infranchissable - Falaises, buttes, fissures ou autres zones que l'infanterie ou les véhicules terrestres ne pouvaient pas s'attendre raisonnablement à traverser, à franchir ou à tirer à travers. Les éléments amis ne peuvent pas passer les terrains infranchissables à moins que l'élément ami ne soit de l'appui aérien ou de l'infanterie d'assaut. Les éléments de soutien aérien et d'infanterie d'assaut ne peuvent pas terminer leur tour sur un terrain infranchissable. Les terrain infranchissable bloquent la Ligne de Vue.

Les bâtiments - Les bâtiments peuvent aller des cabanes en tôle aux gratte-ciel. Les bâtiments intacts sont considérés comme infranchissables à l'exception notable qu'ils peuvent être détruits. Les bâtiments peuvent être ciblés à distance ou attaques rapprochées par tous les types à l'exception des éléments d'infanterie et d'assaut, mais ne peuvent pas attaquer eux-mêmes. Les le joueur adverse lance un jet pour le bâtiment lorsqu'il est attaqué. Toutes les attaques contre les bâtiments ont une cible optimale. Les Facteurs de Combat des Types de Bâtiments sont listés ci-dessous.

Type	Facteur de combat
1- petites maisons, cabanes, conteneurs de stockage, petits magasins, etc.	4
2- grandes maisons, grands bâtiment commerciaux, etc.	5
3- immeubles, entrepôts ; centres commerciaux, etc.	6
4- Bâtiments fortifiés, bases militaires, etc.	7

Un bâtiment détruit devient un couvert pour le reste de la partie. Placez un marqueur destruction près du bâtiment ou remplacez le par un terrain de couvert de la même taille.

Collines - Des pentes douces que l'infanterie et les véhicules peuvent raisonnablement s'attendre à gravir. Les lignes de vue sont bloquées par les collines de la même manière que les éléments de terrain infranchissables. Les éléments dont les bases sont entièrement sur une colline ignorent toutes les caractéristiques de terrain ou éléments infranchissables en termes de ligne de vue, mais peut également être ciblés par les éléments ennemis de la même manière.

Eaux Profondes - Des lacs ou des flaques d'eau trop profonds pour que l'infanterie puisse y traverser à gué ou les véhicules à gué. Les eaux profondes sont traitées comme un terrain infranchissable, sauf que les éléments amis peuvent cibler les éléments ennemis à travers un terrain en eau profonde avec des attaques à distance.

Placement du terrain

Après avoir sélectionné la force mais avant le début du jeu, les joueurs lancent un dé. Le résultat le plus élevé place un élément de terrain sur la table. Puis les joueurs alternent le placement de terrain pour un total de 5 éléments sur la table pour 24 points de Force, 9 pour 48 PF et 13 pour 72PF, les éléments de terrain doivent être placé à 20cm les uns des autres.

DÉBUT DE LA PARTIE

Une fois les éléments de terrain en place, chaque joueurs lance un dé. Le résultat le plus élevé est l'assaillant, l'autre joueur est l'adversaire. L'assaillant lance un dé 6 face sous la table ci dessous et consulte le scenario,

LISTE DES SCENARIO

1. Extermination

Le premier joueur à détruire au moins deux tiers de la force ennemie (en PF) gagne.

2. Régicide

Le premier joueur à détruire le commandant adverse gagne.

3. Invasion

L'assaillant gagne s'il arrive à déplacer un tiers de sa force (en PF, les éléments de soutien aérien exclus) dans la zone de déploiement de l'adversaire avant que l'adversaire ne détruise au moins la moitié de la force de l'assaillant (en PF). Dès que le socle d'un élément est entièrement dans la zone de déploiement, retirez le de la partie. Les éléments ainsi retiré ne compte pas comme détruit.

4. Le Roi de la montagne

Placez un marqueur au centre de la table. Le premier joueur à avoir au moins 6PF de son armée dans les 10cm du marqueur après un tour adverse entier, gagne. Un socle d'élément doit être entièrement dans les 10cm du marqueur pour être comptabilisé. Les éléments à l'intérieur d'un APC doivent débarquer dans les 10cm pour être comptabilisé aussi. Ils ne peuvent être pris en compte s'ils sont embarqués dans l'APC.

5. Capture de drapeau

Chaque joueur désigne un élément autre que son Commandant comme « porteur du drapeau ». Le premier joueur à détruire le porteur du drapeau ennemi (ce qui fait tomber le drapeau) et qui se déplace sur le drapeau (ce qui fait récupérer le drapeau) gagne. Un joueur peut récupérer son propre drapeau en se déplaçant dessus avec un de ses éléments une fois que le porteur originel est détruit. Ce nouvel élément est alors le porteur de drapeau. Si un porteur de drapeau est détruit au corps à corps, le drapeau est alors automatiquement récupéré par l'élément destructeur.

6. Contrôle

Placez un marqueur au centre de la table. Les joueurs lance un dé et placent chacun un marqueur dans la moitié de table ennemie. Le premier joueur qui contrôle simultanément le marqueur central et le marqueur dans la moitié de table ennemie gagne. Le contrôle est déterminé par le déplacement du socle d'un élément partiellement sur un marqueur et après avoir survécu un tour ennemi entier.

DÉPLOIEMENT

Après le placement du terrain et le choix du scénario, l'adversaire choisi un bord de table et le numérote 4,5,6, puis numérote les bords restant 1,2 et 3. il lance alors un D6. Le résultat est son bord de table. L'assaillant prend le bord de table opposé. Pour les parties plus grandes avec une table rectangulaire, lancez simplement chacun un dé. Le résultat le plus haut choisi son bord de table.

L'assaillant déploie en premier la totalité de sa force (excepté les appuis aériens) dans les 20cm de son bord de table. L'adversaire fait ensuite de même dans les 20cm de son bord de table.

Ces 20cm le long du bord de table de chaque joueur est aussi appelé zone de déploiement.

Les éléments qui souhaitent effectuer un déplacement de groupe lors de leur premier tour, doivent être déclarer comme groupe avant que l'adversaire n'effectue un bombardement d'artillerie.

LE TOUR

Les joueurs alternent les tours avec l'assaillant commençant en premier. Les tours sont joués en trois phases effectuées dans l'ordre suivant :

1. Déterminer les points d'initiative
2. Déplacement
3. Attaque à distance
4. Attaque au corps à corps

DÉTERMINER LES POINTS D'INITIATIVE

Au début du tour d'un joueur, il lance un D6. Le résultat donne le nombre de point d'initiative (PI) dont il bénéficie pour le tour. Si le Commandant du joueur est détruit, ses PI sont réduit de 1 point pour un minimum de 1 PI par tour.

DÉPLACEMENT TACTIQUE

Après avoir déterminé ses PI pour le tour, le joueur commence sa phase de déplacement.

Les éléments peuvent effectuer un déplacement tactique au prix de 1 PI. Pendant un déplacement tactique, un élément peut se déplacer jusqu'à sa caractéristique de vitesse en cm dans n'importe quelle direction. Pendant ce déplacement un élément peut changer d'orientation un nombre quelconques de fois. Les éléments avec la règle « déplacement ou tire » peuvent changer tout de même de direction et tirer le même tour.

Les éléments ne peuvent passer a travers ou par dessus les éléments amis ou ennemis à moins qu'un des éléments en question soit de l'infanterie d'assaut ou un appui aérien. Les éléments ne peuvent finir leur déplacement au dessus ou sous un élément amis ou ennemi.

CHARGER

Les éléments qui finissent leur déplacement tactique en contact bord à bord même partiel ne peuvent effectuer d'attaque a distance ce tour ci. A la place cet élément ami s'alignera totalement bord a bord avec l'élément ennemi. L'ennemi pivotera immédiatement sur sa face avant pour effectuer l'alignement bord a bord a moins qu'il soit déjà en contact total bord a bord avec un autre élément ami.

Les éléments en groupes qui se font charger et doivent changer d'orientation par rapport au groupe ne sont plus considéré en groupe. Sous condition qu'il ne soient plus en contact avec un élément ennemi au début de leur prochain tour, ils peuvent rejoindre le groupe alors normalement.

Un élément qui commence la phase de déplacement en contact partiel avec un élément ennemi peut gratuitement s'aligner totalement bord a bord avec l'élément ennemi (pour effectuer une attaque de corps a corps).

Les éléments qui sont totalement ou partiellement en contact bord a bord avec l'ennemi peuvent rompre le combat comme décrit page 14. Si un élément effectue un de ces déplacement le joueur en contrôle de l'armée décide si le reste du groupe suit l'élément tel un déplacement de groupe ou non.

DÉPLACEMENT DE GROUPE

Les groupes peuvent se déplacer en groupe au prix de 1 PI. C'est un moyen efficace pour déplacer votre force sur la table.

Jusqu'à quatre éléments qui commencent le phase de déplacement à 2cm les un des autres peuvent former un groupe. Une fois le groupe constitué, tous les éléments doivent être orientés dans la même direction ; les éléments peuvent modifier leur orientation gratuitement en vu de former un groupe à l'orientation correcte. Cette disposition, **avec tous les éléments de même classe** à 2cm les un des autres ayant la même orientation est appelée formation.

Pour effectuer un déplacement de groupe, désignez un élément comme leader et déplacez le en premier les éléments restants suivent un à la fois. Tous les éléments d'un groupe doivent finir leur déplacement comme il l'on commencer : en formation.

Si un élément du groupe charge un élément ennemi, tous les éléments du groupe doivent alors charger le même élément ennemi ou un autre élément ennemi du même groupe si possible.

Les groupe peuvent modifier leur orientation une seul fois pendant leur déplacement tactique.

APCs

L'infanterie régulière, les élites, les équipes d'armes lourdes ainsi que les jacks mobile peuvent embarquer dans un APC pour parcourir la table plus rapidement.

Pour embarquer dans un APC, un élément doit commencer ou fini son déplacement tactique dans les 2cm de l'APC. Les éléments doivent commencer le tour dans l'APC pour être transportés. Les éléments peuvent débiter la partie embarqués dans un APC.

Les éléments qui commencent un tour dans un APC peuvent débarquer avant ou après le déplacement de l'APC. Les éléments débarquent de l'APC un par un. Le premier élément à débarquer doit être placer dans les 2cm de l'APC. Le second dans les 2cm du premier élément qui a débarqué.

Les éléments qui débarquent d'un APC ne peuvent effectuer de déplacement tactique mais peuvent cibler au tire des éléments ennemis à moins d'être pourvu de la règle « déplacement ou tire ». Si débarquer amène ces éléments à être en contact socle à socle même partiel avec un élément ennemi, alors ils ne peuvent débarquer.

Un APC peut transporter un maximum de deux éléments en même temps. Si un APC est détruit pendant un transport d'élément amis, débarquez les éléments normalement avant de retirer l'APC de la partie. Les éléments qui débarquent d'un APC détruit peuvent être attaquer le même tour par des éléments ennemis.

APPUI AÉRIEN

Un joueur peut appeler un élément ou groupe d'appui aérien au prix de 3PI pendant la phase de déplacement. Au tour de son appel, un élément ou groupe d'appui aérien effectue un déplacement tactique gratuit à partir de tout point d'un bord de table non occupé par la zone de déploiement du joueur adverse, et peut effectuer une attaque si possible à son tour d'arrivée. Aux tours suivants les éléments d'appui aérien effectuent leur déplacement de la même manière que les autres éléments.

ATTAQUER

ATTAQUES A DISTANCE

Les éléments amis qui sont à portée d'un élément ennemi et qui sont capables d'établir une ligne de vue peuvent attaquer avec leurs armes à distance. Attaquer ne coûte pas de PI. Tout élément ami éligible peut attaquer un élément ennemi à condition que ni le tireur ni la cible ne soient en contact bord à bord avec un élément adverse. La portée est mesurée à partir de tout point du bord de front de l'élément attaquant vers tout point de n'importe quel bord de l'élément cible. Chaque élément ne peut tirer qu'une fois par tour.

LIGNE DE VUE (LDV)

Dans la plupart des cas la LDV est facile à déterminer. Si une ligne peut être tracée à partir de tout point du bord de front de l'élément attaquant vers tout point de n'importe quel bord de l'élément cible sans passer par des éléments ou du terrain impassable, alors l'élément ami est en Ligne de Vue.

RÉSOLVRE LES ATTAQUES A DISTANCE

Pour résoudre une attaque à distance, les deux joueurs lancent un dé. Les joueurs ajoutent le résultat du dé au modificateur de combat de leur élément pour déterminer le total de combat. Si le total de combat de l'attaquant est le double du défenseur, l'élément défenseur est alors détruit. Les éléments détruits sont retirés du jeu. Si le résultat est une égalité, ou que le défenseur gagne, il est entendu que l'attaque est ratée, a été esquivée ou absorbée.

Une LDV est requise pour toute attaque à distance. Les éléments amis ou ennemis interférant la LDV bloquent l'attaque à distance excepté les attaques ciblant les éléments d'appui aérien, les super lourds, ou les attaques des éléments d'appui aérien eux mêmes.

SOUTENIR LES ATTAQUES A DISTANCE

Deux éléments amis ne peuvent attaquer le même élément ennemi dans le même tour. A la place, un deuxième et/ou un troisième élément ami peuvent soutenir le premier dans son attaque sous condition que les exigences pour effectuer une attaque à distance sur l'élément ennemi cible soit remplies (portée, LDV). Pour chaque élément soutenant l'attaque principale, ajouté +2 au total de combat de l'attaquant pour un maximum de +4. Cela signifie que soutenir une attaque amie à distance est un moyen efficace de détruire les éléments ennemis.

CIBLE OPTIMALE

Si le type d'élément ennemi est la cible optimale (**proximité**) de l'élément attaquant, le total de combat de l'attaquant ne nécessite seulement de battre le total de combat de l'ennemi que de 1 (au lieu du double) pour détruire l'élément ennemi.

IMMOBILISATION

Si le total de combat de l'attaquant est plus grand que celui de son ennemi mais moins du double et entendu que l'élément cible n'est pas détruit (en l'absence de cible optimale), ajoutez un marqueur immobilisation à l'élément ennemi. Pendant le prochain tour de l'ennemi, un élément avec un marqueur immobilisation doit passer un test d'immobilisation de 4+ sur un D6 en vue d'effectuer un déplacement tactique et/ou une attaque à distance ce tour-ci. Les éléments qui rate leur test d'immobilisation ne dépense pas de PI. Les éléments d'appui aérien qui loupent leur test d'immobilisation sont retirés de la partie, mais peuvent être rappelés à nouveau dans les tours suivants. Les éléments d'appui aérien retirés de cette façon ne compte pas comme détruit. Les marqueurs immobilisation sont retirés à la fin du tour du joueur actif.

CORPS A CORPS

Les éléments amis qui sont en contact bord à bord avec un élément ennemi peuvent attaquer avec leurs armes de corps a corps. Les attaques de corps à corps de l'infanterie sont effectuées avec des pistolets, fusils, couteaux, griffes etc , quand elle attaque l'infanterie ennemie ou des grenades, bombes, arme a chaleur intense etc, quand elle attaque des blindés ou des éléments de soutien. Les attaques de corps à corps des blindés ou unité de soutien représentent des chars qui éperonnent ou entrechoquent les éléments ennemis. Les attaques de corps à corps sont résolues de la même façon que les attaques à distance.

Aucun élément ne peut effectuer une attaque de corps à corps sur un élément d'appui aérien. Si un élément ami se déplace au contact bord à bord avec un élément ennemi d appui aérien, ce dernier doit reculer de 2cm directement derrière. Cela représente une manœuvre d'évasion de l'élément d'appui aérien.

Si un élément ennemi n'est pas détruit par l'attaque au corps à corps, l'élément appartenant au joueur qui a perdu le lancé (après modifications) recule de 2cm. Si l'élément reculé faisait parti d'un groupe le reste des éléments du groupe doit reculer aussi à moins qu'ils ne soient en contact bord à bord avec un autre élément ennemi. Si le résultat du combat est une égalité, les deux éléments restent tels quels.

Les attaques de corps à corps n'infligent pas de marqueur immobilisation.

SOUTENIR LE CORPS A CORPS

Les éléments soutenant une attaque de corps à corps doivent se trouver dans les 2cm de l'élément attaquant mais ne pas être en contact bord à bord avec un ennemi différent en vue d'ajouter son soutien au total de combat ami.

FLANQUEMENT

Si un élément ami est en contact bord à bord avec un élément ennemi et est en contact sur un bord autre que son front, il est alors considéré en flanquement de l'élément ennemi. Un élément en flanquement ne peut soutenir que les attaques de corps à corps, il ne peut effectuer le corps a corps. Un élément en flanquement ne donne pas seulement son soutien au corps à corps ; il accorde également une cible optimale à l'élément attaquant quelque soit son type.

RECU

Si un élément est obligé de reculer dans un élément ami, celui-ci est repoussé. Si un élément ami est obligé de reculer dans un élément ennemi, l'élément ami est alors détruit. De même pour un recul sur un terrain infranchissable ou des eaux profondes. Si un élément doit reculer dans un élément ami qui ne peut reculer en raison de la proximité d'ennemi ou de terrain, il est détruit.

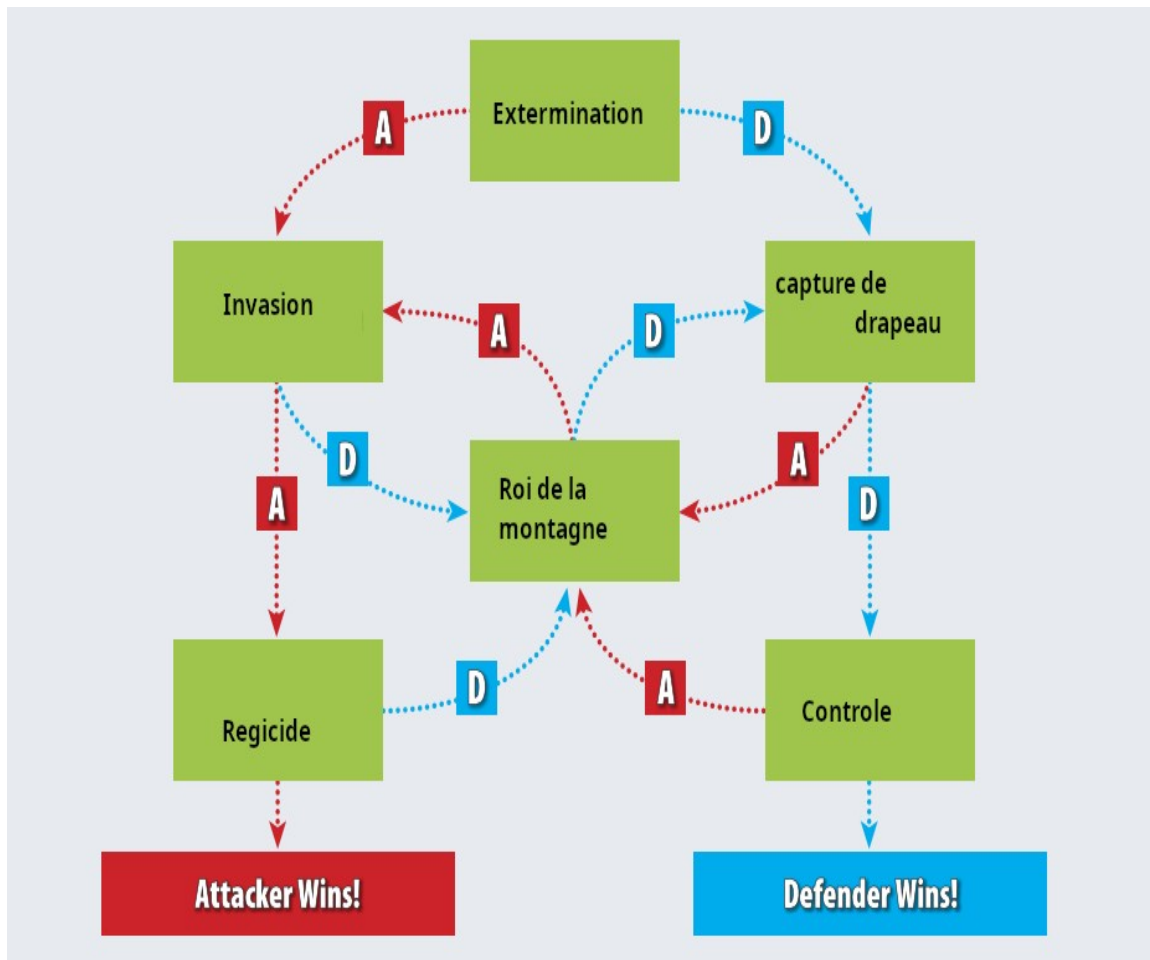
La seule exception sont les éléments d'appui aérien et d'infanterie d'assaut, qui peuvent passer au dessus d'éléments amis ou ennemis de terrain infranchissable ou eaux profondes quand ils sont reculés.

ROMPRE LE CONTACT

Les éléments qui se trouvent eux même en contact bord à bord partiel ou total avec un élément ennemi au début de leur tour peuvent rompre le combat.

Pour rompre le combat l'élément effectue un déplacement tactique en arrière, diagonalement ou de côté, loin de l'élément ennemi. Il peut se déplacer d'autant ou de moins de cm qu'il veut dans ses paramètres normaux de sa vitesse. Vous ne pouvez rompre le combat à travers le front d'un élément ennemi si vous le faites de côté. Ce déplacement tactique coûte 1PI comme de normal.

CAMPAGNE



-Définissez un attaquant et un défenseur au hasard.

-Recommencer la campagne en inversant les rôles.

ANNEXE I

Tableau original pour le 6-10mm,

Classe	Type	Vitesse (en pouces)	Modificateur de combat	Portée (en pouces)	Coût (PF)	Cible optimale	proximité
Infanterie régulière	infanterie	3	3	3	1	-	-
Élites	Infanterie	3	4	4	2	Blindé	Corps à corps
Équipe d'armes lourdes	Infanterie	3, déplacement ou tire	4	6	2	Blindé	Distance
Mobile jacks	Blindé	2	4	6	2	Infanterie, Assaut	Distance
Marcheurs	Blindé	3	4	6	3		
MBTs	Blindé	4	3	8	3		
Tueurs de Char	Blindé	4	3	8	3	Blindé	Distance
Infanterie d'assaut	Assaut	6	4	2	2	Infanterie	Corps à corps
Moto-jet	Assaut	8	2	6	2	Infanterie	Distance
APCs	Transport	5	1	6	1	-	-
SHTs	Super Lourd	3	4	8	6	Infanterie, Blindé	Distance
Aérien de combat	Appui aérien	6	3	6	4	Infanterie, Blindé	Distance
SPAAGs	anti-aérien	4	2	6	1	Appui aérien	Distance

